



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM ARTES

ISRAEL DOS SANTOS FELIX

ENTRE ZEROS E UNS: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS
COM O AUXÍLIO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS DIGITAIS

FORTALEZA

2023

ISRAEL DOS SANTOS FELIX

ENTRE ZEROS E UNS: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS COM
O AUXÍLIO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.

Orientador: Prof. Dr. José Maximiano Arruda Ximenes de Lima

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- F36e Felix, Israel dos Santos.
Entre zeros e uns : uma proposta para o ensino de Artes Visuais com o auxílio de ferramentas tecnológicas digitais / Israel dos Santos Felix. – 2023.
165 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Mestrado Profissional em Artes, Fortaleza, 2023.
Orientação: Prof. Dr. José Maximiano Arruda Ximenes de Lima.
1. Ensino de Artes Visuais. 2. Ferramentas tecnológicas digitais. 3. Elementos básicos da linguagem visual. I. Título.

CDD 700

ISRAEL DOS SANTOS FELIX

ENTRE ZEROS E UNS: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS COM
O AUXÍLIO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Artes da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.

Aprovada em: __/__/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Maximiano Arruda Ximenes de Lima (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Wendel Alves de Medeiros
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Francisco Sebastião de Paula
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE)

A Deus.

À minha família.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

À minha Mãe Luzia e ao meu Pai Nonato, por sempre acreditarem em mim.

Às minhas irmãs Isabel, Késsia e Iara, pelo compartilhamento e apoio.

À minha esposa Elenice e à minha filha Israelle, que estão sempre presentes em minha vida.

Ao Prof. Dr. José Maximiano Arruda Ximenes de Lima, pela excelente orientação.

Aos professores participantes da banca examinadora Prof. Dr. Wendel Alves de Medeiros e Prof. Dr. Francisco Sebastião de Paula, pelo tempo, pelas valiosas colaborações e sugestões.

À Universidade Federal do Ceará, em especial aos professores e colegas que tive contato durante o curso, pelas vivências compartilhadas, encorajamento e ajuda.

À Escola Estadual de Educação Profissional Darcy Ribeiro, por acreditar no meu trabalho e apoiar os meus projetos.

Aos colegas professores que fazem parte da escola em que atuo, pelas conversas e desabafos durante a caminhada do mestrado.

Aos colegas da turma de mestrado, pelas reflexões, críticas e sugestões recebidas.

“As tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana. Na verdade, foi a engenhosidade humana, que deu origem às mais diferenciadas tecnologias.” (KENSKI, 2007, p. 15).

RESUMO

O presente trabalho investigou o ensino de Artes Visuais com o auxílio de ferramentas tecnológicas digitais. Para tanto, recorreu-se à Abordagem Triangular (BARBOSA, 2010), Elementos Básicos da Linguagem Visual (DONDIS, 1997) e Objeto de Aprendizagem de Artes Visuais (OAAV) (LIMA, 2013), que são os principais aportes teóricos e metodológicos da pesquisa. Esta pesquisa tem como objetivo geral desenvolver uma proposta pedagógica para o ensino de Artes Visuais por meio de ferramentas tecnológicas digitais para estudar sobre os Elementos Básicos da Linguagem Visual em ambiente virtual. A partir das vivências do pesquisador com a utilização de tecnologias digitais no ensino de Artes Visuais surgiu o seguinte questionamento: quais as possibilidades e limites da utilização de uma proposta para o ensino de Artes Visuais por meio de ferramentas tecnológicas digitais? Esta é uma pesquisa em ensino de Artes Visuais (PIMENTEL, 2006), Qualitativa (MINAYO, 2007), do tipo Pesquisa-ação (THIOLENT, 1998). Para a coleta de dados foram utilizados formulários eletrônicos, entrevistas, anotações, fotografias, vídeos, áudios e produção de alunos. Os materiais coletados foram analisados a partir da compreensão e desenvoltura com as ferramentas digitais, tendo como referência a Competência 7 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) e entendimento e expressão dos elementos básicos da linguagem visual segundo (DONDIS, 1997). A partir das vivências desenvolvidas durante a pesquisa verificou-se que é possível usar ferramentas tecnológicas digitais no ensino de Artes Visuais para fruir, contextualizar, criar e compartilhar obras gráficas, assim possibilitando emprego de tecnologias móveis, *smartphones* e *tablets*, como ferramentas pedagógicas para o ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: ensino de artes visuais; ferramentas tecnológicas digitais; elementos básicos da linguagem visual.

ABSTRACT

This work investigated the teaching of Visual Arts with the help of digital technological tools. To this end, we used the Triangular Approach (BARBOSA, 2010), Basic Elements of Visual Language (DONDIS, 1997) and Visual Arts Learning Object (OAAV) (LIMA, 2013), which are the main theoretical and methodological contributions of search. This research has the general objective of developing a pedagogical proposal for teaching Visual Arts through digital technological tools to study the Basic Elements of Visual Language in a virtual environment. Based on the researcher's experiences with the use of digital technologies in teaching Visual Arts, the following question arose: what are the possibilities and limits of using a proposal for teaching Visual Arts through digital technological tools? This is research into teaching Visual Arts (PIMENTEL, 2006), Qualitative (MINAYO, 2007), of the Action Research type (THIOLENT, 1998). Electronic forms, interviews, notes, photographs, videos, audios and student production were used to collect data. The collected materials were analyzed based on understanding and skill with digital tools, with reference to Competency 7 of the National Common Curricular Base (BNCC, 2017) and understanding and expression of the basic elements of visual language according to (DONDIS, 1997). From the experiences developed during the research, it was found that it is possible to use digital technological tools in teaching Visual Arts to enjoy, contextualize, create and share graphic works, thus enabling the use of mobile technologies, smartphones and tablets, as pedagogical tools for teaching-learning.

Keywords: teaching visual arts; digital technological tools; basic elements of visual language.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Formulário 1.....	57
Figura 2	Resposta do aluno 3.....	57
Figura 3	Resposta do aluno 5.....	57
Figura 4	Aluno experimentando o aplicativo <i>Ibis Paint X</i>	60
Figura 5	Perguntas da aula 4.....	62
Figura 6	SEURAT, Georges. Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grand Jatte, 1884.....	63
Figura 7	SIGNAC, Paul. Domingo, 1888-1890.....	64
Figura 8	Aluno desenvolvendo o exercício.....	65
Figura 9	Aluno desenvolvendo o exercício.....	66
Figura 10	Layout da página criada no site <i>Padlet</i>	67
Figura 11	Obra do estudante 8.....	67
Figura 12	Obra do estudante 4.....	68
Figura 13	Obra do estudante 15.....	68
Figura 14	Pergunta da aula 5.....	69
Figura 15	Pergunta da aula 6.....	70
Figura 16	Vinci, Leonardo da. Cabeça de Leda, 1503-1507.....	71
Figura 17	Amaral, Tarsila do. Descarregamento, 1924.....	72
Figura 18	Exercício de linha 1.....	73
Figura 19	Exercício de linha 2.....	73
Figura 20	Aluno desenvolvendo o exercício.....	74
Figura 21	Aluno desenvolvendo o exercício.....	75
Figura 22	Obra do estudante 1.....	76
Figura 23	Obra do estudante 5.....	76
Figura 24	Obra do estudante 21.....	77

Figura 25	Pergunta da aula 7.....	78
Figura 26	Três formas básicas.....	78
Figura 27	Pergunta da aula 8.....	79
Figura 28	Cézanne, Paul. Monte Sainte-victoire, 1885.....	80
Figura 29	Amaral, Tarsila do. Caipirinha, 1923.....	80
Figura 30	Fotografia do aluno 3.....	81
Figura 31	Fotografia do aluno 4.....	82
Figura 32	Fotografia do aluno 21.....	82
Figura 33	Fotografia dos alunos.....	83
Figura 34	Fotografia do pesquisador e seus alunos.....	84
Figura 35	Perguntas da aula 9.....	85
Figura 36	Cores primárias e secundárias.....	86
Figura 37	Cores complementares.....	87
Figura 38	Aluno desenvolvendo o exercício.....	88
Figura 39	Aluno desenvolvendo o exercício.....	88
Figura 40	Aluno desenvolvendo o exercício.....	89
Figura 41	Obra do aluno 14.....	90
Figura 42	Obra do aluno 11.....	91
Figura 43	Obra do aluno 4.....	92
Figura 44	Galeria Darcy Ribeiro.....	93
Figura 45	Sala do elemento visual ponto.....	93
Figura 46	Sala do elemento visual linha.....	94
Figura 47	Sala do elemento visual forma.....	94
Figura 48	Sala do elemento visual cor.....	95
Figura 49	Capa da proposta para o ensino de Artes visuais.....	96
Figura 50	Texto de apresentação.....	97

Figura 51 - Conhecendo o material.....	98
Figura 52 - Sumário.....	99
Figura 53 - Aula 4.....	100
Figura 54 - Ramificações.....	101

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Inauguração das Escolas de Aprendizizes e Artífices.....	28
Tabela 2 - Desenvolvimento da Educação Profissional no Ceará, 2008 a 2022.....	31
Tabela 3 - Eixos Tecnológicos e seus respectivos cursos técnicos.....	32
Tabela 4 - Matriz curricular do curso de Administração.....	44

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EEEP	Escola Estadual de Educação Profissional
IFCE	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará
OA	Objeto de Aprendizagem
OAAV	Objeto de Aprendizagem de Artes Visuais
SEDUC	Secretaria da Educação do Ceará

SUMÁRIO

1	PRÉ-VISUALIZAÇÃO	15
2	ESBOÇO.....	26
2.1	Transformações da Educação Profissional no Brasil.....	26
2.2	O ensino profissionalizante na rede estadual de educação do Ceará.....	31
2.3	O ensino de Arte na rede estadual de educação profissional do Ceará	34
2.4	Desafios e perspectivas do ensino de Arte sob a ótica da BNCC e do Novo Ensino Médio.....	45
3	DELINEADO.....	49
3.1	Ensino de Artes Visuais e as Tecnologias Digitais.....	49
3.1.1	<i>A Abordagem Triangular no ensino dos Elementos Básicos da Linguagem Visual por meio das Tecnologias Digitais.....</i>	49
3.2	Objetos de Aprendizagem de Artes Visuais.....	51
4	FINALIZAÇÃO.....	55
4.1	Descrição e análise da aplicação da pesquisa.....	55
4.1.1	<i>Aula 1.....</i>	55
4.1.2	<i>Aula 2.....</i>	59
4.1.3	<i>Aula 3.....</i>	60
4.1.4	<i>Aula 4.....</i>	62
4.1.5	<i>Aula 5.....</i>	64
4.1.6	<i>Aula 6.....</i>	70
4.1.7	<i>Aula 7.....</i>	74
4.1.8	<i>Aula 8.....</i>	78
4.1.9	<i>Aula 9.....</i>	85
4.1.10	<i>Aula 10.....</i>	87
4.1.11	<i>Exposição Virtual.....</i>	92
4.2	Proposta pedagógica: Entre Zeros e Uns.....	95
5	EDIÇÃO.....	103
	REFERÊNCIAS.....	106
	APÊNDICE A – PLANOS DE AULA 1/10.....	110
	APÊNDICE B – PLANOS DE AULA 2/10.....	112
	APÊNDICE C – PLANOS DE AULA 3/10.....	114

APÊNDICE D – PLANOS DE AULA 4/10.....	116
APÊNDICE E – PLANOS DE AULA 5/10.....	118
APÊNDICE F – PLANOS DE AULA 6/10.....	120
APÊNDICE G – PLANOS DE AULA 7/10.....	122
APÊNDICE H – PLANOS DE AULA 8/10.....	124
APÊNDICE I – PLANOS DE AULA 9/10.....	127
APÊNDICE J – PLANOS DE AULA 10/10.....	129
APÊNDICE K – QUESTIONÁRIO.....	131
APÊNDICE L – AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM.....	133
APÊNDICE M – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) DOS ALUNOS.....	134
APÊNDICE N – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) DA ESCOLA.....	135
APÊNDICE O – PROPOSTA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS.....	136

1 PRÉ-VISUALIZAÇÃO

Sempre que visito minhas memórias de infância, me vejo desenhando, atividade bem comum em crianças, porém com o passar do tempo algumas vão abandonando essa expressão. Comigo foi diferente, o desejo de tornar visível o meu mundo imaginário só aumentava. Já na minha adolescência, descobri uma nova paixão, a informática. Em 1997, aos 13 anos, comecei a procurar cursos nessa área, em Fortaleza. Porém, os custos eram fora da minha realidade financeira. Em 1998, surgem rumores de que as escolas públicas iriam ganhar laboratórios de informática e isso me deixou super entusiasmado, todavia terminei meu Ensino Fundamental sem presenciar computadores onde estudava.

No final do ano de 1999, minha família mudou-se para Itapiúna/CE, onde fiz o meu Ensino Médio (EM), na Escola de Ensino Médio Franklin Távora. Para a minha surpresa, ao chegar na referida escola descobri que a instituição já dispunha de um laboratório equipado com vários computadores, assim realizei um sonho que era manusear essa máquina tão aguardada. No ano seguinte, achei uma instituição que oferecia cursos de informática gratuitos, logo fiz minha matrícula e me aprofundei mais nas novas tecnologias.

Nesse curso, conheci o programa de criação e edição de imagens, chamado *MS Paint*, um programa simples que já vinha instalado no sistema operacional¹ *Windows*². Não o víamos de forma aprofundada, pois esse não era o foco do curso. O professor destinou uma aula para que fizéssemos um desenho nesse programa, comecei a brincar com a ferramenta e fiz um desenho que chamou a atenção do docente. Fiquei muito feliz em saber que podia criar e colorir algo digitalmente. Como sou de origem humilde, não tinha nem lápis de cor e a possibilidade de cromatizar o desenho digitalmente era algo grandioso para mim. Gostei tanto do curso que, assim que concluí, busquei fazer outro numa instituição diferente.

Em 2002, terminei o Ensino Médio e fiz o vestibular no campus universitário mais próximo de minha cidade, em Quixadá. Sempre sonhei em estudar Arte, mas na cidade citada não havia esse curso, por isso prestei vestibular para Matemática, contudo não obtive êxito.

¹ É o conjunto de programas que gerenciam recursos, processadores, armazenamento, dispositivos de entrada e saída e dados da máquina e seus periféricos. O sistema que faz comunicação entre o hardware e os demais *softwares*. O Sistema Operacional cria uma plataforma comum a todos os programas utilizados. Fonte: <https://www.inf.ufsc.br/~j.barreto/cca/sisop/sisoperac.html>.

² O *Windows* é hoje um conglomerado de versões de sistemas operacionais já lançados pela Microsoft, responsáveis por gerir e executar processos em computadores pessoais e empresariais de todo o mundo. Fonte: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/windows/>.

Em agosto de 2003, vou para Fortaleza à procura de emprego. Em setembro do mesmo ano, comecei a trabalhar como frentista em um posto de combustíveis. Casei-me em 2004 e tornei-me pai em 2005. A partir desses acontecimentos, deixei meu sonho de fazer uma faculdade adormecido e dediquei minha atenção para o meu trabalho e minha família. Entretanto continuei desenhando, pois no meu trabalho, tínhamos um computador e eu estava sempre a desenhar nessa máquina nas horas vagas.

Em 2008, ainda trabalhando no mesmo emprego, conheci uma pessoa que cursava Artes Plásticas no antigo Centro Federal de Educação Tecnológica do Ceará (CEFET), hoje Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE). Fiquei interessado e procurei fazer um cursinho pré-universitário para me preparar para o vestibular da instituição. Em 2010, aos 26 anos, sou aprovado em Artes Visuais no IFCE.

No quarto semestre do curso, em 2012, tive a disciplina de “Gravura Digital” com o Prof. Dr. Wendel Alves de Medeiros, que tratava das Artes Visuais e suas novas tecnologias: trabalhei com colagem digital, conheci as ferramentas básicas dos *softwares Photoshop* (um programa de edição e tratamento de imagens), e *CorelDraw* (programa de criação de imagens vetoriais). Nesse contexto, veio-me a ideia de trabalhar as novas tecnologias digitais no meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

No mesmo ano, fiz a disciplina de “Vídeo Arte”, também com o Professor Dr. Wendel, na qual vimos história do cinema, técnicas de enquadramento cinematográfico e como trabalho final tínhamos que criar um vídeo. Essas vivências me marcaram bastante, pois sempre gostei de filmes, séries, novelas e desenhos animados, e a partir do entendimento desse tema fiquei ainda mais fascinado pelo assunto.

Nessa mesma época, fiz um curso de Computação Gráfica no Centro Urbano de Cultura, Arte, Ciência e Esporte (CUCA), localizado no bairro Barra do Ceará, em Fortaleza, ministrado pelo professor Me. Carlos Wagner, onde conheci alguns programas de criação e edição de imagens, dentre eles o *Gimp*, um *software* gratuito que já vem instalado no sistema operacional *Linux*³. Então pensei, “meu objeto de estudo será a utilização do *Gimp* como ferramenta no ensino de Artes Visuais”.

³ é um sistema operacional baseado em Unix criado para *desktops*, mas que também é usado em servidores, *smartphones*, *tablets* e outros tipos de dispositivos, incluindo caixas bancários. Ao contrário de seus concorrentes mais famosos, o *Linux* não foi desenvolvido para fins comerciais e seu *software* e desenvolvimento são feitos em código aberto, o que significa que qualquer pessoa pode criar e distribuir aplicativos para ele. Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2015/03/linux-tudo-o-que-voce-precisa-saber-antes-de-comecar-usar.ghml>.

Em 2013, na disciplina de “Projeto social”, ministrada pela Profa. Dra. Isolda Machado Evangelista, criei uma proposta de oficina de artes gráficas com o *Gimp* para ser aplicado aos alunos do 7º ano, nos seus contraturnos, na Escola Municipal Professor José Maria Moreira Campos – EI/EF, localizada no Bairro Conjunto Esperança, pois quis mostrar que, com o acompanhamento adequado, pode ser bem proveitoso usar esse tipo de programa para produzir obras visuais, tendo em vista que praticamente todas as escolas dispõem de laboratório de informática. A oficina foi um sucesso, trazendo até professores para acompanhar as aulas, e a diretora deixou as portas abertas para futuras parcerias.

Para fechar o ano com chave de ouro, prestei concurso para professor do Estado do Ceará, para a disciplina de Arte, ainda cursando a faculdade, mas mesmo assim não hesitei em fazer. Fiquei nos classificáveis, conseguindo tempo suficiente para concluir o ensino superior.

Em 2014, participei da seleção do “Programa Mais Educação⁴”, sendo aprovado e lotado na Escola Municipal Ulisses Guimarães - EI/EF, localizada no bairro Bom Jardim, para ministrar aulas de Desenho. Nessa escola trabalhei conceitos e técnicas de desenho desde o tradicional até o digital. Para mim, foi uma ótima experiência, pois tive a oportunidade de trabalhar com crianças e adolescentes de 8 a 12 anos. Fiquei à frente das aulas de Desenho durante o primeiro semestre de 2014.

No segundo semestre, cursei a disciplina de "Estágio Supervisionado III", que executei numa turma de Informática no IFCE. Como resultado da experiência participei juntamente com Eloilma Moura e Geovane Queiroz do “XI Seminário de Iniciação à Docência - Professores em espaços de formação: mediações, práxis e saberes docentes, com o trabalho “Experimentos com Leituras de Imagens na Disciplina de Artes Visuais no Ensino Médio”, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Natal/RN. Defendi meu Trabalho de Conclusão de Curso com o título “Novas Tecnologias: O *Gimp* como Ferramenta no Ensino de Artes Visuais na Educação Básica”, com a orientação do Prof. Dr. Wendel Alves de Medeiros, em que obtive a aprovação. Encerrando o ano, fui convocado para assumir o concurso de professor do Estado do Ceará.

⁴ O Programa Mais Educação, criado pela Portaria Interministerial nº 17/2007 e regulamentado pelo Decreto 7.083/10, constitui-se como estratégia do Ministério da Educação para indução da construção da agenda de educação integral nas redes estaduais e municipais de ensino que amplia a jornada escolar nas escolas públicas, para no mínimo 7 horas diárias, por meio de atividades optativas nos macrocampos: acompanhamento pedagógico; educação ambiental; esporte e lazer; direitos humanos em educação; cultura e artes; cultura digital; promoção da saúde; comunicação e uso de mídias; investigação no campo das ciências da natureza e educação econômica. Fonte: <http://portal.mec.gov.br/programa-mais-educacao/apresentacao?id=16689#:~:text=O%20Programa%20Mais%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20criado,jornada%20escolar%20nas%20escolas%20p%C3%BAblicas%2C>.

Em fevereiro de 2015, coleei grau e finalizei o curso de Licenciatura em Artes Visuais. Pedi demissão do meu trabalho, que iniciei em 2003, para assumir o cargo de Professor. Em maio, fui nomeado e lotado em duas escolas no interior do estado, são elas: Escola de Ensino Médio Almir Pinto, em Aracoiaba e Escola de Ensino Médio Zélia de Matos Brito, em Guaramiranga. A uma distância de quase 30 km de uma para a outra, em que percorria 3 vezes por semana. Esse foi um período de adaptação e de descobertas. Fui muito bem recebido em ambas as escolas, tendo total apoio para exercer meu trabalho. Na escola de Guaramiranga, realizei uma intervenção de *Graffiti* com a aplicação de estêncis feitos pelos alunos, tendo os trabalhos reconhecidos pela comunidade escolar. Já na escola de Aracoiaba, trabalhei com mais proximidade os elementos da linguagem visual e o desenho. Fiquei nessas escolas até concluir o ano letivo de 2015.

Em 2016, consegui transferir minha lotação para Fortaleza, para a Escola Estadual de Educação Profissional Darcy Ribeiro, onde trabalho atualmente. Nessa escola fiquei responsável, de 2016 a 2018, pelo Projeto de Desenho com a turma do curso técnico em Paisagismo. No projeto trabalhamos desde o desenho manual até a arte digital com o programa *Gimp*.

Usando os conhecimentos adquiridos na universidade, nas cadeiras de “Fundamentos Básicos da Fotografia”, “Fotografia Experimental” e “Vídeo Arte”, desenvolvi na disciplina de Arte, uma atividade de releitura de imagens através de fotografias tiradas com celular, em que os alunos deveriam escolher dentre as obras de arte a sua referência e recriar, devendo dar um novo significado à imagem; além desse, desenvolvi um projeto de produção audiovisual que foi batizado de “Curta DR”. Nesse projeto, trabalhamos desde a teoria do audiovisual até a edição de um filme e, na parte de edição, contei com a parceria do professor de Informática, Moisés Ferreira. Para isso, com participação dos quatro 1º anos, foram produzidos 9 filmes por turma, totalizando 36 curtas de até 10 minutos e de temática livre, e por isso, tivemos filmes de comédia, drama, ação e aventura. Desses curtas, foram selecionados os 10 melhores para serem exibidos no auditório da escola, em uma “sessão de gala”, tendo os destaques premiados com uma réplica do Oscar. As categorias premiadas foram “Melhor Ator”, “Melhor Atriz”, “Melhor Fotografia” e “Melhor Filme”. Dessa forma, o projeto mostrou que é possível trabalhar utilizando as novas tecnologias no ensino de Arte. Ainda mais, para a realização do projeto trabalhei a escrita dos alunos na confecção do argumento e do roteiro do filme, o entendimento visual através do estudo da composição visual com técnicas de enquadramento fotográfico e cinematográfico, o desenvolvimento e a discussão dentro de uma narrativa, a utilização de aparelho celular para a captação de imagem e áudio, além de computadores e aplicativos de

celulares para a edição e finalização dos curtas. A apresentação e organização do evento de premiação ficou por conta dos alunos sob minha supervisão. E assim trabalhei também desenvolvendo em público, oralidade, organização, criatividade e trabalho em grupo. Os Projetos desenvolvidos na disciplina de Arte deram tão certo, que continuo desenvolvendo na escola.

Ainda em 2016, iniciei o curso de especialização em “Novas Tecnologias Aplicadas à Educação”, na Universidade Cândido Mendes (UCAM), o qual concluí em 2018.

Em 2017, criei o projeto de fotografia com celular, na turma de Nutrição e Dietética, 2º ano, em que trabalhei técnicas de fotografia com o aparelho móvel. No projeto apresentei a técnica de “*light paint*”⁵ com *smartphone*, trabalhei técnicas de perspectiva forçada e criação de fotos com clones. Ademais, formei um grupo de desenho da escola Darcy Ribeiro chamado “Traço Criativo”, em que levo técnicas e discussões sobre o Desenho, sendo também um projeto atual. Ainda desenvolvi e organizei o Sarau de Artes, que aconteceu dentro das aulas de Arte, envolvendo Artes Visuais, Literatura, Música, Teatro e Dança. A culminância foi realizada no auditório da escola, com apresentações das quatro turmas de 1º ano.

Para acrescentar como fruto do meu trabalho, o curta-metragem “Vida de Gamer”, produzido no ano de 2016, na disciplina de Arte, foi qualificado para participar da etapa regional do “Festival Alunos que Inspiram”⁶, promovido pela Secretaria da Educação do Ceará (SEDUC).

Em seguida, ministrei o “Minicurso de Caricatura Digital”, na “Design em Foco – 2ª Edição da Semana de Design Gráfico da Unicatólica”, em Quixadá/CE. Participei da mesa de conversa da “SPAI – II Seminário PIBID Artes IFCE - Artes Visuais e Teatro” com o título “O PIBID e o Ensino de Artes na Escola Básica: Reflexões Urgentes”, em Fortaleza/CE.

Adicionalmente, fui aprovado na seleção para Tutor a Distância do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual do Ceará (UECE) em parceria com a Universidade Aberta do Brasil (UAB), uma experiência muito enriquecedora, pois contribui para a formação

⁵ O *light painting* é uma técnica de iluminação fotográfica, que em tradução livre significa “pintar com a luz”. A técnica consiste em movimentar uma fonte de luz, em um ambiente totalmente escuro (ou com pouca iluminação, bem próximo a escuridão), com a câmera programada para uma longa exposição e fixa em um tripé ou outro local que dê firmeza a ela. Com a fonte de luz – que pode ser desde um isqueiro, até um flash, dependendo do que se planeja – o fotógrafo irá “pintar” o que ele quer que apareça na imagem. Fonte: <https://pontodeouro.wordpress.com/2011/05/14/light-painting-%E2%80%93-o-que-e/>.

⁶ iniciativa que visa identificar, valorizar e dar visibilidade à produção artística e cultural dos estudantes matriculados na rede pública estadual de ensino do Ceará. Fonte: [https://www.seduc.ce.gov.br/2022/03/31/seduc-divulga-regulamento-do-vi-festival-alunos-que-inspiram/#:~:text=A%20Secretaria%20da%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20\(Seduc,estudantes%20matriculado%20na%20rede%20p%C3%ABlica](https://www.seduc.ce.gov.br/2022/03/31/seduc-divulga-regulamento-do-vi-festival-alunos-que-inspiram/#:~:text=A%20Secretaria%20da%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20(Seduc,estudantes%20matriculado%20na%20rede%20p%C3%ABlica).

de futuros professores de Arte, e para fechar o relato das minhas ações no ano de 2017, ministrei a Atividade Curricular Complementar (ACC) de “Computação Gráfica com o *Gimp*”, na UECE/UAB.

Em 2018, através do programa do governo estadual “Minha escola é da comunidade” consegui financiamento para um projeto de *Graffiti* na escola, em que formei um grupo de 15 alunos e apresentei conhecimentos teóricos e práticos sobre *Graffiti*, que culminou na pintura mural de uma área da escola. Além disso, ainda consegui financiamento para o projeto em 2019 e executamos da mesma forma do ano anterior.

Fiquei à frente da participação da escola no “Festival Alunos que inspiram” e qualificamos 5 trabalhos para a etapa regional nas categorias: Desenho, *Graffiti*, Escultura, Curta-metragem e Poema, conquistando o 1º lugar na etapa regional em todas elas. Na etapa estadual, conseguimos o 3º lugar na categoria Escultura e o 2º lugar na categoria Desenho.

As vivências obtidas durante esses anos, tanto no período da minha adolescência, passando pela graduação e especialização, além de cursos de curta e longa duração, até a minha atuação na educação como professor, me fizeram ter o desejo de cursar o Mestrado Profissional em Artes. Ocasão que possibilitou uma melhor compreensão, crítica e metodológica, desse ecossistema do qual faço parte, que é o ensino de Arte.

Atualmente, quando se fala em educação, faz-se necessário adentrar na utilização de novas tecnologias digitais e no ensino-aprendizagem. Principalmente com a chegada da Covid-19, em que as práticas educativas tiveram que passar por adaptações devido às medidas de combate à contaminação do vírus. Uma das ações foi o isolamento social, que mudou a rotina escolar, no qual os atores da educação transformaram suas residências, fazendo de suas casas espaços para manter a educação ativa. Assim, as ferramentas digitais como o computador, *smartphone*, *tablet* e *internet* assumiram papéis primordiais a fim de suprir as dificuldades de não se ter uma educação presencial, surgiu então o ensino remoto. Já próximo ao final de 2021, as aulas presenciais retornaram, ainda receosos com o risco de contaminação.

Assim sendo, essa pesquisa surge da necessidade percebida a partir das vivências do pesquisador em sala de aula à frente do componente curricular Arte, e de suas dificuldades em relação à carga horária e materiais disponíveis para o apoio do ensino-aprendizagem dos conteúdos estabelecidos pelo currículo do ensino médio e a busca dos estudantes por terem aulas de Arte ligadas às tecnologias digitais, tendo em vista que, segundo Marc Prensky (2001), há no uso das tecnologias digitais dois tipos de públicos, que podem ser divididos em “nativos digitais” e “imigrantes digitais”. Assim, são considerados nativos digitais aqueles que nasceram

em meio às novas tecnologias, em que os programas de edição e criação de textos, bate-papos, redes sociais e celulares com câmeras fazem parte de seu cotidiano. Já os imigrantes digitais são pessoas que nasceram antes da explosão tecnológica e que estão se adaptando a essa nova era.

Além disso, temos as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2017), que na competência específica 6 de Linguagens e Códigos prevê que:

[...] os estudantes possam entrar em contato e explorar manifestações artísticas e culturais locais e globais, tanto valorizadas e canônicas como populares e midiáticas, atuais e de outros tempos, sempre buscando analisar os critérios e escolhas estéticas que organizam seus estilos, inclusive comparativamente, e levando em conta as mudanças históricas e culturais que as caracterizam.

À vista disso, depreende-se que é necessário o contato com manifestações artísticas em seus diversos contextos, valorizando as produções já estabelecidas como as populares e midiáticas.

Já na competência específica 7 faz referência a:

Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2017).

Essa competência traz à tona as práticas de linguagem em ambiente digital, que têm feito, cada dia mais, parte da vida social contemporânea. Ademais, transmite uma visão crítica, ética e estética das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) e de seu uso, no intuito de possibilitar compreender e produzir criticamente nesse meio.

Todas essas experiências atreladas à utilização das tecnologias digitais e ao ensino de Artes Visuais me fazem questionar quais as possibilidades e limites da utilização de uma proposta para o ensino de Artes Visuais por meio de ferramentas tecnológicas digitais. Visto que essas vivências, principalmente com as tecnologias móveis como *smartphones* e *tablets*, possibilitam a fruição, discussão, criação e compartilhamento de arte, e estão presentes no dia a dia dos alunos, porém ainda causam muitas desconfianças em alguns que fazem a educação.

Com isso, o Objetivo Geral desta pesquisa é desenvolver uma proposta pedagógica para o ensino de Artes Visuais por meio de ferramentas tecnológicas digitais. Em concordância com esse objetivo geral, adicionam-se os objetivos específicos: investigar, por meio da pesquisa-ação, como as ferramentas tecnológicas digitais propiciam possibilidades criativas, artísticas e

estéticas com um grupo de discentes da EEEP Darcy Ribeiro; refletir sobre o processo do ensino de Artes Visuais por meio de ferramentas tecnológicas digitais; compartilhar proposta pedagógica com professores de Arte.

Para atingir o objetivo aqui proposto, esta pesquisa fundamenta-se nos conceitos da Abordagem Triangular (BARBOSA, 2010), Elementos Básicos da Linguagem Visual (DONDIS, 1997) e Objeto de Aprendizagem de Artes Visuais (OAAV) (LIMA, 2013). Outrossim, contou com referências que aparecem ao longo do texto dissertativo, complementando a revisão bibliográfica e ajudando na formulação do que se quer comunicar com este trabalho.

Esta é uma pesquisa em ensino de Artes Visuais, que segundo Pimentel (2006), é aquela cuja ênfase está no processo de ensino de Arte, seus fundamentos e as reflexões sobre eles, sua prática e sua reflexão sobre ela. E tem como objeto desenvolver uma proposta pedagógica para ensino de Artes Visuais com o auxílio de ferramentas tecnológicas digitais.

Sobre o tipo de pesquisa, utilizou-se uma abordagem qualitativa, que segundo Minayo (2007, p. 21):

[...] trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes.

Desse modo, a pesquisa qualitativa lida com relações, fenômenos e processos que dificilmente podem ser representados de maneira quantitativa, por meio de números e indicadores, tendo em vista que o ser humano além de agir dentro e a partir da realidade, pensa e interpreta seu entorno de modo subjetivo, trazendo nos seus argumentos influências externas, compartilhadas com seus congêneres (MINAYO, 2007).

Assim, busca interpretar o que está ao redor, transformando-o em representações a partir de notas de campo, entrevistas, conversas, observações, fotografias, vídeos e anotações pessoais (DENZIN E LINCOLN, 2005).

Sobre a categoria da pesquisa, vale-se da pesquisa-ação, que pressupõe a existência de uma relação entre o pesquisador e as pessoas envolvidas no estudo ou projeto e suas transformações, para assim, procurar a solução possível para o problema de forma coletiva e com a participação de todos.

A pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e

realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (THIOLENT, 1998, p. 14).

Nesse caso, o professor/pesquisador será também participante das ações implicadas ao problema investigado, desempenhando um papel ativo na própria realidade observada, havendo uma ampla interação entre pesquisadores e pessoas envolvidas na situação analisada. Além da efetiva participação, busca-se produzir conhecimento, adquirindo experiência, contribuindo para a discussão e/ou trazendo avanços às questões abordadas na pesquisa, divulgando-as por meios apropriados na comunidade *locus* e canais devidamente reconhecidos cientificamente como revistas, congressos, entre outros (THIOLENT, 1998).

A pesquisa acontecerá na Escola Estadual de Educação Profissional Darcy Ribeiro, localizada na regional V, na periferia de Fortaleza, Ceará, onde o pesquisador atua como professor de Arte, desde 2016. Atualmente a instituição atende a um público de 540 alunos divididos em três séries do Ensino Médio, oferecendo formação básica, técnica e diversificada, ofertando quatro cursos profissionalizantes, a saber: Agrimensura, Agroindústria, Desenho de Construção Civil e Nutrição e Dietética. A escola dispõe do componente curricular Arte apenas no primeiro ano do Ensino Médio.

Como público participante da pesquisa um grupo de 24 alunos foi formado, escolhido por meio de uma inscrição por ordem de chegada disponibilizado na secretaria da escola, com oferta de 6 vagas por curso de 1º ano. A escolha da amostragem se deu por interesse e disponibilidade dos discentes, tendo em vista que as aulas aconteceram no contraturno escolar, fora do horário normal estabelecido pela escola. Para a implementação da proposta pedagógica foram elaborados dez planos de aula, contemplando momentos de vivência interpessoal, momentos teóricos e práticos, momentos avaliativos e de criação artística para promoção de exposições em ambiente virtual. Nos apêndices os planos de aula estão detalhados. Os espaços utilizados foram a sala de aula, ambientes externos como pátio, refeitório, biblioteca e laboratórios de informática e linguagens, durante o período de um bimestre, compreendidos entre os meses de abril a junho de 2023.

Na coleta de dados, foram utilizados formulários eletrônicos no início de todas as aulas para saber o nível de conhecimento dos estudantes sobre cada conteúdo abordado, quatro formulários como tarefa de casa para que os estudantes pudessem comentar sobre a sua produção e sobre um trabalho de um colega escolhido a seu critério, uma entrevista semiestruturada ao final do projeto, um questionário fechado, aferindo o perfil da turma e suas

considerações sobre as aulas, um questionário aberto sobre as experiências vivenciadas durante o projeto, anotações, fotografias, vídeos, áudios e a produção dos alunos. Os materiais coletados foram analisados a partir da compreensão e desenvoltura com as ferramentas digitais tendo como referência a Competência 7 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) e entendimento e expressão dos elementos básicos da linguagem visual segundo Dondis (2004). A partir dessa interpretação foi verificado que o estudante conseguiu utilizar as tecnologias digitais para fruir, criar, discutir e compartilhar obras gráficas, compreendendo o seu mundo através das imagens que lhes são oferecidas. Por fim, com os resultados observados, compartilhamos a proposta pedagógica com essas experiências para professores de Arte.

A estrutura do trabalho ficou dividida em cinco capítulos, utilizando como parâmetro para nomeá-los as cinco principais etapas do processo do desenho digital, a saber: “Pré-visualização”, “Esboço”, “Delineado”, “Finalização” e “Edição”.

O primeiro capítulo, que tem como título PRÉ-VISUALIZAÇÃO, corresponde à introdução, em que se apresentam a justificativa, os objetivos, a metodologia e os principais autores que alicerçam esta pesquisa. No desenho, a pré-visualização é a etapa de inspiração, busca pela ideia que vai nortear o trabalho.

O segundo capítulo é intitulado de ESBOÇO, que no desenho é a etapa de materialização da ideia, na qual se pode usar as ferramentas disponíveis no programa como o lápis e pincel para dar corpo à pré-visualização. Nessa divisão, um panorama do ensino profissionalizante no Brasil será tratado. Em seguida, será abordado o ensino profissionalizante da rede estadual do Ceará. Posteriormente, será falado sobre o ensino de Arte na educação profissionalizante. Além disso, a BNCC e o Documento Curricular Referencial do Ceará (DCRC) serão abordados.

O terceiro capítulo denominado de DELINEADO, que é a fase das correções do esboço e tracejado das linhas com mais precisão, trará a utilização das tecnologias na educação, chegando de forma mais aprofundada no ensino de Artes Visuais e as tecnologias digitais. Refletindo, ainda, sobre os objetos de aprendizagem de Artes Visuais.

FINALIZAÇÃO é o título do quarto capítulo, que no desenho trata-se da arte finalização, trabalhando luz e sombra, colorização e acabamentos. De forma detalhada serão mostradas a proposta pedagógica, a análise e a interpretação das experiências desenvolvidas em sala de aula, dos trabalhos dos discentes e os resultados conseguidos, buscando responder os questionamentos colocados inicialmente.

Em seguida, será realizado o tópico EDIÇÃO, que faz referência à etapa em que se trabalha o equilíbrio de cores, ajustando os últimos detalhes para enfim salvar o trabalho, em que as considerações finais acerca da pesquisa desenvolvida serão abordadas. Por último, as

REFERÊNCIAS, que corresponde ao SALVAR, etapa final da criação no meio virtual, no qual se nomeia o arquivo e é escolhido o formato final do trabalho, em que trará a lista de autores que serão usados para referenciar a pesquisa.

2 ESBOÇO

Neste capítulo, será realizada uma visita histórica a respeito da educação profissional no Brasil, observando sua evolução até chegar aos dias atuais, em seguida serão expostos o ensino profissionalizante da rede estadual do Ceará e o ensino de Arte a partir de sua legislação, abordando sua execução numa Escola Profissionalizante (EP), seus desafios e perspectivas sob a ótica da BNCC e do Novo Ensino Médio.

2.1 Transformações da Educação Profissional no Brasil

Antes de dissertar sobre a educação profissionalizante no Brasil, deve-se pontuar rapidamente sobre os povos originários e suas práticas educativas e laborais, na época da chegada dos portugueses, que em geral, eram ligadas às vivências cotidianas, as quais aconteciam a partir da observação e efetiva participação nas atividades de caça, pesca, plantio, colheita, construção, defesa e produção de utensílios e adornos. Assim, os conhecimentos eram passados dos mais velhos aos mais novos, que observavam, repetiam e aprendiam. Tais práticas continuam presentes na nossa aprendizagem contemporânea, agora incorporadas a outras práticas educacionais profissionais (MANFREDI, 2017).

Nos dois primeiros séculos do Brasil colonial, a economia era baseada no sistema de *plantation*, em que se destacam quatro pilares: latifúndio, monocultura, mão de obra escrava e produção voltada para o mercado exterior. A força de trabalho era composta por nativos, negros vindos da África e alguns trabalhadores livres, que desempenhavam atividades que exigiam uma maior qualificação técnica. Na aprendizagem dos escravizados e homens livres prevalecia as práticas educativas informais de qualificação, desenvolvidas no cotidiano de trabalho, sem regulamentação (CUNHA apud MANFREDI, 2017).

Com a expansão da agroindústria açucareira e o crescimento da extração de minérios em Minas Gerais, fizeram surgir os núcleos urbanos, onde se formou uma população consumidora de bens e serviços como: sapateiros, ferreiros, carpinteiros, pedreiros, dentre outros. Também se localizavam nesses núcleos os colégios religiosos dos jesuítas, que tinham seus próprios artesãos responsáveis pela construção, manutenção e oferecimento de serviços diversos (CUNHA, 2000).

Logo, os colégios e residências jesuítas foram os primeiros espaços de formação profissional, conhecidos como “escolas-oficinas”, onde eram ensinados ofícios ligados à

carpintaria, ferraria, construção de edifícios, embarcações, pintura, produção de tijolos, telhas, louças, fabricação de medicamentos, de fiação e de tecelagem (MANFREDI, 2017).

As manufaturas têxteis e metalúrgicas surgem no século XVIII, responsáveis por fabricar ferraduras para animais de carga e instrumentos de trabalho direcionados à mineração. Já o trabalho artesanal no Brasil, baseou-se no modelo corporativo da Metrópole, estruturado em organizações embandeiradas (irmandades) e não embandeirados. Essas organizações ficaram em atividade até a Constituição de 1824.

A partir da contribuição do sistema jesuítico de educação no período colonial e da mudança da família real para o Brasil em 1808, houve a fundação das primeiras instituições públicas de ensino superior, destinadas à formação de funções qualificadas do Exército e da administração pública do Estado. Várias academias foram criadas, destacam-se as ligadas ao campo da arte, a saber: No Rio de Janeiro, o curso de Desenho Técnico, em 1818; a Academia de Artes, em 1820, e a cadeira de Desenho em Vila Rica, em 1817 (CUNHA apud MANFREDI, 2017).

Com a Constituição de 1824, tem-se a garantia do ensino primário de forma gratuita a todos os cidadãos. Ao mesmo tempo, o Estado buscava dar conta da alta demanda por mão de obra especializada, oferecendo formação aos artífices para as oficinas, fábricas e arsenais.

Entre os anos de 1840 e 1856 são fundadas as casas de educandos artífices, necessidade notada pelo Império, com foco em crianças em situação de vulnerabilidade social, por receio das mesmas se tornarem adultos desocupados e um perigo para a sociedade, como aponta Manfredi (2017, p. 53):

Entre 1840 e 1856 foram fundadas as casas de educandos artífices por dez governos provinciais, que adotaram o modelo de aprendizagem de ofícios vigentes no âmbito militar, incluindo os padrões de hierarquia e disciplina. Crianças e jovens em estado de mendicância eram encaminhados para essas casas, onde recebiam instrução primária – no âmbito da leitura, da escrita, da aritmética, da álgebra elementar, da escultura, do desenho, da geometria, entre outros – e aprendiam alguns dos seguintes ofícios: tipografia, encadernação, alfaiataria, tornearia, carpintaria, sapataria, entre outros. Concluída a aprendizagem, o artífice permanecia mais três anos no asilo, trabalhando nas oficinas, com a dupla finalidade de pagar sua aprendizagem e formar um pecúlio, que lhe era entregue no final do triênio.

Assim, o público atendido por essas casas aprendia uma formação e exercia uma atividade na instituição que o acolhia, ainda fazia uma economia por meio do pecúlio, que funcionava como uma reserva de dinheiro que era devolvido ao final do período de acolhimento.

Segundo Manfredi (2017, p. 54), “entre 1858 e 1886 foram criados liceus de artes e ofícios nos seguintes centros urbanos: Rio de Janeiro, o primeiro (1858), Salvador (1872), Recife (1880), São Paulo (1882), Maceió (1884) e Ouro Preto (1886)”. Esses cursos eram livres, porém os escravos não tinham acesso.

No período da primeira república, que vai de 1889 a 1930, surgem novos empreendimentos industriais e grandes centros urbanos, exigindo qualificação profissional nos setores de infraestrutura, transportes e edificações. Então, as instituições de ensino de ofícios artesanais e manufatureiros dão espaço às iniciativas de governos estaduais, federais e de outros grupos como igrejas católicas, associações de trabalhadores e membros da elite cafeeira (MANFREDI, 2017).

Em 1909, no governo de Nilo Peçanha, houve a transformação das escolas de aprendizes em um único sistema de ensino profissionalizante, através do decreto de n. 7.566, de 23 de setembro:

Art. 1º Em cada uma das capitães dos Estados da Republica o Governo Federal manterá, por intermedio do Ministerio da Agricultura, Industria e Commercio uma Escola de Aprendizes Artífices, destinada ao ensino profissional primario e gratuito (BRASIL, 1909).

Dessa forma, foram inauguradas 19 Escolas de Aprendizes e Artífices, distribuídas em todo o território brasileiro, como pode ser observado no quadro abaixo (Tabela 1):

Tabela 1 – Inauguração das Escolas de Aprendizes e Artífices

Instituição
Escola de Aprendizes Artífice de Mato Grosso
Escola de Aprendizes Artífice do Piauí
Escola de Aprendizes Artífice de Goiás
Escola de Aprendizes Artífice do Rio Grande do Norte
Escola de Aprendizes Artífice da Paraíba
Escola de Aprendizes Artífice do Maranhão
Escola de Aprendizes Artífice do Paraná
Escola de Aprendizes Artífice de Alagoas
Escola de Aprendizes Artífice de Campo RJ
Escola de Aprendizes Artífice de Pernambuco
Escola de Aprendizes Artífice do Espírito Santo
Escola de Aprendizes Artífice de São Paulo
Escola de Aprendizes Artífice de Sergipe
Escola de Aprendizes Artífice do Ceará
Escola de Aprendizes Artífice da Bahia
Escola de Aprendizes Artífice do Pará
Escola de Aprendizes Artífice de Santa Catarina
Escola de Aprendizes Artífice de Minas Gerais

Escola de Aprendizizes Artífice do Amazonas

Fonte: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (Adaptado pelo autor) (2003, p. 20).

Essas escolas estavam subordinadas a uma legislação que as distinguiu das demais instituições profissionalizantes particulares, estaduais e até mesmo federais, pois as escolas de aprendizes artífices tinham prédios próprios, currículos e metodologias diferenciados, contavam também com condições de ingresso e orientação para os egressos (CUNHA, 2000).

Segundo Manfredi (2016), as escolas tinham como objetivo oferecer formação de operários e contramestres, valorizando o ensino prático através de oficinas de trabalhos manuais ou mecânicos, que tivessem, quando viável, ligação com a carência de cada Estado. Foram criados, ainda, cursos noturnos obrigatórios, um curso primário para analfabetos e outro de desenho.

Em 13 de janeiro de 1937, essas escolas são transformadas em liceus industriais, pela Lei de nº 378, no Artigo 37: “A Escola Normal de Artes e Offícios Wenceslão Braz e as escolas de aprendizes artífices, mantidas pela União, serão transformadas em lyceus, destinados ao ensino profissional, de todos os ramos e grãos”. Cinco anos mais tarde, por meio do Decreto-Lei nº 4.127/42, os liceus industriais são convertidos em escolas industriais e técnicas, passando a oferecer formação profissional nos dois ciclos do ensino industrial. No mesmo ano, é criado o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI), por intermédio do Decreto-Lei nº 4.048, de 22 de janeiro, o qual se trata de uma instituição privada de interesse público, com o objetivo de formar trabalhadores para a indústria. Já em 10 de janeiro de 1946, foi criado pelo Decreto Lei nº 8.621 o Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC). Da mesma forma que o SENAI, trata-se de uma instituição privada de interesse público, destinada à formação de trabalhadores para o comércio (SOUZA apud GARCIA, DORSA E OLIVEIRA, 2018, p. 8).

Segundo Garcia, Dorsa e Oliveira (2018), em 16 de fevereiro de 1959, publicou-se a Lei nº 3552, que trata sobre a nova organização escolar e administrativa dos estabelecimentos de ensino industrial do Ministério da Educação e Cultura, instituindo as escolas técnicas federais. Nos anos seguintes, as Escolas Agrícolas Federais, por meio do Decreto nº 60.731 de 19 de maio de 1967, passam a ser regidas pelo Ministério da Educação e Cultura. Assim, foi se edificando uma rede de escolas profissionalizantes federais, que vão dar origem, em 1994, aos Centros Federais de Educação Tecnológica.

Em 1998, tornou-se proibida a construção de novas escolas federais e várias normatizações conduziram os CEFETs a oferecer de forma escalonada mais vagas para o ensino

superior, passando a maior responsabilidade de ofertas de cursos técnicos para os Estados e iniciativa privada. Em 2004, há uma mudança de orientação das políticas federais para a educação profissionalizante, retomando a oferta de cursos técnicos integrados ao ensino médio. No ano seguinte, a lei que proibia a expansão da Rede Federal é vedada pelo documento chamado “por uma profissionalização sustentável”, que tinha como objetivo inserir a educação profissional num projeto de nação e de desenvolvimento sustentável, aspirando uma melhor distribuição de renda, que possibilitasse inclusão e justiça social, promovendo uma aproximação internacional e a cooperação com o intuito de empreender um crescimento econômico e social.

Em 29 de dezembro de 2008, é publicada a Lei 11.892, que institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, criando os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, vinculados ao Ministério da Educação. Sendo os Institutos Federais (IFs) instituições de educação superior, básica e profissional estruturadas a partir dos CEFETs, escolas técnicas e agrotécnicas federais e escolas vinculadas às universidades federais. São objetivos dos IFs ofertar educação profissional técnica de nível médio, na forma de cursos integrados; cursos de formação inicial e continuada em todos os níveis de escolaridade, nas áreas de educação profissional e tecnológica; implementar pesquisas aplicadas, estimulando o desenvolvimento de soluções técnicas e tecnologias, fazendo esses benefícios chegarem à comunidade; desenvolver atividades de extensão da educação profissional e tecnológica, em articulação com o mundo do trabalho e os segmentos sociais, com ênfase na produção, desenvolvimento e difusão de conhecimentos científicos e tecnológicos; estimular processos educativos, favorecendo a geração de trabalho e renda, buscando a emancipação do cidadão e ministrar em nível de educação superior cursos de licenciatura, bacharelado, cursos de pós-graduação lato sensu e stricto sensu (BRASIL/PLANALTO, 2008).

Em 2019, a Rede Federal está composta por 38 Institutos Federais, 02 Centros Federais de Educação Tecnológica (Cefet), a Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), 22 escolas técnicas vinculadas às universidades federais e o Colégio Pedro II. Considerando os respectivos campi associados a estas instituições federais, tem-se ao todo 661 unidades distribuídas entre as 27 unidades federadas do país (BRASIL/MEC, 2019).

Além da expansão dos IFs, levando educação profissionalizante de qualidade para as 27 unidades da federação brasileira, chegando atualmente ao total de 661 unidades, tem-se também a criação do “Programa Brasil Profissionalizado”, instituído em 12 de dezembro de 2007, pelo decreto N° 6.302, com propósito de fomentar ações que promovam a expansão,

ampliação e modernização das redes estaduais de Educação Profissional e Tecnológica, ampliando a oferta de cursos técnicos de nível médio, principalmente integrado ao ensino profissionalizante e tecnológico.

No próximo tópico será abordado o ensino profissionalizante na rede estadual de educação do Ceará, apontando o contexto histórico e a evolução desse formato de ensino no estado.

2.2 O ensino profissionalizante na rede estadual de educação do Ceará

A partir do “Programa Brasil Profissionalizado”, instituído pelo decreto N° 6.302 de 12 de dezembro de 2007, foi possível que o Governo do Estado do Ceará, através da Secretaria da Educação (SEDUC), criasse em 2008 a rede de Escolas Estaduais de Educação Profissional (EEEP), tendo como estratégia integrar o Ensino Médio à formação profissional de nível técnico, por meio da educação de tempo integral.

Este modelo de educação possibilita uma qualificação de nível básico e profissionalizante, aproximando os jovens cearenses ao mercado de trabalho e habilitando-os a concorrer a uma vaga na universidade.

Em 2008, a rede contava com 25 Escolas Estaduais de Educação Profissional, distribuídas em 20 municípios cearenses, que ofereciam quatro cursos de nível técnico, a saber: Enfermagem, Guia de Turismo, Informática e Segurança do Trabalho. Os municípios escolhidos para receber uma EEEP, além da capital, deveriam obedecer ao critério de ser município sede das Coordenadorias Regionais de Desenvolvimento da Educação (CREDE), também tinham que seguir alguns outros parâmetros, tais como: se situarem em áreas de vulnerabilidade social; apresentarem indicadores educacionais abaixo do esperado como forma de revitalizá-las; e estarem em condições mínimas necessárias à implantação. Para a escolha dos cursos, eram levados em conta as características socioeconômicas dos municípios contemplados, alinhados às estratégias de desenvolvimento econômico e produtivo do Ceará. Esse critério continua sendo considerado ainda hoje (SEDUC-CE, 2015).

Na Tabela 2, que segue abaixo, pode-se observar o crescimento da rede, que chega ao ano de 2022 com 131 Escolas Estaduais de Educação Profissional, presentes em 111 municípios, ofertando 54 cursos técnicos.

Tabela 2 – Desenvolvimento da Educação Profissional no Ceará, 2008 a 2022

Ano	Escolas em funcionamento	Municípios	Cursos
-----	--------------------------	------------	--------

2008	25	20	4
2009	51	39	13
2010	59	42	18
2011	77	57	43
2012	92	71	51
2013	97	74	51
2014	106	82	53
2015	111	88	52
2016	115	90	53
2017	116	93	53
2018	119	95	52
2019	121	97	52
2020	122	98	52
2021	123	101	52
2022	131	111	54

Fonte: Secretaria da Educação do Ceará/Coordenadoria de Desenvolvimento da Educação Profissional (2022). Elaborada pelo autor.

O programa de escolas profissionalizantes se tornou uma política educacional do Estado do Ceará, recebendo altos investimentos e se expandiu por todo o território cearense, a fim de potencializar o desenvolvimento econômico local e possibilitar a formação de mão de obra especializada, gerando emprego e renda para os municípios que recebem essas escolas.

Atualmente, a rede de EEEPs conta com escolas padrão MEC⁷, e escolas adaptadas⁸, ambas compõem um catálogo com 54 cursos técnicos que são divididos em 12 eixos tecnológicos, como mostra a tabela abaixo (Tabela 3):

Tabela 3 – Eixos Tecnológicos e seus respectivos cursos técnicos

Eixos tecnológicos	Cursos técnicos
Ambiente e Saúde	Enfermagem; Estética; Massoterapia; Meio Ambiente; Nutrição e Dietética e Saúde Bucal
Controle e Processos Industriais	Automação Industrial; Eletromecânica; Eletrotécnica; Manutenção Automotiva e Mecânica

⁷ EEEP padrão MEC conta com 12 salas de aula, espaços: hall/ foyer, auditório; biblioteca; bloco pedagógico-administrativo; secretaria, diretoria, reprografia, coordenações, salas de professores; laboratórios de Línguas, Informática, Química, Física, Biologia e Matemática; laboratórios especiais (02 oficinas); bloco administrativo de vivência (cantina, cozinha, vestiários de funcionários, grêmio, refeitório, vivência, oficina de manutenção), quadra poliesportiva, depósito de material esportivo, coordenação de educação física, vestiários para alunos, sala multiuso, teatro de arena e estacionamento. Disponível em: <https://www.ceara.gov.br/2010/08/18/tamboril-tera-primeira-escola-de-educacao-profissional-do-brasil-no-padrao-mec/>. Acesso em 29 de maio de 2022.

⁸ As escolas adaptadas tiveram seus prédios adequados para responderem às exigências de organização e estrutura da educação profissional, possibilitando que as atividades sejam desenvolvidas integralmente. Disponível em: https://educacaoprofissional.seduc.ce.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=49&Itemid=259. Acesso em 29 de maio de 2022.

Desenvolvimento Educacional e Social	Instrução de Libras – Experimental; Secretaria Escolar; Tradução e Interpretação de Libras
Gestão e Negócios	Administração; Comércio; Contabilidade; Finanças; Logística; Secretariado e Transações Imobiliárias
Informação e Comunicação	Informática; Desenvolvimento de Sistemas e Redes de Computadores
Infraestrutura	Agrimensura; Desenho da Construção Civil; Edificações e Portos
Produção Alimentícia	Agroindústria
Produção Cultural e Design	Design de Interiores; Modelagem do Vestuário; Multimídia; Paisagismo; Produção de Áudio e Vídeo; Produção de Moda e Regência
Produção Industrial	Biotecnologia; Fabricação Mecânica; Móveis; Petróleo e Gás; Química; Têxtil e Vestuário
Recursos Naturais	Agricultura (Floricultura); Agroecologia; Agronegócio; Agropecuária; Aquicultura; Fruticultura e Mineração
Segurança	Segurança do Trabalho
Turismo, Hospitalidade e Lazer	Eventos; Guia de Turismo e Hospedagem

Fonte: SEDUC-CE (2022). Elaborado pelo autor.

Nas EEEPs, os discentes entram às 7h10min e saem às 16h40min⁹, passando boa parte do seu dia na instituição, contando com 2 lanches, manhã e tarde, e almoço no próprio estabelecimento. Sua matriz curricular contempla a formação geral: com componentes curriculares da base nacional comum do novo Ensino Médio; formação profissional: com disciplinas relacionadas ao curso técnico e parte diversificada: com conteúdo diversificado voltado para a formação cidadã dos discentes, abarcando o campo pessoal e profissional. Assim, os alunos têm acesso a conteúdo da formação geral e diversificada, o que muda é a formação profissional, que varia a partir do curso escolhido. Portanto, o grande atrativo da escola profissional é sua formação ampla, fortalecendo o desenvolvimento pessoal e social do aluno, por meio do oferecimento de conhecimentos diversificados, dando ênfase ao projeto de vida, empreendedorismo e a relação com o mundo do trabalho (SEDUC, 2017).

Dessa maneira, o estudante passa praticamente o dia na escola, retirando-o da ociosidade, garantindo-o três refeições diárias e, principalmente, oferecendo-o formação integral, com disciplinas da base comum curricular, parte diversificada e formação profissional.

⁹ Salvo ajustes feitos pela própria comunidade escolar

A forma de acesso às EEEPs é por meio de inscrição e análise de histórico escolar seguindo edital específico para tal. Das vagas ofertadas, 80% são destinadas aos estudantes da rede pública e 20% para alunos da rede privada. Cada turma comporta 45 discentes.

Como forma de inserção do estudante ao mercado de trabalho, as EEEPs oferecem estágio obrigatório e remunerado pelo Governo do Estado para os estudantes durante o terceiro ano do ensino médio. Com isso, o discente é encaminhado a uma empresa parceira, para desenvolver atividades referentes ao curso estudado e acompanhado pelo técnico responsável. Em muitos casos, o discente ao término do estágio, se torna funcionário contratado da empresa parceira, a depender da disponibilidade de vagas e interesse de ambas as partes. Outro ponto importante é a possibilidade de acesso ao ensino superior. Assim, observa-se que a educação pública estadual está buscando oferecer uma educação para além da inserção ao mercado de trabalho, visto que os discentes saem da escola tendo contato com um currículo que o possibilita vislumbrar uma vida em sociedade mais completa, agindo como um cidadão que se preocupa com o bem estar social, pessoal e profissional. Por isso, compreende-se que esse formato de educação faz a diferença na vida de vários estudantes, pois, para muitos, é a única chance de mudar de vida.

Embora o projeto de educação profissionalizante das escolas estaduais seja reconhecido, é necessário pontuar algumas questões que não são particularidades desse formato, mas por estar inserido nesse contexto faz-se importante socializar. Para tanto, o próximo tópico irá tratar do ensino de Arte nas EEEPs, fazendo uma visita histórica ao ensino de Arte no Brasil até chegar aos dias atuais, observando a legislação que ampara a disciplina de Arte no país.

2.3 O ensino de Arte na rede estadual de educação profissional do Ceará

Para falar sobre o ensino de Arte nas escolas profissionalizantes da rede estadual, torna-se necessário traçar o percurso dessa área de conhecimento no país, para assim conhecer e reconhecer o nosso lugar na história, dando luz às batalhas já vividas e buscando estratégias para as que virão. O ensino de Arte no Brasil tem uma trajetória cheia de acontecimentos importantes, uns trazem esperança de dias melhores para esse campo do conhecimento e outros deixam os professores desmotivados e incrédulos com o futuro da profissão. Dessarte, é importante trazer uma visão histórica do ensino de Arte em terras brasileiras, sua legislatura e recomendações.

Para Barbosa (2019), o ensino artístico de nível superior antecedeu por muitos anos sua organização na educação básica, observação que não se dá apenas em relação ao ensino de Arte, sendo visto em toda a educação brasileira desde o início do século XIX. Importância dada por entender que, durante o reinado e o império, a elite brasileira precisava de formação para se defender da colônia e de possíveis invasores, como também necessitava formar uma geração para governar o país.

Assim, surgiram como primeiras instituições de Ensino Superior: escolas militares, os cursos de medicina, e a academia de Belas-Artes, mais tarde surge o curso de Direito, em que formou parte da elite que comandou o Brasil no regime republicano.

O alemão Alexander Van Humboldt foi o responsável por contatar artistas e artífices para organização do ensino de Belas-Artes do país.

Em março de 1816, chegaram ao Rio de Janeiro Joachim Lebreton (1760-1819), Jean-Baptiste Debret (1768-1848), Nicolas Antoine Taunay (1755-1830), Grandjean de Montigny (1776-1850), Auguste Marie Taunay (1768-1824), Charles Pradier (1786-1848), Francois Ovide, Sigismund Neukomm, Charles L. Levasseur, Louis S. Meunié, Francois Bonrepos, Jean Baptiste Levee, Pilite, Fabre, Nicolas M. Enout, Loris J. Roy e seu filho Hippolyte e Pierre Dillon com o objetivo de fundar e pôr em funcionamento a Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, instituição assim designada pelo decreto de 12 de agosto de 1816, mas que teve seu nome mudado para Academia Real de Desenho, Pintura, Escultura e Arquitetura Civil, pelo decreto de 12 de outubro de 1820. A designação foi novamente modificada para Academia de Artes um mês depois, pelo decreto de 23 novembro de 1820, e para Academia Imperial de Belas-Artes em 1826, para finalmente, depois da proclamação da República, chamar-se Escola Nacional de Belas Artes. (BARBOSA, 2019, p. 17)

Muitos desses artistas receberam convites de outros países europeus para assumirem cargos de professores, porém recusaram para vir ao Brasil. Acredita-se que a recusa tenha sido por conta da perseguição antibonapartista que ocorreu na Europa, todavia, as retaliações continuaram em terras brasileiras. O motivo aparente das perseguições era a ameaça sentida por Portugal frente aos bonapartistas, que fez com que D. João VI procurasse fugir da responsabilidade de ter patrocinado a vinda dos artistas e isso gera um preconceito contra o ensino da arte no Brasil (BARBOSA, 2019).

Para Barbosa (2019), há também um preconceito de forma estética, visto que todos os membros da Missão Francesa seguiam orientações neoclássicas e, na época, a tradição brasileira era o barroco-rococó, feitos por artistas humildes, de origem popular, em sua maioria mestiços, com uma arte de traços originais que fora nomeado como barroco brasileiro.

Com essa divisão da arte com as camadas mais populares que vieram no barroco brasileiro uma arte original, provocou um afastamento, alimentando um preconceito que ainda é visível na contemporaneidade.

Em contrapartida, as atividades estéticas ligadas à literatura tiveram grande aceitação da sociedade, pois a partir dos padrões estabelecidos pela classe dominante, que vêm da influência da educação jesuítica, via as artes manuais com acentuado preconceito, como mostra Barbosa (2019, p. 22): “valorizando excessivamente os estudos retóricos e literários, separavam, a exemplo de Platão, as artes liberais dos ofícios manuais ou mecânicos, próprios dos trabalhadores escravos que, vindos da África, foram explorados no Brasil durante três séculos”.

Por décadas do século XIX, as artes manuais foram vistas como fazeres das classes menos favorecidas, como afirma Ferreira (1876), quando diz que os escravos eram empregados não apenas nos serviços mais pesados, como também nas artes delicadas e indústrias mais requintadas, como a produção de chapéus, joias, móveis, nas casas de modas, tipografias, dentre outras.

Para Barbosa (2019), quem tenta modificar essa visão é Araújo Porto Alegre, quando ocupou a diretoria da Academia Imperial de Belas-Artes, em 1855, com uma proposta de ligação entre a cultura de elite e a cultura de massa, trazendo uma Reforma da Academia, unindo duas classes de alunos, o artesão e o artista, em aulas específicas, porém o artista tinha uma formação mais abrangente, inclusive com conteúdo teórico, já o artífice tinha disciplinas voltadas para a aplicação do desenho na indústria. Contudo, as mudanças não surtiram o efeito esperado, e tiveram tempo de execução curto, apenas três anos.

Mais tarde, em 1856, foi criado o Liceu de Artes e Ofícios de Bethencourt da Silva, com o objetivo de “fomentar a educação popular pela aplicação da Arte às indústrias”, em que houve uma atenção maior dos menos favorecidos. Mas só depois da abolição da escravatura, as artes manuais conseguiram um maior respeito, principalmente com a primeira etapa da revolução industrial, na qual substituiu o trabalho físico pelo mecânico (BARBOSA, 2019).

Dando um salto temporal, nas primeiras décadas do século XX, a preocupação maior a respeito do ensino de Arte era a sua implementação na educação básica, com modelo baseado nas ideias de Rui Barbosa, comunicadas nos seus projetos de reforma do ensino primário e secundário, que por sua vez bebeu na fonte de Walter Smith, o qual defendia o ensino de desenho voltado à indústria na educação básica. Assim, o ensino de Arte, nesse período, se resumia ao ensino do Desenho (BARBOSA, 2019).

Sobre as outras linguagens da arte, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (1997, p.24) apontam que:

As atividades de teatro e dança não estavam incluídas no currículo escolar como práticas obrigatórias, e somente eram reconhecidas quando faziam parte das festividades escolares na celebração de datas como Natal, Páscoa ou Independência, ou nas festas de final de período escolar. O teatro era tratado com uma única finalidade: a da apresentação. Os alunos decoravam os textos e os movimentos cênicos eram marcados com rigor. Apesar da rigidez gestual e vocal dessa atividade, a relação com a platéia era de alguma forma contemplada, tanto que se privilegiava a aprendizagem da dicção. A dança também era regida por regras e organizada sobre coreografias fixas, reportando-se, algumas vezes, às festividades regionais.

Ainda segundo os parâmetros Curriculares (1997, p. 25-26), somente no final da década de 1960 e começo de 1970, as manifestações ocorridas fora do espaço escolar se aproximam das práticas de ensino.

[...] é a época dos festivais da canção e das novas experiências teatrais, quando as escolas promovem festivais de música e teatro com grande mobilização dos estudantes. Esses momentos de aproximação — que já se anunciaram quando algumas idéias e a estética modernista influenciaram o ensino de Arte — são importantes, pois sugerem um caminho integrado à realidade artística brasileira, que é original e rica.

Em 11 de agosto de 1971, com a publicação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) 5692/71, em pleno regime militar, pelo então presidente Emílio Garrastazu Médici, observa-se a inclusão do ensino de Arte no currículo escolar, tendo como nomenclatura oficial Educação Artística, sendo considerada atividade educativa e não disciplina.

Com relação à Educação Artística, que foi incluída no currículo escolar pela lei 5692/71, houve uma tentativa de melhoria do ensino de Arte na educação escolar, ao incorporar atividades artísticas com ênfase no processo expressivo e criativo dos alunos. Com essas características, passou a compor um círculo que propunha valorização da tecnicidade e profissionalização em detrimento da cultura humanística e científica predominante nos anos anteriores. Paradoxalmente, a educação artística representava na sua concepção, uma fundamentação de humanidade dentro de uma lei que resultou mais tecnicista. (FERRAZ E FUSARI, 2001, p.19).

Desse modo, mesmo com a obrigatoriedade do ensino de Arte perante a lei, na prática acabou mostrando o quanto o Brasil não levava a sério esse campo do conhecimento, pois não havia professores preparados para assumir tal demanda e para agravar a situação os cursos de formação de docentes eram bem escassos. Ademais, foi implantado a polivalência

para o professor de Arte, já que o mesmo teria que trabalhar com Artes Plásticas, Educação Musical e Artes Cênicas. Como afirma Barbosa (2011, p. 28).

A reforma educacional de 1971 estabeleceu um novo conceito de ensino de Arte: a prática da polivalência. Segundo esta reforma, as artes plásticas, a música e as artes cênicas (teatro e dança) deveriam ser ensinadas conjuntamente por um mesmo professor da primeira à oitava séries do primeiro grau.

Como forma de tentar suprir a necessidade na formação de professores de Arte, Barbosa (2011, p.28) diz que, “em 1973, foram criados os cursos de licenciatura em educação artística com duração de dois anos (licenciatura curta) para preparar estes professores polivalentes”. É delirante pensar que um curso de dois anos iria formar um professor com domínio em artes plásticas, música, teatro e dança. Como consequência tem-se uma aula de Arte que não consegue ter aprofundamento numa ou noutra linguagem, restando apenas recorrer aos livros de apoio didático e seguir as atividades propostas de maneira solta, sem contextualização e reflexão.

Durante os anos 1970, o ensino de Arte passa por longo debate, pois com a nova Lei e os cursos criados tem-se uma dissonância, haja vista a formação insuficiente, a carência de materiais e estrutura escolar para a boa execução das aulas. Assim, começa-se uma articulação da categoria a fim de trazer uma maior visibilidade para as questões referentes ao ensino de Arte.

Tal movimento ganha força na década de 1980, vislumbrando promover a discussão e politização dos educadores, como aponta os PCNs:

A partir dos anos 80 constitui-se o movimento de organização de professores de arte, inicialmente com a finalidade de conscientizar e integrar os profissionais, resultando na mobilização de grupos de educadores, tanto da educação formal como não-formal. Esse movimento denominado arte-educação permitiu que se ampliassem as discussões sobre o compromisso, a valorização e o aprimoramento do professor, e se multiplicassem no país as novas idéias, tais como mudanças de concepções de atuação com arte, que foram difundidas por meio de encontros e eventos promovidos por universidades, associações de arte-educadores, entidades públicas e particulares. (MEC, 1997, p. 28).

Com essa movimentação, é observada uma maior participação dos professores em programas de pós-graduação, trazendo novos olhares para as práticas metodológicas aplicadas no contexto escolar. Neste período, uma pesquisa em especial começa a ser sistematizada, mais especificamente em 1983, no Festival de Inverno de Campos de Jordão, em São Paulo, chamada

de Proposta Triangular da educadora Ana Mae Barbosa, que passa a ser experimentada de 1987 a 1993 no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP).

Com a Constituição promulgada em 1988, começam os debates em torno da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional que, segundo Silva e Araújo (2007), por três versões elaboradas retirava a obrigatoriedade do ensino de Arte nas escolas. Afetados por esta decisão, os arte/educadores protestaram e iniciaram uma longa luta política e conceitual para reafirmar a importância da disciplina como obrigatória na Educação Básica.

Foi nesse contexto de luta que, em 20 de dezembro de 1996, os arte/educadores brasileiros conquistaram a obrigatoriedade do ensino de arte para toda a Educação Básica, através da promulgação da nova LDBEN, de nº 9.394, que, depois de quase uma década, revogou as disposições anteriores e consagrou, oficialmente, a concepção de ensino de arte como conhecimento, ao explicitar que o ensino de arte escolar deverá promover o desenvolvimento cultural dos alunos (SILVA E ARAÚJO, 2007, p. 13).

O cenário encontrado após a LDB nº 9394/96 é com a disciplina de Arte como conteúdo obrigatório, abrangendo as quatro linguagens da Arte: Artes Cênicas, Artes Visuais, Dança e Música, mantendo resquícios da última LDB. Desta maneira, o professor continua responsável por abordar diferentes conteúdos numa mesma disciplina, ainda que sua formação seja específica. Portanto, a polivalência permanecia presente.

Isso também se reflete nas seleções e concursos para professores de Arte, em que não há um direcionamento para uma linguagem específica, o que é exigido do candidato é que ele tenha licenciatura em uma das linguagens artísticas (Artes Cênicas, Artes Visuais, Dança ou Música). E o certame é conduzido como se o docente tivesse uma formação polivalente, não considerando a formação inicial do educador.

De acordo com Peres (2018), em 2015 o debate sobre a elaboração da Base Nacional Comum Curricular ganha força, tendo como meta orientar a criação de um currículo comum para toda a educação básica, abrangendo escolas públicas e privadas. Para tanto, são convocados vários pensadores da educação para elencar quais conteúdos são pertinentes para a educação do brasileiro que inicia sua carreira estudantil desde a Creche até o Ensino Médio. Contudo, em 2018 foi homologada a BNCC, na qual o Ensino de Arte perde seu posto de área de conhecimento e passa a figurar no grupo de Linguagens, juntamente com Língua Portuguesa, Língua Estrangeira e Educação Física.

Isso vai em desacordo à Lei nº 13.278/16 aprovada em 2 de maio de 2016, que modifica o parágrafo sexto do artigo 26 da LDB nº 9394/96, dispondo que as Artes Visuais, a Música, a Dança e o Teatro são linguagens do componente curricular Arte, devendo ser

obrigatório nos diversos níveis da educação básica (BRASIL, 2016). Estabelecendo, ainda, um prazo de cinco anos para que os sistemas de ensino implantem as mudanças impostas pela Lei, adequando à formação dos docentes em números suficientes para suprir a demanda gerada (BRASIL, 2016).

Com essa Lei seguida no chão da escola, acabariam muitos problemas que envolvem o Ensino de Arte, pois a mesma define que o estabelecimento educacional deve ter um professor para cada linguagem específica da Arte, entrando em acordo com os cursos de formação para docentes. Findaria também com os problemas nas seleções e concursos para a área de Arte, pois estes teriam que abrir vagas para Artes Visuais, Dança, Música e Teatro. Assim, o professor com formação específica não teria que dar aulas fora do seu campo de conhecimento, extinguindo a polivalência tão presente desde os primórdios do Ensino de Arte até os dias atuais.

Outro ponto a se abordar é a reformulação do Ensino Médio, através da Lei 13.415, de 2017, que altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, como pode ser observado abaixo:

A Lei nº 13.415/2017 alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e estabeleceu uma mudança na estrutura do ensino médio, ampliando o tempo mínimo do estudante na escola de 800 horas para 1.000 horas anuais (até 2022) e definindo uma nova organização curricular, mais flexível, que contemple uma Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a oferta de diferentes possibilidades de escolhas aos estudantes, os itinerários formativos, com foco nas áreas de conhecimento e na formação técnica e profissional (BRASIL, 2017).

Assim, o novo Ensino Médio tem foco no oferecimento de uma educação em tempo integral, aumentando o período que o aluno passa dentro do estabelecimento escolar, trazendo uma organização curricular “mais flexível”, contemplando a BNCC, dando ênfase também aos itinerários formativos que devem ter foco na formação técnica e profissional.

Porém, quando se olha de forma mais atenciosa para as disposições relacionadas ao Ensino de Arte, depreende-se que há uma desvalorização desse campo de conhecimento, tendo em vista que esta é colocada dentro da área de Linguagens e suas Tecnologias, recomendando apenas Língua Portuguesa e Matemática como disciplinas obrigatórias nos três anos do Ensino Médio.

Art. 35-A.

A Base Nacional Comum Curricular definirá direitos e objetivos de aprendizagem do ensino médio, conforme diretrizes do Conselho Nacional de Educação, nas seguintes áreas do conhecimento:

I - linguagens e suas tecnologias;

- II - matemática e suas tecnologias;
- III - ciências da natureza e suas tecnologias;
- IV - ciências humanas e sociais aplicadas.

§ 1º A parte diversificada dos currículos de que trata o caput do art. 26, definida em cada sistema de ensino, deverá estar harmonizada à Base Nacional Comum Curricular e ser articulada a partir do contexto histórico, econômico, social, ambiental e cultural.

§ 2º A Base Nacional Comum Curricular referente ao ensino médio incluirá obrigatoriamente estudos e práticas de educação física, arte, sociologia e filosofia.

§ 3º O ensino da língua portuguesa e da matemática será obrigatório nos três anos do ensino médio, assegurada às comunidades indígenas, também, a utilização das respectivas línguas maternas (BRASIL, 2017).

Fica claro no §2º a obrigatoriedade do ensino de Arte no Ensino Médio, porém não especifica em que período deve acontecer, diferente do que é apontado no § 3º, quando afirma que o ensino de Língua Portuguesa e Matemática será obrigatório nos três anos do Ensino Médio.

Atualmente, os professores de Arte sofrem com a expectativa de como o novo Ensino Médio afetará de fato o ensino de Arte, já que a implementação está prevista para acontecer neste ano.

Segundo o Ministério da Educação e o Conselho Nacional dos Secretários Estaduais de Educação, via Guia de implementação do novo Ensino Médio, as redes e escolas têm autonomia para criar suas unidades curriculares, tendo como objetivo desenvolver competências específicas, através dos componentes curriculares e itinerários formativos ou até mesmo mantendo a organização tradicional por disciplinas, levando em conta os contextos nos quais estão inseridas (BRASIL, 2019). Para tanto, o Governo do Estado do Ceará criou o Documento Curricular Referencial do Ceará (DCRC), que busca:

[...] orientar a construção do currículo de cada escola, atendendo as particularidades e construções coletivas de cada comunidade escolar. Seguindo as orientações, as competências gerais e as habilidades previstas na própria BNCC, o documento cearense sugere e descreve objetos do conhecimento e habilidades específicas. Em toda a sua estrutura proposta, traz reflexões atuais em torno do Ensino Médio, discussões sobre a própria BNCC, tendo sempre em vista seus marcos legais construídos historicamente, desde a democratização do ensino público, na década de 1980, a partir da Constituição Federal/88 e da LDB, na década de 1990 (SEDUC/CE, p. 63, 2021).

No que se refere ao ensino de Arte, na prática pouca coisa muda, continua tendo o componente curricular Arte apenas durante dois semestres do Ensino Médio. São poucas as escolas que oferecem uma carga horária de Arte maior que 40 horas durante todo o Ensino Médio. Contudo, no DCRC tem-se uma argumentação que dá espaço para as escolas elaborarem um currículo com mais tempo de vivências artísticas, como podemos observar abaixo:

O componente curricular Arte, conforme já apresentado, possui quatro linguagens obrigatórias, sendo cada uma dessas linguagens dotada de códigos, práticas e conhecimentos específicos, apesar de haver pontos de interseção entre elas. Dessa forma, é importante que as escolas cearenses criem espaços próprios e adequados ao ensino das artes, favorecendo tanto o desenvolvimento das práticas artísticas, quanto o engrandecimento das concepções teóricas (SEDUC/CE, p. 117, 2021).

O texto deixa claro as especificidades de cada formação acadêmica que compõe o componente curricular Arte, dispondo ainda sobre a flexibilidade que as escolas cearenses possuem para elaborar seu projeto pedagógico, com o objetivo de favorecer práticas artísticas que contribuam para o desenvolvimento dos seus discentes.

Para este propósito, o Novo Ensino Médio traz os itinerários formativos, no qual são unidades curriculares¹⁰ e eletivas que os estudantes poderão escolher para aprofundar seus conhecimentos nas áreas de Matemáticas e suas Tecnologias, Linguagens e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e da formação técnica e profissional, podendo ser desenvolvidas no formato de laboratórios, oficinas, clubes, observatórios, incubadoras, núcleo de estudos e núcleos de criação artística.

Assim, as instituições podem oferecer aprofundamento nas linguagens artísticas por meio dos itinerários formativos, possibilitando aos estudantes pesquisar, conceituar, produzir e compartilhar conhecimento. E ao professor de Arte possibilita ter uma carga horária maior com vivências artísticas, porém há o receio das escolas não colocarem professores com formação em Artes nessas unidades curriculares e eletivas, pois não é especificado em lei tal necessidade, abrindo brecha para uma interpretação que desfavoreça o ensino em Arte.

Posto isso, quando observadas as orientações para a Educação Profissional e Técnica, depreende-se que o currículo para essa modalidade é diferenciado.

O currículo desenvolvido para EPT é composto por disciplinas da base nacional comum (currículo do Ensino Médio), da formação profissional, além de uma parte diversificada, que abrange componentes curriculares como: Empreendedorismo, Projeto de Vida, Mundo do Trabalho, Formação para a Cidadania, Projetos Interdisciplinares, Horários de Estudo e Língua Estrangeira Aplicada. A carga horária total trabalhada ao longo dos três anos do Ensino Médio integrado à Educação Profissional é de 5.400h/a (SEDUC/CE, p. 398, 2021).

Tal proposta tem por objetivo integrar o currículo ao contexto social e econômico do Ceará, respeitando as questões regionais de cada escola, tendo como parâmetro as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio, contemplando

¹⁰ Entende-se por unidades curriculares, elementos com carga horária pré-definida cujo objetivo é desenvolver competências específicas dos itinerários formativos.

as seguintes áreas de aprendizagem: formação geral, com disciplinas da base nacional comum do Ensino Médio; formação profissional, com disciplinas relacionadas a cada curso técnico desenvolvido; parte diversificados, com conteúdos diversificados voltados para a formação cidadã das alunas e alunos, tanto no campo pessoal quanto no profissional (SEDUC/CE, 2021).

Os discentes de escolas profissionais têm acesso ao conteúdo da base comum curricular e da parte diversificada, o que muda é a formação profissional, que varia a partir do curso técnico escolhido.

Quando se refere ao ensino de Arte na Educação profissional cearense, não se observam grandes diferenças dos demais formatos do Ensino Médio, em que o componente curricular conta com 50 minutos de aula por semana, sendo oferecido, em sua maioria, apenas para uma série do Ensino Médio.

Dessa maneira, buscou-se pesquisar sobre a matriz curricular de vários cursos técnicos da Educação Profissional Estadual e conclui-se que o ensino de Arte nesse formato só acontece durante dois semestres do Ensino Médio, como pode ser observado na matriz curricular do curso de Administração (Tabela 4):

Tabela 4 – Matriz curricular do curso de Administração

COMPONENTES CURRICULARES/ANO		1ª SÉRIE		2ª SÉRIE		3ª SÉRIE		TOTAL						
		1º SEM	2º SEM	1º SEM	2º SEM	1º SEM	2º SEM							
DISCIPLINAS		S	T	S	T	S	T	S	T					
FORMAÇÃO GERAL	Língua Portuguesa	2	40	2	40	2	40	2	40	240				
	Artes	1	20	1	20					40				
	Língua Estrangeira: Inglês	1	20	1	20	1	20	1	20	120				
	Educação Física	1	20	1	20	1	20	1	20	120				
	História	1	20	1	20	2	40	1	20	180				
	Geografia	1	20	1	20	1	20	2	40	140				
	Filosofia	1	20	1	20	1	20	1	20	120				
	Sociologia	1	20	1	20	1	20	1	20	120				
	Matemática	3	60	3	60	3	60	3	60	360				
	Biologia	2	40	2	40	2	40	2	40	240				
	Física	2	40	2	40	2	40	2	40	240				
	Química	2	40	2	40	2	40	2	40	240				
	SUBTOTAL	18	360	18	360	18	360	18	360	2.160				
	FORMAÇÃO PROFISSIONAL	Informática Básica	3	60	2	40					100			
Introdução ao Curso Técnico e Ética Profissional				2	40					40				
Contabilidade Aplicada				3	60					60				
Fundamentos de Marketing				2	40					40				
Direito Empresarial				3	60					60				
Teoria Geral da Administração						3	60			60				
Economia e Mercados						3	60			60				
Administração de Recursos Humanos						2	40			40				
Trade Marketing						2	40			40				
Contabilidade de Custos						3	60			60				
Gestão Organizacional								4	80	80				
Gestão de Departamento Pessoal								2	40	40				
Técnicas e Atividades Financeiras								3	60	60				
Gestão de Projetos								2	40	40				
Gestão da Qualidade								2	40	40				
Estratégia de Produção									2	40	40			
Logística Empresarial								3	60	60				
Gestão de Vendas								2	40	40				
Responsabilidade Sócioambiental								2	40	40				
Estágio Curricular								15	300	300				
SUBTOTAL	3	60	12	240	13	260	13	260	9	180	15	300	1.300	
PARTE DIVERSIFICADA	Língua Estrangeira: Espanhol	1	20	1	20	1	20	1	20	1	20	120		
	Horário de Estudo I	2	40	1	20	2	40	2	40	4	80	2	40	260
	Horário de Estudo II	2	40			1	20	2	40	3	60			160
	Projeto de Vida	3	60	3	60	1	20	1	20	1	20			180
	Oficina de Redação					1	20	1	20	1	20			60
	Empreendedorismo	2	40	2	40									80
	Formação para a Cidadania	1	20	1	20	1	20	1	20	1	20	1	20	120
	Projetos Interdisciplinares I	3	60			2	40	2	40	3	60	1	20	220
	Projetos Interdisciplinares II	2	40			1	20	1	20	3	60	1	20	160
	Mundo do Trabalho	2	40	1	20	1	20	1	20					100
	Aprofundamento em Língua Portuguesa	2	40	2	40	1	20	1	20					120
	Aprofundamento em Matemática	2	40	2	40	1	20							100
	Aprofundamento em História	1	20	1	20			1	20					60
	Aprofundamento em Geografia	1	20	1	20	1	20			1	20	1	20	100
Preparação e Avaliação da Prática de Estágio											5	100	100	
SUBTOTAL	24	480	15	300	14	280	14	280	18	360	12	240	1.940	
TOTAL GERAL	45	900	45	900	45	900	45	900	45	900	45	900	5.400	

Janeiro de 2022

Fonte: SEDUC-CE (2022). Adaptado pelo autor.

Com isso, o professor responsável pelo componente curricular Arte precisa ministrar aulas de outras disciplinas para compor sua carga horária, principalmente nos componentes da parte diversificada como Horários de Estudos I e II, Projeto de Vida,

Empreendedorismo, Formação para a Cidadania, Projetos Interdisciplinares I e II e Mundo do Trabalho. Acontece também o cenário mais grotesco, que é a ocupação do Ensino de Arte por um professor que não tem formação na área, desvirtuando por completo o que tanto se busca para esse campo, que é o reconhecimento da disciplina e dos professores que possuem formação artística.

A partir do conteúdo exposto até aqui surgem as seguintes indagações: como o ensino de Arte ficará após a implementação do Novo Ensino Médio? E como a legislatura para o ensino de Arte pode contribuir ou não para a valorização dessa área do conhecimento?

Buscaremos discutir sobre esses questionamentos no próximo tópico, apontando os desafios e perspectivas advindas das leituras sobre a legislação que rege o ensino de Arte.

2.4 Desafios e perspectivas do ensino de Arte sob a ótica da BNCC e do Novo Ensino Médio

A Base Nacional Comum Curricular foi proposta pelo Ministério da Educação e homologada em sua terceira versão no dia 20 de dezembro de 2017 para a Educação Infantil e Ensino Fundamental, e em 14 de dezembro de 2018 para a etapa de Ensino Médio, tendo como prazo de implementação o ano de 2022.

A BNCC é um documento que regulamenta as competências, habilidades e aprendizagens essenciais que os estudantes devem desenvolver em cada fase da educação básica, determinando que essas competências, habilidades e conteúdos sejam oferecidos de maneira igual para os discentes de todo o Brasil, devendo ser seguido por escolas públicas e privadas. Tal documento é amparado pela LDB de 1996, porém, segundo Macedo (2014), houve um interesse de fundações privadas no processo de discussão da BNCC, buscando se apoderar da elaboração do currículo nacional para controlar o que será ensinado e aprendido. À vista disso, vamos nos centrar na Base proposta para o EM.

Apresentado esses dados, é importante questionar: como um documento que propõe um currículo nacional para a educação básica vai abranger um país que vive diversas realidades sociais vistas em áreas nobres, periféricas e interioranas?

Para tanto, a BNCC trouxe dez competências gerais que devem ser trabalhadas ao longo da Educação Básica para assegurar os direitos de aprendizagem e desenvolvimento dos discentes. Entende-se como competência na BNCC “a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (BNCC, 2017, p. 8).

Abaixo tem-se as dez competências gerais:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (BNCC, 2017, p. 9-10).

Essas competências estão alinhadas à Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU), reconhecendo que a “educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza” (BRASIL, 2013, p. 50).

Para Cruvinel (2021), é importante fazer uma leitura crítica das dez competências gerais da BNCC do Ensino Médio, tendo em vista o contexto em que o documento foi criado e o interesse de instituições privadas, fundações e institutos. Além do mais, é preciso saber a

origem do ensino por competências.

Sobre o contexto da criação da BNCC, há o impeachment da Presidente Dilma Rousseff; os interesses de organizações privadas na educação pública; a reforma do ensino médio sem ampla discussão com a sociedade civil, com as organizações científicas e com as entidades dos profissionais de educação básica e a retirada do conceito de disciplinas do currículo do Ensino Médio (CRUVINEL, 2021).

Ainda segundo Cruvinel (2021, p 7), existe a afirmativa de que “Desde os anos 1960 e 1970, nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha, principalmente, as competências educacionais caminham de acordo com aquilo que se espera da formação geral e profissional do futuro trabalhador”. Desse modo, as competências vão se modificando a partir das relações entre o trabalhador e o mercado. Tais competências possibilitam uma formação básica geral, além de desenvolverem habilidades específicas voltadas para a resolução de problemas mais complexos do dia a dia.

Essa relação está presente no modelo de educação profissional adotado pelo Ceará, em que se oferece uma formação integral, com os componentes curriculares da BNCC, as disciplinas diversificadas e as disciplinas técnicas. Com isso, para a implementação de uma escola profissional é realizado um estudo sobre qual curso pode ser criado a partir das necessidades de cada região. Mesmo assim, as escolas profissionalizantes não se limitam a formação técnica, oferecendo juntamente disciplinas da parte diversificada, que contemplam a formação de um ser consciente de seus direitos e deveres para uma vida em sociedade, além disso, muitos alunos desse formato de educação conseguem acesso ao ensino superior, cursando áreas próximas da sua formação técnica ou até novas áreas do conhecimento que não estão ligadas à sua formação inicial.

Por outro lado, há o Novo Ensino Médio, promulgado pela Lei nº 13.415/2017, que tornou o currículo mais flexível e tem como objetivo a ampliação da carga horária mínima anual do aluno em sala de aula que vai de 800 horas para 1.000 horas anuais, em que a BNCC definirá direitos e objetivos do Ensino Médio, contando também com o itinerário formativo que deve ser organizado conforme a importância para o contexto local e a possibilidade dos sistemas de ensino.

E quanto ao ensino de Arte, como fica diante da BNCC e do Novo Ensino Médio? O ensino de Arte como já foi apresentado nesta dissertação passou por muitas idas e vindas, e com essa nova legislação não é diferente. Mas aqui, há de ser objetivo e será mostrado como se vislumbra a posição da disciplina no currículo do Ensino Médio. Segundo Cruvinel (2021), tomando como parâmetro o art. 26 da LDB, o ensino de Arte tem sua manutenção como

componente curricular obrigatório da educação básica garantida, tendo em vista o § 2º do mesmo artigo que diz: “O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da educação básica”. Complementando temos o § 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”. Porém o texto deixa margem para interpretações que podem prejudicar o ensino de Arte e o professor com formação específica, pois não é afirmado sua obrigatoriedade em todo o Ensino Médio, problema que já é percebido em muitas escolas que só oferecem o ensino de Arte apenas em um único ano do Ensino Médio. Além disso corre-se o risco de acontecer a polivalência, visto que o componente Arte abrange as quatro linguagens da Arte, ou ainda, a ocupação do componente por um professor sem formação em uma das linguagens artísticas.

3 DELINEADO

3.1 Ensino de Artes Visuais e as Tecnologias Digitais

Com a passagem do tempo e a constante evolução que a sociedade vive, principalmente no meio tecnológico digital, torna-se necessário que os atores que fazem a educação se atualizem e busquem alternativas para a inserção dessas tecnologias no contexto escolar. Como professor de Arte do Ensino Médio, estou sempre me atualizando, estudando e aprendendo sobre esse mundo que é tão presente na vida de meus alunos, procurando utilizar essas tecnologias na minha prática docente.

Sendo assim, este capítulo apresenta como o ensino de Artes Visuais interage com as tecnologias digitais, versando a Abordagem Triangular e sua aplicação no ensino dos Elementos Básicos da Linguagem Visual por meio destas ferramentas, como *smartphones* e *tablets*.

3.1.1. A Abordagem Triangular no ensino dos Elementos Básicos da Linguagem Visual por meio das Tecnologias Digitais

Quando se estuda o ensino de Artes Visuais, um nome surge de maneira recorrente, da professora e pesquisadora Ana Mae Barbosa. E uma das abordagens mais usadas nesse ensino é chamada de Abordagem Triangular (BARBOSA, 2010), que é de autoria da mesma. Assim, será feita uma relação entre a Abordagem Triangular, Elementos da Linguagem Visual e Tecnologias Digitais.

A Abordagem Triangular traz três pilares que sustentam o ensino-aprendizagem de Arte, são eles; o FRUIR: que é a leitura da obra de arte, na qual são observados os elementos da linguagem visual, os símbolos culturais e seus significados a partir da vivência pessoal e cultural; o CONTEXTUALIZAR: que trata da reflexão em torno do contexto da obra de arte, dando atenção à história, à sociedade, à conjuntura, à biografia, aos estilos e aos movimentos artísticos; o FAZER: que envolve a produção artística, por intermédio das diversas linguagens da arte, como por exemplo: uma escultura, um desenho, uma pintura, uma dança, um esquete teatral, uma música, uma poesia, um texto, uma fotografia, um filme, dentre outros. Vale salientar que não há uma ordem em relação aos três pilares, cabe ao professor a sensibilidade de saber como utilizá-los em seu fazer docente (BARBOSA, 2010).

A partir desse entendimento, busca-se apoio em Dondis (1997), com sua proposta

de alfabetismo visual, que discorre sobre a linguagem verbal, em que temos as letras que formam o alfabeto e na sequência as palavras e frases, culminando, através de estudo na capacidade de ler, escrever, expressar e compreender a informação escrita. A autora também argumenta acerca da linguagem visual, na qual tem-se os elementos que compõem a imagem, e a partir deles consegue-se compreender e expressar por meio da comunicação visual.

Sabendo disso, será usada a Abordagem Triangular no ensino dos Elementos Básicos da Linguagem Visual.

Sobre os Elementos da Linguagem Visual, Dondis (1997, p. 23) afirma que:

A caixa de ferramentas de todas as comunicações visuais são os elementos básicos, a fonte compositiva de todo tipo de materiais e mensagens visuais, além de objetos e experiências: o *ponto*, a unidade visual mínima, o indicador e marcador de espaço; a *linha*, o articulador fluido e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço seja na rigidez de um projeto técnico; a *forma*, as formas básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões; a *direção*, o impulso de movimento que incorpora e reflete o caráter das formas básicas, circulares, diagonais, perpendiculares; o *tom*, a presença ou a ausência de luz, através da qual enxergamos; a *cor*, a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional; a *textura*, óptica ou tátil, o caráter de superfície dos materiais visuais; a *escala* ou *proporção*, a medida e o tamanho relativos; a *dimensão* e o *movimento*, ambos implícitos e expressos com a mesma frequência. São esses os elementos visuais; a partir deles obtemos matéria-prima para todos os níveis de inteligência visual, e é a partir deles que se planejam e expressam todas as variedades de manifestações visuais, objetos, ambientes e experiências.

Esses elementos estão presentes em projetos, esboços, pinturas, desenhos, rabiscos, construções e esculturas, e a partir deles pode-se analisar qualquer produção imagética, decompondo seus elementos constitutivos, para ter uma maior compreensão do todo, assim, chega ao conceito de *Gestalt*, que tem uma compreensão e análise do todo, mas formado por parte que interagem entre si, que podem ser isoladas e vistas de maneira independente. Assim, “para analisar e compreender a estrutura total de uma linguagem visual, é conveniente concentrar-se nos elementos visuais individuais, um por um, para um conhecimento mais aprofundado de suas qualidades específicas” (DONDIS, 1997, p. 53).

Ademais, esses conceitos serão aplicados em ambiente virtual, utilizando *smartphones* e *tablets*, o aplicativo de mensagens *WhatsApp*, um aplicativo de criação e edição de imagens chamado *Ibis Paint X*¹¹, a câmera embutida de *smartphones* e *tablets*, o site *padlet* que possibilita a fruição, discussão e compartilhamento de obras gráficas e o site de exposição

¹¹ É um programa de criação e edição de imagem gratuito (embora algumas funcionalidades sejam bloqueadas nessa versão), o qual trabalha com camadas, semelhantes a programas tidos profissionais na área de criação e edição gráfica, e contém quantidade considerável de recursos possibilitando criar desenhos em dispositivos móveis como *smartphones* e *tablets*. O APP está disponível para os sistemas Android e Iphone (IOS) (FREIRE, 2020).

virtual chamado *Artsteps*.

3.2 Objetos de Aprendizagem de Artes Visuais

Para tratar de Objetos de Aprendizagem de Artes Visuais é necessário recorrer a Lima (2013), que traz inicialmente o conceito de Objeto de Aprendizagem (OA), o qual aponta divergências entre os dois principais autores: o Instituto de Engenheiros Eletrônicos e Eletricistas (IEEE) (apud Lima, 2013), afirma que qualquer entidade, digital ou não, pode ser um OA, enquanto que Wiley (apud Lima, 2013), diz que qualquer recurso digital que possa ser reutilizado como suporte para o ensino é considerado um OA. Assim, o primeiro apresenta um conceito amplo, em que qualquer objeto, digital ou não, pode ser identificado como OA. Já o segundo não considera objeto não digital como OA. Sob esse viés, Lima (2013, p. 27-28) aceita os Objetos de Aprendizagem de Artes Visuais como um “recurso planejado, concebido e utilizado com objetivo de auxiliar no processo de ensino/aprendizagem das Artes Visuais e que possibilite o seu reuso”.

Destarte, os OAAVs devem trazer a possibilidade de reutilização por outros objetos, oportunizando sua adaptação em qualquer nível de ensino, acompanhado da granularidade, que significa desenvolver os conteúdos em partes que formam um todo. Além disso, deve ter uma vida útil prolongada (LIMA, 2016).

O autor aponta, além das características de um OA, quatro características específicas para os OAAVs, a saber: *contextualidade; flexibilidade cognitiva; potencialidade imaginativa e estética*.

A *contextualidade* trata do entendimento do objeto artístico em um determinado tempo e realidade, essa característica faz relação com a Abordagem Triangular de Barbosa (2010). Lima (2013, p. 139), complementa dizendo que “a compreensão contextualizada da obra de arte amplia a compreensão e a conexão dos alunos, fortalecendo o processo de construção do conhecimento”. Tal conceito também é encontrado em Efland (2004), o qual defende que o estudo de um objeto artístico não deve ser isolado do seu contexto, pois este fala sobre o seu lugar, devidos todos os aspectos que envolvem as vivências do artista.

A *flexibilidade cognitiva* em seu processo de ensino/aprendizagem deve apresentar diversas estratégias como aponta Lima (2013, 9. 140):

Estratégias essas solidificadas no uso da metáfora e da imaginação. Cada ação configura-se em um estudo de caso, especificamente dos objetos artísticos. Este estudo não se limita a identificar texturas, cores, volume; ela vai além dos elementos

básicos das Artes Visuais. Não deixa de fazer isto, mas de posse disso, alia a uma reflexão crítica da vida e suas relações políticas, sociais e culturais. Muitos desses aspectos são entendidos pelo aluno, construindo assim, seu conhecimento.

Portanto, não se trata somente de identificar os elementos da linguagem visual, mas sim de associar esse entendimento ao contexto. Para além de descrever, é imprescindível analisar as relações socioculturais indissociáveis à vida, assim se torna possível refletir e produzir conhecimento.

Enquanto a *potencialidade imaginativa*, Lima (2013, p. 141) afirma que “um OA de Artes Visuais que se propõe a adotar a imaginação em seu processo de ensino/aprendizagem precisa apresentar atividades para que isso aconteça. Atividades solidificadas no uso da metáfora e da narrativa”, assim, estabelecendo conexões facilitando a aprendizagem, visto que essas práticas promovem associações e o desenvolvimento cognitivo, favorecendo a construção do pensamento.

Por último, tem-se a *estética*, que dá valores culturais aos objetos artísticos, e percebe-se esses valores por meio dos sentidos, porém, não existe apenas um valor estético. É papel do professor mediar as experiências vivenciadas em sala de aula, a fim de possibilitar o julgamento estético da obra por diversos prismas. Outra observação importante que o autor faz, é sobre a concepção de um OAAV, pois “devemos ter esse cuidado com as imagens que iremos apresentar e que os textos relacionados a essa imagem possam permitir reflexão ao aluno e não uma preferência por uma ou outra escola estética (LIMA, p 141, 2013).

Lima (2013) apresenta, ainda, o requisito *ergonômico* para o desenvolvimento dos OAAVs, com os seguintes sub-requisitos: *orientação e harmonia visual*. A *orientação* é caracterizada pela disponibilização de informações necessária à orientação do aluno, para isso o autor elenca alguns questionamentos que devem ser observados:

O OAAV disponibiliza um glossário de termos técnicos em Artes Visuais?
 Os capítulos são facilmente identificados?
 As informações do OAAV possuem boa organização mantendo a conexão entre as partes
 As informações são claras?
 As abreviaturas são curtas?
 As fontes são legíveis e apropriadas ao assunto abordado?
 O espaçamento é adequado para uma leitura confortável? (LIMA, p. 143, 2013).

Já o sub-requisito *harmonia visual* é definido quando as imagens, os vídeos, as fontes e as cores estão em perfeita conexão, e são analisadas as seguintes demandas:

O OAAV apresenta ícones com alta qualidade de imagem?

Existe equilíbrio visual na composição das páginas?
 As imagens são de alta qualidade?
 Existe uma harmonia nas cores dos botões ou ícones, textos e plano de fundo?
 As formas dos botões ou ícones e sua ordenação são adequadas ao assunto abordado?
 Existe uma padronização dos botões ou ícones?
 Existe uma padronização nos títulos dos capítulos e seções?
 Existe uma padronização na disposição das imagens e textos? (LIMA, p. 143, 2013).

Além do requisito *ergonômico*, Lima (2013) também traz o requisito *pedagógico*, que tem os sub-requisitos; *cognição imaginativa*, *encadeamento da aprendizagem em artes visuais*, *acompanhamento do desempenho de aprendizagem em artes visuais e evidência político pedagógica em artes visuais*.

A *cognição imaginativa* apresenta uma proposta cognitiva de ensino/aprendizagem e de uma didática que facilita a construção do conhecimento, e deve ser observado se:

Cada unidade ou capítulo do OAAV inicia com uma introdução?
 Existem metáforas?
 O conteúdo está em rede?
 Os objetivos de aprendizagem são coerentes com as finalidades cognitivas do OAAV?
 Os objetivos específicos são coerentes com o grau de complexidade e do assunto?
 O OAAV apresenta sugestões de outras fontes de pesquisa, estimulando a integração do conhecimento em Artes Visuais?
 O OAAV estimula o desenvolvimento de tarefas que possibilitem a fruição?
 Os exercícios auxiliam na construção do conhecimento do aluno?
 Os exemplos de cognição imaginativa e as metáforas inseridas no OAAV colaboram com a construção do conhecimento?
 O OAAV favorece o exercício da cognição imaginativa? (LIMA, p. 144, 2013).

O sub-requisito *encadeamento de aprendizagem em artes visuais* deve propiciar aos discentes a aprendizagem necessária em acordo com os seus objetivos e deve trazer os seguintes desdobramentos: a aprendizagem tem como fator de referência principal o cumprimento dos objetivos do OAAV; os termos técnicos das Artes Visuais são explicados com clareza e os conteúdos estão expostos de forma que facilitam a construção do conhecimento (LIMA, 2013).

Já o *acompanhamento de desempenho da aprendizagem em artes visuais* propicia ao aluno exercícios e testes que promovam desafios e a construção do conhecimento em rede, observando se o OAAV possui mecanismos de avaliação formativa ou e-autoavaliação formativa (LIMA, 2013)

Por último, o sub-requisito *evidência político pedagógica em artes visuais* que apresenta adequação com os objetivos políticos pedagógicos da instituição e/ou dos alunos, devendo ser observado se os objetos do OAAV são coerentes com os conteúdos apresentados e exibe-se uma filosofia pedagógica clara no seu conteúdo (LIMA, 2013).

No requisito *interativo* para o desenvolvimento dos OAAVs, Lima (2013, p. 145) “refere-se aos mecanismos disponíveis pelo OAAV que irão propiciar ao aluno uma ação sobre o objeto. Apontamos os seguintes sub-requisitos: *ramificação e esfera informacional*”.

O primeiro sub-requisito é o da *ramificação*, a qual acontece quando o Objeto de Aprendizagem de Artes Visuais é criado de forma que ofereça ao estudante acesso em qualquer ponto ao conteúdo que ele quiser utilizar, sem precisar seguir uma ordem linear de ações. O autor levanta alguns questionamentos a serem apreciados, são eles: “Todos os módulos ou páginas do OAAV são conectáveis e/ou acessíveis ramificadamente? Existe sistema de busca ou índice? Existem botões de navegação ou ícones indicativos?” (LIMA, p. 146, 2013).

O segundo sub-requisito é a *esfera informacional* que acontece quando o OAAV é elaborado e desenvolvido de maneira que apresenta informações que propiciem a interatividade com o aluno, devendo ser observado se existem informações que auxiliem na interatividade, se as informações são posicionadas harmonicamente nas páginas, se essas informações têm movimentações, se as imagens possuem boa resolução (LIMA, 2013).

Chega-se então aos *requisitos de interação* para auxílio dos OAAVs, que se referem aos recursos disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) do curso, que irão proporcionar o contato entre professor/aluno e aluno/aluno. Possuindo os seguintes sub-requisitos: *interação online e interação offline*. A *interação online* acontece quando o AVA favorece a interação de forma síncrona com recursos necessários para tal, recomendando investigar se existe o e-papo, se há recursos que propiciem diálogos síncronos entre professor/aluno e aluno/aluno, por meio de *webcam* ou outro dispositivo de áudio e vídeo, se existe chat. A *interação offline* acontece quando o AVA favorece a interação assíncrona, examinando se o AVA propicia ao professor acompanhar os discentes no desenvolvimento dos exercícios, se há e-portfólio, se há fórum no AVA, se existem recursos como hipertexto, hipermídia, áudio e vídeo com imagens apropriadas ao conteúdo de Artes Visuais (LIMA, 2013).

Por conseguinte, diante dos conceitos e características expostos nesta seção, criaremos um OAAV para auxiliar o ensino/aprendizagem de Artes Visuais, trabalhando especificamente o ensino dos Elementos Básicos da Linguagem Visual.

4 FINALIZAÇÃO

Nesta seção serão apresentados os resultados da pesquisa que foi realizada com uma turma mista (de cursos diferentes) da Escola Estadual de Educação Profissional Darcy Ribeiro, localizada na periferia de Fortaleza, no Ceará.

A turma para esta pesquisa foi composta a partir de inscrição presencial que ficou disponível na secretaria da escola, e ofertou 24 vagas divididas igualmente entre quatro turmas de primeiro ano da instituição. Por acontecer no contraturno das aulas, o aluno deveria ter disponibilidade para ficar na escola das 16h50min às 17h40min, às terças-feiras.

A instituição que faz parte desta pesquisa tem como nome Escola Estadual de Educação Profissional Darcy Ribeiro, e integra a rede de Escolas Profissionais do Ceará. Está localizada na rua Cônego de Castro, número 4801, no bairro Conjunto Esperança, em Fortaleza-CE. A escola funciona em tempo integral, manhã e tarde, assim o estudante entra às 7h10min (início da aula) e sai às 16h40min (término da aula), contando com três refeições: lanche da manhã, almoço e lanche da tarde. A instituição oferece educação básica de nível médio com ensino profissionalizante integrado, ofertando quatro cursos técnicos, a saber: Técnico em Agrimensura, Técnico em Agroindústria, Técnico em Desenho de Construção Civil e Técnico em Nutrição e Dietética. Este modelo de educação, como visto no capítulo 2 desta dissertação, oferece o ensino de Arte em apenas 2 semestres do Ensino Médio.

Serão descritas as vivências desenvolvidas nas aulas, serão analisados os materiais produzidos a partir dos Elementos Básicos da Linguagem Visual (DONDIS, 1997) e da Competência 7 de Linguagens e Códigos (BNCC, 2017). Ao final deste capítulo também será analisada a proposta para o ensino de Arte a luz das ideias de Lima (2013).

4.1 Descrição e análise da aplicação da pesquisa

4.1.1 Aula 1

Na primeira aula foi dada as boas-vindas à turma e apresentado a pesquisa. Pedi para que cada um dos estudantes se apresentasse e falasse um pouco sobre a sua relação com a Arte e as tecnologias digitais. Foi unânime nas respostas o interesse por conteúdos relacionados a Arte e às tecnologias digitais. Em seguida, perguntei se todos tinham aparelho celular, internet e se usavam o aplicativo *WhatsApp*, todos responderam que sim. Então, solicitei que fizessem uma lista com os seus telefones, para criarmos um grupo de compartilhamento.

Quero aqui fazer um adendo sobre o acesso à internet dos alunos: o Governo do Estado do Ceará, via Lei nº 15.572 de 22 de junho de 2021, dispõe sobre o Programa “Ceará Educa Mais”, que consiste em desenvolver ações voltadas à estruturação, ao desenvolvimento e à implementação de estratégias de gestão no âmbito da rede pública estadual de ensino. E uma dessas ações é o “Ceará Educa Mais: Conectividade”, que tem como objetivo disponibilizar suportes tecnológicos como *tablets* e chips com dados móveis para os alunos da rede pública estadual de ensino (CEARÁ, 2021). Assim, os alunos participantes da pesquisa tinham seus chips com acesso à internet, possibilitando conexão à rede mundial de computadores¹² de maneira remota. Feita essa observação, volto a descrição e análise da aula.

Para dar continuidade à aula, fiz uso de um notebook com internet e um projetor de imagens para compartilhar minha tela e mostrar um *link* com o formulário referente ao conteúdo da aula. O *link* do formulário foi hospedado no *blog* da escola, então, acessei esta página e mostrei o caminho para o questionário. Como o *blog* da instituição é de conhecimento dos discentes, não houve dificuldade. Para a resposta ao formulário foi reservado o tempo de cinco minutos.

No formulário tem-se as perguntas que podem ser observadas na Figura 1:

¹² A rede mundial de computadores é a interligação do grande conjunto de dados e documentos que podem ser acessados pela internet em qualquer lugar do mundo. Também é chamada de *World Wide Web*, em inglês, ou simplesmente de web. Disponível em <https://blog.betrybe.com/tecnologia/rede-mundial-de-computadores/>. Acesso em 29 de maio de 2022.

Figura 1 – Formulário 1



O que você entende por arte e tecnologias digitais? *

Sua resposta

Você conhece algum tipo de arte digital? *

Sua resposta

Você já criou alguma arte digital? *

Sua resposta

Fonte: arquivo pessoal.

Sobre a primeira pergunta, a maioria apresentou respostas semelhantes a ideia de produzir artes em ambiente digital utilizando computador ou celular. Contudo, quero destacar as respostas dos alunos 3 e 5 (Figuras 2 e 3), que corroboram com conceitos importantes da arte digital.

Figura 2 – Resposta do aluno 3

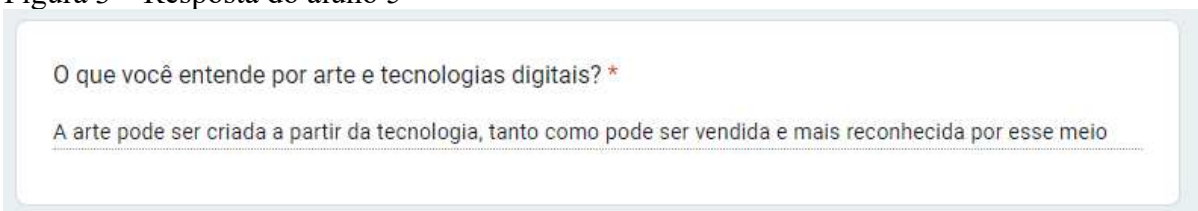


O que você entende por arte e tecnologias digitais? *

A tecnologia pode ser um meio de divulgar e/ou criar arte.

Fonte: arquivo pessoal.

Figura 3 – Resposta do aluno 5



O que você entende por arte e tecnologias digitais? *

A arte pode ser criada a partir da tecnologia, tanto como pode ser vendida e mais reconhecida por esse meio

Fonte: arquivo pessoal.

As duas respostas vão ao encontro ao que diz Cordeiro (Online, 1971), no catálogo da exposição Arteônica:

As obras tradicionais são objetos físicos a serem apresentados em locais fisicamente determinados, pressupondo o deslocamento físico dos fruidores (...) a utilização de meios eletrônicos pode proporcionar uma solução para os problemas comunicativos da arte mediante a utilização das telecomunicações e dos recursos eletrônicos, que requerem, para a otimização informativa, determinados processamentos da imagem.

Na arte digital, a intenção é a produção e a divulgação em rede, assim, a obra artística digital rompe com limitações existentes na arte tradicional, como por exemplo o alto custo dos materiais artísticos, e levando para o contexto educacional, a escassez desses materiais. Outro ponto importante é a disponibilidade para fruição a qualquer hora e em qualquer lugar, bastando ter um computador, *smartphone*, *tablet* ou equipamento que disponha de acesso à internet.

Para Lieser (2010), a Arte Digital é um campo que agrupa um grande número de manifestações artísticas realizadas por meio de um computador¹³, recorrendo ao código binário¹⁴ de “zeros e uns” como condição provável para qualquer produção virtual. Rodrigues (2012) afirma que a Arte Digital usa a tecnologia computacional como processo e a tecnologia nesse caso é usada como ferramenta ao serviço da capacidade artística criativa, potencializando o surgimento de novas formas de expressões artísticas.

Na segunda pergunta: “Você conhece algum tipo de arte digital?”, a maior parte dos estudantes responderam que “Sim” e alguns responderam que “Não”, porém, na sequência da aula, quando tratado o conceito de arte digital, e mostrado exemplos como desenho digital, arte para jogos eletrônicos, o audiovisual, a modelagem 3D, dentre outros, os estudantes foram percebendo que já conheciam, só não tinham, ainda, a consciência disso.

Já na terceira pergunta: “Você já criou alguma arte digital?”, 42.9% responderam “Sim” e 57.1% responderam “Não”. Esse número pode ser ainda maior, tendo em vista que determinados alunos não tinham a ciência do que era Arte Digital, contudo achei um dado relevante, pois aproximadamente metade da turma alega ter criado arte em ambiente digital.

Após o tempo reservado ao preenchimento do formulário, iniciei um momento de discussão com os dissesentes para a exposição dos conceitos prévios do tema abordado. Em

¹³ Um computador é um dispositivo eletrônico que se destina a receber e processar dados para a realização de diversas operações. Disponível em <https://conceitos.com/computador/>. Acesso em 5 de agosto de 2023.

¹⁴ Trata-se de um padrão que se utiliza da combinação de algarismos [ou níveis lógicos] '0' e '1' para representação de números, caracteres, cores ou informações. Disponível em <https://www.uol.com.br/tilt/faq/codigo-binario-como-dois-digito-fazem-qualquer-computador-funcionar.htm>. Acesso em 5 de agosto de 2023.

seguida apresentei a definição de arte digital e exemplifiquei. Feito isso, passei novamente a informação que criaria um grupo no aplicativo de mensagem *WhatsApp* para compartilhamento dos conteúdos trabalhados em sala e, adicionalmente, pedi quem tivesse rede social com sua produção artística compartilhasse com a turma. Assim findei a primeira aula.

4.1.2 Aula 2

Na segunda aula foi apresentado o aplicativo *Ibis Paint X*, que é um programa de criação e edição de imagem gratuito (embora algumas funcionalidades sejam bloqueadas nessa versão), o qual trabalha com camadas semelhantes a programas tidos profissionais na área de criação e edição gráfica e contém quantidade considerável de recursos possibilitando criar desenhos em dispositivos móveis como *smartphones* e *tablets*. O APP está disponível para os sistemas Android e IOS (FREIRE, 2020).

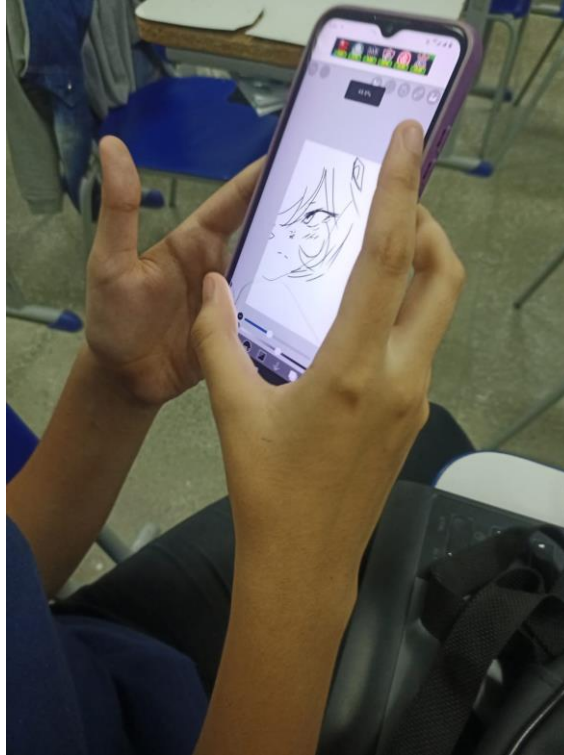
No início da aula foi questionado aos discentes se eles conheciam o aplicativo, pedi que respondessem no formulário, o qual já se encontrava disponível no *blog* da escola. Das respostas, a maioria respondeu “Sim”, afirmando que conheciam o aplicativo *Ibis Paint X*, e uma minoria respondeu que “Não”. Para a minha surpresa bastantes estudantes tinham conhecimento desse programa, demonstrando que estavam acompanhando as novidades ao que se refere a programas para criação e edição de imagem.

Em seguida foi questionado se eles já tinham utilizado o aplicativo *Ibis Paint X* para criar obras gráficas, a maioria respondeu ter usado pelo menos uma vez o APP.

Após as respostas ao formulário, abri um momento para escutá-los em relação ao programa, visto que, muitos conheciam o aplicativo. Contudo, logo depois do debate, foi percebido que não tinham domínio sobre o mesmo, usavam-no de maneira esporádica.

Na sequência, projetei minha tela para compartilhar o conteúdo da aula, que se tratava de apresentar o *Ibis Paint X*, mostrei como usar o aplicativo para desenhar e colorir de maneira digital. Exploramos algumas ferramentas como: transformação, varinha mágica, filtros, pincel, borracha, desfoque, caneta, balde de tinta, conta gotas, camadas, dentre outras. Posteriormente, liberei para que eles baixassem o aplicativo e usassem de forma livre, para experimentar as possibilidades do programa (Figura 4).

Figura 4 – Aluno experimentando o aplicativo *Ibis Paint X*



Fonte: arquivo pessoal.

Achei incrível a maneira que eles se apropriaram do programa, com algumas dicas eles conseguiam fazer coisas bem interessantes. Observa-se também uma predisposição ao desenho, pois durante o acompanhamento das experimentações eu dialogava fazendo perguntas, e muitos falaram que já desenhavam.

Ao finalizar a aula, pedi que compartilhassem a produção do dia no grupo de *WhatsApp*, assim, todos teriam acesso.

4.1.3 Aula 3

Nesta aula ministrei o tema “Artes Visuais” e os “Elementos Básicos da Linguagem Visual”. Inicialmente, perguntei aos alunos o que eles entendiam por artes Visuais, em seguida perguntei onde eles poderiam encontrar Artes Visuais, pedi que respondessem no formulário online. Após as respostas abri um momento de disposição dos conceitos e discussão.

Em relação as respostas da primeira pergunta, boa parte delas relacionavam Artes Visuais a expressões que se utilizam da visualidade como principal meio de fruição. Essas respostas estão em consonância com o que é apontado pela Base Nacional Comum Curricular:

As Artes visuais são os processos e produtos artísticos e culturais, nos diversos tempos históricos e contextos sociais, que têm a expressão visual como elemento de comunicação. Essas manifestações resultam de explorações plurais e transformações de materiais, de recursos tecnológicos e de apropriações da cultura cotidiana (BNCC, p. 195, 2017).

Com as Artes Visuais os discentes têm a possibilidade de explorar vasta cultura visual, dialogando com as diferenças, conhecendo espaços e possibilidades inventivas e expressivas, ampliando as fronteiras escolares e criando novas formas de interação artística (BNCC, 2017).

Voltando às respostas, um pequeno grupo de alunos relacionou Artes Visuais apenas ao desenho. Associação que se deve a uma série de fatores históricos, culturais e educacionais, que acabam culminando na ignorância sobre a diversidade e complexidade desse campo.

Sobre o segundo questionamento, a maioria respondeu que se encontra em quase todos os lugares, tendo em vista que, as Artes Visuais englobam diversas expressões visuais como; pintura, desenho, escultura, gravura, fotografia, vídeo, instalação, performance, arte digital, dentre outras.

Após a abordagem sobre Artes Visuais, adentrou-se ao tema “Elementos Básicos da Linguagem Visual”, utilizando como pilar teórico Dondis (1997). A autora afirma que “os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos, e seu número é reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento” (DONDIS, p. 51, 1997).

Desses elementos colocados por Dondis, resolvi trabalhar na pesquisa com quatro deles, por acreditar que são elementos fundamentais para uma introdução às Artes Visuais, são eles: o ponto, a linha, a forma e a cor.

Terminando a aula, comuniquei que iria criar uma página no site *Padlet*¹⁵ para o compartilhamento de todos os materiais utilizados nas aulas, como também as produções criadas no decorrer da pesquisa. Avisei que o *link* de acesso ao *Padlet* seria compartilhado no grupo de *WhatsApp*.

¹⁵ O *Padlet* funciona basicamente como um organizador virtual de tarefas. Por meio de sua plataforma, é possível criar e gerenciar murais com formatos diferentes que podem ser alterados a qualquer momento pelos usuários. Disponível em <https://olhardigital.com.br/2022/01/14/tira-duvidas/padlet-o-que-e-como-funciona-e-como-usar/>. Acesso em 8 de agosto de 2023.

4.1.4 Aula 4

Na quarta aula trabalhou-se o elemento visual ponto, que segundo Dondis (1997) “é a unidade visual mais simples e irredutivelmente mínima”. Comecei solicitando que os discentes acessassem o site *Padlet*, pois lá estava o *link* do formulário e o material correspondente a esta aula. As perguntas para introduzir o tema e saber os conhecimentos prévios dos alunos foram as seguintes (Figura 5):

Figura 5 – Perguntas da aula 4

O que você entende pelo elemento da linguagem visual Ponto?

Texto de resposta longa

Você conhece a técnica de Pontilhismo?

Texto de resposta longa

Fonte: arquivo pessoal.

Sobre a primeira pergunta, a maioria das respostas se assemelharam ao conceito defendido por Dondis (1997), fato que chamou minha atenção, então os questioneei e os discentes falaram que já conheciam o tema por intermédio das aulas de Arte. Na segunda pergunta, apenas uma pequena parcela dos alunos não conhecia a técnica de pontilhismo, alegando também ter fruído contato nas aulas de Arte. Fiquei feliz em saber que os estudantes lembravam de temas abordados nas aulas de Arte, subentende-se que o aprendizado aconteceu, que a experiência foi exitosa.

Como de costume, após as respostas ao formulário, abri um momento para exposição das ideias e discussão. Dando sequência a aula, projetei minha tela do computador e expus o conteúdo do dia. Mostrei o conceito de ponto segundo Dondis (1997) e apresentei a técnica de pontilhismo.

Na aula em questão, mostrei a obra “Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grand Jatte, de Georges Seurat” (Figura 6):

Figura 6 – SEURAT, Georges. Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grand Jatte, 1884



Fonte: https://i0.wp.com/www.historiadasartes.com/wp-content/uploads/2016/11/m_obra.jpg?fit=500%2C330&ssl=1.

Seurat buscava como ponto de partida o impressionismo, estudou também a teoria científica da visão cromática e decidiu construir sua pintura por meio de pinceladas pequenas e regulares como um mosaico. Sua intenção era que os minúsculos pontos se misturassem ao serem observados a uma certa distância, criando formas e cores, assim surgiu a técnica chamada de pontilhismo (GOMBRICH, 2015).

Contextualizamos a obra, descrevemos e tiramos significado da mesma e passamos para a imagem a seguir (Figura 7):

Figura 7 – SIGNAC, Paul. Domingo, 1888-1890



Fonte:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5a/Paul_Signac_Dimanche.jpg/800px-Paul_Signac_Dimanche.jpg.

Ao lado de Seurat, Signac foi um dos principais representantes do Pontilhismo. Juntos, eles desenvolveram essa técnica em que a tinta é aplicada em pequenos pontos individuais que se misturam opticamente quando vistos à distância (PAULINO, 2021).

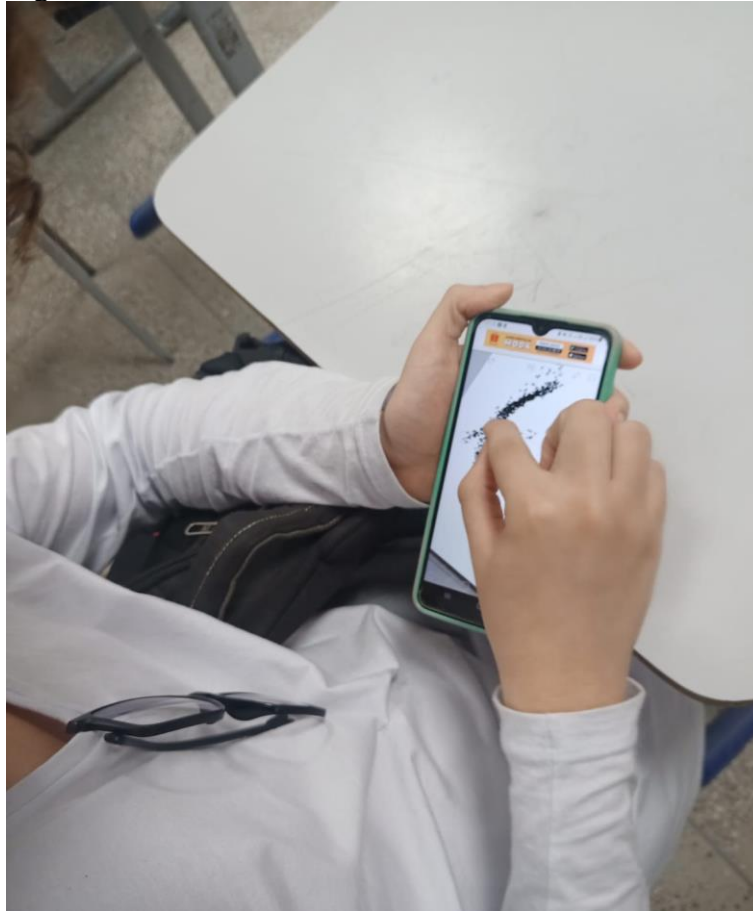
Da mesma forma da obra anterior, contextualizamos, descrevemos e expomos as diferentes interpretações da imagem.

Feito isso, solicitei aos alunos que utilizassem seus *smartphones* ou *tablets* e experimentassem os diferentes pincéis para criar imagem com pontos em ambiente digital. Feito isso, encerramos a aula.

4.1.5 Aula 5

Essa ocasião foi reservada para a criação de imagens gráficas em ambiente digital utilizando a técnica de pontilhismo trabalhada na aula anterior. Dessa forma, pedi que pegassem seu *smartphone* ou *tablet* e entrassem no aplicativo *Ibis Paint X*, e criassem uma imagem com temática de sua escolha. Fiquei à disposição dos discentes para orientação e tirar dúvidas. Abaixo temos um aluno desenvolvendo a atividade (Figura 8).

Figura 8 – Aluno desenvolvendo o exercício.



Fonte: arquivo pessoal.

Um procedimento que achei que seria uma dificuldade era a utilização do programa em *smartphones* de versões ultrapassadas, porém ele funcionou bem em todos os aparelhos, mesmo naqueles com pouca memória e um processamento lento.

Na figura seguinte (Figura 9), o aluno 8 está em seu processo criativo, trabalhando os pontos digitalmente e aplicando o *zoom* para ter mais controle da ferramenta tecnologia para favorecer a concepção da imagem. Observa-se aqui bastante esmero, técnica, criatividade e senso estético.

Figura 9 – Aluno desenvolvendo o exercício



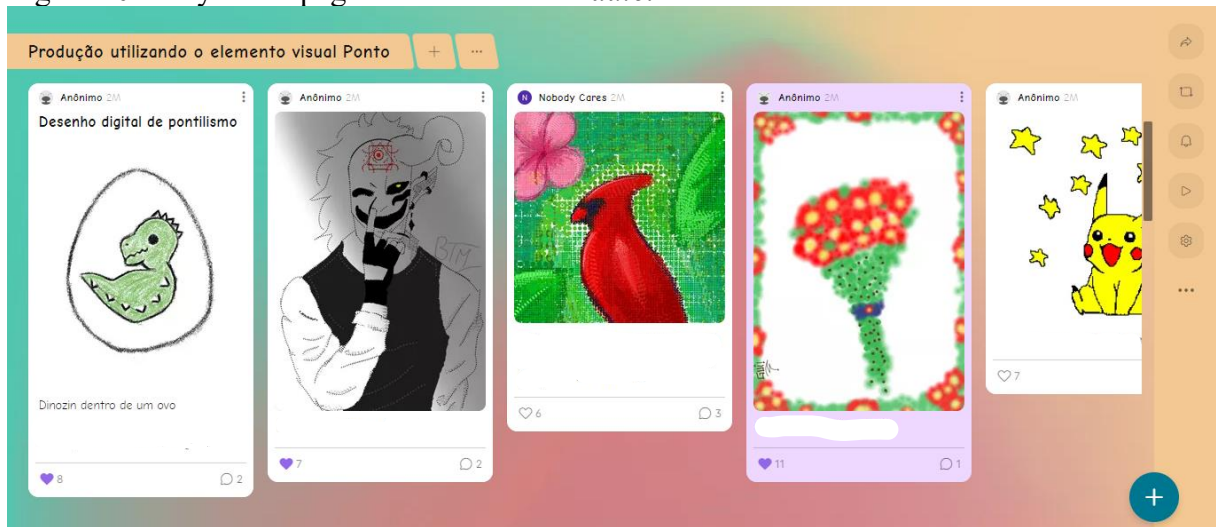
Fonte: arquivo pessoal.

Alguns discentes fizeram um rascunho antes, e depois utilizaram as camadas para finalizar a arte. Outros aproveitaram o acesso à internet para buscar referências em bancos de imagens. Houve também quem criou a arte diretamente, sem rascunho, utilizando pincéis que traçavam linhas pontilhadas.

Ao término, requisitei que colocassem as imagens criadas no site *Padlet*, poucos ficaram receosos por mostrar seus desenhos para terceiros, falei que iria deixar o perfil da página fechado, somente pessoas com o *link* e senha poderiam entrar, assim, todos concordaram. Na configuração da página também é possível habilitar comentários, curtidas, descurtidas, dentre outros. Para esta pesquisa, habilitei o botão de curtida e a caixa de comentários. Além disso passei uma tarefa de casa que constava em responder uma pergunta sobre a aula, que será analisada mais adiante.

Aqui está o *layout* da página do *Padlet* (Figura 10):

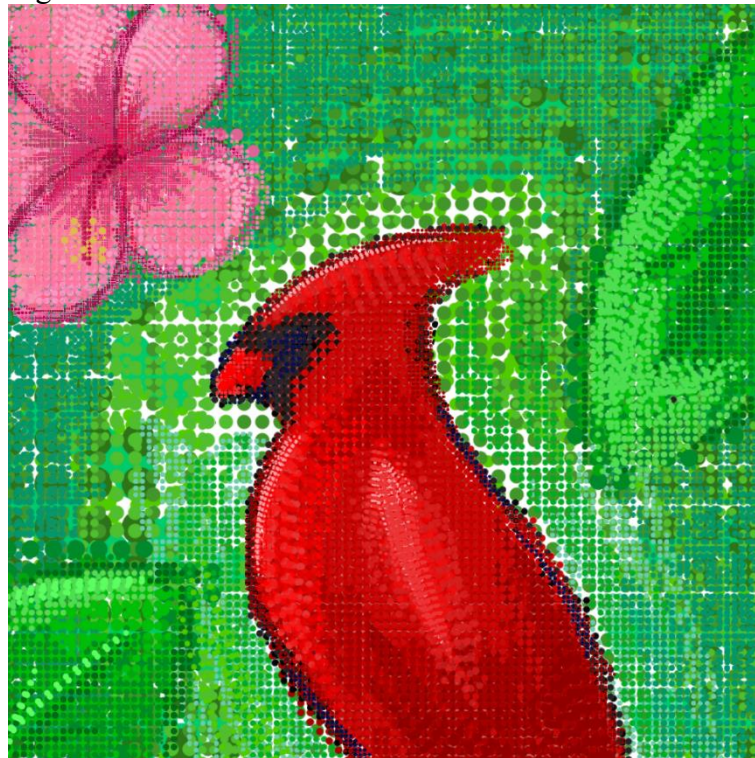
Figura 10 – Layout da página criada no site *Padlet*



Fonte: arquivo pessoal.

A seguir, alguns exercícios desenvolvidos em sala (Figuras 11, 12 e 13):

Figura 11 – Obra do estudante 8



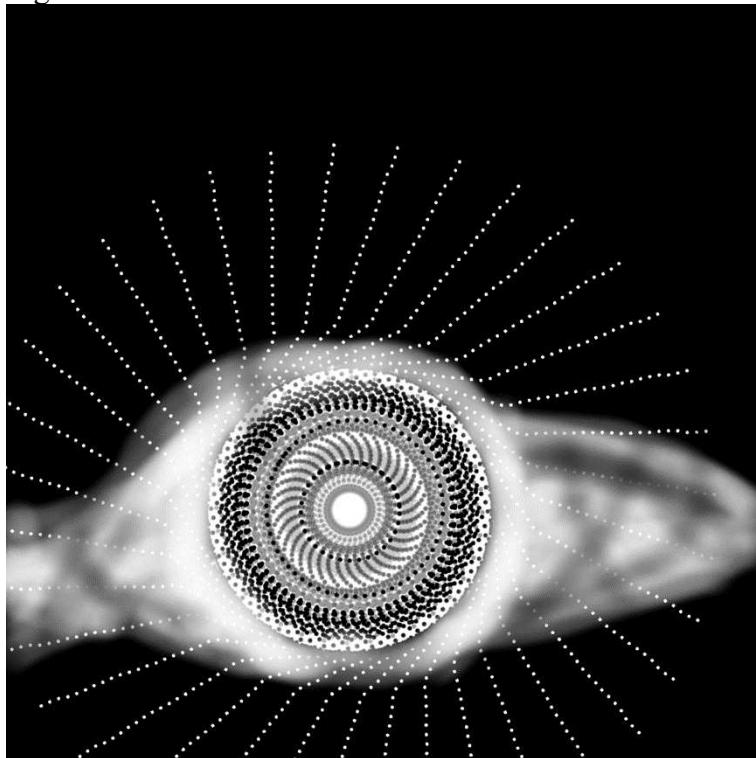
Fonte: arquivo pessoal.

Figura 12 – Obra do estudante 4



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 13 – Obra do estudante 15



Fonte: arquivo pessoal.

Nas Figuras 11, 12 e 13, tem-se três exemplos de atividades feitas utilizando a técnica de pontilhismo em ambiente digital. Observando as imagens, percebe-se temas variados em razão de pedir que se ativessem apenas em criar utilizando pontos.

Dondis (p. 54, 1997) afirma que “quando vistos, os pontos se ligam, sendo, portanto, capazes de dirigir o olhar. Em grande número e justapostos, os pontos criam a ilusão de tom ou de cor”, assim, se torna possível representar a partir da fusão visual, tão explorado por Seurat em seus quadros pontilhistas.

Como se nota nas Figuras 11 e 12, os pontos são distribuídos por toda a área de trabalho e vão sendo sobrepostos para trazer a intenção de profundidade, volume, luz e sombra. Na figura 11, há o uso de cores que destacam a flor no canto superior esquerdo e o pássaro ao centro, que está cromatizado com tons de vermelho, o qual é uma cor complementar do verde que colore as folhas e o fundo, trazendo uma boa composição visual à imagem. O aluno 8, ao postar sua arte no site de *Padlet*, inseriu uma descrição apontando a inspiração para o desenho, que é a animação “The Owl House¹⁶”, e o pássaro retratado é baseado no personagem chamado de Flapjack. Na Figura 12, o aluno 4 trabalha com cores quentes em volta do personagem central que possui cabelos, olhos e vestimentas com tonalidades do roxo. Já a Figura 13, traz uma arte com cores neutras: preto, branco e tons de cinza. Trata-se de uma arte que dispõe pontos que formam vários círculos, um dentro do outro, estes pontos guiam o olhar do observador ao centro, dando uma sensação de movimento.

Sobre o formulário com a pergunta referente a aula, que deveria ser respondido em casa, o questionamento foi o seguinte (Figura 14):

Figura 14 – Pergunta da aula 5

O que você achou da experiência de criar utilizando o elemento visual ponto, no meio digital? *

Sua resposta

Fonte: arquivo pessoal.

¹⁶ A Casa da Coruja (em português) fala de Luz, uma adolescente, que por acaso tropeça em um portal para um novo mundo mágico, onde faz amizade com uma bruxa rebelde, Eda, e um guerreiro minúsculo, King. Apesar de não ter habilidades mágicas, Luz vai atrás de seu sonho de se tornar uma bruxa, servindo como aprendiz de Eda na Casa da Coruja, e ela acha uma nova família peculiar.

A aluna 10 respondeu *“foi muito diferente do que estou acostumada, me chutou da minha zona de conforto, mas foi uma experiência incrivelmente boa”*. Já o aluno 11 respondeu *“Eu acho isso algo realmente interessante. Eu ainda não fiz uma arte 100% original, mas é incrível terminar o desenho e, mesmo que não tenha muito detalhe, se impressionar com o resultado”*. Por último mostro a resposta do aluno 14: *“Eu achei uma experiência muito legal, mas um pouco cansativa e foi minha primeira vez utilizando esse elemento no meio digital”*.

Nas respostas apresentadas, tal como nas outras feitas pelos alunos, constata-se que a maioria gostou da experiência, alguns relataram ser uma atividade cansativa, o que é compreensível, dado que produzir uma imagem a partir de pontos demanda bastante paciência e dedicação.

4.1.6 Aula 6

Nesta aula apresentei o elemento linha, que, para Dondis (p. 55, 1997), surge *“quando os pontos estão tão próximos entre si que se torna impossível identificá-los individualmente, aumenta a sensação de direção, e a cadeia de pontos se transforma em outro elemento visual distintivo: a linha”*.

No início da aula falei sobre o tema e pedi que acessassem o site *Padlet* para responder a seguinte pergunta (Figura 15):

Figura 15 – Pergunta da aula 6



O que você conhece sobre o elemento visual Linha? *

Sua resposta

Fonte: arquivo pessoal.

Em resumo, a maior parte dos estudantes relacionou a linha ao principal elemento do desenho, utilizado para delimitar um espaço, criar formas e trazer a intenção de movimento. Dondis (1997) descreve a linha como um elemento com enorme energia, dinâmico, sendo o elemento fundamental da pré-visualização, o meio de tornar visível, aquilo que não existe no mundo físico, que está apenas na imaginação. Portanto, é o elemento essencial do desenho.

Depois das respostas ao formulário, abri um momento para a exposição das ideias e discussão. Em seguida, via computador e projetor de imagem, apresentei o conceito de linha

segundo Dondis (1997). Também disponibilizei o material *online* para quem quisesse acompanhar o conteúdo pelo *smartphone* ou *tablet*.

Como forma de exemplificar a utilização da linha em obras de arte, escolhi dois desenhos, o primeiro foi “Cabeça de Leda”, de Leonardo da Vinci (Figura 16).

Figura 16 – Vinci, Leonardo da. Cabeça de Leda, 1503-1507

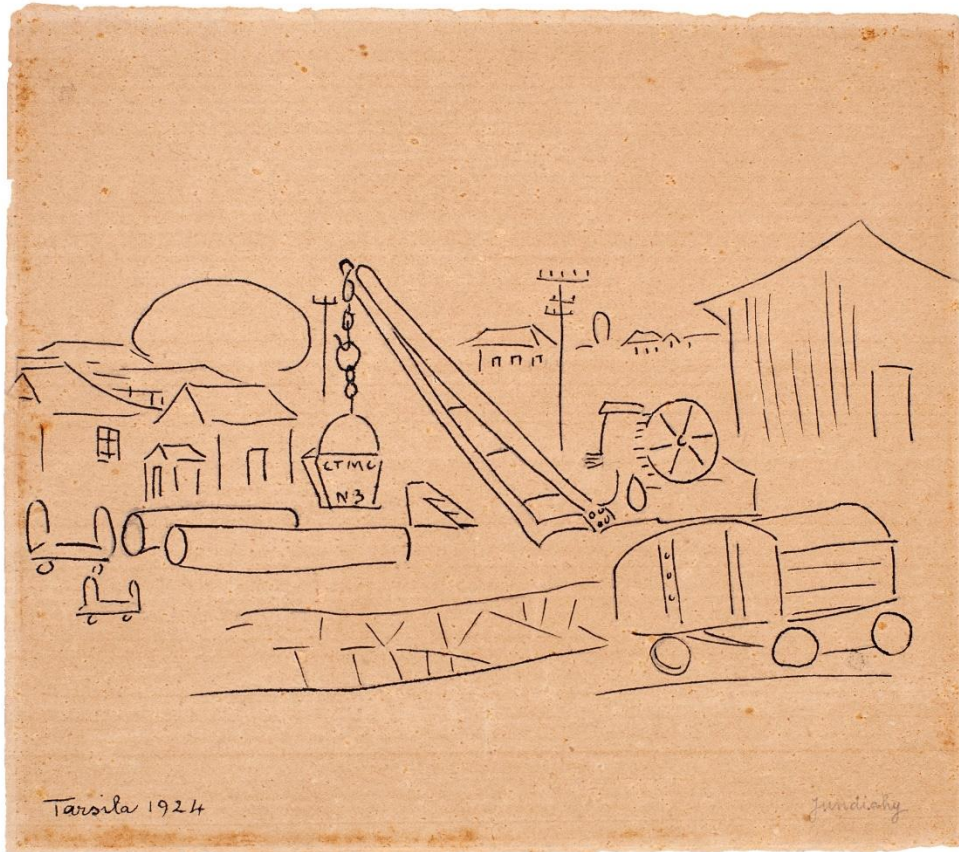


Fonte: <https://www.espacoviveka.com.br/analise-e-curiosidades-sobre-a-obra-cabeça-de-leda-de-leonardo-da-vinci/>.

Nesta obra, da Vinci utiliza as linhas para fazer um estudo da cabeça de Leda, que é uma figura mitológica clássica. Observa-se no lado esquerdo inferior um desenho com linhas mais fluidas, em busca de traçar a posição da personagem retratada. Um pouco mais acima tem-se o estudo dos cabelos, com linhas que se sobrepõem. Já um pouco mais à direita, na parte inferior, nota-se um desenho dedicado exclusivamente ao estudo do cabelo de Leda, agora rico em detalhes, o qual o artista imprime linhas que constroem as tranças. Atente-se para a delicadeza das linhas que simulam o cabelo, com movimentação diagonal, vertical e circular, o artista consegue apresentar uma intenção de três dimensões, quebrando com a configuração visual de duas dimensões que o suporte traz.

O segundo desenho foi “Descarregamento”, de Tarsila do Amaral, como pode ser observado na Figura 17.

Figura 17 – Amaral, Tarsila do. Descarregamento, 1924

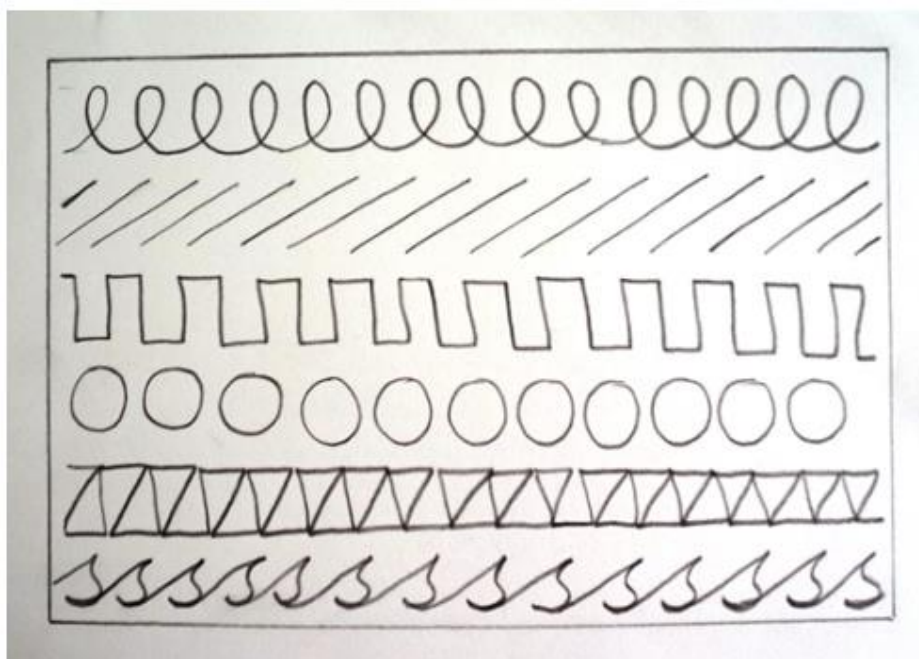


Fonte:
<https://www.facebook.com/famamuseu/photos/a.686158471470328/2739709046115250/>.

Aqui Tarsila trabalha com linhas limpas, fluidas, sem dúvidas. Utilizando-as para representar de forma rápida, com lápis e um pedaço de papel, uma paisagem que encontrou em seu caminho. Dessa maneira, a linha contribui para o processo visual. Sua linearidade e fluidez fortalece a liberdade da experimentação, porém não é vaga, é decisiva, tem propósito e direção, capturando a informação visual e a reduzindo a um estado em que toda informação visual dispensável é suprimida, e apenas o essencial ganha representação (DONDIS, 1997).

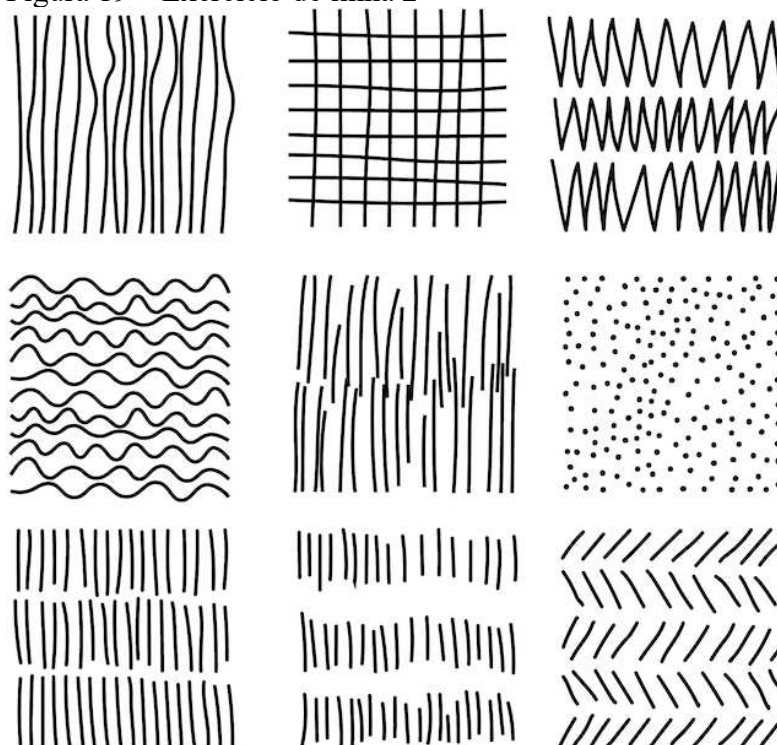
Em seguida, descrevemos, contextualizamos e interpretamos as imagens acima. Posterior a isso, fizemos vivências com linhas no meio digital. Para esse propósito, requisitei que fizessem um exercício de experimentação das ferramentas disponíveis no APP *IbisPanit X*. Disponibilizei as referências abaixo para serem reproduzidas em ambiente digital (Figuras 18 e 19).

Figura 18 – Exercício de linha 1



Fonte: <https://www.vcdesenhos.com.br/importancia-dos-exercicios-de-aquecimento-para-o-desenho/>.

Figura 19 – Exercício de linha 2



Fonte: <https://ebaonline.com.br/blog/como-aprender-a-desenhar>.

Findando as experimentações, concluímos a aula deste dia.

4.1.7 Aula 7

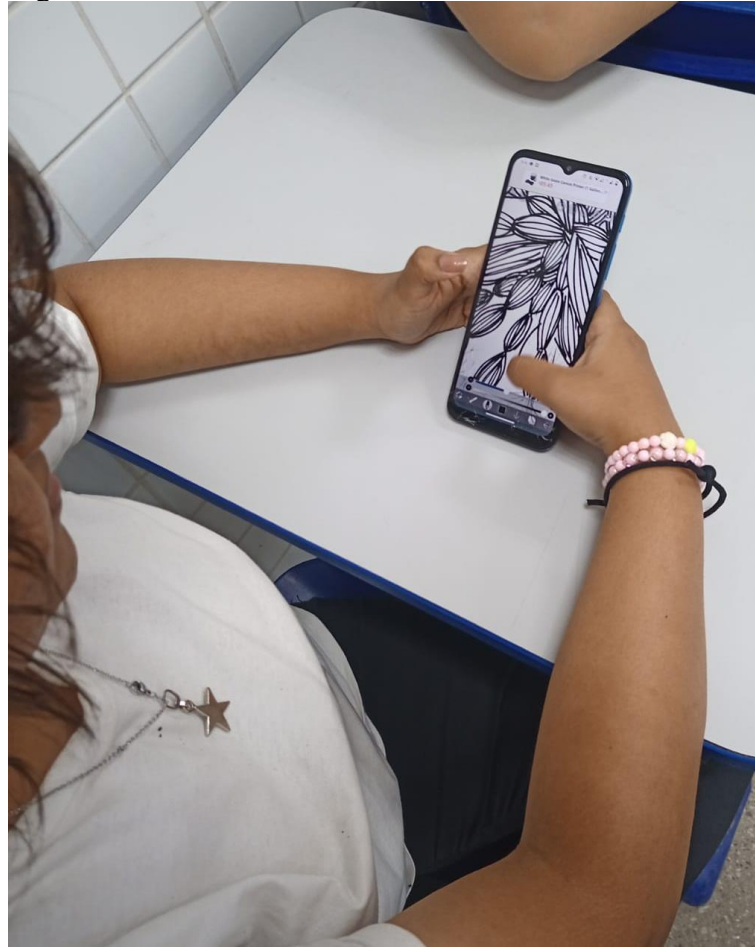
Durante a aula 7, os alunos fizeram a produção digital utilizando o elemento linha, por meio do programa *IbisPaint X*, com o meu acompanhamento. Pleiteei que representassem o que quisessem, porém, o elemento visual que deveria ter destaque era a linha. Abaixo tem-se os alunos em ação (Figuras 20, 21 e 22).

Figura 20 – Aluno desenvolvendo o exercício



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 21 – Aluno desenvolvendo o exercício



Fonte: arquivo pessoal.

Durante a prática os discentes foram experimentando as possibilidades que o aplicativo oferecia. Trabalharam com diversos pincéis, usufruíram das camadas para fazer um esboço mais livre e outra para refinar o traço.

Para criar desenhos em um suporte com tela tão reduzida, como a de um *smartphone*, é necessário aplicar a ferramenta *zoom* muitas vezes, aproximando e afastando da área de trabalho. Por isso, é interessante fazer um esboço e depois finalizar, caso seja o desejo do artista. No final, o artista vai descobrindo qual a melhor forma de trabalhar com essas ferramentas tecnológicas digitais, e como melhor ela pode se encaixar no seu processo criativo.

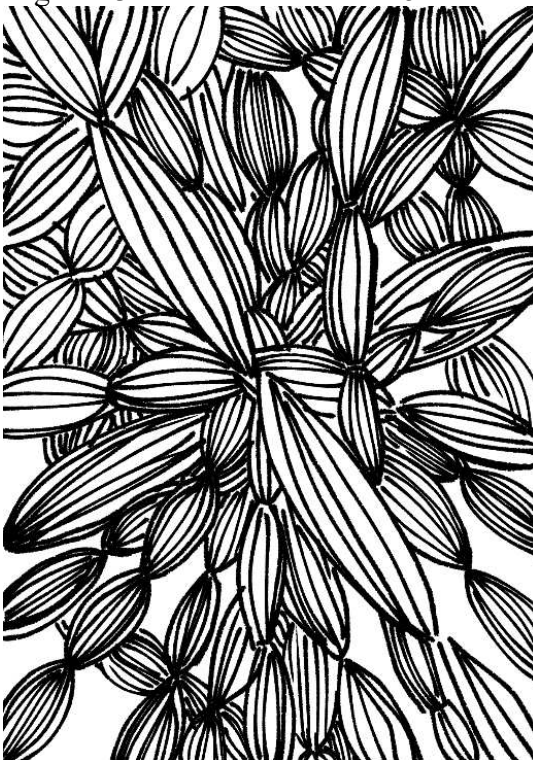
A seguir exponho algumas artes realizadas na atividade (Figuras 22, 23 e 24):

Figura 22 – Obra do estudante 1



Fonte: arquivo pessoal

Figura 23 – Obra do estudante 5



Fonte: arquivo pessoal

Figura 24 – Obra do estudante 21



Fonte: arquivo pessoal

Nas Figuras 22, 23 e 24 ver-se o emprego da linha e seus diversos desfechos, graças ao seu poder de expressar uma grande variedade de estados de espírito (DONDIS, 1997). Como observado na Figura 22, em que o aluno 1 faz um desenho de observação da sala de aula. Olhando para o que está a sua frente, o aluno abstrai o que está vendo e torna visível na tela do seu *smartphone* por meio da linha. Já na Figura 23, tem-se uma imagem que traz linhas que vão dando formas orgânicas ao desenho. Esse amontoado de linhas exprimem uma intenção de profundidade, assim, percebe-se formas em planos diferentes, algumas mais próximas e outras mais distantes, porém, isso não passa de ilusão de óptica enganando a visão humana. Por último observa-se a Figura 24, que revela linhas suaves, onduladas, que fazem passear pelo desenho, seguindo o fluxo dos traços até parar na representação do rosto da personagem, que transmite leveza e alegria.

Como tarefa de casa impetrei que os alunos respondessem a seguinte pergunta (Figura 25):

Figura 25 – Pergunta da aula 7

O que você achou da experiência de criar utilizando linhas no meio digital? *

Sua resposta

Fonte: arquivo pessoal

Consoante as respostas, a aluna 4 escreveu “*Legal, já que é um elemento que estou mais familiarizada a usar*”. O aluno 5 respondeu “*Divertido, uma boa experiência já que eu tenho grande costume de utilizar esse elemento*”. Por último, apresento a resposta do aluno 10: “*Eu achei divertido, e nostálgico já que em maior parte eu sempre desenho com linhas mesmo, mas no digital é sempre mais difícil... mas foi legal*”.

No geral, as respostas foram similares as colocadas acima, muitos discentes falaram sobre ter apreciado o exercício, pois o elemento linha é usual cotidianamente e familiar, estando presente desde muito cedo nas suas vidas. Alguns falaram sobre a dificuldade de trabalhar a linha em ambiente digital, já que a tela do *smartphone* é pequena comparada a uma folha de papel ofício, por exemplo. Realmente, trabalhar num suporte reduzido e utilizando o dedo para traçar as linhas é complicado, uma saída para tornar essa experiência mais fluida é valer-se de uma mesa digitalizadora, que possibilita usar uma caneta sobre um suporte que transfere a linha traçada para o *smartphone*, *tablet* ou computador. Todavia, foi uma prática em que tivemos ótimos resultados.

4.1.8 Aula 8

Na aula 8, trabalhou-se o elemento visual forma, que é descrita pela linha. Existem três formas básicas: o círculo, o quadrado e o triângulo equilátero (Figura 26).

Figura 26 – Três formas básicas



Fonte: Dondis (1997, p. 57).

A essas formas são atribuídas uma grande quantidade de significados: ao círculo se associam infinitude, calidez e proteção; ao quadrado, enfado, honestidade, retidão, esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão. A partir da combinação e variações dessas três formas básicas, têm-se todas as formas físicas da natureza e da imaginação humana (DONDIS, 1997).

Ao iniciar apresentei o tema da aula e solicitei que acessassem o site *Padlet* e respondessem ao formulário que trazia a seguinte pergunta (Figura 27):

Figura 27 – Pergunta da aula 8

O que você conhece sobre o elemento visual Forma? *

Sua resposta

Fonte: arquivo pessoal.

Dos temas que já trabalhei com a turma, este foi o que obtive mais respostas generalistas, mas que não deixam de estar certas, como por exemplo as respostas dos alunos 2, 10 e 11, respectivamente: *“elas ajudam na composição da imagem”*; *“conheço o básico sobre as formas, como quando a gente olha pros lugares e vê formas distintas, como a gente desenha na base de formas, como tudo tem uma forma etc...”* e *“esse elemento sempre está para onde olhamos, sempre há uma forma”*. Como Dondis (1997) afirma, com a combinação das três formas básicas, temos todas as formas físicas da natureza. No desenho, costuma-se utilizar formas geométricas para criar uma composição, para organizar os elementos no papel, para pré-visualizar personagens e cenário. Já alguns alunos ligaram o tema ao movimento cubista, por representar a realidade a partir de formas geométricas. Outros citaram em suas respostas as formas básicas, como os alunos 5 e 14: *“um elemento na qual usamos círculos, triângulo, entre outras formas para criar uma imagem, pintura, desenho etc...”*; *“que entendo que a forma vem da linha, ou seja, uma linha quando ela se fecha ela vai formar uma forma e que tem três formas básicas quando se fala da linguagem visual”*.

Após as respostas ao formulário, abri um momento para exposição, discussão e conceituação do elemento forma segundo Dondis (1997). Em seguida apresentei duas imagens (Figura 28 e 29) para que fizéssemos a leitura juntos.

Figura 28 – Cézanne, Paul. Monte Sainte-victoire, 1885



Fonte: https://i0.wp.com/www.historiadasartes.com/wp-content/uploads/2017/11/m_CezanneMontSainteVictoire.jpg?resize=560%2C450&ssl=1.

Figura 29 – Amaral, Tarsila do. Caipirinha, 1923



Fonte: <https://dicadeteatro.com.br/wp-content/uploads/2021/01/A-Caipirinha.jpg>.

A Figura 28 é uma pintura de Paul Cézanne, artista que, quando jovem, participou de exposições impressionistas, mas preferiu se retirar do movimento e mergulhar em suas próprias questões artísticas. Ele queria converter o impressionismo em algo mais sólido, queria utilizar a luz, porém, transmitindo firmeza, solidez, como pode ser visto na paisagem acima (GOMBRICH, 2015). Utilizando-se de pinceladas largas, Cézanne mostra um mosaico de cores que modelam e formam a imagem. Tal geometrização da realidade influenciou um outro grande artista, Pablo Picasso. Por isso, Cézanne é considerado o precursor do cubismo.

Na Figura 29 exibo a pintura “Caipirinha”, de Tarsila do Amaral, onde se percebe uma geometrização da realidade, influência cubista que a pintora trouxe para a sua obra. As árvores, a casa, a personagem, as vestimentas, tudo é reduzido a formas.

Após a leitura das imagens, pedi que os estudantes pegassem seus *smartphones* e fotografassem as formas encontradas pela escola, eles podiam sair da sala e fotografar por toda a instituição. Das fotos feitas, os alunos tinham como tarefa de casa compartilhar três imagens no site *Padlet* para que todos da turma pudessem ver.

Abaixo apresento algumas fotografias compartilhadas pelos alunos (Figuras 30, 31 e 32):

Figura 30 – Fotografia do aluno 3



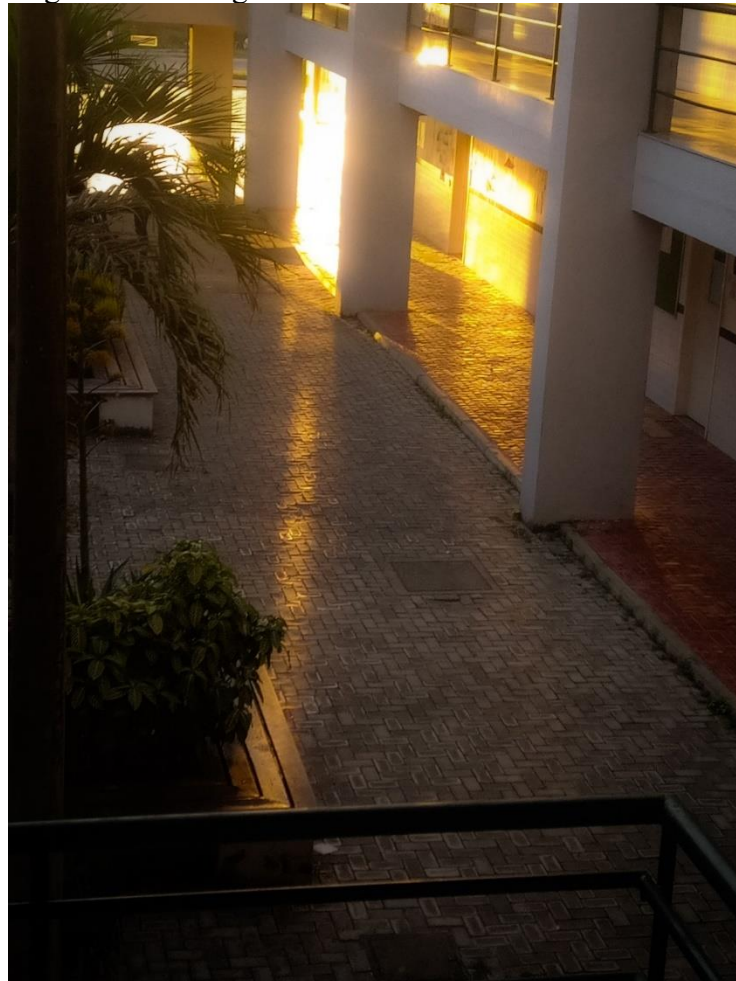
Fonte: arquivo pessoal.

Figura 31 – Fotografia do aluno 4



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 32 – Fotografia do aluno 21



Fonte: arquivo pessoal.

Como relatado nas respostas, toda a realidade pode ser simplificada visualmente, chegando às formas. Na atividade, os alunos circularam pela escola e foram descobrindo formas

variadas. A vivência foi muito bem avaliada pelos discentes, pois eles gostam bastante de sair da sala de aula e realizar atividades ao ar livre.

A possibilidade de utilizar a câmera fotográfica que já vem embutida nos *smartphones* como ferramenta no ensino de Arte traz grandes oportunidades. Esse é o campo em que os estudantes tem bastante curiosidade, pois eles estão em redes sociais, postando fotos, vídeos, produzindo memes etc. E o professor pode utilizar essa atração para levar seus conteúdos de maneira mais próxima da realidade dos discentes.

Foi incrível ver a interação que aconteceu entre eles neste exercício, eles fotografando e compartilhando no grupo de *WhatsApp*, ao mesmo momento tecendo comentários no mundo virtual e físico. No final da atividade, quando retornamos à sala de aula, eles comentaram de forma positiva a experiência e perguntaram se poderiam tirar fotos deles na sala de aula, eu autorizei e eles fizeram a “festa” (Figuras 33 e 34).

Figura 33 – Fotografia dos alunos



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 34 – Fotografia do pesquisador e seus alunos



Fonte: arquivo pessoal.

Essa atividade viabilizou perceber espaços na escola que os alunos não enxergavam, pois na vida cotidiana eles acabam focando a outras questões e deixam de observar com mais atenção o seu entorno. Ao final da aula, quando estavam fotografando juntos, eles se aproximaram mais, como temos uma turma mista na pesquisa, alguns nem se falavam, e a prática possibilitou esta aproximação.

Encerrando a aula, lembrei novamente da atividade domiciliar, onde eles teriam que postar três fotos no site *Padlet*, adicionalmente também requisitei que respondessem ao formulário sobre o tema deste dia.

As respostas me deixaram satisfeito, pois foi unânime nos comentários o quanto a prática transcorreu de maneira prazerosa, como pode ser observado nos argumentos a seguir: aluno 4, “*Achei legal, por me fazer observar mais atentamente os espaços que me cercam, sendo mais sensível para fotografá-los como possíveis obras de arte*”; aluno 8, “*Amei, foi bem divertida, e nos deu a oportunidade de olhar pro espaço de forma diferente*” e aluno 19, “*Achei muito legal, percebi coisas tão bonitas na escola que nunca imaginei que teria*”. E assim concluímos a aula 8.

4.1.9 Aula 9

Na penúltima aula apresentei o elemento visual cor, que para Dondis (1997) é um elemento inestimável para a comunicação visual. A cor é carregada de informação, ela propicia uma das mais intensas experiências visuais do ser humano. A autora fala ainda que existem várias teorias da cor, tanto da luz quanto do pigmento.

Assim, introduzi o tema da aula e solicitei que acessassem o site *Padlet* e respondessem ao questionário do dia. As perguntas foram as seguintes (Figura 35):

Figura 35 – Perguntas da aula 9

O que você conhece sobre cores primárias? *

Sua resposta

O que você conhece sobre cores secundárias? *

Sua resposta

O que você conhece sobre cores quentes e cores frias? *

Sua resposta

O que você conhece sobre cores complementares? *

Sua resposta

Fonte: arquivo pessoal.

Sobre a primeira pergunta, a maioria das respostas se aproximou da seguinte afirmação: são três cores base, que não são adquiridas através de mistura, mas que dão origem a outras cores. Dondis (1997) traz um conceito equivalente quando diz que existem três matizes primários: amarelo, vermelho e azul, e quando misturados obtêm-se outras cores.

Na segunda pergunta, as respostas da maior parte dos alunos, em resumo, dizem que as cores secundárias surgem através das misturas das cores primárias, convergindo ao que conceitua Dondis (1997) sobre as cores secundárias:

Quando são associadas através de misturas, novos significados são obtidos. O vermelho, um matiz provocador, é abrandado ao misturar-se com o azul, e intensificado ao misturar-se com o amarelo. As mesmas mudanças de efeito são obtidas com o amarelo, que se suaviza ao se misturar com o azul (DONDIS, p. 65, 1997).

Então, as cores primárias, falando de cor pigmento, são: o azul, o amarelo e o vermelho, e as cores secundárias são: o laranja, o roxo/violeta e o verde, como pode ser observado na Figura 36.

Figura 36 – Cores primárias e secundárias



Fonte: <https://www.passeidireto.com/arquivo/75234531/cores-primarias-e-secundarias>.

As respostas da terceira pergunta, parte significativa dos discentes relacionou as cores quentes às cores do fogo e as cores frias às do gelo. Em concordância com essa resposta, Dondis (1997) considera que o amarelo é a cor mais próxima da luz e do calor, e o vermelho é a mais ativa e emocional, já o azul é considerada uma cor passiva e suave. Em complemento, Ostrower (p. 193, 2004) diz que “o vermelho e o amarelo são espontaneamente associados a calor, fogo, sol, enquanto o azul se associa a céu, gelo e frio”.

Por último, tem-se a pergunta sobre as cores complementares, em que a maior parte dos alunos respondeu, em síntese, que são cores opostas no círculo cromático, e que se complementam. Dondis (1997) afirma que as cores complementares estão localizadas em lados

opostos no círculo das cores. Ostrower (2004) explica que os três pares de cores complementares são constituídos por uma cor primária e uma cor secundária (compostas pelas outras duas primárias restantes). Como exemplifica a figura abaixo (Figura 37):

Figura 37 – Cores complementares

AZUL	LARANJA VERMELHO+AMARELO
VERMELHO	VERDE AZUL+AMARELO
AMARELO	ROXO AZUL+VERMELHO

Fonte: arquivo pessoal.

Analisando as respostas, percebe-se um conhecimento prévio dos alunos sobre o tema abordado, visto que os argumentos vão ao encontro dos conceitos defendidos por Dondis. Mesmo que eles não escrevam de maneira detalhada, as respostas trazem uma compreensão do que está sendo colocado, facilitando as exposições e discussões sobre o conteúdo.

Após o preenchimento do formulário online, foi realizado um momento de argumentação sobre o tema, em seguida expliquei o elemento cor a partir de Dondis (1997) e complementei com Ostrower (2004), além disso apresentei algumas imagens que usam cores primárias e secundárias, cores quentes e cores frias, e cores complementares.

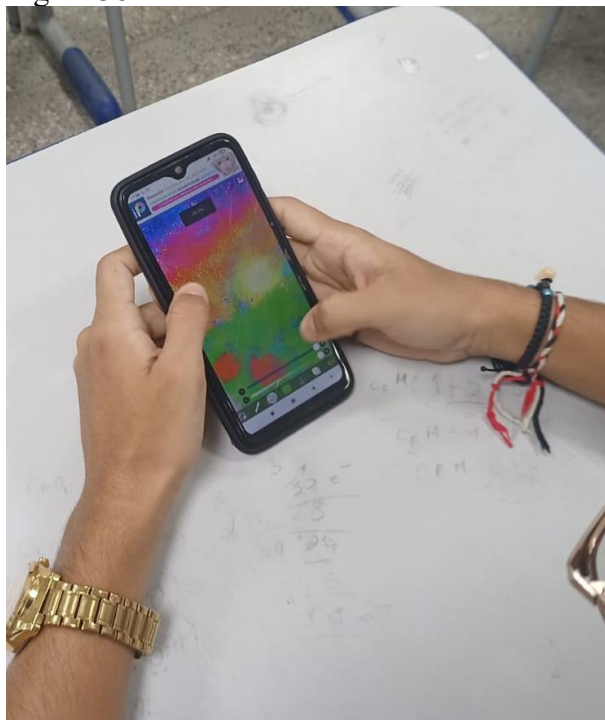
Ao final da aula, avisei que o próximo encontro será o último, e que iremos utilizar as cores complementares para criar uma imagem em ambiente digital, e que eles poderiam pesquisar sobre e já trazer sua proposta para ser desenvolvida durante a aula desse dia.

4.1.10 Aula 10

Chegou-se ao último dia da pesquisa, aqui solicitei que os estudantes pegassem seus *smartphones* e utilizassem o APP *Ibis Paint X*, para realizar a atividade que consistia em fazer uma obra gráfica utilizando cores complementares em ambiente digital. Assim, fiquei acompanhando o exercício e auxiliando quando solicitado.

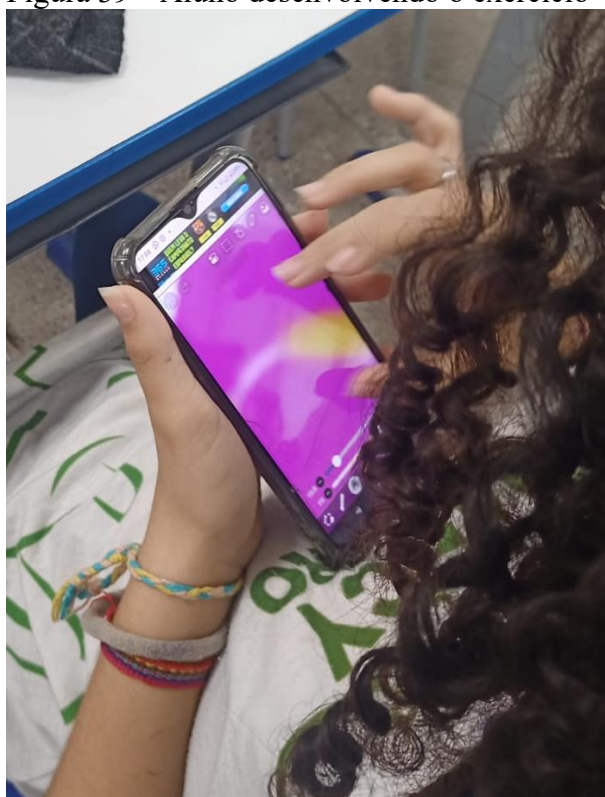
Abaixo compartilho alguns registros em momentos da atividade (Figuras 38, 39 e 40).

Figura 38 – Aluno desenvolvendo o exercício



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 39 – Aluno desenvolvendo o exercício



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 40 – Aluno desenvolvendo o exercício



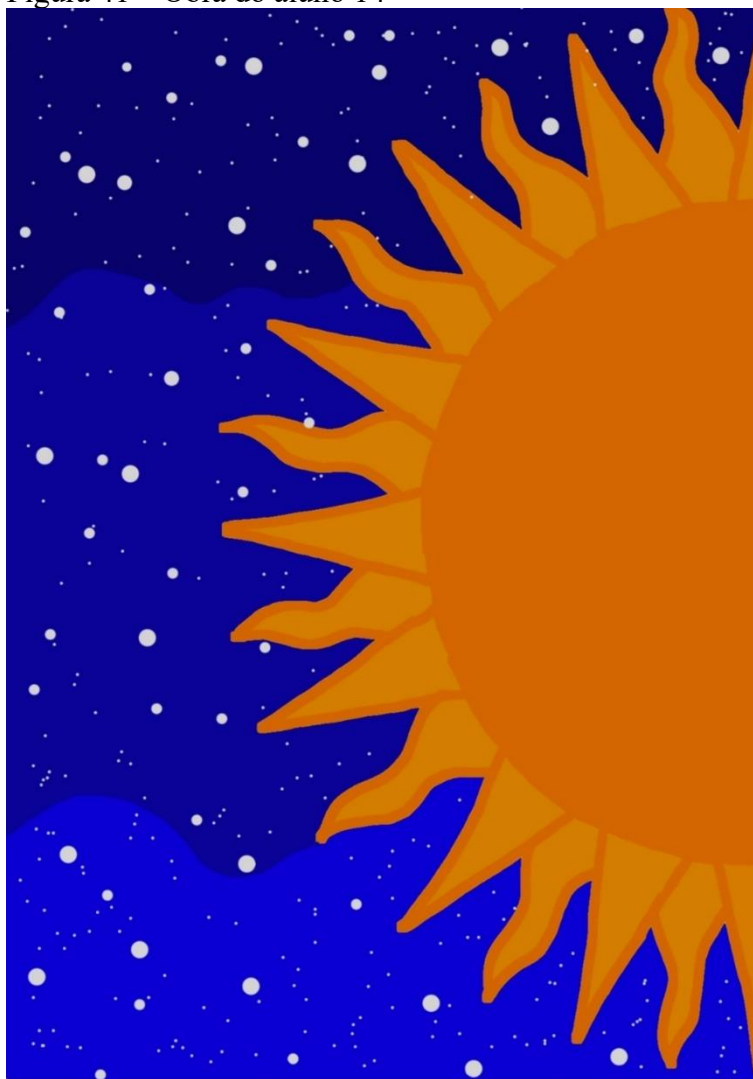
Fonte: arquivo pessoal.

Durante o desenvolvimento da atividade, os alunos demonstraram ter entendido bem o conceito de cores complementares, isso refletia na atividade.

Ao final, foi demandado que os discentes postassem a produção no site *Padlet* e respondessem o formulário de avaliação da pesquisa.

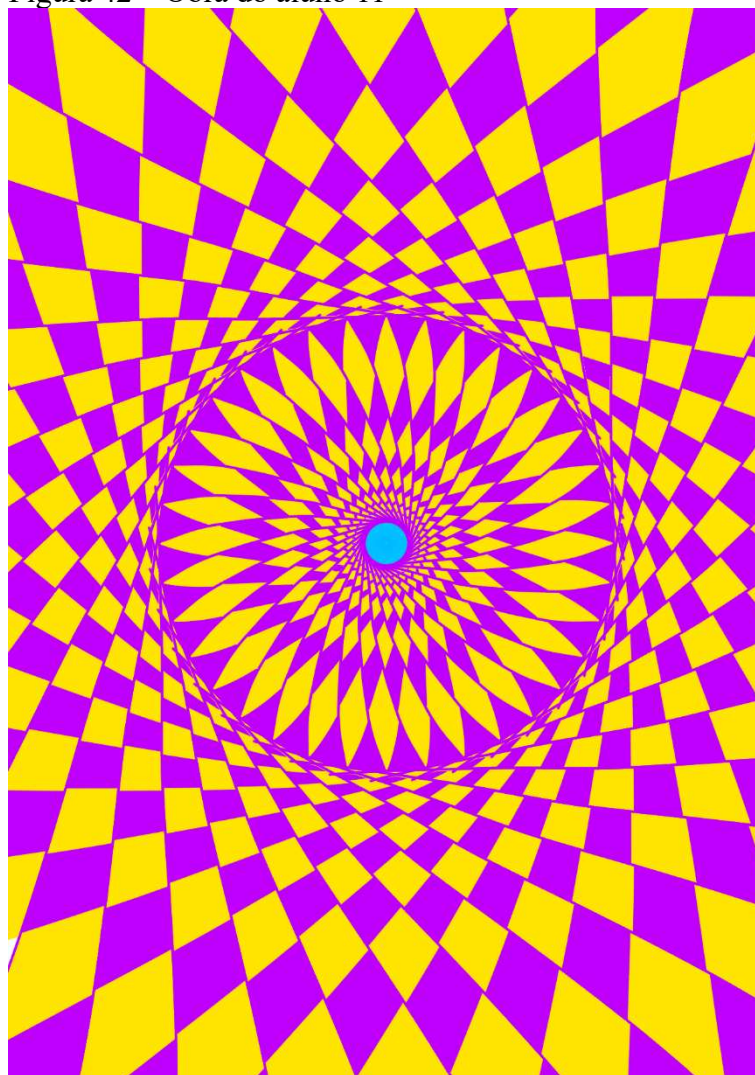
Aqui estão algumas artes da atividade de cores complementares (Figuras 41, 42 e 43):

Figura 41 – Obra do aluno 14



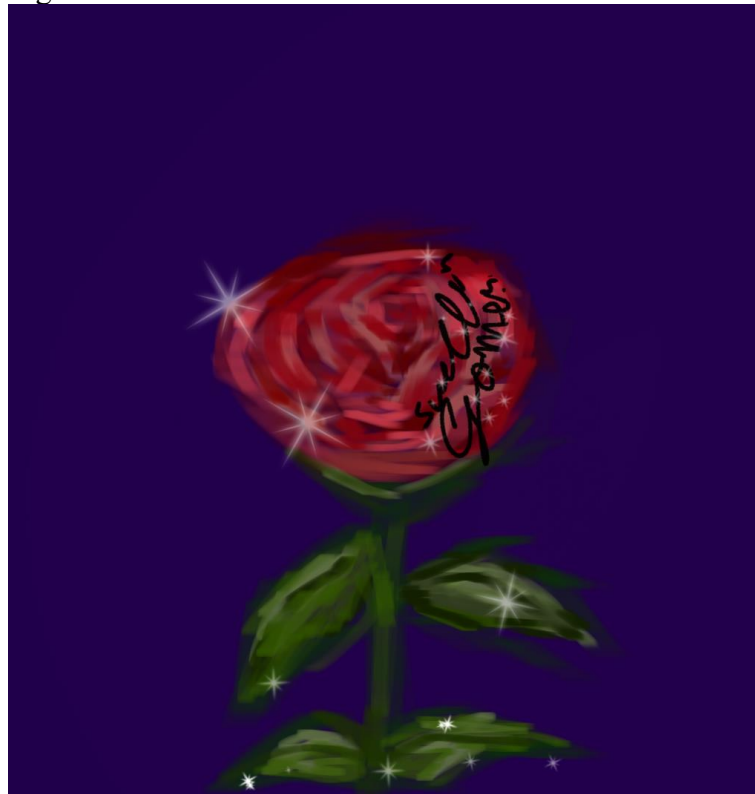
Fonte: arquivo pessoal.

Figura 42 – Obra do aluno 11



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 43 – Obra do aluno 4



Fonte: arquivo pessoal.

Nas Figuras 41, 42 e 43, tem-se três obras que usam respectivamente três pares de cores complementares, a saber: azul e laranja, amarelo e roxo; vermelho e verde.

Nos trabalhos observa-se bom domínio da ferramenta digital e o adequado uso das cores complementares na composição da imagem, concluindo assim, que a atividade foi desenvolvida com êxito.

4.1.11 Exposição virtual

Ao término da aplicação da pesquisa, recolhi todos os trabalhos produzidos pelos alunos e montei uma exposição virtual no site *Artsteps*, que é um aplicativo gratuito em 3D, imersivo e interativo em realidade virtual.

Na modelagem da exposição, pensei em criar uma galeria cujo o nome é “Galeria Darcy Ribeiro” em alusão a escola que o projeto foi desenvolvido. Dividi o espaço expositivo em quatro compartimentos, que recebem as artes correspondentes aos quatro elementos da linguagem visual abordados na pesquisa, a saber: o ponto, a linha, a forma e a cor. Abaixo tem-se a visão geral da galeria (Figura 44).

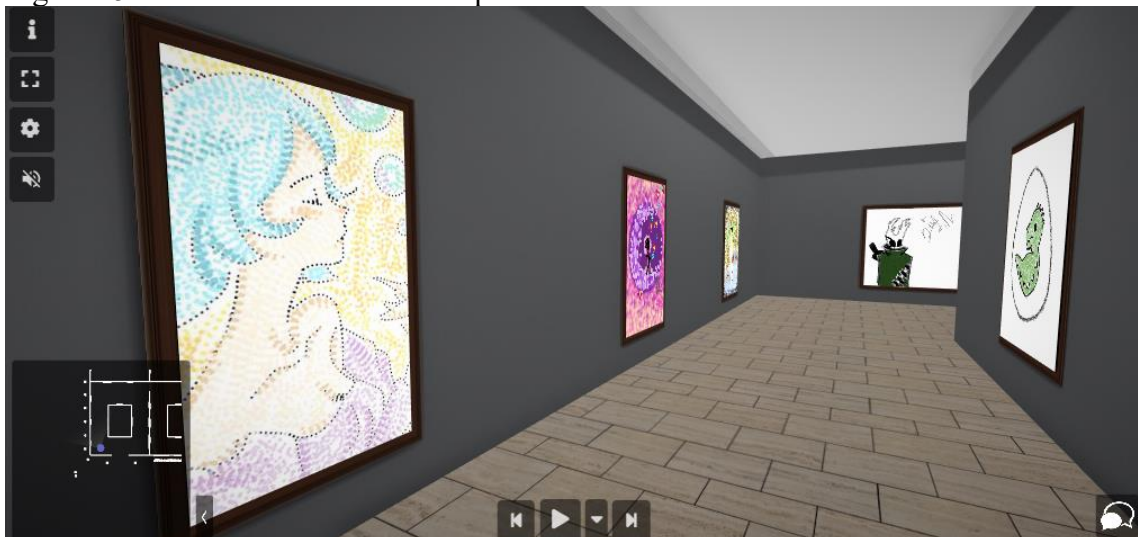
Figura 44 – Galeria Darcy Ribeiro



Fonte: arquivo pessoal.

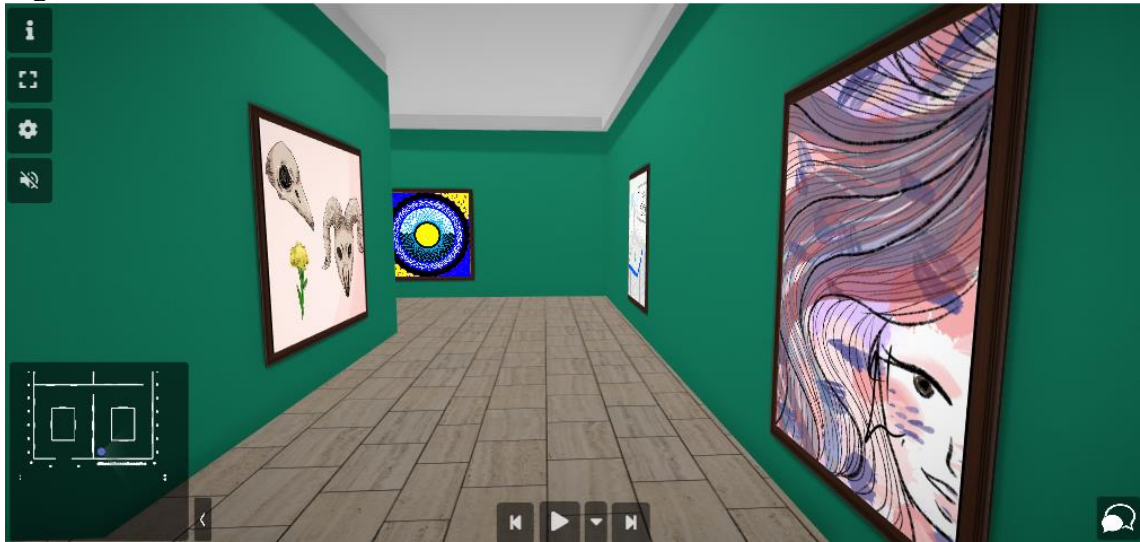
No planejamento do espaço foi colocado a representação de duas árvores, um jardim em volta do prédio, duas palmeiras na entrada e fixado dois desenhos que existem nas paredes reais da escola citada anteriormente. As salas possuem cores diferentes, a primeira é um tom de cinza e recebe os trabalhos produzidos com o elemento ponto em destaque. A segunda está com a cor verde e recebe os trabalhos com o elemento linha em evidência. A terceira tem a cor laranja e recebe as fotografias tiradas na escola, destacando o elemento forma. Por último, tem-se a sala roxa, que recebe os trabalhos cujo o tema são cores complementares. Como pode ser observado nas figuras a seguir (Figuras 45, 46, 47 e 48):

Figura 45 – Sala do elemento visual ponto



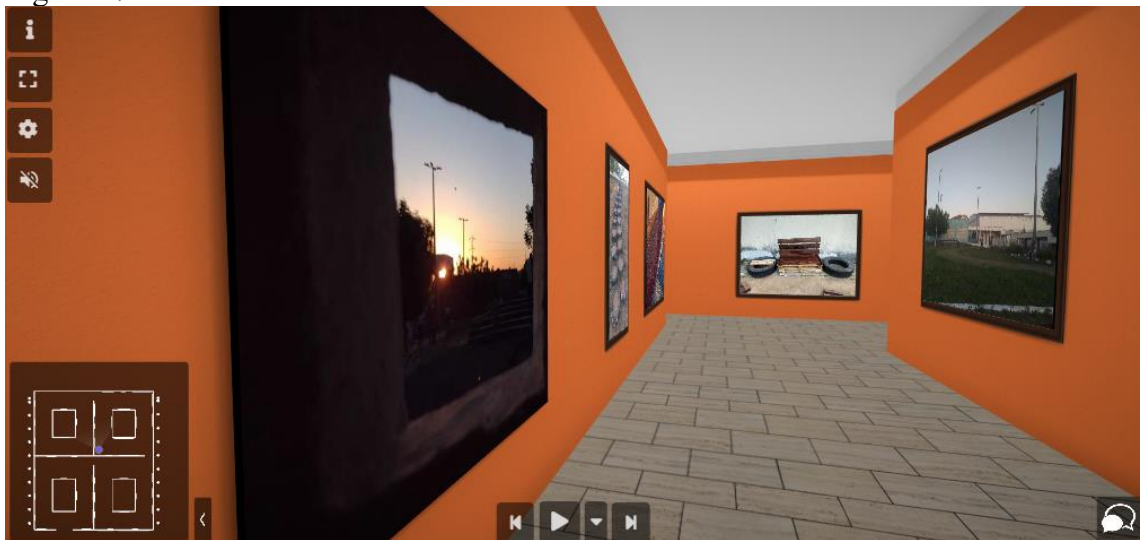
Fonte: arquivo pessoal.

Figura 46 – Sala do elemento visual linha



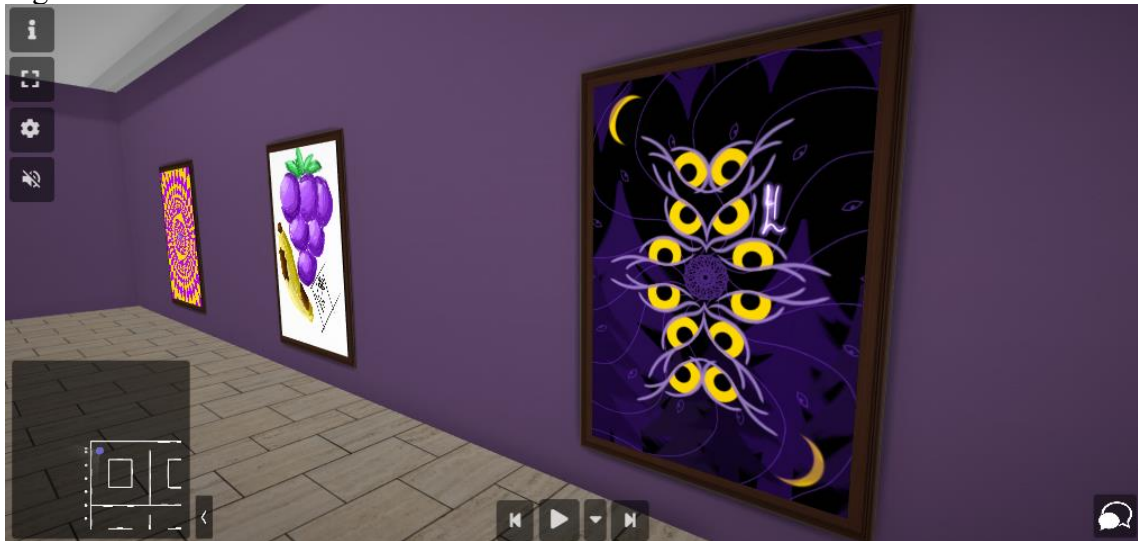
Fonte: arquivo pessoal.

Figura 47 – Sala do elemento visual forma



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 48 – Sala do elemento visual cor



Fonte: arquivo pessoal.

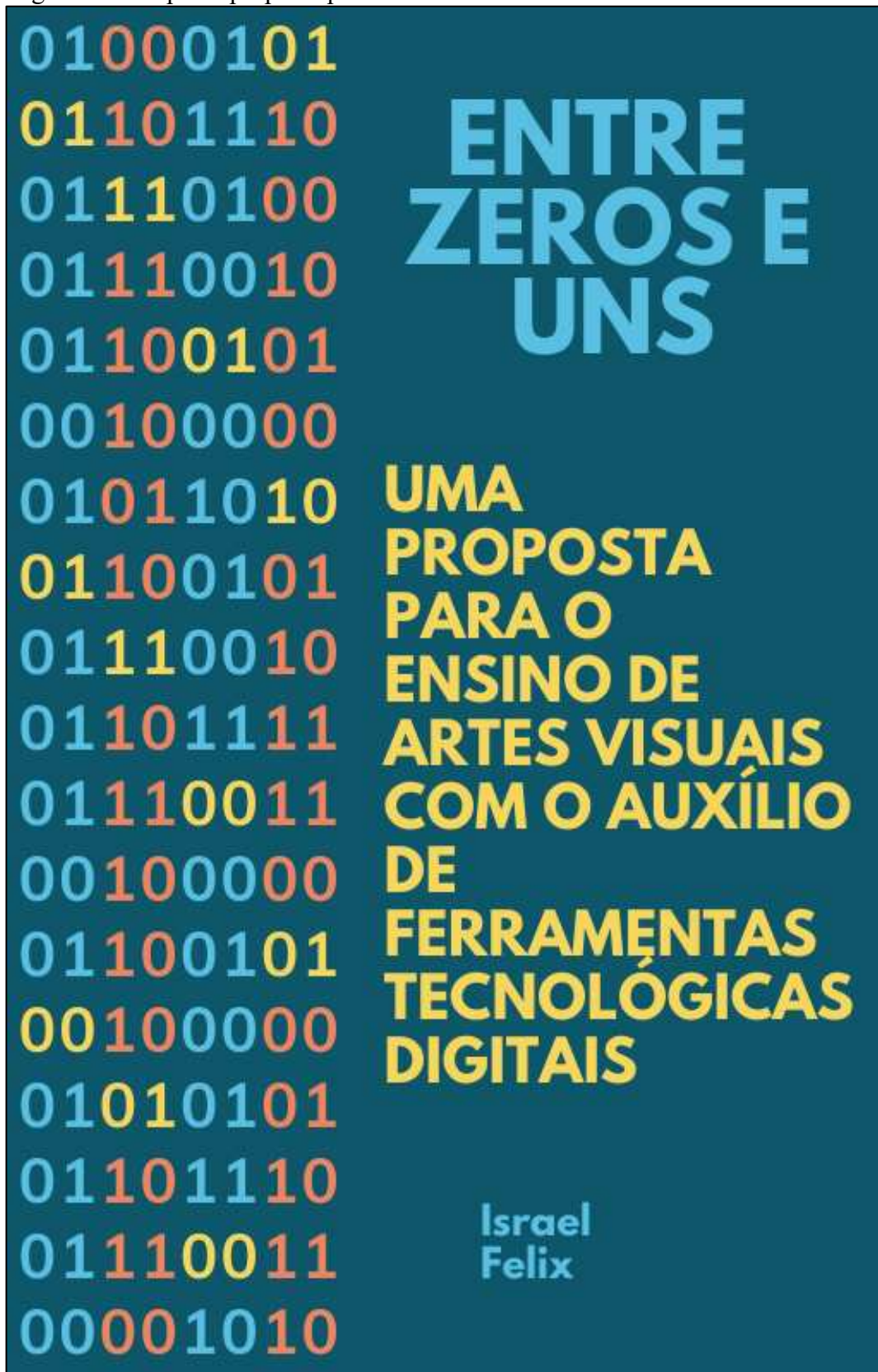
4.2 Proposta pedagógica: Entre Zeros e Uns

Essa proposta para o ensino de Artes Visuais com o auxílio de ferramentas tecnológicas digitais foi criada a partir de uma experiência com alunos do Ensino Médio, tendo como objetivo auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de Artes Visuais. Por ser um OAAV, este documento possibilita sua reutilização em qualquer nível de ensino, podendo ser adaptado a realidade do professor que a ler (LIMA, 2013).

Na sequência será analisado o OAAV aqui proposto segundo os conceitos de Lima (2013).

Inicia-se discorrendo sobre o requisito *ergonômico*, que possui os sub-requisitos *orientação* e *harmonia visual*. Assim, tem-se as informações necessárias para a orientação de quem visualiza o documento. Para isso, o material foi elaborado pensando na organização visual e na adequada comunicação da mensagem, apresentando uma capa que faz alusão ao título da proposta “Entre Zeros e Uns”, por meio de uma escrita em código binário à esquerda e letreiro em língua portuguesa à direita (Figura 49). Possui texto de apresentação ao professor (Figura 50) e na sequência o informativo “Conhecendo o material” (Figura 51), que apresenta o *layout* do arquivo.

Figura 49 – Capa da proposta para o ensino de Artes Visuais



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 50 – Texto de apresentação

01000101
01101110
01110100
01110010
01100101
00100000
01011010
01100101
01110010
01101111
01110011
00100000
01100101
00100000
01010101
01101110
01110011
00001010

01000001
01110010
01110100
01100101

Olá, Professor(a)

O ensino de Arte sempre foi um desafio para o(a) educador(a), visto as condições de trabalho, o pouco tempo para as aulas, a carência de materiais, dentre outros. Esta proposta de ensino traz a utilização de tecnologias digitais como ferramenta para o ensino de Artes Visuais, possibilitando vivências artísticas em ambiente virtual. Para isso, acredito ser importante que o(a) professor(a) se aproprie das tecnologias digitais, que são tão comuns no cotidiano de nossos estudantes, e as utilize em prol do ensino-aprendizagem.

Este material foi dividido em dez aulas que trabalham os Elementos Básicos da Linguagem Visual em ambiente digital. Cada aula possui exercícios de avaliação, teóricos ou práticos, promovendo discussões sobre Arte, tecnologias digitais, criação de obras gráficas e valorizando a arte na escola.

Esta proposta não é um manual técnico que deve ser seguido à risca, você pode reutilizá-la adequando-a à sua realidade.

Espero que esta experiência contribua com a sua vivência nesse campo que tanto me encanta.

Desejo sucesso!

3

Fonte: arquivo pessoal.

Figura 51 – Conhecendo o material



Conhecendo o material

Este material digital foi dividido em dez aulas, cada aula possui Introdução, Desenvolvimento, Encerramento, Materiais necessários e Sugestão de material para estudo.

Confira, a seguir, os detalhes da organização desta proposta para o ensino de Artes Visuais.

Esta imagem faz parte do layout da proposta pedagógica e está presente em todo o projeto. Os números fazem parte de uma escrita em código binário e significa "Entre Zeros e Uns".

Este ícone indica que no texto há uma ramificação que pode direcionar a uma outra página dentro do arquivo ou ainda um link externo, levando a um artigo, site, vídeo, dentre outros.

Cada aula tem seu tema específico.

A Introdução apresenta o tema e afere o conhecimento prévio do aluno.

No Encerramento são feitas as considerações finais sobre a aula e dados os avisos pertinentes.

Nesta seção são elencados os materiais de estudo, que podem ser livros, artigos, vídeos, dentre outros.

Aula 1 - Arte e Tecnologias Digitais

Competências específicas de Linguagens 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula perguntando aos estudantes o que entendem por arte e tecnologias digitais. Escutar as contribuições e se possível, animá-las para refletirem as questões que será explorada posteriormente (Perguntar se eles conhecem alguma arte digital). Escutar as contribuições.

Desenvolvimento

Mostrar através de slides o conceito de Arte Digital, levantando as possibilidades de utilização das tecnologias digitais nas Artes Visuais.

Observação e importante abrir espaço para intervenção dos estudantes durante a exposição.

Compartilhar conteúdos online com o conteúdo sobre a aula.

Encerramento

Avisar que será criado um grupo de WhatsApp para compartilhamento de conteúdos referente a aula.

Perguntar se mais chamam a atenção na aula de hoje.

Materiais necessários projeto e computador

Sugestão de material para estudo

ARANTES, Priscila. *Arte e Mídia no Brasil: Perspectivas da Estética Digital*. ABC (São Paulo), 2009, vol. 3, n.º. pp. 32-63. ISBN 1678-3320.

CORDEIRO, Waldemar. *Arte digital*. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 1971.

LIEBER, Wolf. *Arte Digital: Novos Caminhos da Arte*. III. U. F. Fluminense, 2010.

Voltar ao sumário

Aqui temos a identificação das Competências específicas de Linguagens e as Habilidades trabalhadas, segundo a BNCC.

No Desenvolvimento é apontado o conceito e discutido o tema da aula. Aqui também é proposto leituras de imagens e/ou exercício de avaliação.

Aqui encontra-se os materiais necessários para a aula.

Neste ponto observa-se a paginação.


Aqui é possível voltar ao sumário e se direcionar a página que desejar.

4

Fonte: arquivo pessoal.

No sumário (Figura 52), é facilmente identificada a lista com as aulas, que portam ramificações internas, facilitando a conexão entre as partes do texto. As páginas contêm informações claras, imagens de boa qualidade, fontes legíveis e espaçamento adequado para uma leitura confortável.

Figura 52 – Sumário



Sumário	
Aula 1 - Arte e Tecnologias Digitais _____	6
Aula 2 - Aplicativo Ibis Paint X _____	9
Aula 3 - Elementos Básicos da Linguagem Visual _____	11
Aula 4 - Ponto _____	13
Aula 5 - Exercício de avaliação _____	17
Aula 6 - Linha _____	18
Aula 7 - Exercício de avaliação _____	23
Aula 8 - Forma _____	24
Aula 9 - Teoria das Cores _____	27
Aula 10 - Exercício de avaliação _____	29

Fonte: arquivo pessoal.

O material digital é dividido em dez aulas que trabalham os Elementos Básicos da Linguagem Visual em ambiente digital. Cada aula possui; *Introdução*, *Desenvolvimento*, *Encerramento*. Também possui, *Materiais necessários* e *Sugestão de material para estudo*. A organização foi pensada para contemplar as quatro características específicas dos OAAVs: *contextualidade*; *flexibilidade cognitiva*; *potencialidade imaginativa*; *estética*. Assim, o tema da aula é exposto, acompanhado das Competências específicas de Linguagens, juntamente com as habilidades desenvolvidas. Na *Introdução*, o tema é contextualizado e aferido o conhecimento prévio do estudante. No *Desenvolvimento* são apontados os conceitos referentes à temática abordada, ligando ao conhecimento prévio do aluno. Há também exercícios de avaliação e leitura de imagens associadas ao conteúdo da aula (Figura 53), oportunizando a fruição, contextualização e produção de obras gráficas (BARBOSA, 2008).

Figura 53 – Aula 4

Aula 4 - Ponto

Competências específicas de Linguagens: 6, 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG601, EM13LGG602, EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula perguntando o que os estudantes entendem por elemento visual ponto.
 Perguntar se eles conhecem a técnica de pontilhismo.

Desenvolvimento

Mostrar através de slides o conceito do elemento visual ponto segundo Dondis (1997).
 Mostrar por meio da técnica de pontilhismo a utilização do elemento ponto na criação imagética.
 Fazer leitura das imagens:

Figura 1 – SEURAT, Georges. Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grand Jatte, 1884.



Fonte: https://i0.wp.com/www.historiadasartes.com/wp-content/uploads/2016/11/m_obra.jpg?fit=500%2C330&ssl=1

Fonte: arquivo pessoal.

Além do requisito *ergonômico*, também foi considerado o requisito *pedagógico*, visto que o OAAV em questão integra texto introdutório; utilização de metáforas, principalmente na leitura e produção de imagens; por ser um arquivo em PDF, pode ser disponibilizado em rede; apresenta sugestão de fontes de pesquisa; estimula a fruição; dispõe de exercícios teóricos e práticos.


Já no requisito *interatividade*, Lima (2013, p. 145) “refere-se aos mecanismos disponíveis pelo OAAV que irão propiciar ao aluno uma ação sobre o objeto”. No Objeto de Aprendizagem de Artes Visuais Entre Zeros e Uns são dispostas ramificações que oferecem ao leitor acesso em qualquer ponto do material. Estas ramificações levam a conteúdo interno e externo (Figura 54).

Figura 54 – Ramificações

Desenvolvimento

Mostrar através de slides o conceito de Arte Digital, breve histórico e as possibilidades da utilização das tecnologias digitais nas Artes Visuais.

Observação: é importante abrir espaço para intervenção dos estudantes durante a exposição.

Compartilhar formulário online com exercício sobre a aula. 


Encerramento


Avisar que será criado um grupo de *WhatsApp* para compartilhamento de conteúdo referente às aulas.

Perguntar o que mais chamou a atenção na aula de hoje.

Materiais necessários: projetor e computador

Sugestão de material para estudo

ARANTES, Priscila. *Arte e Mídia no Brasil: Perspectivas da Estética Digital*. ARS (São Paulo). 2005, vol.3, n.6, pp. 52-65. ISSN 1678-5320. 

CORDEIRO, Waldemar. *Arteônia*. São Paulo. Editora Universidade de S. Paulo, 1971. 

LIESER, Wolf. *Arte Digital: Novos Caminhos da Arte*. Ed. U. F. Ulimann, 2010.

[Voltar ao sumário](#)

6

Fonte: arquivo pessoal.

Atingiu-se então os *requisitos de interação* para auxílio dos OAAVs, que irão proporcionar contato entre professor/aluno e aluno/aluno. Para esse propósito, o “Entre Zeros e Uns” recomenda a criação de grupo de *WhatsApp* e elaboração de mural virtual do site *Padlet*, atendendo as especificações de *interação online e interação offline*.

Desse modo, apresento nos apêndices a proposta para o ensino de Artes Visuais Entre Zeros e Uns.

5 EDIÇÃO

Esta pesquisa buscou desenvolver uma proposta pedagógica para o ensino de Artes Visuais por meio de ferramentas tecnológicas digitais que possibilitasse ao professor trabalhar os Elementos Básicos da Linguagem Visual em ambiente virtual. Visto que a utilização de ferramentas tecnológicas digitais é de grande valia para o ensino de Artes Visuais, em razão de se viver numa época em que os dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, fazem parte do dia a dia da maioria dos nossos discentes, porém, sendo pouco utilizados no contexto escolar como ferramenta pedagógica.

Além disso, observa-se recomendações da Base Nacional Comum Curricular para que a escola possa mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, éticas e estéticas no processo de ensino-aprendizagem, a fim de propiciar a utilização das TDICs de maneira responsável.

Para isso, recorreu-se ao conceito de Abordagem Triangular (BARBOSA, 2010), visto que, essa ideia foi essencial para a implementação da proposta pedagógica, pois ela se baseia em três pilares fundamentais para uma aula de arte que contemple fruição, contextualização e criação artística. Em complemento, foram usados os Elementos Básicos da Linguagem Visual (DONDIS, 1997), a saber: o ponto, a linha, a cor e a forma. Além disso, para tornar possível o entendimento e a criação visual em meio virtual, recorreu-se também aos Objetos de Aprendizagem de Artes Visuais (LIMA, 2013), que ajudou a sistematizar a proposta, tornando-a acessível para quem quiser acessá-la.

A pesquisa foi desenvolvida numa Escola Estadual de Educação Profissional chamada Darcy Ribeiro, localizada na periferia de Fortaleza, com turma formada por 24 alunos oriundos de 4 cursos ofertados pela instituição, a saber: Agrimensura, Agroindústria, Desenho de Construção Civil e Nutrição e Dietética. Foram oferecidas 6 vagas por curso a serem preenchidas por ordem de chegada. As aulas aconteceram no contraturno da escola, de 16h50min às 17h40min, às terças-feiras. A investigação se caracteriza como uma pesquisa em ensino de Artes Visuais, em que foi utilizado uma abordagem qualitativa, por meio da pesquisa-ação.

Na coleta de dados, foram empregados formulários eletrônicos, entrevistas, áudios, vídeos, fotografias e a produção dos alunos. O material coletado foi analisado a partir da compreensão e desenvoltura com as ferramentas digitais de acordo com a Competência 7 da Base Nacional Comum Curricular e o entendimento e expressão dos elementos básicos da linguagem visual de acordo com Dondis (1997).

Com a implementação da pesquisa foi constatado que todos os discentes dispunham de *smartphones* e/ou *tablets* com acesso à internet via chip com dados móveis cedidos pelo Governo do Estado do Ceará. E apesar das dificuldades que são comuns no ambiente escolar, as aulas fluíram de maneira satisfatória, com efetiva participação dos discentes, em que muitos conseguiram se expressar de forma criativa, crítica e estética por meio de ferramentas tecnológicas digitais, refletindo sobre a sua utilização de maneira responsável, fruindo, contextualizando, criando e compartilhando em ambiente virtual.

Verificou-se, ainda, que a organização das aulas favoreceu o aprendizado, pois foi valorizado o conhecimento prévio do aluno, apresentado o conceito de maneira contextualizada, contando com imagens de boa qualidade para que acontecesse a leitura da obra de arte, disponibilizado exercícios teóricos e práticos e ambiente para exposição e interação ente professor/aluno e aluno/aluno.

Ainda que se tenha aqui uma experiência bem-sucedida, é importante ressaltar alguns pontos que necessitam de atenção. Por estar em uma escola de tempo integral os discentes passam o dia todo na instituição, e propor uma aula no contraturno foi um desafio. Porém, foi o único momento em que seria possível reunir uma amostra das quatro turmas de primeiro ano para a pesquisa. Outro ponto a se destacar foi o acúmulo de atividades que os estudantes tinham, em que por vezes acabava provocando ausências em certos encontros. Por fim destaca-se que o formato de dez aulas pode ser revisto, pois se torna necessário mais tempo para a melhor experiência no ensino de Artes Visuais.

Assim, respondendo ao questionamento inicial desta pesquisa, as possibilidades e limites da utilização de uma proposta para o ensino de Artes Visuais por meio de ferramentas tecnológicas digitais se restringem ao contexto de sua aplicação, pois quando se fala em acesso às tecnologias digitais encontramos diversos cenários, tornando-se necessário pesquisar sua utilização em outras realidades, a fim de encontrar soluções para possíveis obstáculos, como o acesso à internet, a disponibilidade de *smartphones* e/ou *tablets* suficientes para todos os alunos, o funcionamento desses aparelhos com as ferramentas utilizadas em ambiente virtual, dentre outros. Por meio das experiências aqui descritas, surgem outros questionamentos que podem originar novas pesquisas, a saber: como a utilização de tecnologias digitais no ensino de Artes Visuais pode contribuir na conscientização de estudantes do Ensino Médio sobre essas mídias? Como um OAAV que aborda o ensino dos Elementos Básicos da Linguagem Visual pode contribuir para melhorar a leitura e interpretação das imagens que nos rodeiam? Quais as possibilidades e limites da utilização de *smatphones* na criação de curtas-metragens numa escola pública de Ensino Médio?

Dito isto, com a intenção de contribuir para o ensino de Artes Visuais, foi elaborado o Objeto de Aprendizagem de Artes Visuais (LIMA, 2013) Entre Zeros e Uns, que atendeu, em grande parte, todos os requisitos colocados pelo autor e está disponível para quem quiser acessá-lo pelo link https://drive.google.com/file/d/1ljg-It6SU0WJQTDUJMpJ3hO_AFtdlRbI/view?usp=sharing.

Esta proposta não é um manual técnico que deve ser seguido à risca, o professor que quiser, pode reutilizá-la adequando-a à sua realidade.

Espero que esta experiência contribua com o ensino-aprendizagem de Artes Visuais, que tanto me encanta e me motiva.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. M. **Ensino da arte: Memória e História**. S. Paulo: Editora Perspectiva, 2008.
- BARBOSA, A.M. **Arte-educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 7. ed., 2019.
- BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane G. **Ensino da arte no Brasil: Aspectos históricos e metodológicos**. Cursos de Especialização para o quadro do Magistério da SEESP Ensino Fundamental II e Ensino Médio. São Paulo. UNESP, 2011.
- BRASIL, MEC. **Guia de implementação Do novo ensino médio**. Disponível em: <https://anec.org.br/wp-content/uploads/2021/04/Guia-de-implantacao-do-Novo-Ensino-Medio.pdf>. Acesso em: 12 de out. de 2022.
- BRASIL, MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>. Acesso em: 12 de out. de 2022.
- BRASIL, MEC. **Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica**. Saiba o que é e quais são as instituições que formam a Rede Federal de educação profissional e tecnológica do país. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/rede-federal-inicial/#:~:text=Em%202019%2C%20a%20Rede%20Federal,e%20o%20Col%C3%A9gio%20Pedro%20II>. Acesso em: 12 de out. de 2022.
- BRASIL. Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República. **Caderno de Educação em Direitos Humanos**. Educação em Direitos Humanos: Diretrizes Nacionais. Brasília: Coordenação Geral de Educação em SDH/PR, Direitos Humanos, Secretaria Nacional de Promoção e Defesa dos Direitos Humanos, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=32131-educacao-dh-diretrizesnacionais-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 31 out. 2022.
- BRASIL, Planalto. **Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111892.htm. Acesso em: 12 de out. de 2022.
- BRASIL, Planalto. **Lei nº 13.278, de 2 de maio de 2016**. Altera o § 6º do art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que fixa as diretrizes e bases da educação nacional, referente ao ensino da arte. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/113278.htm#:~:text=L13278&text=LEI%20N%C2%BA%2013.278%2C%20DE%202,referente%20ao%20ensino%20da%20arte. Acesso em: 12 de ago. de 2022.
- BRASIL, Planalto. **Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. Altera as Leis nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política

de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/113415.htm. Acesso em: 12 de ago. de 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf. Acesso em: 12 de ago. de 2022.

BRASIL. **Secretaria da Educação Básica**. Base Nacional Comum Curricular, BNCC. Brasília: MEC, 14 de dezembro de 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 21 de jan. de 2022.

CEARÁ. **Lei nº 17.572, 22.07.2021**. Disponível em: <https://belt.al.ce.gov.br/index.php/legislacao-do-ceara/organizacao-tematica/educacao/item/7504-lei-n-17-572-22-07-2021-d-o-22-07-21#:~:text=DISP%C3%95E%20SOBRE%20O%20PROGRAMA%20%E2%80%9CCEAR%C3%81,FORTALECIMENTO%20DO%20PROCESSO%20DE%20APRENDIZAGEM>. Acesso em: 2 de ago. de 2023.

CEARÁ, SEDUC. **Documento Curricular Referencial do Ceará: Ensino Médio** Disponível em: https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2022/01/dcrc_completo_v14_09_2021.pdf. Acesso em: 12 de out. de 2022.

CEARÁ, SEDUC. **Educação Profissional: Conheça o trabalho, a estrutura e os resultados das Escolas Estaduais de Educação Profissional do Ceará**. Disponível em: https://educacaoprofissional.seduc.ce.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=3:criacao-das-eeeps&catid=11&Itemid=103. Acesso em: 12 de out. de 2022.

CORDEIRO, Waldemar. **Arteônia**. São Paulo. Editora Universidade de S. Paulo, 1971. Disponível em: <http://www.visgraf.impa.br//Gallery/waldemar/catalogo/arte.htm>. Acesso em: 25 de ago. de 2021.

CRUVINEL, Tiago. **Qual o futuro da disciplina Arte a partir da BNCC do Ensino Médio?** Urdimento, Florianópolis, v. 1, n. 40, mar./abr. 2021.

CUNHA, Luiz Antônio. **O ensino de ofícios artesanais e manufatureiros no brasil escravocrata**. São Paulo: Ed, Unesp; Brasília: Flacso, 2000a.

DENZIN, N.K.; LINCOLN, Y.S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Tradução Sandra Regina Netz. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DEWEY, J. Ter uma experiência. In: DEWEY, J. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FUSARI, M. F. R.; FERRAZ, M. H. C. T. **Arte na educação escolar. São Paulo.** Cortez, 2001.

GARCIA, Aldiso de Campos; DORSA, Arlinda Cantero; OLIVEIRA, Edilene Maria de. **Educação Profissional no Brasil: Origem e Trajetória.** Revista Vozes do Vale, Minas Gerais, n. 13, Ano VII, 2018. Disponível em: <http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2018/05/Edilene1502.pdf>. Acesso em: 22 set. de 2022.

LIMA, J. M. A. X. **Ensino de artes visuais na modalidade a distância: contribuições dos objetos de aprendizagem de artes visuais no processo de ensino/aprendizagem.** UFMG - Escola de Belas Artes (Doutorado em Artes). 2013. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/JSSS-96PFMG>. Acesso em: 16 de set. de 2021.

MACEDO, Elizabeth. **Base Nacional Curricular Comum: novas formas de sociabilidade produzindo sentidos para educação.** Revista e-Curriculum, São Paulo, v. 12, n. 03 p. 1530-1555 out/dez 2014. Disponível em <https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/21666/15916>. Acesso em: 31 de out. de 2022.

MANFREDI, Silvia. Maria. **Educação profissional no Brasil: Atores e cenários ao longo da história.** Jundiaí, SP. Paco Editorial, 2016.

MINAYO, M. C. S. (Org); DESLANDES, S.F; GOMES, R. **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MOURA, Adelina. **Geração Móvel: um ambiente de aprendizagem suportado por tecnologias móveis para a “Geração Polegar”** in: “Challenges 2009: actas da Conferência Internacional de TIC na Educação, 6, Braga, Portugal, 2009”. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, 2009. Disponível em: <http://repositorio.uportu.pt:8080/bitstream/11328/472/1/Gera%c3%a7%c3%a3o%20M%c3%b3vel%282009%29.pdf>. Acesso em: 06 de jul. de 2020.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte.** 24. ed. Rio de Janeiro, RJ. Editora Campus, 2004.

PAULINO, Roseline. **Biografia completa de Paul Signac.** Arte e Artistas. Disponível em: <https://arteeartistas.com.br/biografia-completa-de-paul-signac/>. Acesso em 10 de ago. de 2023.

PERES, J. R. P.. **Questões atuais do Ensino de Arte no Brasil: O lugar da Arte na Base Nacional Comum Curricular.** In: Revista de Educação, Desenho e Artes Visuais do Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, v. 1, p. 24 - 36, 24 ago. 2017.

PIMENTEL, Lucia G. **Novas Territorialidades e Identidades Culturais: O Ensino De Arte e as Tecnologias Contemporâneas.** In: Congresso da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 20º, 2011, Florianópolis. Anais eletrônicos... Florianópolis: ANPAP, 2011. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/lucia_gouvea_pimentel.pdf. Acesso em: 06 de jul. de 2020.

PRESNKY, Marc. **From On the Horizon** (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, outubro 2001). Disponível em:
<https://docs.google.com/document/d/1XXFbstvPZIT6Bibw03JSsMmdDknwjNcTYm7j1a0noxY/edit?pli=1>. Acesso em: 16 de set. de 2021.

SILVA, E. M. A.; ARAUJO, C. M. **Tendências e Concepções do ensino de arte na educação escolar brasileira: um estudo a partir da trajetória histórica e sócio epistemológica da Arte/Educação**. In: Reunião Anual da ANPED, 2007. Disponível em:
http://30reuniao.anped.org.br/grupo_estudos/GE01-3073--Int.pdf. Acesso em: 12 de ago. 2021.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1986.

APÊNDICE A – PLANO DE AULA 1/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SÉRIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 1/10H
ANO: 2023
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7) MOBILIZAR PRÁTICAS DE LINGUAGEM NO UNIVERSO DIGITAL, CONSIDERANDO AS DIMENSÕES TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS E ESTÉTICAS, PARA EXPANDIR AS FORMAS DE PRODUZIR SENTIDOS, DE ENGAJAR-SE EM PRÁTICAS AUTORAIS E COLETIVAS, E DE APRENDER A APRENDER NOS CAMPOS DA CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO E VIDA PESSOAL E COLETIVA.
HABILIDADES
(EM13LGG701) EXPLORAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC), COMPREENDENDO SEUS PRINCÍPIOS E FUNCIONALIDADES, E MOBILIZÁ-LAS DE MODO ÉTICO, RESPONSÁVEL E ADEQUADO A PRÁTICAS DE LINGUAGEM EM DIFERENTES CONTEXTOS. (EM13LGG704) APROPRIAR-SE CRITICAMENTE DE PROCESSOS DE PESQUISA E BUSCA DE INFORMAÇÃO, POR MEIO DE FERRAMENTAS E DOS NOVOS FORMATOS DE PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA DE REDE.
CONTEÚDO
ARTE E TECNOLOGIAS DIGITAIS
METODOLOGIA
PERGUNTAR AOS ALUNOS O QUE ELES ENTENDEM POR ARTE E TECNOLOGIAS DIGITAIS; QUESTIONAR SE ELES CONHECEM ALGUM TIPO DE ARTE DIGITAL; INDAGÁ-LOS SE JÁ CRIARAM ALGUMA ARTE DIGITAL (RESPONDER EM UM FORMULÁRIO ONLINE).

MOSTRAR ATRAVÉS DE SLIDES AS POSSIBILIDADES DA UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS ARTES VISUAIS. SERÁ CRIADO UM GRUPO NO WHATSAPP PARA COMPARTILHAR OS LINKS UTILIZADOS NA DISCIPLINA. O CONTEÚDO EXPOSTO EM SALA DE AULA ESTARÁ DISPONÍVEL EM FORMATO DIGITAL NO SITE PADLET PARA CONSULTA POSTERIOR.

AVALIAÇÃO

SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.

REFERÊNCIAS

- **Básica**

ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia no Brasil: Perspectivas da Estética Digital**. ARS (São Paulo). 2005, vol.3, n.6, pp. 52-65. ISSN 1678-5320. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ars/v3n6/04.pdf>>. Acesso em: 25 de Abril de 2022.

CORDEIRO, Waldemar. **Arteônia**. São Paulo. Editora Universidade de S. Paulo, 1971. Disponível em: <<http://www.visgrafimpa.br//Gallery/waldemar/catalogo/arte.htm>> Acesso em 29 de Junho de 2022.

LIESER, Wolf. **Arte Digital: Novos Caminhos da Arte**. Ed. U. F. Ulimann, 2010.

NOLL, Michael. **Computers and the Visual Arts**. Design Quarterly No. 66/67, (1967), pp. 65-71. Disponível em: <<http://noll.uscannenberg.org/Art%20Papers/Computers%20Visual%20Arts.pdf>> Acesso em 31 de agosto de 2022.

APÊNDICE B – PLANO DE AULA 2/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SÉRIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 2/10H
ANO: 2023
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7) MOBILIZAR PRÁTICAS DE LINGUAGEM NO UNIVERSO DIGITAL, CONSIDERANDO AS DIMENSÕES TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS E ESTÉTICAS, PARA EXPANDIR AS FORMAS DE PRODUZIR SENTIDOS, DE ENGAJAR-SE EM PRÁTICAS AUTORAIS E COLETIVAS, E DE APRENDER A APRENDER NOS CAMPOS DA CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO E VIDA PESSOAL E COLETIVA.
HABILIDADES
(EM13LGG701) EXPLORAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC), COMPREENDENDO SEUS PRINCÍPIOS E FUNCIONALIDADES, E MOBILIZÁ-LAS DE MODO ÉTICO, RESPONSÁVEL E ADEQUADO A PRÁTICAS DE LINGUAGEM EM DIFERENTES CONTEXTOS. (EM13LGG704) APROPRIAR-SE CRITICAMENTE DE PROCESSOS DE PESQUISA E BUSCA DE INFORMAÇÃO, POR MEIO DE FERRAMENTAS E DOS NOVOS FORMATOS DE PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA DE REDE.
CONTEÚDO
APLICATIVO <i>IBIS PAINT X</i>
METODOLOGIA
PERGUNTAR AOS ALUNOS SE ELES CONHECEM O APLICATIVO <i>IBIS PAINT X</i> ; QUESTIONAR SE ALGUÉM JÁ UTILIZOU O APLICATIVO <i>IBIS PAINT X</i> PARA DESENHAR (RESPONDER EM UM FORMULÁRIO ONLINE). MOSTRAR ATRAVÉS DE SLIDES AS POSSIBILIDADES DA UTILIZAÇÃO DO

APLICATIVO *IBIS PAINT X* NA PRODUÇÃO GRÁFICA. O CONTEÚDO EXPOSTO EM SALA DE AULA ESTARÁ DISPONÍVEL EM FORMATO DIGITAL NO SITE PADLET PARA CONSULTA POSTERIOR.

AVALIAÇÃO

SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.

REFERÊNCIAS

- **Básica**

<https://felicisses.wordpress.com/2020/10/17/praticando-o-desenho-com-o-ibis-paint-x/>

<https://ibispaint.com/lecture/index.jsp?lang=pt>

APÊNDICE C – PLANO DE AULA 3/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SÉRIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 3/10H
ANO: 2023
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6) APRECIAR ESTETICAMENTE AS MAIS DIVERSAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, CONSIDERANDO SUAS CARACTERÍSTICAS LOCAIS, REGIONAIS E GLOBAIS, E MOBILIZAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS PARA DAR SIGNIFICADO E (RE)CONSTRUIR PRODUÇÕES AUTORAIS INDIVIDUAIS E COLETIVAS, DE MANEIRA CRÍTICA E CRIATIVA, COM RESPEITO À DIVERSIDADE DE SABERES, IDENTIDADES E CULTURAS.
HABILIDADES
(EM13LGG601) APROPRIAR-SE DO PATRIMÔNIO ARTÍSTICO E DA CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO DE DIFERENTES TEMPOS E LUGARES, COMPREENDENDO A SUA DIVERSIDADE, BEM COMO OS PROCESSOS DE DISPUTA POR LEGITIMIDADE.
(EM13LGG602) FRUIR E APRECIAR ESTETICAMENTE DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, ASSIM COMO DELAS PARTICIPAR, DE MODO A AGUÇAR CONTINUAMENTE A SENSIBILIDADE, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.
CONTEÚDO
ELEMENTOS BÁSICOS DA LINGUAGEM VISUAL
METODOLOGIA
INDAGAR AOS ALUNOS O QUE ELES ENTENDEM POR ARTES VISUAIS; PERGUNTÁ-LOS ONDE PODEM ENCONTRAR ARTES VISUAIS (RESPONDER EM UM FORMULÁRIO ONLINE). MOSTRAR O CONCEITO DE ARTES VISUAIS E

APRESENTAR ALGUNS ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL COM O AUXÍLIO DE PROJETO, COMPUTADOR E QUADRO BRANCO. O CONTEÚDO EXPOSTO EM SALA DE AULA ESTARÁ DISPONÍVEL EM FORMATO DIGITAL NO SITE PADLET PARA CONSULTA POSTERIOR.

AVALIAÇÃO

SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.

REFERÊNCIAS

- **Básica**

BARBOSA, Ana Mae. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A História da arte**. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

- **Complementar**

APÊNDICE D – PLANO DE AULA 4/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SÉRIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 4/10H
ANO: 2023
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
<p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6) APRECIAR ESTETICAMENTE AS MAIS DIVERSAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, CONSIDERANDO SUAS CARACTERÍSTICAS LOCAIS, REGIONAIS E GLOBAIS, E MOBILIZAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS PARA DAR SIGNIFICADO E (RE)CONSTRUIR PRODUÇÕES AUTORAIS INDIVIDUAIS E COLETIVAS, DE MANEIRA CRÍTICA E CRIATIVA, COM RESPEITO À DIVERSIDADE DE SABERES, IDENTIDADES E CULTURAS.</p> <p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7) MOBILIZAR PRÁTICAS DE LINGUAGEM NO UNIVERSO DIGITAL, CONSIDERANDO AS DIMENSÕES TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS E ESTÉTICAS, PARA EXPANDIR AS FORMAS DE PRODUZIR SENTIDOS, DE ENGAJAR-SE EM PRÁTICAS AUTORAIS E COLETIVAS, E DE APRENDER A APRENDER NOS CAMPOS DA CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO E VIDA PESSOAL E COLETIVA.</p>
HABILIDADES
<p>(EM13LGG601) APROPRIAR-SE DO PATRIMÔNIO ARTÍSTICO E DA CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO DE DIFERENTES TEMPOS E LUGARES, COMPREENDENDO A SUA DIVERSIDADE, BEM COMO OS PROCESSOS DE DISPUTA POR LEGITIMIDADE.</p> <p>(EM13LGG602) FRUIR E APRECIAR ESTETICAMENTE DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, ASSIM COMO DELAS PARTICIPAR, DE MODO A AGUÇAR CONTINUAMENTE A SENSIBILIDADE, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.</p>

<p>(EM13LGG701) EXPLORAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC), COMPREENDENDO SEUS PRINCÍPIOS E FUNCIONALIDADES, E MOBILIZÁ-LAS DE MODO ÉTICO, RESPONSÁVEL E ADEQUADO A PRÁTICAS DE LINGUAGEM EM DIFERENTES CONTEXTOS.</p> <p>(EM13LGG704) APROPRIAR-SE CRITICAMENTE DE PROCESSOS DE PESQUISA E BUSCA DE INFORMAÇÃO, POR MEIO DE FERRAMENTAS E DOS NOVOS FORMATOS DE PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA DE REDE.</p>
CONTEÚDO
PONTO
METODOLOGIA
<p>PERGUNTAR AOS ALUNOS O QUE ELES ENTENDEM POR ELEMENTO VISUAL PONTO; QUESTIONÁ-LOS SE CONHECEM A TÉCNICA DE PONTILHISMO (RESPONDER EM UM FORMULÁRIO ONLINE). MOSTRAR POR MEIO DA TÉCNICA DE PONTILHISMO A UTILIZAÇÃO DO ELEMENTO PONTO NA CRIAÇÃO IMAGÉTICA. AS IMAGENS MOSTRADAS SERÃO: UMA TARDE DE DOMINGO NA ILHA DE GRANDE JATTE (GEORGES SEURAT), DOMINGO (PAUL SIGNAC). ABORDAR O PONTO NO AMBIENTE VIRTUAL ATRAVÉS DA LÓGICA DOS PIXELS, USANDO O PROGRAMA <i>IBIS PAINT X</i>. O CONTEÚDO EXPOSTO EM SALA DE AULA ESTARÁ DISPONÍVEL EM FORMATO DIGITAL NO SITE PADLET PARA CONSULTA POSTERIOR.</p>
AVALIAÇÃO
SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.
REFERÊNCIAS
<ul style="list-style-type: none"> ● Básica BARBOSA, Ana Mae. Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez, 2010. GOMBRICH, Ernst Hans. A História da arte. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015 DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. ● Complementar

APÊNDICE E – PLANO DE AULA 5/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SÉRIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 5/10H
ANO: 2023
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
<p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6) APRECIAR ESTETICAMENTE AS MAIS DIVERSAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, CONSIDERANDO SUAS CARACTERÍSTICAS LOCAIS, REGIONAIS E GLOBAIS, E MOBILIZAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS PARA DAR SIGNIFICADO E (RE)CONSTRUIR PRODUÇÕES AUTORAIS INDIVIDUAIS E COLETIVAS, DE MANEIRA CRÍTICA E CRIATIVA, COM RESPEITO À DIVERSIDADE DE SABERES, IDENTIDADES E CULTURAS.</p> <p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7) MOBILIZAR PRÁTICAS DE LINGUAGEM NO UNIVERSO DIGITAL, CONSIDERANDO AS DIMENSÕES TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS E ESTÉTICAS, PARA EXPANDIR AS FORMAS DE PRODUIR SENTIDOS, DE ENGAJAR-SE EM PRÁTICAS AUTORAIS E COLETIVAS, E DE APRENDER A APRENDER NOS CAMPOS DA CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO E VIDA PESSOAL E COLETIVA.</p>
HABILIDADES
<p>(EM13LGG601) APROPRIAR-SE DO PATRIMÔNIO ARTÍSTICO E DA CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO DE DIFERENTES TEMPOS E LUGARES, COMPREENDENDO A SUA DIVERSIDADE, BEM COMO OS PROCESSOS DE DISPUTA POR LEGITIMIDADE.</p> <p>(EM13LGG602) FRUIR E APRECIAR ESTETICAMENTE DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, ASSIM COMO DELAS PARTICIPAR, DE MODO A AGUÇAR CONTINUAMENTE A SENSIBILIDADE, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.</p>

<p>(EM13LGG701) EXPLORAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC), COMPREENDENDO SEUS PRINCÍPIOS E FUNCIONALIDADES, E MOBILIZÁ-LAS DE MODO ÉTICO, RESPONSÁVEL E ADEQUADO A PRÁTICAS DE LINGUAGEM EM DIFERENTES CONTEXTOS.</p> <p>(EM13LGG704) APROPRIAR-SE CRITICAMENTE DE PROCESSOS DE PESQUISA E BUSCA DE INFORMAÇÃO, POR MEIO DE FERRAMENTAS E DOS NOVOS FORMATOS DE PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA DE REDE.</p>
CONTEÚDO
PONTO
METODOLOGIA
<p>UTILIZAR TABLETS OU SMARTPHONES PARA CRIAR UMA OBRA GRÁFICA USANDO A TÉCNICA DE PONTILHISMO NO PROGRAMA <i>IBIS PAINT X</i>. ACOMPANHAR A PRODUÇÃO DOS DISCENTES. EXPOR A ARTE NO SITE PADLET.</p> <p>ATIVIDADE PARA CASA:</p> <p>RESPONDER POR MEIO DE FORMULÁRIO ELETRÔNICO: “O QUE VOCÊ ACHOU DA EXPERIÊNCIA DE CRIAR, UTILIZANDO PONTOS NO MEIO DIGITAL?”; ESCOLHA UMA OBRA DE UM COLEGA E COMENTE SOBRE ELA.</p>
AVALIAÇÃO
SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.
REFERÊNCIAS
<ul style="list-style-type: none"> ● Básica <p>BARBOSA, Ana Mae. Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez, 2010.</p> <p>GOMBRICH, Ernst Hans. A História da arte. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015</p> <p>DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Complementar

APÊNDICE F – PLANO DE AULA 6/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SERIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 6/10H
ANO: 2023
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
<p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6) APRECIAR ESTETICAMENTE AS MAIS DIVERSAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, CONSIDERANDO SUAS CARACTERÍSTICAS LOCAIS, REGIONAIS E GLOBAIS, E MOBILIZAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS PARA DAR SIGNIFICADO E (RE)CONSTRUIR PRODUÇÕES AUTORAIS INDIVIDUAIS E COLETIVAS, DE MANEIRA CRÍTICA E CRIATIVA, COM RESPEITO À DIVERSIDADE DE SABERES, IDENTIDADES E CULTURAS.</p> <p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7) MOBILIZAR PRÁTICAS DE LINGUAGEM NO UNIVERSO DIGITAL, CONSIDERANDO AS DIMENSÕES TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS E ESTÉTICAS, PARA EXPANDIR AS FORMAS DE PRODUZIR SENTIDOS, DE ENGAJAR-SE EM PRÁTICAS AUTORAIS E COLETIVAS, E DE APRENDER A APRENDER NOS CAMPOS DA CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO E VIDA PESSOAL E COLETIVA.</p>
HABILIDADES
<p>(EM13LGG601) APROPRIAR-SE DO PATRIMÔNIO ARTÍSTICO E DA CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO DE DIFERENTES TEMPOS E LUGARES, COMPREENDENDO A SUA DIVERSIDADE, BEM COMO OS PROCESSOS DE DISPUTA POR LEGITIMIDADE.</p> <p>(EM13LGG602) FRUIR E APRECIAR ESTETICAMENTE DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, ASSIM COMO DELAS PARTICIPAR, DE MODO A AGUÇAR CONTINUAMENTE A SENSIBILIDADE, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.</p>

<p>(EM13LGG701) EXPLORAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC), COMPREENDENDO SEUS PRINCÍPIOS E FUNCIONALIDADES, E MOBILIZÁ-LAS DE MODO ÉTICO, RESPONSÁVEL E ADEQUADO A PRÁTICAS DE LINGUAGEM EM DIFERENTES CONTEXTOS.</p> <p>(EM13LGG704) APROPRIAR-SE CRITICAMENTE DE PROCESSOS DE PESQUISA E BUSCA DE INFORMAÇÃO, POR MEIO DE FERRAMENTAS E DOS NOVOS FORMATOS DE PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA DE REDE.</p>
CONTEÚDO
LINHA
METODOLOGIA
<p>PERGUNTAR AOS ALUNOS O QUE ELES CONHECEM SOBRE O ELEMENTO VISUAL LINHA (RESPONDER EM UM FORMULÁRIO ONLINE). CONCEITUAR O ELEMENTO LINHA, SEGUNDO DONDIS (1997). AS IMAGENS MOSTRADAS SERÃO: ESTUDO DE LEDA (LEONARDO DA VINCI), DESCARREGAMENTO (TARSILA DO AMARAL). O CONTEÚDO EXPOSTO EM SALA DE AULA ESTARÁ DISPONÍVEL EM FORMATO DIGITAL NO SITE PADLET PARA CONSULTA POSTERIOR.</p>
AVALIAÇÃO
<p>SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.</p>
REFERÊNCIAS
<ul style="list-style-type: none"> ● Básica BARBOSA, Ana Mae. Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez, 2010. GOMBRICH, Ernst Hans. A História da arte. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015 DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. ● Complementar

APÊNDICE G – PLANO DE AULA 7/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SÉRIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 7/10H
ANO: 2022
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
<p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6) APRECIAR ESTETICAMENTE AS MAIS DIVERSAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, CONSIDERANDO SUAS CARACTERÍSTICAS LOCAIS, REGIONAIS E GLOBAIS, E MOBILIZAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS PARA DAR SIGNIFICADO E (RE)CONSTRUIR PRODUÇÕES AUTORAIS INDIVIDUAIS E COLETIVAS, DE MANEIRA CRÍTICA E CRIATIVA, COM RESPEITO À DIVERSIDADE DE SABERES, IDENTIDADES E CULTURAS.</p> <p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7) MOBILIZAR PRÁTICAS DE LINGUAGEM NO UNIVERSO DIGITAL, CONSIDERANDO AS DIMENSÕES TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS E ESTÉTICAS, PARA EXPANDIR AS FORMAS DE PRODUZIR SENTIDOS, DE ENGAJAR-SE EM PRÁTICAS AUTORAIS E COLETIVAS, E DE APRENDER A APRENDER NOS CAMPOS DA CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO E VIDA PESSOAL E COLETIVA.</p>
HABILIDADES
<p>(EM13LGG601) APROPRIAR-SE DO PATRIMÔNIO ARTÍSTICO E DA CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO DE DIFERENTES TEMPOS E LUGARES, COMPREENDENDO A SUA DIVERSIDADE, BEM COMO OS PROCESSOS DE DISPUTA POR LEGITIMIDADE.</p> <p>(EM13LGG602) FRUIR E APRECIAR ESTETICAMENTE DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, ASSIM COMO DELAS PARTICIPAR, DE MODO A AGUÇAR CONTINUAMENTE A SENSIBILIDADE, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.</p>

<p>(EM13LGG701) EXPLORAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC), COMPREENDENDO SEUS PRINCÍPIOS E FUNCIONALIDADES, E MOBILIZÁ-LAS DE MODO ÉTICO, RESPONSÁVEL E ADEQUADO A PRÁTICAS DE LINGUAGEM EM DIFERENTES CONTEXTOS.</p> <p>(EM13LGG704) APROPRIAR-SE CRITICAMENTE DE PROCESSOS DE PESQUISA E BUSCA DE INFORMAÇÃO, POR MEIO DE FERRAMENTAS E DOS NOVOS FORMATOS DE PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA DE REDE.</p>
CONTEÚDO
LINHA
METODOLOGIA
<p>CRIAR UMA OBRA GRÁFICA USANDO LINHAS NO PROGRAMA <i>IBIS PAINT X</i>. ACOMPANHAR A PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES. EXPOR A ARTE NO SITE PADLET.</p> <p>ATIVIDADE DOMICILIAR:</p> <p>RESPONDER POR MEIO DE FORMULÁRIO ELETRÔNICO “O QUE VOCÊ ACHOU DA EXPERIÊNCIA DE CRIAR, UTILIZANDO LINHAS NO MEIO DIGITAL?”; ESCOLHA UMA OBRA DE UM COLEGA E COMENTE SOBRE ELA.</p>
AVALIAÇÃO
SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.
REFERÊNCIAS
<ul style="list-style-type: none"> ● Básica <p>BARBOSA, Ana Mae. Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez, 2010.</p> <p>GOMBRICH, Ernst Hans. A História da arte. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015</p> <p>DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Complementar

APÊNDICE H – PLANO DE AULA 8/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SÉRIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 8/10H
ANO: 2022
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
<p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6) APRECIAR ESTETICAMENTE AS MAIS DIVERSAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, CONSIDERANDO SUAS CARACTERÍSTICAS LOCAIS, REGIONAIS E GLOBAIS, E MOBILIZAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS PARA DAR SIGNIFICADO E (RE)CONSTRUIR PRODUÇÕES AUTORAIS INDIVIDUAIS E COLETIVAS, DE MANEIRA CRÍTICA E CRIATIVA, COM RESPEITO À DIVERSIDADE DE SABERES, IDENTIDADES E CULTURAS.</p> <p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7) MOBILIZAR PRÁTICAS DE LINGUAGEM NO UNIVERSO DIGITAL, CONSIDERANDO AS DIMENSÕES TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS E ESTÉTICAS, PARA EXPANDIR AS FORMAS DE PRODUIR SENTIDOS, DE ENGAJAR-SE EM PRÁTICAS AUTORAIS E COLETIVAS, E DE APRENDER A APRENDER NOS CAMPOS DA CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO E VIDA PESSOAL E COLETIVA.</p>
HABILIDADES
<p>(EM13LGG601) APROPRIAR-SE DO PATRIMÔNIO ARTÍSTICO E DA CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO DE DIFERENTES TEMPOS E LUGARES, COMPREENDENDO A SUA DIVERSIDADE, BEM COMO OS PROCESSOS DE DISPUTA POR LEGITIMIDADE.</p> <p>(EM13LGG602) FRUIR E APRECIAR ESTETICAMENTE DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, ASSIM COMO DELAS PARTICIPAR, DE MODO A AGUÇAR CONTINUAMENTE A SENSIBILIDADE, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.</p>

<p>(EM13LGG701) EXPLORAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC), COMPREENDENDO SEUS PRINCÍPIOS E FUNCIONALIDADES, E MOBILIZÁ-LAS DE MODO ÉTICO, RESPONSÁVEL E ADEQUADO A PRÁTICAS DE LINGUAGEM EM DIFERENTES CONTEXTOS.</p> <p>(EM13LGG704) APROPRIAR-SE CRITICAMENTE DE PROCESSOS DE PESQUISA E BUSCA DE INFORMAÇÃO, POR MEIO DE FERRAMENTAS E DOS NOVOS FORMATOS DE PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA DE REDE.</p>
CONTEÚDO
FORMA
METODOLOGIA
<p>PERGUNTAR AOS ALUNOS O QUE ELES CONHECEM SOBRE O ELEMENTO VISUAL FORMA (RESPONDER EM UM FORMULÁRIO ONLINE). CONCEITUAR O ELEMENTO FORMA, SEGUNDO DONDIS (1997). AS IMAGENS MOSTRADAS SERÃO: MONTANHA SAINTE-VICTOIRE (PAUL CÉZANNE), CAIPIRINHA (TARSILA DO AMARAL). LER OBRAS DE ARTE. O CONTEÚDO EXPOSTO EM SALA DE AULA ESTARÁ DISPONÍVEL EM FORMATO DIGITAL NO SITE PADLET PARA CONSULTA POSTERIOR.</p> <p>ATIVIDADE: FOTOGRAFAR COM SMARTPHONE FORMAS ENCONTRADAS NA ESCOLA E POSTAR NO PADLET.</p> <p>ATIVIDADE PARA CASA:</p> <p>RESPONDER POR MEIO DE FORMULÁRIO ELETRÔNICO “O QUE VOCÊ ACHOU DA EXPERIÊNCIA DE FOTOGRAFAR FORMAS PELO ESPAÇO DA ESCOLA?”; ESCOLHA UMA OBRA DE UM COLEGA E COMENTE SOBRE ELA.</p>
AValiação
SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.
REFERÊNCIAS
<ul style="list-style-type: none"> ● Básica <p>BARBOSA, Ana Mae. Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez, 2010.</p> <p>GOMBRICH, Ernst Hans. A História da arte. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015</p>

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

- **Complementar**

APÊNDICE I – PLANO DE AULA 9/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SÉRIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 9/10H
ANO: 2022
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
<p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6) APRECIAR ESTETICAMENTE AS MAIS DIVERSAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, CONSIDERANDO SUAS CARACTERÍSTICAS LOCAIS, REGIONAIS E GLOBAIS, E MOBILIZAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS PARA DAR SIGNIFICADO E (RE)CONSTRUIR PRODUÇÕES AUTORAIS INDIVIDUAIS E COLETIVAS, DE MANEIRA CRÍTICA E CRIATIVA, COM RESPEITO À DIVERSIDADE DE SABERES, IDENTIDADES E CULTURAS.</p> <p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7) MOBILIZAR PRÁTICAS DE LINGUAGEM NO UNIVERSO DIGITAL, CONSIDERANDO AS DIMENSÕES TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS E ESTÉTICAS, PARA EXPANDIR AS FORMAS DE PRODUZIR SENTIDOS, DE ENGAJAR-SE EM PRÁTICAS AUTORAIS E COLETIVAS, E DE APRENDER A APRENDER NOS CAMPOS DA CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO E VIDA PESSOAL E COLETIVA.</p>
HABILIDADES
<p>(EM13LGG601) APROPRIAR-SE DO PATRIMÔNIO ARTÍSTICO E DA CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO DE DIFERENTES TEMPOS E LUGARES, COMPREENDENDO A SUA DIVERSIDADE, BEM COMO OS PROCESSOS DE DISPUTA POR LEGITIMIDADE.</p> <p>(EM13LGG602) FRUIR E APRECIAR ESTETICAMENTE DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, ASSIM COMO DELAS PARTICIPAR, DE MODO A AGUÇAR CONTINUAMENTE A SENSIBILIDADE, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.</p>

<p>(EM13LGG701) EXPLORAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC), COMPREENDENDO SEUS PRINCÍPIOS E FUNCIONALIDADES, E MOBILIZÁ-LAS DE MODO ÉTICO, RESPONSÁVEL E ADEQUADO A PRÁTICAS DE LINGUAGEM EM DIFERENTES CONTEXTOS.</p> <p>(EM13LGG704) APROPRIAR-SE CRITICAMENTE DE PROCESSOS DE PESQUISA E BUSCA DE INFORMAÇÃO, POR MEIO DE FERRAMENTAS E DOS NOVOS FORMATOS DE PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA DE REDE.</p>
CONTEÚDO
TEORIA DAS CORES
METODOLOGIA
INDAGAR AOS ALUNOS O QUE ELES CONHECEM SOBRE CORES PRIMÁRIAS; CORES SECUNDÁRIAS; CORES QUENTES E CORES FRIAS; CORES COMPLEMENTARES (RESPONDER EM UM FORMULÁRIO ONLINE). MOSTRAR A DIFERENÇA ENTRE COR PIGMENTO E COR LUZ. EXPOR A APLICAÇÃO DA TEORIA DAS CORES NO COTIDIANO DOS ALUNOS ATRAVÉS DAS VESTIMENTAS, COMUNICAÇÃO VISUAL, CINEMA, JOGOS, DECORAÇÃO. O CONTEÚDO EXPOSTO EM SALA DE AULA ESTARÁ DISPONÍVEL EM FORMATO DIGITAL NO SITE PADLET PARA CONSULTA POSTERIOR.
AValiação
SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.
REFERÊNCIAS
<ul style="list-style-type: none"> ● Básica BARBOSA, Ana Mae. Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez, 2010. GOMBRICH, Ernst Hans. A História da arte. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015 DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. ● Complementar

APÊNDICE J – PLANO DE AULA 10/10

IDENTIFICAÇÃO
CURSO: TURMA MISTA
SÉRIE: 1º ANO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE
CARGA HORÁRIA: 10/10H
ANO: 2022
PROFESSOR: ISRAEL FELIX
PLANO DE AULA
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS
<p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6) APRECIAR ESTETICAMENTE AS MAIS DIVERSAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, CONSIDERANDO SUAS CARACTERÍSTICAS LOCAIS, REGIONAIS E GLOBAIS, E MOBILIZAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS PARA DAR SIGNIFICADO E (RE)CONSTRUIR PRODUÇÕES AUTORAIS INDIVIDUAIS E COLETIVAS, DE MANEIRA CRÍTICA E CRIATIVA, COM RESPEITO À DIVERSIDADE DE SABERES, IDENTIDADES E CULTURAS.</p> <p>(COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7) MOBILIZAR PRÁTICAS DE LINGUAGEM NO UNIVERSO DIGITAL, CONSIDERANDO AS DIMENSÕES TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS E ESTÉTICAS, PARA EXPANDIR AS FORMAS DE PRODUZIR SENTIDOS, DE ENGAJAR-SE EM PRÁTICAS AUTORAIS E COLETIVAS, E DE APRENDER A APRENDER NOS CAMPOS DA CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO E VIDA PESSOAL E COLETIVA.</p>
HABILIDADES
<p>(EM13LGG601) APROPRIAR-SE DO PATRIMÔNIO ARTÍSTICO E DA CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO DE DIFERENTES TEMPOS E LUGARES, COMPREENDENDO A SUA DIVERSIDADE, BEM COMO OS PROCESSOS DE DISPUTA POR LEGITIMIDADE.</p> <p>(EM13LGG602) FRUIR E APRECIAR ESTETICAMENTE DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, ASSIM COMO DELAS PARTICIPAR, DE MODO A AGUÇAR CONTINUAMENTE A SENSIBILIDADE, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.</p>

<p>(EM13LGG701) EXPLORAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC), COMPREENDENDO SEUS PRINCÍPIOS E FUNCIONALIDADES, E MOBILIZÁ-LAS DE MODO ÉTICO, RESPONSÁVEL E ADEQUADO A PRÁTICAS DE LINGUAGEM EM DIFERENTES CONTEXTOS.</p> <p>(EM13LGG704) APROPRIAR-SE CRITICAMENTE DE PROCESSOS DE PESQUISA E BUSCA DE INFORMAÇÃO, POR MEIO DE FERRAMENTAS E DOS NOVOS FORMATOS DE PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA DE REDE.</p>
CONTEÚDO
COLORIZAÇÃO DIGITAL NO APLICATIVO <i>IBIS PAINT X</i>
METODOLOGIA
<p>USAR O APLICATIVO <i>IBIS PAINT X</i> PARA CRIAR DESENHOS UTILIZANDO A TEORIA DE CORES COMPLEMENTARES. ACOMPANHAR E ORIENTAR A PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES.</p> <p>ENVIAR OS DESENHOS PARA O E-MAIL DO PROFESSOR.</p> <p>ATIVIDADE PARA CASA:</p> <p>RESPONDER FORMULÁRIO SOBRE A AVALIAÇÃO DO PROJETO.</p> <p>ATIVIDADE DO PROFESSOR:</p> <p>MONTAR EXPOSIÇÃO NO ARTSTEPS.</p>
AVALIAÇÃO
SERÁ REALIZADA NO DECORRER DA AULA, VALORIZANDO A PARTICIPAÇÃO, COMPORTAMENTO E REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES.
REFERÊNCIAS
<ul style="list-style-type: none"> ● Básica <p>BARBOSA, Ana Mae. Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez, 2010.</p> <p>GOMBRICH, Ernst Hans. A História da arte. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015</p> <p>DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Complementar

APÊNDICE K – QUESTIONÁRIO

QUESTIONÁRIO – AULA 1

1. Você conhece algum tipo de arte digital?
2. Você já criou alguma arte digital?

QUESTIONÁRIO – AULA 2

1. Você conhece o aplicativo *Ibis Paint X*?
2. Se sim, você já utilizou o aplicativo *Ibis Paint X* para desenhar?

QUESTIONÁRIO – AULA 3

1. O que você entende por Artes Visuais?
2. Onde você pode encontrar Artes Visuais?

QUESTIONÁRIO – AULA 4

1. O que você entende pelo elemento da linguagem visual ponto?
2. Você conhece a técnica de Pontilhismo?

QUESTIONÁRIO – AULA 5

1. O que você achou da experiência de criar, utilizando pontos no meio digital?

QUESTIONÁRIO – AULA 6

1. O que você conhece sobre o elemento visual linha?

QUESTIONÁRIO – AULA 7

1. O que você achou da experiência de criar, utilizando linhas no meio digital?

QUESTIONÁRIO – AULA 8

1. O que você conhece sobre o elemento visual forma?
2. O que você achou da experiência de fotografar formas pelo espaço da escola?

QUESTIONÁRIO – AULA 9

1. O que você conhece sobre cores primárias?
2. O que você conhece sobre cores secundárias?
3. O que você conhece sobre cores quentes e cores frias?
4. O que você conhece sobre cores complementares?

APÊNDICE L – AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM**AUTORIZAÇÃO**

Eu, _____, portador do documento nº _____, autorizo o professor Israel dos Santos Felix a utilizar imagens de _____ em seu trabalho acadêmico (dissertação) e declaro estar ciente do conteúdo das imagens e de que não possuo qualquer direito autoral sobre ele. As imagens poderão ser utilizadas em outras análises ou outras pesquisas com fins acadêmicos. Atesto serem verdadeiras todas as informações fornecidas neste documento.

Fortaleza, _____ de _____ 2023.

**APÊNDICE M – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)
DOS ALUNOS**

TÍTULO DA PESQUISA ENTRE ZEROS E UNS: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS COM O AUXÍLIO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS DIGITAIS

PESQUISADOR: Israel dos Santos Felix

CONTEXTO DO PROJETO: Projeto realizado como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Artes do Mestrado Profissional – (PROFARTES), pela Universidade Federal do Ceará.

INFORMAÇÕES SOBRE O PROJETO: A presente pesquisa tem como objetivo geral desenvolver uma proposta pedagógica para o ensino de Artes Visuais por meio de ferramentas tecnológicas digitais. Usando um programa de criação e edição de imagem chamado *Ibis Paint X* para estudar sobre os Elementos Básicos da Linguagem Visuais em ambiente virtual.

SUA PARTICIPAÇÃO: Sua colaboração consiste em responder as perguntas do pesquisador através de uma entrevista e/ou questionário. Porém, os dados derivados de suas respostas poderão ser utilizados em outras análises ou outras pesquisas, sempre de forma anônima.

AGRADECIMENTOS: Sua colaboração é preciosa para a realização deste estudo e nós agradecemos a sua participação.

CONSENTIMENTO

Visando assegurar o consentimento para realização de questionário e das entrevistas e utilização dos dados na pesquisa, eu _____ responsável pelo aluno _____ concordo que o mesmo conceda a entrevista e/ou questionário, que posteriormente será transcrito. Entendo que se trata de uma pesquisa acadêmica sem nenhum pagamento por esta participação.

Assinatura

Fortaleza, ____ de _____ de 2023

**APÊNDICE N – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)
DA ESCOLA**

TÍTULO DA PESQUISA: ENTRE ZEROS E UNS: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS COM O AUXÍLIO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS DIGITAIS.

PESQUISADOR: Israel dos Santos Felix

CONTEXTO DO PROJETO: Projeto realizado como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Artes do Mestrado Profissional – (PROFARTES), pela Universidade Federal do Ceará.

INFORMAÇÕES SOBRE O PROJETO: A presente pesquisa tem como objetivo geral desenvolver uma proposta pedagógica para o ensino de Artes Visuais por meio de ferramentas tecnológicas digitais. Usando um programa de criação e edição de imagem chamado *Ibis Paint X* para estudar sobre os Elementos Básicos da Linguagem Visuais em ambiente virtual.

SUA PARTICIPAÇÃO: Sua colaboração consiste em autorizar a realização desta pesquisa na Escola como permitir que seja utilizado o nome da instituição na pesquisa. É importante frisar que esta pesquisa poderá ser utilizada em outras análises ou em outros trabalhos com fins acadêmicos.

AGRADECIMENTOS: Sua colaboração é preciosa para a realização deste estudo e nós agradecemos a sua participação.

CONSENTIMENTO

Visando assegurar o consentimento para realização de questionário e das entrevistas e utilização dos dados na pesquisa, eu _____ responsável pelo aluno _____ concordo o que o mesmo conceda a entrevista e/ou questionário, que posteriormente será transcrito. Entendo que se trata de uma pesquisa acadêmica sem nenhum pagamento por esta participação.

Assinatura

Fortaleza, _____ de _____ de 2023.

APÊNDICE O – PROPOSTA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS



01000001
01110010
01110100
01100101

ENTRE ZEROS E UNS

UMA
PROPOSTA
PARA O
ENSINO DE
ARTES VISUAIS
COM O AUXÍLIO
DE
FERRAMENTAS
TECNOLÓGICAS
DIGITAIS

Israel
Felix

01000101
 01101110
 01110100
 01110010
 01100101
 00100000
 01011010
 01100101
 01110010
 01101111
 01110011
 00100000
 01100101
 00100000
 01010101
 01101110
 01110011
 00001010

01000001
 01110010
 01110100
 01100101

Olá, Professor(a)

O ensino de Arte sempre foi um desafio para o(a) educador(a), visto as condições de trabalho, o pouco tempo para as aulas, a carência de materiais, dentre outros. Esta proposta de ensino traz a utilização de tecnologias digitais como ferramenta para o ensino de Artes Visuais, possibilitando vivências artísticas em ambiente virtual.

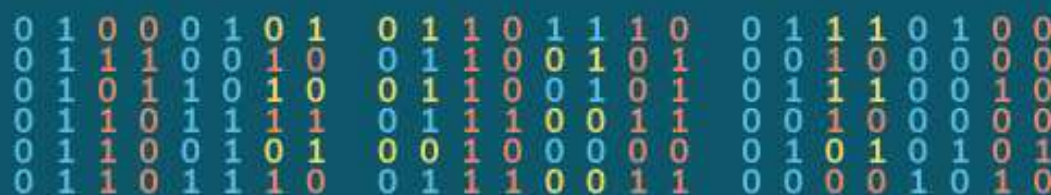
Para isso, acredito ser importante que o(a) professor(a) se aproprie das tecnologias digitais, que são tão comuns no cotidiano de nossos estudantes, e as utilize em prol do ensino-aprendizagem.

Este material foi dividido em dez aulas que trabalham os Elementos Básicos da Linguagem Visual em ambiente digital. Cada aula possui exercícios de avaliação, teóricos ou práticos, promovendo discussões sobre Arte, tecnologias digitais, criação de obras gráficas e valorizando a arte na escola.

Esta proposta não é um manual técnico que deve ser seguido à risca, você pode reutilizá-la adequando-a à sua realidade.

Espero que esta experiência contribua com a sua vivência nesse campo que tanto me encanta.

Desejo sucesso!



Conhecendo o material

Este material digital foi dividido em dez aulas, cada aula possui Introdução, Desenvolvimento, Encerramento, Materiais necessários e Sugestão de material para estudo.

Confira, a seguir, os detalhes da organização desta proposta para o ensino de Artes Visuais.

Esta imagem faz parte do layout da proposta pedagógica e está presente em todo o projeto. Os números fazem parte de uma escrita em código binário e significa "Entre Zeros e Uns".



Este ícone indica que no texto há uma ramificação que pode direcionar a uma outra página dentro do arquivo ou ainda um link externo, levando a um artigo, site, vídeo, dentre outros.

Cada aula tem seu tema específico.

A Introdução apresenta o tema e afere o conhecimento prévio do aluno.

No Encerramento são feitas as considerações finais sobre a aula e dados os avisos pertinentes.

Nesta seção são elencados os materiais de estudo, que podem ser livros, artigos, vídeos, dentre outros.

Aula 1 - Arte e Tecnologias Digitais
Competências específicas de Linguagens 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Invitar o aluno perguntando aos visitantes o que entendem por arte e tecnologias digitais. Escutar as contribuições e se possível apontá-las para refletir as questões que será exposta posteriormente.
 Perguntar se eles conhecem alguma arte digital.
 Escutar as contribuições.

Desenvolvimento

Mostrar através de slides o conceito de Arte Digital, suas histórias e as possibilidades de utilização das tecnologias digitais nas Artes Visuais.
 Observação e importante abrir espaço para intervenção dos estudantes durante a exposição.
 Compartilhar momentos online com atividades sobre a aula.

Encerramento

Avisar que será criado um grupo de WhatsApp para compartilhamento de conteúdos referentes as aulas.
 Perguntar o que mais chamou a atenção na aula de hoje.

Materiais necessários projeto e computador

Sugestão de material para estudo

ARANTES, Priscila. Arte e Mídia no Brasil: Perspectivas da Estética Digital. AR3 Ócio Prático, 2005, vol. 3, n.º. pp. 32-63. ISBN 1678-3303.
 CRIBEIRO, Waldemar. Arte digital. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 1971.
 LIESE, Wolf. Arte Digital: Mundos Conectados de Arte. Ed. U. F. Ufopa, 2010.

Voltar ao sumário

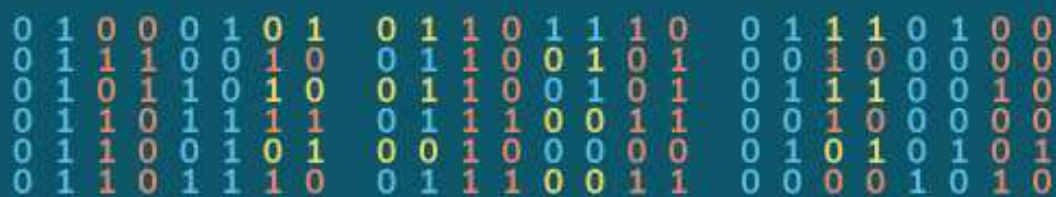
Aqui temos a identificação das Competências específicas de Linguagens e as Habilidades trabalhadas, segundo a BNCC.

No Desenvolvimento é apontado o conceito e discutido o tema da aula. Aqui também é proposto leituras de imagens e/ou exercício de avaliação.

Aqui encontra-se os materiais necessários para a aula.

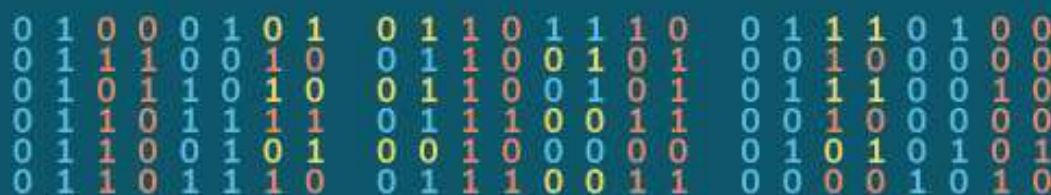
Neste ponto observa-se a paginação.

Aqui é possível voltar ao sumário e se direcionar a página que desejar.



Sumário

Aula 1 - Arte e Tecnologias Digitais	6
Aula 2 - Aplicativo Ibis Paint X	9
Aula 3 - Elementos Básicos da Linguagem Visual	11
Aula 4 - Ponto	13
Aula 5 - Exercício de avaliação	17
Aula 6 - Linha	18
Aula 7 - Exercício de avaliação	23
Aula 8 - Forma	24
Aula 9 - Teoria das Cores	27
Aula 10 - Exercício de avaliação	29



Aula 1 - Arte e Tecnologias Digitais

Competências específicas de Linguagens: 7

Habilidades de Linguagens: EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula perguntando aos estudantes o que entendem por arte e tecnologias digitais. Escutar as contribuições e se possível anotá-las para relacionar ao conceito que será exposto posteriormente.

Perguntar se eles conhecem alguma arte digital.

Escutar as contribuições.

Desenvolvimento

Mostrar através de slides o conceito de Arte Digital, breve histórico e as possibilidades da utilização das tecnologias digitais nas Artes Visuais.

Observação: é importante abrir espaço para intervenção dos estudantes durante a exposição.

Compartilhar formulário online com exercício sobre a aula.

Encerramento

Avisar que será criado um grupo de WhatsApp para compartilhamento de conteúdo referente às aulas.

Perguntar o que mais chamou a atenção na aula de hoje.

Materiais necessários: projetor e computador

Sugestão de material para estudo

ARANTES, Priscila. *Arte e Mídia no Brasil: Perspectivas da Estética Digital*. ARS (São Paulo). 2005, vol.3, n.6, pp. 52-65. ISSN 1678-5320.

CORDEIRO, Waldemar. *Arteônia*. São Paulo. Editora Universidade de S. Paulo, 1971.

LIESER, Wolf. *Arte Digital: Novos Caminhos da Arte*. Ed. U. F. Ulimann, 2010.

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 0 0
 0 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0
 0 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 1 0 0 0
 0 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 1 0 0 0 0
 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1
 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0

Aula 1 - Exercício de avaliação

1. ENEM-2018

TEXTO I



BRACCO, A; LOSCHI, M. Quando rotas se tornam arte. Retratos: a revista do IBGE. Rio de Janeiro, n. 3, set. 2017 (adaptado)

TEXTO II

Stephen Lund, artista canadense, morador em Victoria, capital da Colúmbia Britânica (Canadá), transformou-se em fenômeno mundial produzindo obras de arte virtuais pedalando sua bike. Seguindo rotas traçadas com o auxílio de um dispositivo de GPS, ele calcula ter percorrido mais de 10 mil quilômetros.

[Voltar ao sumário](#)

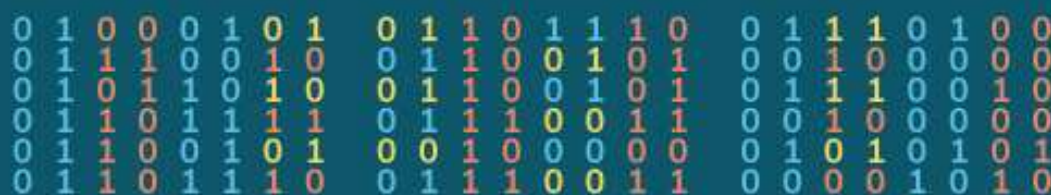
0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0
 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0
 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0
 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0 0
 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 1
 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1

Os textos destacam a inovação artística proposta por Stephen Lund a partir do(a):

- a) **deslocamento das tecnologias de suas funções habituais.**
- b) perspectiva de funcionamento do dispositivo de GPS.
- c) ato de guiar sua bicicleta pelas ruas da cidade.
- d) análise dos problemas de mobilidade urbana.
- e) foco na promoção cultural da sua cidade.

2. A partir do material exposto em aula responda: o que você entende por arte e tecnologias digitais?

Resposta pessoal com base no material estudado.



Aula 2 - Aplicativo Ibis Paint X

Competências específicas de Linguagens: 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula perguntando se os estudantes conhecem o aplicativo *Ibis Paint X*.

Perguntar se alguém já utilizou o aplicativo *Ibis Paint X* para desenhar. Se alguém responder que sim, pedir para falar um pouco da experiência.

Desenvolvimento

Mostrar através de slides as possibilidades da utilização do aplicativo *Ibis Paint X* na produção gráfica.

Pedir que os estudantes peguem seus *smartphones* ou *tablets* e solicitar que baixem o aplicativo *Ibis Paint X* que se encontra disponível gratuitamente para as plataformas Android e IOS.

Fazer uma introdução a utilização do *Ibis Paint X* juntamente com os estudantes.

Compartilhar formulário online com exercício sobre a aula. 


Encerramento

Liberar alguns minutos da aula para que os estudantes possam experimentar as ferramentas do aplicativo.

Materiais necessários: pincel, lousa, projetor e computador

Sugestão de material para estudo

Como desenhar com o *Ibis Paint X* 

Tutorial *Ibis Paint X* 

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0
0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0
0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0
0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0 0
0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1
0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 1 0

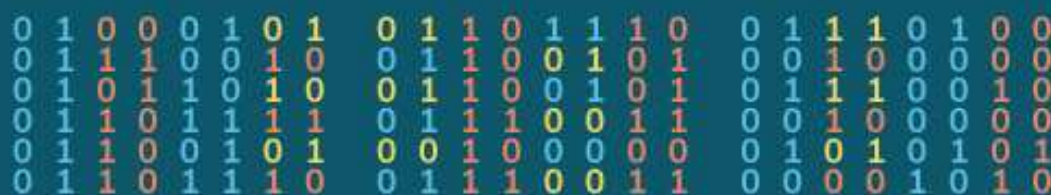
Aula 2 - Exercício de avaliação

1. Fale sobre o aplicativo de criação e edição de imagem *Ibis Paint X*.

Resposta pessoal com base no material estudado.

2. Qual a função da ferramenta camada no aplicativo *Ibis Paint X*?

Resposta pessoal com base no material estudado.



Aula 3 - Elementos Básicos da Linguagem Visual

Competências específicas de Linguagens: 6

Habilidades de Linguagens: EM13LGG601, EM13LGG602

Introdução

Iniciar a aula perguntando o que os estudantes entendem por Artes Visuais.

Perguntar onde eles podem encontrar Artes Visuais.

Desenvolvimento

Mostrar através de slides o conceito de Artes Visuais e apresentar os Elementos da Linguagem Visual.

Compartilhar formulário online com exercício sobre a aula.

Encerramento

Avisar que será criada uma página no site *Padlet* para compartilhamento do conteúdo e da produção durante as aulas. O link de acesso será compartilhado no grupo de *WhatsApp*.

Materiais necessários: pincel, lousa, projetor e computador

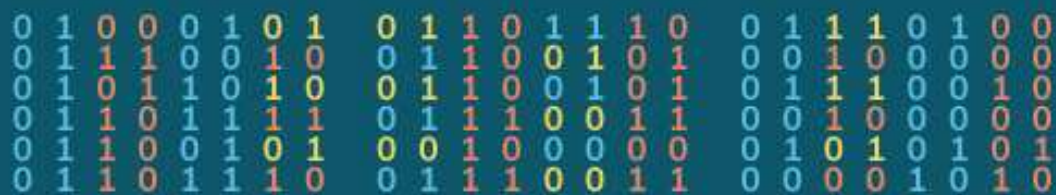
Sugestão de material para estudo

BARBOSA, Ana Mae. *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

GOMBRICH, Ernst Hans. *A História da arte*. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

Tutorial de *Padlet* para professores e alunos.



Aula 3 - Exercício de avaliação

1. Conceitue elementos básicos da linguagem visual.

Resposta pessoal com base no material estudado.

2. A respeito dos fundamentos sintáticos do alfabetismo visual, julgue a afirmação a seguir:

São elementos básicos da linguagem visual, segundo Dondis (1997): ponto; linha; forma; direção; tom; cor; textura; escala; dimensão; movimento.

a) certo.

b) errado.

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 1 0 0
 0 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0
 0 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 1 0 0
 0 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 0 0
 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0
 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0

Aula 4 - Ponto

Competências específicas de Linguagens: 6, 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG601, EM13LGG602, EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula perguntando o que os estudantes entendem por elemento visual ponto.

Perguntar se eles conhecem a técnica de pontilhismo.

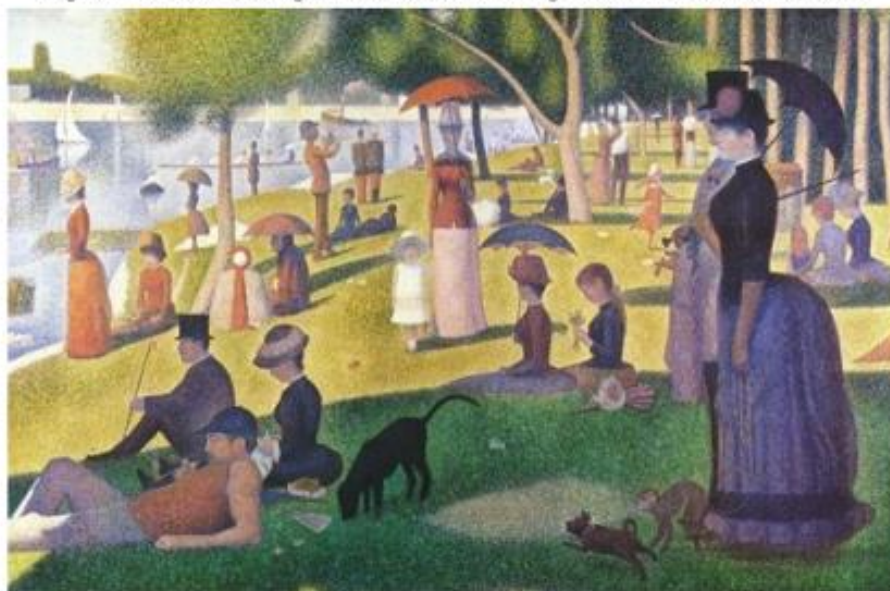
Desenvolvimento

Mostrar através de slides o conceito do elemento visual ponto segundo Dondis (1997).

Mostrar por meio da técnica de pontilhismo a utilização do elemento ponto na criação imagética.

Fazer leitura das imagens:

Figura 1 - SEURAT, Georges. Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grand Jatte, 1884.



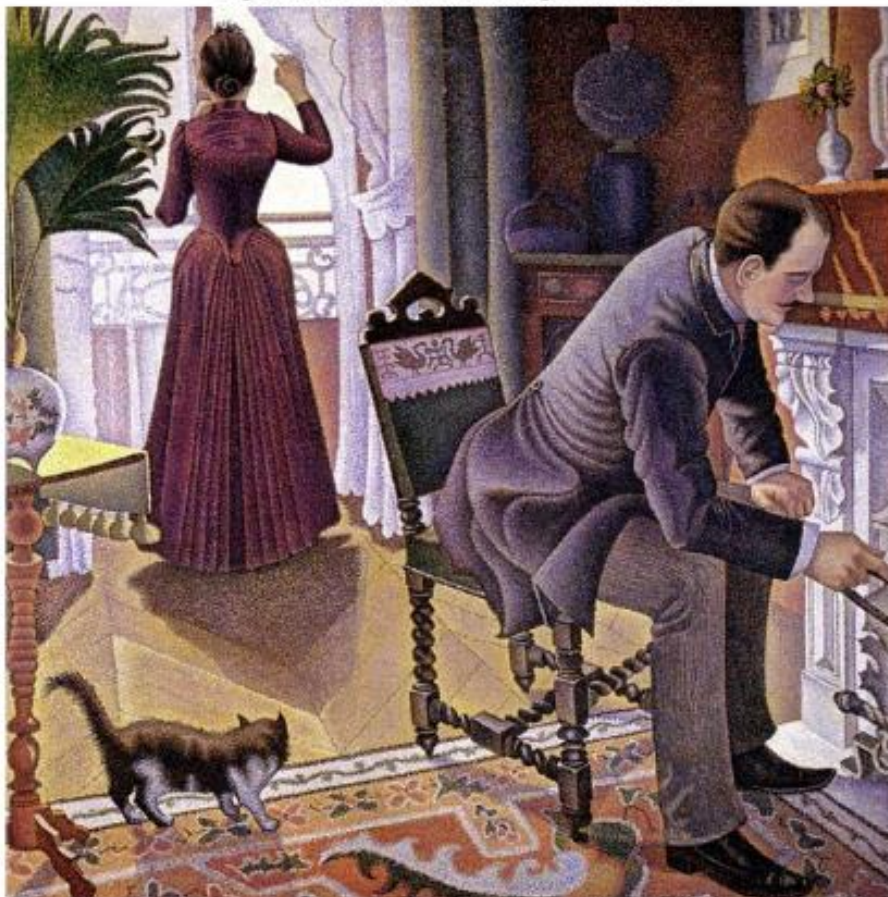
Fonte: https://i0.wp.com/www.historiadasartes.com/wp-content/uploads/2016/11/m_obra.jpg?fit=500%2C330&ssl=1

```

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 0 0 1 1 0 0
0 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 1 0 0
0 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0
0 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1
0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 0 0 0 1 0 1 0 1
0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 0 1 0 1 0

```

Figura 2 - SIGNAC, Paul. Domingo, 1888-1890.



Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5a/Paul_Signac_Dimanche.jpg/800px-Paul_Signac_Dimanche.jpg

Compartilhar formulário online com exercício sobre a aula.

Encerramento

Liberar alguns minutos da aula para que os estudantes possam experimentar o elemento ponto em ambiente digital com o aplicativo *Ibis Paint X*.

Materiais necessários: pincel, lousa, projetor e computador.


0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 0
 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 1 0 0 0
 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 0 0 0
 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 0 0
 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1
 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 1 0 1 0

Sugestão de material para estudo

BARBOSA, Ana Mae. *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

GOMBRICH, Ernst Hans. *A História da arte*. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PAULINO, Roseline. *Biografia completa de Paul Signac*. Arte e Artistas. 



Aula 4 - Exercício de avaliação

1. CESPE - 2008

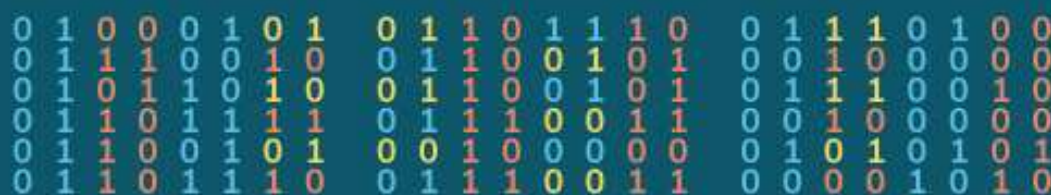
Em relação aos elementos visuais – o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento – que constituem a substância básica daquilo que vemos, assinale a opção correta.

- a) linha define figuras e formas, é estática e incapaz de sugerir movimento e ritmo ou comunicar sentimentos.
- b) Cada tipo de textura pode provocar um tipo de sensação, mas o uso de diferentes texturas em uma obra resulta em monotonia.
- c) As formas básicas são figuras planas e simples que, por terem dois lados idênticos, são chamadas de assimétricas.
- d) O ponto é a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima.

2. UNIUV - 2012

O Pontilhismo é uma técnica de pintura em que o artista faz desenhos e representações, usando pequenos pontos ou manchas, dando ao observador, um efeito óptico diferente da pintura convencional. Sobre seu surgimento, que alternativa está correta? Assinale a resposta correta:

- a) O pontilhismo surgiu na Itália, em meados da década de 1880, como um movimento pós-impressionista, sendo uma reação aos próprios impressionistas.
- b) O pontilhismo surgiu na França, em meados da década de 1880, como um movimento pós-impressionista, sendo uma reação aos próprios impressionistas.
- c) O pontilhismo surgiu na Alemanha, em meados da década de 1880, como um movimento pós-modernista, sendo uma reação aos próprios modernistas;
- d) O pontilhismo surgiu na Espanha, em meados da década de 1880, como um movimento pós-expressionista, sendo uma reação aos próprios expressionistas;
- e) O pontilhismo surgiu na Grécia, em meados da década de 1880, como um movimento pós-expressionista, sendo uma reação aos próprios expressionistas.



Aula 5 - Exercício de avaliação

Competências específicas de Linguagens: 6, 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG601, EM13LGG602, EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula avisando que hoje iremos trabalhar a produção visual em ambiente digital utilizando o elemento ponto.

Desenvolvimento

Pedir que os estudantes entrem no aplicativo *Ibis Paint X* e criem uma obra gráfica utilizando o elemento visual ponto. A imagem criada é de livre escolha, o importante é ter o elemento ponto em destaque.

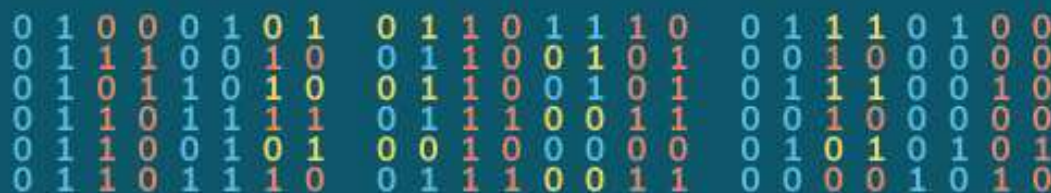
Encerramento

Solicitar que os estudantes postem suas artes no site *Padlet*. O sitio estará com o botão de curtida e comentários habilitados, assim, todos poderão interagir nas postagem.

Materiais necessários: *smartphones e tablets* dos alunos.

Sugestão de material para estudo

BARBOSA, Ana Mae. *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.
 GOMBRICH, Ernst Hans. *A História da arte*. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015
 DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.



Aula 6 - Linha

Competências específicas de Linguagens: 6, 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG601, EM13LGG602, EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula perguntando o que os estudantes conhecem sobre o elemento visual linha.

Desenvolvimento

Mostrar através de slides o conceito de linha segundo Dondis (1997).
 Apresentar imagens que possuem o elemento visual linha em destaque.

Fazer a leituras das imagens:

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 0 0 1 0 0
0 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 0 0
0 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 1 1 0 0 1 0
0 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 0 0 1 1 0 0 0
0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 1 0
0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 0 1 0 0

Figura 3 - Vinci, Leonardo da. Cabeça de Leda, 1503-1507.



Fonte: <https://www.espacoviveka.com.br/analise-e-curiosidades-sobre-a-obra-cabeça-de-leda-de-leonardo-da-vinci/>

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 1 0 0
 0 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0
 0 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 0 0 0
 0 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 0 0
 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1
 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0

Figura 4 - Amaral, Tarsila do. Descarregamento, 1924.



Fonte:

<https://www.facebook.com/famamuseu/photos/a.686158471470328/2739709046115250/>

Compartilhar formulário online com exercício sobre a aula.

Encerramento

Liberar alguns minutos da aula para que os estudantes possam experimentar o elemento linha em ambiente digital com o aplicativo Ibis Paint X.

Materiais necessários: pincel, lousa, projetor e computador.

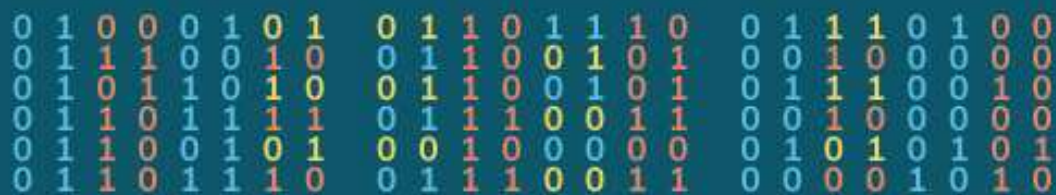
0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0
 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0 0
 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 1 0 0 1 0
 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 0
 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1
 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 1 0 1

Sugestão de material para estudo

BARBOSA, Ana Mae. *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

GOMBRICH, Ernst Hans. *A História da arte*. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.



Aula 6 - Exercício de avaliação

1. UPE/UPENET/IAUPE - 2006 (adaptado)

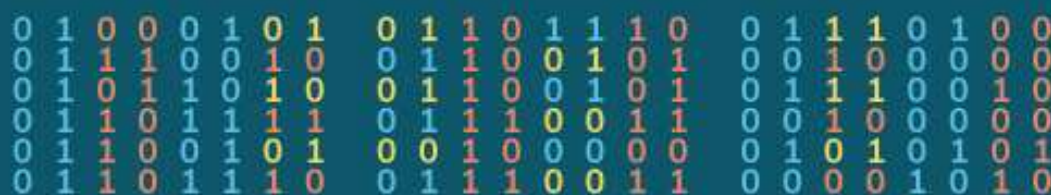
São alguns dos elementos básicos da linguagem visual?

- a) Suporte, material cenográfico e ferramentas.
- b) A bi e tridimensionalidade da forma.
- c) Os utensílios que podem ser considerados uma extensão do corpo do artista.
- d) O ponto e a linha.
- e) A superfície usada e as tintas.

2. FUNDATEC - 2023

O ponto é o menor e mais simples elemento visual. Quando fazemos uma marca, pensamos no ponto como elemento de referência ou indicador de um espaço. O ponto possui grande poder de atração visual sobre o olho e, quando vários deles são vistos muito próximos entre si, tornando-se impossível identificá-los individualmente, se transformam em outro elemento visual distinto, chamado de:

- a) forma.
- b) linha.
- c) Tom.
- d) cor.
- e) movimento.



Aula 7 - Exercício de avaliação

Competências específicas de Linguagens: 6, 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG601, EM13LGG602, EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula avisando que hoje iremos trabalhar a produção visual em ambiente digital utilizando o elemento linha.

Desenvolvimento

Pedir que os estudantes entrem no aplicativo Ibis Paint X e criem uma obra gráfica utilizando o elemento visual linha. A imagem criada é de livre escolha, o importante é ter o elemento linha em destaque.

Encerramento

Solicitar que os estudantes postem suas artes no site *Padlet*. O sitio estará com o botão de curtida e comentários habilitados, assim, todos poderão interagir nas postagem.

Materiais necessários: smartphones e tablets dos alunos

Sugestão de material para estudo

BARBOSA, Ana Mae. *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.
 GOMBRICH, Ernst Hans. *A História da arte*. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015
 DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 1 0 0
 0 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0
 0 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 1 0 0
 0 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 0 0
 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0
 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0

Aula 8 - Forma

Competências específicas de Linguagens: 6, 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG601, EM13LGG602, EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula perguntando o que os estudantes conhecem sobre o elemento visual forma.

Desenvolvimento

Mostrar através de slides o conceito de forma segundo Dondis (1997). Apresentar imagens que possuem o elemento visual forma em destaque.

Fazer a leituras das imagens:

Figura 5 - Cézanne, Paul. Monte Sainte-victoire, 1885.



Fonte: https://i0.wp.com/www.historiadasartes.com/wp-content/uploads/2017/11/m_CezanneMontSainteVictoire.jpg?resize=560%2C450&ssl=1


Voltar ao sumário

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 1 0 0
 0 0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0
 0 0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 1 0 0
 0 0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 0 0 0
 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1 1
 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 1 0 1 0

Figura 6 - Amaral, Tarsila do. Caipirinha, 1923.



Fonte: <https://dicadeteatro.com.br/wp-content/uploads/2021/01/A-Caipirinha.jpg>

Compartilhar formulário online com exercício sobre a aula. 
 Avisar que como atividade de produção visual iremos fotografar as formas percebidas no entorno da escola.
 Utilizar *smartphones* ou *tablets*.

Encerramento

Das fotografias feitas no entorno da escola, cada estudante deve postar três imagens no site *Padlet*.
 Falar que é importante eles interagirem na publicação dos colegas com curtidas e comentários.
Observação: Alertar para que mantenham a cordialidade e respeito nos comentários.

Materiais necessários: smartphones e tablets dos alunos.

Sugestão de material para estudo

BARBOSA, Ana Mae. *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.
 GOMBRICH, Ernst Hans. *A História da arte*. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015
 DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

[Voltar ao sumário](#)

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0
0 1 1 1 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0
0 1 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0
0 1 1 0 1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0 0
0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 0 0 0 0 0 1 0 1 1
0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 0 1

Aula 8 - Exercício de avaliação

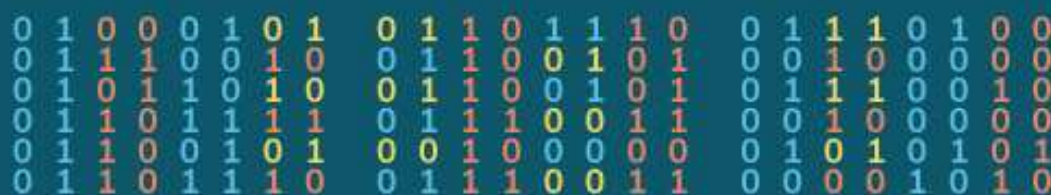
1. UNIOESTE - 2022

Qual das opções a seguir NÃO é um elemento compositivo da linguagem visual?

- a) som.
- b) linha.
- c) forma.
- d) cor
- e) ponto.

2. Quais são as três formas geométricas que compõem um dos elementos básicos da linguagem visual?

Existem três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero.



Aula 9 - Teoria das Cores

Competências específicas de Linguagens: 6, 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG601, EM13LGG602, EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula perguntando o que os estudantes conhecem sobre cores primárias.

Perguntar o que eles conhecem sobre cores secundárias.

Perguntar se eles conhecem as cores quentes e cores frias.

Perguntar se eles conhecem as cores complementares.

Desenvolvimento

Mostrar através de slides a diferença entre cor pigmento e cor luz.

Mostrar o que são cores primárias e secundárias, cores quentes e frias, cores complementares.

Mostrar exemplos da aplicação da teoria das cores na comunicação visual.

Compartilhar formulário online com exercício sobre a aula.



Encerramento

Avisar que na próxima aula irão produzir em ambiente digital utilizando o aplicativo *Ibis Paint X*.

Pedir que eles pesquisem sobre cores complementares, pois a produção visual da próxima aula deverá trabalhar com esse conceito.

Materiais necessários: pincel, lousa, projetor e computador.

Sugestão de material para estudo

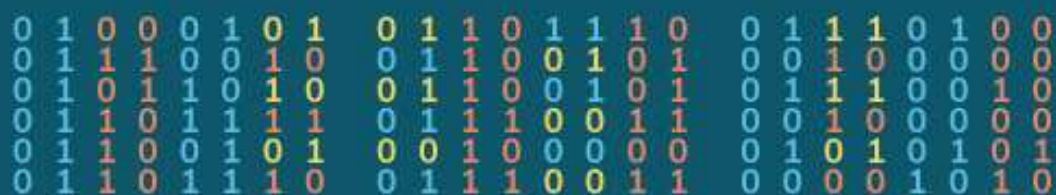
BARBOSA, Ana Mae. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A História da arte**. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte**. 24. ed. Rio de Janeiro, RJ. Editora Campus, 2004.

[Voltar ao sumário](#)



Aula 9 - Exercício de avaliação

1. IBFC - 2023

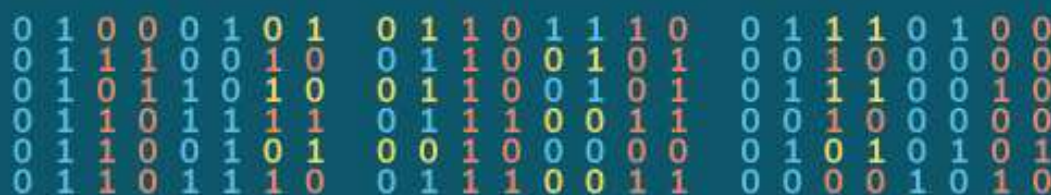
Em noções de teoria das cores e design gráfico se estuda o Círculo Cromático. Portanto, o conceito de cor complementar no Círculo Cromático corresponde:

- a) a mistura de duas cores primárias no círculo cromático.
- b) a cor posicionada ao lado de outra no círculo cromático.
- c) a cor que está diretamente oposta no círculo cromático.
- d) a mistura de duas cores secundárias no círculo cromático.

2. IBFC - 2022

"As cores primárias ou cores puras são as que não surgem da mistura de outras cores, ou seja, o vermelho, o amarelo e o azul". Assinale a alternativa incorreta sobre o assunto.

- a) O vermelho é uma cor primária.
- b) O amarelo é uma cor pura.
- c) As cores primárias podem ser chamadas de cores puras.
- d) As cores primárias originam-se da união de outras cores.



Aula 10 - Exercício de avaliação

Competências específicas de Linguagens: 6, 7
Habilidades de Linguagens: EM13LGG601, EM13LGG602, EM13LGG701, EM13LGG704

Introdução

Iniciar a aula avisando que hoje iremos trabalhar a produção visual em ambiente digital utilizando cores complementares.

Desenvolvimento

Pedir que os estudantes entrem no aplicativo Ibis Paint X e criem uma obra gráfica utilizando cores complementares. A imagem criada é de livre escolha, o importante é que seja evidenciado a utilização de cores complementares.

Encerramento

Solicitar que os estudantes postem suas artes no site *Padlet*. O sitio estará com o botão de curtida e comentários habilitados, assim, todos poderão interagir nas postagem.


Falar que é importante que eles interajam na publicação dos colegas com curtidas e comentários.

Avisar que a partir da produção feita durante as aulas será montada uma exposição virtual no site *ArtSteps*.

Materiais necessários: smartphones e tablets dos alunos.

Sugestão de material para estudo

BARBOSA, Ana Mae. *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

Criando uma exposição fotográfica virtual com ArtSteps. 

GOMBRICH, Ernst Hans. *A História da arte*. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

OSTROWER, Fayga. *Universos da Arte*. 24. ed. Rio de Janeiro, RJ. Editora Campus, 2004.

0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 0
0 1 1 1 0 1 0 0 0 0 1 1 1 0 1 0
0 1 1 0 1 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1
0 1 1 1 1 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1
0 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 1 0 0 1 1
0 1 0 1 1 1 0 0 0 0 1 1 1 1 0 0
1 1 1 1 0 1 0 0 0 0 0 1 1 1 1 0
1 1 1 1 0 1 1 1 0 0 0 1 1 1 1 1

Israel Felix

@israelfelixartes