



XXVIII CONGRESSO NACIONAL DA FEDERAÇÃO DE ARTE/EDUCADORES DO BRASIL

VI CONGRESSO INTERNACIONAL DA FEDERAÇÃO DE ARTE/EDUCADORES

Lista de trabalhos aprovados:

RODA 12 – ARTE/EDUCAÇÃO, ENSINO DE ARTES E TECNOLOGIAS

Data: 08 de novembro – Local: FUNARTE – Horário: das 16:30 às 18:30.

Nome	Título	Resumo
Ana Emília Sousa Rocha	Fotografia e Proposta MITEA: Inserindo as Artes Visuais no Programa Mais Educação em Juazeiro.	O texto apresenta as primeiras experiências do trabalho com Fotografia com estudantes do ensino fundamental de uma escola pública de Juazeiro, BA, no âmbito do Programa Mais Educação. A atividade extracurricular foi embasada metodologicamente na proposta MITEA, desenvolvida para a educação formal
Sandra Regina Paula de Souza José Maximiano Arruda Ximenes Lima	Reflexões sobre a Docência Sobre o Ensino Fundamental 2 de Artes Visuais e o Ensino no	Este artigo tem como finalidade uma breve reflexão sobre o processo educativo no ensino de Artes do Ensino Fundamental II, nas escolas da rede pública de Fortaleza. Discutir a necessidade de novas propostas metodológicas para o ensino em Artes Visuais integradas a um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), com os aplicativos móveis que podem propiciar melhorias no ensino e na

	Ambiente Virtual.	aprendizagem de crianças e jovens, no tocante ao crescimento nessa modalidade de ensino, este texto faz parte da minha pesquisa de mestrado em artes que está em andamento e o relato de ações metodológicas que estão sendo utilizadas e as estratégias de investigação bibliográfica, análise e interpretação dos mesmos.
Nélia Lúcia Fonseca	Sobre Arte, Educação e Videoarte: Rupturas, Resistências e Práticas de Ensino/Aprendizagem em Sala de Aula	Este trabalho aborda primeiramente um histórico da construção do olhar do observador no segundo momento reafirma a importância e necessidade da resistência do ensino/aprendizagem da Arte como componente curricular obrigatório para o ensino médio. Por fim no terceiro momento relata uma experiência com produção de videoarte em sala de aula, estabelecendo uma inter-relação entre teoria e prática, tendo como produto final videoarte criados pelos estudantes do Ensino Médio do Centro de Referência em Educação Ambiental Escola Bosque Profº Eidorfe Moreira. O primeiro e segundo momento deste trabalho compõem uma parte teórica da dissertação de mestrado Fazendo filmes na Ilha: produção de audiovisual como linha de fuga em Cotijuba, periferia de Belém concluída em 2013.
Adriana Rodrigues Soares e Ana Luiza Ruschel Nunes	Cibercultura e Produção Artística Contemporânea: Implicações na Educação e nas Artes Visuais.	Este artigo apresenta uma pesquisa teórica para a compreensão da Cibercultura, estudada por muitos autores que, pesquisam e fundamentam a necessidade dessa compreensão na contemporaneidade. A pretensão não está ancorada em dar visibilidade a conceitos fechados sobre o tema e sim viabilizar um panorama conceitual sobre Cibercultura e questões referentes a esse tema e de alguns artistas contemporâneos significativos na produção de Arte Digital. Destaca-se a interferência das tecnologias no âmbito digital, avultando as implicações desse espaço virtual na arte e educação, frente a essas novas formas de expressão artística. Os resultados pontuam que a Cibercultura está desafiando o ensino e a produção artística e tem ocasionada algumas implicações na Educação em Artes

		<p>Visuais como a facilidade dos alunos ter acesso a cibercultura como o mundo dos museus no acesso a arte tanto latina-americana como a mundial, acesso aos artistas e suas obras e ao conhecimento antes inimagináveis.</p>
<p>Ana Maria de Oliveira Alvarenga</p>	<p>Mediações Tecnológicas- Formulações de Novas Cartografias no Ensino das Artes Visuais.</p>	<p>A constituição ideológica da sociedade moderna, segundo Latour (1994), está fundada na separação entre natureza e política/sociedade/cultura, pensadas na forma de um poder científico encarregado de representar as coisas e um poder político, encarregado de representar os sujeitos. Nesse lastro entre os pólos natureza e sociedade/cultura, aparentemente distantes, estende-se uma rede subterrânea de híbridos desconsiderados pela modernidade. A multiplicação dos híbridos ganha proporções, aumentando a sua complexidade e abalando os alicerces dessa mesma modernidade. Considerar os híbridos e pensar a sociedade em rede, subscreve a condição pós-moderna que valida o universo pós-biológico, compreendido na inter-relação dos domínios artificial e natural. A confrontação do digital com o biológico sublinha a sociedade contemporânea em imbricadas relações sociais, políticas e econômicas, redefinindo os campos da cognição, arte e cultura; ação e produção de conhecimento. Em razão disso, a proposta deste trabalho é refletir sobre as implicações dos domínios biológico e digital na formulação de novas cartografias para o ensino das Artes Visuais.</p>
<p>Danilo Nascimento Rabelo</p>	<p>O Audiovisual no Ensino de Artes: (Des) Construindo Corpos e Sexualidades Normativas</p>	<p>Esse artigo trata do uso do audiovisual na educação com o objetivo de refletir e questionar os padrões e expectativas dos corpos e os discursos que normalizam as sexualidades. Com o campo transdisciplinar dos estudos da cultura visual analiso as estruturas hegemônicas de poder atreladas nas visualidades das imagens em movimento. A partir das minhas vivências pude desenvolver uma pesquisa qualitativa com a metodologia da “pesquisa-ação”, em que explorei as práticas pedagógicas críticas no ensino de artes visuais que possam diversificar o</p>

		repertório imagético levado às salas de aula. Trago aqui a experiência de uma das etapas da minha pesquisa relacionada a mediação de atividades com o curta-metragem “Eu não quero voltar sozinho” (2010). Investigo como os temas repercutem na aprendizagem de alunas e alunos do Ensino Médio, em processos de ensino aprendizagens mais plurais quanto às diversidades.
Elma Vilma Silva Ferreira e Ellen Lucy Viana	Retratos e Identidades do Liceu Maranhense: Uma Vivência da Arte da Fotografia No Cotidiano Escolar	Projeto de produção de releituras fotográficas feitas por alunos das 2as e 3as séries do Centro de Ensino Liceu Maranhense, escola de Ensino Médio, da rede estadual do Maranhão. Tais releituras foram produzidas com o intuito de sintetizar a compreensão dos educandos sobre a história da fotografia, a relação entre imagem, memória, identidade e a importância de agregar valor às populares "selfies".
Fabiane Pianowski e Gabriel da Silva Medeiros	Arte Para Playlist: Experimentos de Design Gráfico nos Cursos de Artes Visuais da FURG.	O artigo é um relato de experiência do processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Introdução ao Desenho Gráfico ministrada o primeiro semestre dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande - FURG e do projeto de ensino associado à disciplina "Design Gráfico aplicado às Artes Visuais". A proposta "Arte para Playlist" uniu música e produção gráfica como estratégia motivadora aos estudantes para a realização do trabalho final da disciplina. Os resultados gráficos obtidos com a proposta foram de grande qualidade, demonstrando a importância da proposição de atividades significativas aos estudantes para um melhor aprendizado e desempenho.
Joelma Hermenegilda Sena	Material Didático - Da Concepção a Experimentação: Estudo de Caso Sobre “Casa de Mão	O presente artigo aborda o uso de material didático-pedagógico para o ensino/aprendizagem em artes a partir do relato desde a concepção e confecção do material até as experimentações ocorridas com alunos da Disciplina Laboratório de Licenciatura II da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas

	Para Desenho cego”.	<p>Gerais, com alunos do quinto ano da Escola Municipal Wladimir de Paula Gomes e com alunos do nono ano e do Projeto Entrelaçando da Escola Municipal Lourenço de Oliveira. O material foi desenvolvido para trabalhar o desenho cego, técnica amplamente utilizada para melhorar a percepção visual e conferir maior fluidez ao traço. A partir da prática foi possível compreender que é fundamental conhecer o perfil do público a quem se destina o material didático quando de sua concepção para que os objetivos estabelecidos sejam alcançados com sucesso.</p>
Luís Augusto de Paula Lacerda Pacheco	Diálogos Transestéticos: A Escola-Ciborgue e a Performance do Aluno-Ciborgue.	<p>Este artigo é uma extrapolação de um caminho possível a se considerar no âmbito da docência ao se permitir pensar que existe uma escola física e uma escola que acontece nas redes sociais nos espaços cibernéticos. A cibercultura e o ciberespaço são temas que já se desdobraram na antropologia, sociologia e filosofia como campo de estudo conciso, com seus pensadores e teóricos próprios, principalmente nas duas últimas décadas. Pensando no contexto da educação, da Arte-educação, propõe-se um deslocamento do assunto para além do campo da tecnologia sob um olhar reflexivo de como estas questões afetam o estudante; também um vislumbre que entende-se ser uma nova escola e um novo aluno, caracterizado pela sua performance. A ótica inicial é docente, mas busca-se embasamento em alguns autores que já abordam o assunto e contribuem para o aprofundamento das questões pensando-se na escola.</p>
Rossano Silva e Adriana Vaz	As Imagens Digitais Como Mediadoras do Processo de Criação no Desenho.	<p>Este artigo explora o ensino do desenho de observação, de perspectiva e de composição, disciplinas acadêmicas cujos conteúdos tratam dos fundamentos da linguagem visual tendo como foco a formação em nível de graduação, direcionado aos cursos de Expressão gráfica e de Artes Visuais da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Além dos autores de desenho como Betty Edwards, Francis D. K. Ching e Steven P. Juroszek, e Gildo A. Montenegro, articula-se a</p>

		<p>cultura visual com a imagem digital no diálogo entre Fernando Hernández e Pierre Lévy. Sendo que, ao considerar a natureza tecnológica da imagem na relação entre o desenho analógico e o desenho digital, conclui-se que a imagem assume a função de simular os efeitos visuais durante o processo de projetar ideias, em que o conceito de representação gráfica é ressignificado pelo de simulação e de modelo digital.</p>
<p>Thalyta Botelho Monteiro e Gerda Margit Schutz Foerste</p>	<p>Experiências e Narrativas do cinema de Animação com Crianças</p>	<p>A pesquisa de mestrado sobre Cinema de Animação, vinculada ao Grupo de Pesquisa Imagens, Tecnologias e Infâncias, contempla as manifestações de experiência e narrativa da criança na produção de animação, também nomeado de desenho animado. Os estudos tiveram como base a disciplina de Arte de uma escola campesina da região Serrana do Estado do Espírito Santo e reporta como as experiências e as narrativas das crianças se manifestaram no percurso da produção de animações como espectadores e como autores. O diálogo composto se instaura a partir de Walter Benjamin com o conceito de experiência e memória, Vigotski e suas referências sobre imaginação e mediação e com a sociologia da infância nas concepções de Sarmento. Metodologicamente, optou-se pelo método qualitativo através de uma pesquisa de cunho colaborativo, pois a troca, a partilha e as experiências permeiam a educação. Nesse processo percebeu-se a inserção das tecnologias como aliada ao ensino, a promoção de autonomia e as interações de experiências e vivências a partir da produção da imagem em movimento. As proposições do mestrado mensuram novas pesquisas que envolvem o trabalho docente e a relação da animação nesse processo de aprendizagem.</p>
<p>Ana Claudia Lopes de Assunção</p>	<p>Experimentos: Descobertas e Possibilidades de Materiais e Técnica</p>	<p>Este texto trata das descobertas e possibilidades de materiais e técnicas experimentados nos processos criativos em pintura, desenvolvido a partir do estudo da artista e professora Assunção Gonçalves. O objetivo deste estudo é</p>

	Pictóricos.	<p>democratizar o ensino de pintura na descoberta por novos materiais e técnicas pictóricas acessíveis a todos e, instigar aos estudantes de Artes Visuais a pesquisa por materiais e técnicas pictóricas na região em que atuam. Foram feitos experimentos com o uso do corante extraído do papel de seda, de seus efeitos óticos e combinações de cores na pintura e, a transferência de imagens fotográficas de Assunção Gonçalves nos seus afazeres cotidiano, para a tela de pintura. Foi elaborado um caderno de processos onde há o registro da pesquisa sobre os materiais e técnicas de pintura. O desdobramento desses resultados é trabalhado nas aulas do ateliê de pintura com os alunos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da URCA, a qual eu ministro e, no Grupo de Pesquisa: Ateliê de Pintura, possibilidades e descobertas dos materiais e técnicas pictóricas.</p>
Adriana Cristina de Andrade	<p>O Uso do Aplicativo Google Arts & Cultura como Ferramenta Pedagógica Para a Leitura de Imagens das Pinturas de Johannes Vermeer.</p>	<p>O presente artigo objetiva descrever um relato de experiência realizado na disciplina de Arte, especificamente na linguagem das artes visuais. O relato trata sobre o uso do aplicativo para celular, Google Arts & Culture, enquanto ferramenta tecnológica e de uso pedagógico utilizado para a leitura de imagens das pinturas de Johannes Vermeer de forma interativa e minimalista. O aplicativo se torna um diferencial em sala de aula, visto a sua fácil utilização e a excelente qualidade das imagens durante a navegação no celular e como estratégia para tornar o estudante ativo no processo de ensino/aprendizagem. O relato se refere às aulas ministradas em uma escola estadual da rede pública do Estado do Paraná, para os 7º anos do Ensino Fundamental II. Para tal, proponho a partir da minha própria atuação como professora licenciada em artes visuais, a percepção da importância da leitura de imagens numa perspectiva de aprendizagem crítico/reflexiva assim como da necessidade da Educação do Olhar na formação dos estudantes. A metodologia utilizada para a elaboração do plano de aula onde se utilizou o aplicativo Google Arts, se pautou na teoria de aprendizagem de</p>

		<p>Gagné (MOREIRA, 2015). O arcabouço teórico do artigo traz a abordagem sobre a importância da imagem na contemporaneidade comungando com (AUMONT, 2008), trata da relevância do Período do Barroco Holandês, no que tange sobre as pinturas de Vermeer, pela fala de (PEREIRA; ALVAREZ; SANTO, 2010); (ALPERS, 1999) e aponta a importância do uso da tecnologia em sala de aula (DINIZ, 2001). Neste sentido, entende-se que não se pode continuar defendendo um único processo de ensino/aprendizagem quando se trata da leitura de imagens pautada somente nas imagens impressas. Percebendo essa necessidade de um método novo que o artigo tratou de apresentar o desenvolvimento de um plano de aula o qual utilizou o aplicativo Google Arts, como ferramenta tecnológica de fácil acesso e de grande valia para o ensino/aprendizagem, em se tratando de leitura de imagens a partir das pinturas de Vermeer.</p>
<p>Maria de Fátima França Rosa, Leda Maria de Barros Guimarães e Hélia Barbosa</p>	<p>Processos Criativos em Espaços Virtuais</p>	<p>O presente texto apresenta e discute experiência docente com a disciplina de Introdução a Linguagem Bi e tridimensional na Licenciatura em Artes Visuais na modalidade da EAD, na Faculdade de Artes Visuais da UFG, em 2017. O objetivo é provocar outros olhares para as possibilidades pedagógicas dessa formação no desenvolvimento de processos criativos e poéticos, em situações da chamada “educação a distância”. Com base em processos etnográficos, descrevemos e refletimos sobre a proposta da disciplina, os caminhos percorridos pelos estudantes e professores, e a forma como teoria e prática vão sendo articuladas por meio construção de repertórios de técnicas, materiais, gestualidades no processo compositivo de um fluxo processual de aprendizagem na Produção Bi e Tridimensional. Consideramos como ponto fundamental que o (a) estudante fosse um pesquisador (a) de sua prática, buscando conhecer os processos em suas composições, dos colegas e de outros artistas foram desconstruindo pré-conceitos e mitos, e construindo outros conceitos e novos</p>

		repertórios.
Maria Carolina Cossi Soares Barretti e Rosa Iavelberg	Dos tutoriais do Youtube aos Museus: Diálogos Poéticos que Impulsionam a Aprendizagem em Artes Visuais	Este trabalho busca promover reflexões sobre a relevância da interação dos alunos com a produção social e histórica da arte, em sua diversidade, para o desenvolvimento de poéticas autorais. Por meio da análise de desenhos e entrevistas realizadas com estudantes do Ensino Fundamental I de uma escola pública e outra privada do município de Santana de Parnaíba, no estado de São Paulo, daremos a ver que os alunos, mesmo sem o incentivo de seus professores, buscam dialogar com imagens produzidas por artistas para aprimorar as imagens que criam. Os dados coletados reafirmam as ideias da arte/educação contemporânea e levam a compreender a necessidade de apoiar os alunos nos processos de interação com a arte que acontece fora do espaço escolar para que possam assim expandir suas possibilidades de criação, fruição e participação social.
João Carlos Freitas da Silva e Rhaul de Oliveira	Semeando o Cinema no Sertão	Das semente do baruzeiro, árvore do cerrado brasileiro, nasceu a Mostra Sagarana de Cinema - CineBaru, no dia 26 de outubro de 2017. Fruta das vivências entre ex-caminhantes do projeto O caminho do sertão ¹ e os moradores da Vila de Sagarana - MG. Ambos, por sorte ou destino, imersos no sertão de veredas narrado nas obras de João Guimarães Rosa. Durante a primeira edição do CineBaru foram exibidos 22 curtas, realizadas 6 oficinas e 2 rodas de prosa. Um emaranhado de atividades abordaram algumas das inquietações presentes na região, margeando e atravessando temas como: povos tradicionais, cidade e sertão, juventude e mulheres sertanejas, meio ambiente, literatura roseana, etc. Esse texto consta de um relato do encontro de um Jovem nascido em Sagarana, pelas mãos de Dona Sabina parteira, e hoje graduando em Dança no Instituto Federal de Goiás - campus Aparecida de Goiânia, e o cinema, a grande tela de

		construir imaginários.
Cristiane Martins e Rossano Silva	O que é Necessário Para se Fazer Uma Fotografia: Percepções de Estudantes do 5o. ano do Ensino Fundamental	O respectivo artigo apresenta a análise das respostas de estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental, em relação a uma questão sobre fotografia, o que se constitui como material de uma pesquisa em andamento no mestrado em Educação – Teoria e Prática de Ensino da UFPR. A questão elaborada teve como objetivo averiguar a percepção do estudante sobre a importância de sua atuação, como sujeito no processo fotográfico. A pesquisa se constitui no desenvolvimento de uma sequência didática, onde os estudantes realizaram processos de produções fotográficas, e na posterior análise das potencialidades da linguagem fotográfica no contexto escolar, como possibilidade de construção de olhares mais atentos e expressões criativas a partir da perspectiva dos Estudos da Cultura Visual. Assim, a análise das respostas dos estudantes se configura como importante etapa para a proposição de práticas pedagógicas, significativas voltadas para a valorização do olhar e da criatividade dos mesmos.
Thalyta Monteiro, Gherda Magit Schutz Foerste e Fernanda Monteiro Camargo	Políticas Públicas e o Ensino de Artes: Uma luta Permanente	Traz uma reflexão das conquistas e retrocessos do ensino da arte quanto aos documentos oficiais que o respaldam, mas que são constantemente modificados a medida em que ocorre a troca de governos. Acompanhamos nos últimos anos uma disputa acirrada de interesses com políticas públicas voltadas à Educação conflitantes. De um lado, orientações neoliberais que incrementam a privatização da educação, propõe reformas no ensino médio, implementação de uma Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na qual a Arte, entre as linguagens, não participa como campo de conhecimento necessário à formação das novas gerações. De outro lado, a organização da sociedade civil na implementação de políticas afirmativas, luta pela ampliação da oferta da “educação pública de qualidade para todos”, e de pesquisas e práticas voltadas à valorização do

		patrimônio artístico e cultural nacional, regional e local.
--	--	---