

ARTE AFIN

ARTES E DESIGN PARA O ENEM
EM AÇÕES FORMATIVAS INTEGRADAS



TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
THAMIRES MAITRA RODRIGUES DOS REIS
Sob orientação do Prof. Dr Lu de Laurentiz

Dedico este trabalho à minha filha Bruna Reis Braga De Biaso, obrigada por ser a minha parceira ao longo de todo o curso.

Agradecimentos:

A minha mãe, e meu padrasto por serem meu alicerce.

As mulheres da família Reis e aos meus amigos que sempre foram aliados nos momentos difíceis.

Aos meus orientadores Letícia Vasconcelos e Lu de Laurentiz pela paciência e carinho, Aos meus professores e aos meus alunos por ensinarem muito mais do que eu acreditava que fosse possível aprender.

1
Artes e o ensino
pag. 7

2
O Design, suas
capacidades e
ferramentas
pag. 18

3
A extensão
e o projeto
AFIN
pag. 30

4
Design
pag. 47

Conclusão
pag. 53

“Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. O que elas amam são pássaros em voo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o voo, isso elas não podem fazer, porque o voo já nasce dentro dos pássaros. O voo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado”.

Rubem Alves

Introdução

A arte está presente no nosso cotidiano desde que nos conhecemos enquanto humanidade. Na contemporaneidade ler e entender imagens é um aprendizado importante dado que estamos rodeados por elas diariamente. A arte pode ser influência e já foi utilizada como instrumento de poder, no Egito antigo era pela arte que os faraós reafirmavam a sua divindade, na idade média era usada pela igreja para converter e manter os fiéis submissos. Na modernidade com a industrialização e o domínio de um sistema baseado no consumo aprender as linguagens artísticas é uma forma de preparar e conscientizar os alunos para avaliar e compreender os estímulos visuais que recebem diariamente.

Ainda hoje existem pessoas e opiniões que se opõem ao ensino da arte como componente curricular obrigatório. O que Ana Mae Barbosa chama de “hierarquia do conhecimento escolar” ainda mantém a arte em um escalão inferior da estrutura curricular, contudo nas últimas décadas, as leis educacionais e a presença da disciplina nas avaliações como o ENEM tiveram o intuito de contribuir para a valorização da arte educação no país.

O Enem é maior exame realizado no País com 6.774.8991 inscrições no ano de 2018 e é hoje a principal forma de acesso ao ensino superior. Entre as competências curriculares abordadas no exame se encontra a disciplina de artes na área de linguagens códigos e suas tecnologias.

O projeto Ações formativas integradas (AFIN) da Pró reitoria de extensão da Universidade Federal de Uberlândia anualmente oferta gratuitamente aulas com conteúdos preparatórios para o exame nacional do ensino médio (ENEM) auxiliando os candidatos que estão cursando ou são oriundos da rede pública de ensino. Neste projeto tive oportunidade pela primeira vez de exercer a prática da licenciatura, ministrando a disciplina de artes e foi necessário a pesquisa sobre arte educação, aprendizagens que procurei aliar com as minhas experiências como discente do curso de design.

Disto isso, o objetivo deste trabalho é criar um material de apoio para a disciplina de artes do projeto AFIN que contará com sugestões das pesquisas sobre arte educação e também apresentar o design e suas metodologias como uma possibilidade de abordagem pedagógica visto que o design é interdisciplinar e se relaciona diretamente com a arte, desenvolvendo tanto as habilidades manuais, quanto mentais, permitindo a junção de pensamento crítico e criativo. Além de abordar as experiências que obtive em sala de aula no período em que lecionei no projeto.

Este trabalho de pesquisa é de natureza teórico-prática. Baseia-se em levantamentos bibliográficos, leituras críticas, e análises buscando-se pensar em abordagem pedagógicas e metodologias de artes e design para apoiar as aulas de artes dentro do programa AFIN.

01

ARTES E O ENSINO

1.1 O que é arte

1.2 O ensino de arte no Brasil

1.3 O Enem

1.4 Linguagens códigos e suas tecnologias

1.1 Artes e o ensino

“A arte é o exercício experimental da liberdade”

-Mario Pedrosa, 1968

1.1 O que é arte?

Ao entrar em uma sala de aula, a maioria das pessoas têm uma expectativa de como será o curso de história. O professor pode escutar uma ou outra crítica, mas é pouco provável que alguém lhe diga que o que ele está mostrando não é história. No caso do professor de arte o questionamento “Isto é arte?” é comum, e podemos dizer até mesmo saudável; afinal, nenhuma definição de arte pode ser completamente satisfatória ou totalmente incontestável (CROSS, 1983, p. 2)

A definição do termo arte varia conforme a época e a cultura. Com o Renascimento Italiano, no final do século XV, começa a ocorrer a distinção entre o artesanato e a belas artes, de modo que o artesão seria então aquele que se dedica a obras múltiplas, ao passo que o artista seria aquele que cria obras únicas. A classificação usada na Grécia antiga incluía seis ramos dentro da arte: arquitetura, dança, escultura, música, pintura, poesia (literatura) e, mais recentemente, passou a incluir o cinema como sendo a sétima arte, e há também quem considere a fotografia como sendo a oitava arte e a história em quadrinhos como a nona. A televisão, a moda, publicidade e os jogos de vídeo game são outras áreas consideradas artísticas (WALLAUER e BARTIS, 2017).

A arte é também uma interpretação individual. Ana Mae Barbosa transcreve a fala de uma aluna em um curso tal ministrado em tal lugar em qual data de Alunos/Professores:

A ideia que eu tinha a respeito de Arte era mais romântica e incompreendida possível. Eu queria enxergar, ouvir, sentir arte nas pessoas e lugares. É como se eu já não pudesse enxergar o mundo sem arte [...] Continuo enxergando, ouvindo e sentindo arte nas pessoas e lugares, só que hoje eu penso na arte como construção de conhecimento contínuo. Arte não é mais estática para mim. É processo, é percurso, é dinâmico, é estudo. (BARBOSA, 2005, p. 17-18)

Se alguém pergunta “o que é arte?”, é esperado que se demore alguns minutos para a dar a resposta. Isso se deve ao fato de que a arte está presente nas memórias, na história e no cotidiano; ela está indissociada da ideia de cultura. Para Lavelberg (2003, p. 1):

“Quem conhece arte amplia sua participação como cidadão, pois pode compartilhar de um modo de interação único no meio cultural”.

1.2 O ensino de arte no Brasil

No Brasil, o ensino em arte se tornou obrigatório em 1971, determinado pela Lei de Diretrizes e Bases para a Educação Nacional – Lei 5692/71. A nova LDB - Lei 9.394/96, manteve a exigência da Arte na educação básica: “O ensino da arte especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (BRASIL, 1971). Para Barbosa (2005), a arte tem o poder de auxiliar a interpretação, o raciocínio lógico, a imaginação e a criatividade e, assim como a matemática e as ciências, possui uma linguagem e uma história.

Embora o ensino da arte tenha tanta importância na construção de significados, durante anos a disciplina foi pouco valorizada inclusive pelas próprias instituições de ensino, sendo, muitas vezes, vista apenas como lazer e recreação. Barbosa (1991) ressalta que, na história do ensino das artes, é possível notar a desvalorização da arte em detrimento de outras disciplinas, pois ela era vista como uma atividade prática ou recreação, e essa visão deixou marcas ao longo da história. Assim, a trajetória da disciplina teve que superar a ausência de imagens, a falta de reconhecimento e investimento, a prioridade técnica em dissonância de todo o seu potencial histórico, teórico e artístico. Como linguagem, a arte é capaz de instigar os sentidos e transmitir significados que não poderiam ser compreendidos por meio de nenhum outro tipo de linguagem, por isso o seu aprendizado deve ser estimulado, treinado e vivenciado. Não se aprende mandarim sem prática e estudo, e, com a arte, isso não é diferente.

Valorizar a arte e seu ensino é compreender que ela suscita o pensamento crítico em todos os aspectos; ela é inerente à cultura e à sociedade e está presente na vida cotidiana assim como outras áreas do conhecimento. Ela é componente curricular obrigatório e sua presença em avaliações como o Enem é uma forma de mostrar a necessidade da presença artística na sociedade (SABINO, 2018, p.16).

“Dentre as artes, as visuais, tendo a imagem como matériaprima, tornam possível a visualização de quem somos, de onde estamos e de como sentimos.” (BARBOSA, 2005, p.99)

O professor tem um papel fundamental para a valorização da disciplina em sala, para que o aluno aprenda de forma significativa. Ele pode tornar o ambiente um lugar de experimentação, um espaço crítico onde possa rever conceitos, debater ideias e produzir em um processo de apreciação e fruição.

Ao realizarem atividades artísticas, os alunos também aprendem que o processo de criar requer decisões. Toda criação envolve muito mais, uma atividade de exploração, invenção e tomada de decisão do que conformismo à regra. (ALMEIDA, 2003, p. 21).

Estimular a pesquisa nos alunos através do contato com artistas locais, visitas a exposições, direcionando o olhar crítico para as imagens e outras expressões artísticas, permite que o aluno entre em contato com o que é conhecido e o que ainda é incerto, o que auxilia na compreensão de si mesmo e da sociedade.

Desconstruir para reconstruir, selecionar, reelaborar, partir do conhecido e modificá-lo de acordo com o contexto e a necessidade são processos criadores desenvolvidos pelo fazer e ver arte, e decodificadores fundamentais para a sobrevivência no mundo cotidiano. (BARBOSA, 2005, p.100).

O aluno do ensino médio vive um processo intenso na construção da sua identidade, cria indagações e expectativas. Ele está conectado o tempo todo, é bombardeado com um grande número de imagens todos os dias. Desse modo, é necessário pensar em estratégias metodológicas para dialogar com os interesses e necessidades desses alunos, articulando a aula de arte com o cotidiano do aluno além da sala de aula. (KURZAWA, 2013)

Para a Autora entre as várias fases da vida humana, é na juventude que mais se reivindica a ação criativa, pois nessa etapa da vida passa-se

mudanças de opinião, pensamentos, estilos e constrói-se uma identidade. O mundo está em constante transformação, em um momento político cheio de incertezas, e o jovem precisa ser capaz de viver e conviver nessa sociedade tão diversa. Diante disso, é importante que a escola cumpra seu papel de formar cidadãos que possam pensar, refletir, questionar e se comunicar. A arte no Ensino Médio auxilia o aluno a desenvolver o seu olhar, além de pensamento estético e crítico, desenvolvendo a percepção, imaginação e sensibilidade. Isso auxilia a construção de conhecimento através de apreciação e autodescobrimento.

Ao realizarem atividades artísticas, os alunos também aprendem que o processo de criar requer decisões. Toda criação envolve muito mais, uma atividade de exploração, invenção e tomada de decisão do que conformismo à regra. (ALMEIDA, 2003, p. 21).

Sendo assim, nessa perspectiva, percebe-se a necessidade de um ensino que proporcione não apenas momentos de produção e contextualização das imagens, mas também momentos de experimentação, pesquisa, produção e apropriação do conhecimento em arte, na expectativa de que essas práticas levem o aluno a respeitar os conceitos da disciplina de Arte bem como sua contribuição com a cultura e para que ele sintasse motivado e tenha interesse em continuar a buscar, ampliando esse conhecimento.

É importante frisar que existem diferenças significativas na realidade dos alunos, alguns não tiveram nenhum contato com a disciplina de artes, para outros esse contato acaba assim que termina o Ensino Médio. Falta motivação para que o contato com o universo artístico continue, por isso é importante que o aprendizado ultrapasse o academicismo, uma vez que o processo de ensino e aprendizagem não é uma via de mão única. Os alunos aprendem com o professor, e o professor aprende com os alunos.

Não se trata de mera adoção de modelos nem tampouco de boa vontade. O caminho é o de um aprendizado permanente do ser professor. (MARTINS; PICOSQUE; GUERRA, 2010, p. 203).

1.3 Abordagem triangular

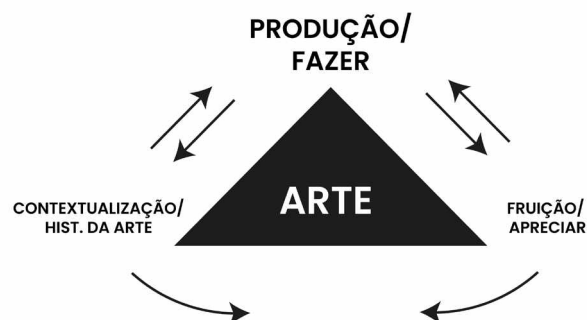
A pesquisadora e professora Anna Mae Barbosa, refletindo sobre a democratização do conhecimento em arte vinculado a uma educação descontextualizada buscou conhecer o processo histórico do ensino de arte no Brasil uma vez que considera fundamental para que se possa perceber as realidades pessoais e sociais e a lidar criticamente com elas. A sua pesquisa uniu relatos e reflexões que conduziram e ainda conduzem o trabalho de grande parte dos arte/educadores. A partir disso no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP) (1987/1993), foi pensada a “Triangulação Pós-Colonialista do ensino de Arte no Brasil”, um posicionamento teórico-metodológico, conhecido como “Metodologia Triangular”

Posteriormente, a autora no no livro Tópicos utópicos (1998) renomeou seu trabalho para “Abordagem Triangular” porque a proposta não seria, nem deveria ter o rigor de uma metodologia, além de compreender que metodologia quem faz é o arte/educador que tem autonomia e a realiza como ação em suas aulas e práticas de ensino e não apenas como teoria, visto que dentro da abordagem triangular é permitido mudanças e adequações, não é um modelo fechado.

Abordagem Triangular não serve para quem quer um manual, nem tem caráter prescritivo. Requer o espírito livre, a disciplina investigativa e a disposição corajosa para perceber o que se anuncia ao longo dos passos no caminho [...] (Machado, 2010:79).

Essa abordagem é a base da maioria dos programas em Arte-educação no Brasil. A proposta triangular surgiu em e foi o primeiro programa educativo do gênero e consiste no apoio do programa de ensino de Arte em três abordagens para efetivamente construir conhecimentos em Arte: Contextualização histórica (conhecer a sua contextualização histórica); fazer artístico (fazer arte); Apreciação artística (saber ler uma obra de arte).

Figura 1 - Abordagem triangular



Fonte: Adaptado (Barbosa, 2010)

Segundo (PEREIRA, 2013, p. 22) A fase de contextualização abrange os aspectos contextuais que envolvem a produção artística como manifestação simbólica histórica e cultural Não se refere apenas a história da arte, ao viver do artista mas sim demonstrar a relação entre arte, vida, tempo e as relações de poder isto se dá por meio da leitura de imagens, na qual o que se observa não é apenas a apreciação artística mas também a crítica e a reflexão sobre os códigos estéticos políticos e culturais. É onde o ensino da arte cumpre o seu papel político capaz de propiciar transformações sociais diante do conhecimento dos significados visuais.

Na fase o de apreciação está organizado diante de aspectos que lidam com as interações entre o sujeito e os artefatos da arte. É onde o conhecimento e a bagagem cultural do aluno entram em contato com a obra de arte e a partir disso se opera uma serie de relações. quais aspectos são vistos com interesse e porque? Quais são as primeiras impressões? Como a obra dialoga com o cotidiano do aluno?

Na fase de produção, estão envolvidos aspectos da criação artística. Nele, o sujeito torna-se autor e precisa mobilizar conhecimentos sobre as linguagens para transformar em manifestações artísticas, Todas as etapas que ele já percorreu

permitem que ele se lance na produção artística, de modo qualificado, crítico e sensível.

A abordagem permite diversos caminhos, o professor pode escolher por qual ponta do triângulo deseja começar, a autora também propõe que se faça um “zig zag” que perpassa pelo o fazer- contextualizar- ver- contextualizar. Nesse processo de ir e vir compreende-se novos significados e enfatiza a importância da contextualização para o ensino de artes.

A abordagem Triangular foi a influência direta para os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte (PCNs/Arte) (BRASIL, 1998a; 1998b; 1999), mas com algumas modificações nos seus componentes nos 1o e 2o ciclos (na época, ensino de 1a à 4a série), recomendavam a Produção, a Fruição e a Reflexão, porém Ana Mae Barbosa sempre considerou que reflexão é operação envolvida tanto na produção quanto na fruição.

Sobre isto Anna Mae declara:

“As elaboradoras dos PCNS preferiram designar a decodificação da obra de arte como apreciação. Escolhi usar a expressão “leitura” da obra de arte na Abordagem Triangular em lugar de apreciação por temer que o termo apreciação fosse interpretado como um mero deslumbramento que vai do arrepio ao suspiro romântico. A palavra leitura sugere uma interpretação para a qual colaboram uma gramática, uma sintaxe, um campo de sentido decodificável e a poética pessoal do decodificador. Entretanto, meus argumentos em favor da substituição do termo apreciação por outro qualquer, mais próximo ao esforço intelectual decodificador e menos sujeito a uma possível aproximação banal ou epitelial com a obra, foram vencidos pela opinião da maioria dos consultores. Ficou apreciação mesmo.” (Barros apud Barbosa, 2017).

No Brasil, os PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais são diretrizes elaboradas pelo MEC com o objetivo principal de orientar os educadores por meio da normatização de alguns fatores fundamentais concernentes a cada disciplina. Os PCNEM - Parâmetros Curriculares Nacionais do ensino médio são a base para o Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM.

1.3 O ENEM

O ensino médio no Brasil teve mudanças extremamente significativas nos últimos 60 anos. Segundo Castro e Tiezzi (2004, p. 118), na década de 1950, o número de matrículas não passava de 650 mil alunos em uma população de cinquenta milhões de pessoas. Em 1970, a lei de organização do sistema brasileiro estabeleceu que o ensino obrigatório seria de oito anos em sequência, ou seja, incluindo a primeira fase do Ensino Médio. A interpretação dessa lei acabou criando duas especialidades de Ensino Médio: profissionalizante (voltada para o mercado de trabalho) e propedêutica (voltada para o ensino superior). De 1970 a 1980, já havia mais de um milhão de alunos matriculados no Ensino Médio, mas é importante ressaltar que esse ensino era basicamente restrito às elites. Segundo os autores:

Para os segmentos de baixa renda, o grande desafio limitava-se à conclusão do ensino fundamental, e eram poucos os bem-sucedidos. (CASTRO; TIEZZI 2004, p. 118).

De 1990 a 2003, houve uma nova expansão de matrículas no Ensino Médio. Com mais de nove milhões de alunos matriculados, esse crescimento, para os autores, deu-se por alguns motivos, entre eles as inovações tecnológicas de diversos setores da produção, principalmente de bens e serviços que buscavam cada vez pessoas mais capacitadas para trabalhar.

Tabela 1 – Crescimento do ensino médio

Nível de ensino / Ano	Matrícula	Concluintes	Taxa de escolarização bruta	Taxa de escolarização líquida
Ensino Médio				
1970	1.119.421	-	-	-
1980	28.191.824	545.643	33,3	14,3
1991	3.772.698	666.334	40,8	17,6
1994	4.932.552	917.298	47,6	20,8
1998	6.968.531	1.535.943	68,1	30,8
2002	8.710.584	1.853.343	74,8	32,6

□

Fonte: INEP

Outros dos principais motivos para a expansão exponencial de alunos matriculados no Ensino Médio para os autores foram:

- 1) Os resultados positivos de um conjunto de políticas ligadas à melhoria do funcionamento do ensino fundamental;
- 2) A ênfase em programas de combate à repetência e melhoria do fluxo escolar;
- 3) A reforma do Ensino Médio e as políticas implementadas com o objetivo de fortalecer o secundário como etapa final da educação básica;
- 4) O Exame Nacional do Ensino Médio Enem, implantado a partir de 1998.

O Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) foi criado em 1998 no governo de Fernando Henrique Cardoso. A prova teve por princípio avaliar anualmente o aprendizado dos alunos do Ensino Médio em todo o país, permitindo o acompanhamento da qualidade do ensino no Brasil e a implementação de políticas públicas. Foi a primeira iniciativa de avaliação geral do sistema de ensino implantado no Brasil. Outra função conferida ao ENEM era o de influenciar mudanças nos currículos de Ensino Médio. (INEP, 2002).

O Enem foi criado para avaliar o perfil dos estudantes egressos do Ensino Médio bem como suas competências. No documento base do Enem (INEP, 2002), consta que o exame tem como objetivo mostrar a importância da formação tanto na continuidade da vida estudantil quanto na vida social e mercado de trabalho, procurando contextualizar conteúdos disciplinares tradicionais a situações do cotidiano.

Neste sentido, a escola deve assegurar aos alunos o desenvolvimento das estruturas mais gerais das linguagens, das ciências, das artes e da filosofia, numa dinâmica de ensino que permita ao jovem mobilizar esses conhecimentos tradicionais na busca de soluções criativas para problemas cotidianos devidamente contextualizados. (CASTRO; TIEZZI, 2004, p. 131).

O primeiro modelo de prova do Enem, o qual aqui será chamado de ENEM1, foi utilizado entre 1998 até 2008 e era composto por 63 questões objetivas, baseadas numa matriz de cinco competências e 21 habilidades a prova não era dividida por disciplina, como era o caso da maioria dos exames vestibulares. Conforme consta na Matriz de Referência do ENEM1, as cinco competências avaliadas no Enem contemplavam: domínio da língua portuguesa, domínio das linguagens específicas das áreas matemática, artística e científica; aplicação de conceitos para a compreensão de fenômenos naturais, processos histórico-geográficos, produção tecnológica e manifestações artísticas; utilização de dados e informações para tomada de decisões diante de situações-problema; construção de argumentação consistente.

A realização do exame acontecia em agosto, e a divulgação dos resultados em novembro. Até então, o resultado do exame era utilizado apenas como alternativa ou complemento da nota dos vestibulares de mais de mil instituições. A partir de 2004, a nota da prova passou a servir como ingresso em cursos superiores e, ainda, poderia ser usada para conseguir bolsa de estudos em faculdades particulares pelo ProUni.

Em 2009, durante a gestão do ministro da educação, Fernando Haddad, no governo de Luiz Inácio Lula da Silva, o INEP propôs modificações relevantes para as provas, o que caracterizou a criação do novo ENEM. O novo modelo foi inspirado pelo Scholastic aptitude test¹ - S.A.T, que é o exame para ingresso de alunos ao ensino superior nos Estados Unidos.

O novo Enem, ou Enem 2, termo que será adotado neste trabalho, passou a ser realizado em dois dias de prova, contendo 180 questões objetivas e uma questão de redação. Além disso, foi adotada a Teoria da Resposta ao Item². Esse novo modelo de prova tem a proposta de unificar o concurso vestibular das universidades federais brasileiras e começou a ser utilizado como exame de acesso ao ensino superior em universidades públicas brasileiras através do Sistema de Seleção Unificada (SiSU). Por intermédio do SiSU, os alunos poderiam se inscrever para as vagas disponíveis nas universidades brasileiras participantes do sistema. (CARNEIRO, 2012)

As características centrais do exame permaneceram na interdisciplinaridade e contextualização, subdividindo-se em quatro áreas do conhecimento:

1. Linguagens, Códigos e suas Tecnologias
2. Matemática e suas Tecnologias;
3. Ciências Humanas e suas Tecnologias
4. Ciências da Natureza e suas Tecnologias.

Busca-se verificar como o conhecimento construído pelo aluno durante o ensino médio isso pode ser demonstrado pela sua autonomia de julgamento e de ação de atitudes, valores e procedimentos, resolvendo situações-problema inéditas, mas próximas de seu cotidiano. (+ ENEM, 2012, p. 51).

De acordo com a Matriz de Referência do ENEM³, as questões do exame são baseadas em:

-I Dominar a norma culta da língua portuguesa e fazer uso das linguagens matemática, artística e científica;

-II Construir e aplicar conceitos das várias áreas do conhecimento para a compreensão de fenômenos naturais, de processos histórico-geográficos, da produção tecnológica e das manifestações artísticas.

-III Selecionar, organizar, relacionar, interpretar dados e informações representadas de diferentes formas, para tomar decisões e enfrentar situações-problema;

-IV Relacionar informações, representadas em diferentes formas, e conhecimentos disponíveis em situações concretas, para construir argumentação consistente;

-V Recorrer aos conhecimentos desenvolvidos da escola para a elaboração de propostas de intervenção solidária na realidade, respeitando os valores humanos e considerando a diversidade sociocultural.

1- O S.A.T foi introduzido em 1926, sendo aplicado sete vezes ao ano: em outubro, novembro, dezembro, janeiro, março (ou abril), maio e junho. O teste é aberto para estudantes de outros países, caso estejam interessados em ingressar em uma das universidades que aceita os resultados do S.A.T.

Tabela 2 – Diferenças entre o velho e o novo ENEM

DIFERENÇAS ENTRE O VELHO E O NOVO ENEM		
	Até 2008	A partir de 2009
FORMATO	63 testes de múltipla escolha e uma redação	180 testes de múltipla escolha e uma redação
DURAÇÃO	5 horas, em um único dia	Dois dias: 4 horas e meia no primeiro e 5 horas e meia no segundo dia, quando há a redação
DISCIPLINAS COBRADAS	Português, geografia, história, biologia, matemática, física e química, além da redação	Áreas do conhecimento: matemática, linguagens e códigos, ciências humanas e ciências da natureza, além da redação
CARACTERÍSTICAS DO EXAME	Explorar as ligações interdisciplinares e o raciocínio lógico, avaliar a capacidade do aluno de resolver situações-problema e interpretar textos e imagens	Interdisciplinaridade e contextualização seguem em alta, com ênfase nos conteúdos das áreas do conhecimento
DATAS	Provas em agosto, e a divulgação dos resultados em novembro	Provas em outubro, e a divulgação dos resultados em dezembro (testes) e janeiro (resultado final, com nota da redação)
IMPORTÂNCIA	Resultado do exame era utilizado como alternativa ou complemento da nota dos vestibulares de mais de mil instituições	Resultado do exame servirá como nota integral do vestibular de 22 universidades federais - no futuro, todas essas instituições devem adotar modelo

Adaptado de: <https://bit.ly/2Pc96qX>

² Teoria de resposta ao item (TRI): A TRI consiste num modelo matemático que atribui importância a cada item, e não à soma dos acertos. Para cada item é construído um modelo representado por três parâmetros: a discriminação (que ajuda a diferenciar a habilidade dos alunos), o grau de dificuldade e o acerto casual. Cada item é pré-testado e gera um padrão de comportamento de resposta ao item. É por isso se diz que o modelo é “antichute”, pois demonstra quando o aluno “chutou” a questão, já que todos os itens possuem uma discriminação de dificuldade, de forma que se espera que o aluno que acertou os itens difíceis tenha acertado os itens fáceis. Se ele acertou o difícil e errou o fácil, é porque “chutou”. O modelo já é adotado no Saeb desde 1995. (CORTI, 2013, p. 204).

³ Matriz de Referência do ENEM: a matriz de Referência do ENEM é um documento elaborado pelo INEP para estruturar o exame, com objetivo de indicar competências e habilidades associadas aos conteúdos do Ensino Fundamental e Médio que são próprias ao sujeito na fase de desenvolvimento cognitivo, correspondente ao término da escolaridade básica. Disponível em: <<http://www.inep.gov.br/enem>>. Acesso em: 10 set. 2018.

1.4 Linguagens códigos e suas tecnologias

O currículo atual de Arte é pautado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio, os PCNEMs. Utiliza-se, mais especificamente, o PCNEM de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, pois aí se encontra a área de arte, sendo que a atenção maior neste trabalho será dirigida a ela. O objetivo dessa área é compreender diferentes formas de comunicação, com o objetivo de “trabalhar as linguagens não apenas como formas de expressão e comunicação, mas como constituidoras de significados, conhecimentos e valores” (BRASIL, 2002, p. 25).

Segundo o PCNEM (2000), a linguagem é a capacidade humana de articular significados, é objeto de estudo da filosofia, é por natureza transdisciplinar.

linguagem permeia o conhecimento e as formas de conhecer, o pensamento e as formas de pensar, a comunicação e os modos de comunicar, a ação e os modos de agir. Ela é a roda inventada, que movimenta o homem e é movimentada pelo homem. Produto e produção cultural, nascida por força das práticas sociais, a linguagem é humana e, tal como o homem, destaca-se pelo seu caráter criativo, contraditório, pluridimensional, múltiplo e singular, a um só tempo. (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS DO ENSINO MÉDIO, 2000, p. 5).

A linguagem vai muito além da língua portuguesa e do idioma, representa uma diversidade muito grande de situações comunicativas, verbais e não verbais. Para convivemos socialmente, temos a necessidade de compreender e nos fazer compreender.

A linguagem vai muito além da língua portuguesa e do idioma, representa uma diversidade muito grande de situações comunicativas, verbais e não verbais. Para convivemos socialmente, temos a necessidade de compreender e nos fazer compreender. As disciplinas organizadas nessa área têm em comum o fato de serem linguagens de expressão humana São abordados nessa área: conhecimentos em português e literatura, conhecimentos em língua estrangeira,

em arte, conhecimentos de educação física, conhecimentos de tecnologias da informação e comunicação.

Na área de Linguagens Códigos e suas Tecnologias existem nove competências de área e habilidades relacionadas às disciplinas:

Competência de área 1 – Aplicar as tecnologias da comunicação e da informação na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para sua vida.

Competência de área 2 – Conhecer e usar língua(s) estrangeira(s) moderna(s) como instrumento de acesso a informações e a outras culturas e grupos sociais.

Competência de área 3 – Compreender e usar a linguagem corporal como relevante para a própria vida, integradora social e formadora da identidade.

Competência de área 4 – Compreender a arte como saber cultural e estético gerador de significação e integrador da organização do mundo e da própria identidade.

Competência de área 5 – Analisar, interpretar e aplicar recursos expressivos das linguagens, relacionando textos com seus contextos, mediante a natureza, função, organização, estrutura das manifestações, de acordo com as condições de produção e recepção.

Competência de área 6 – Compreender e usar os sistemas simbólicos das diferentes linguagens como meios de organização cognitiva da realidade pela constituição de significados, expressão, comunicação e informação.

Competência de área 7 – Confrontar opiniões e pontos de vista sobre as diferentes linguagens e suas manifestações específicas.

Competência de área 8 – Compreender e usar a língua portuguesa como língua materna, geradora de significação e integradora da organização do mundo e da própria identidade.

Competência de área 9 – Entender os princípios, a natureza, a função e o impacto das tecnologias da comunicação e da informação na sua vida pessoal e social, no desenvolvimento do conhecimento, associando-o aos conhecimentos científicos, às linguagens que lhes dão suporte.

A competência de área voltada à arte é a de número quatro. Para KURZawe (2013) Através dela, os alunos podem reconhecer as diferentes funções da arte, como manifestação de diferentes culturas, do sensível e também como produtora de conhecimento, além de relacioná-la com o seu cotidiano.

Assim deve se reconhecer a arte não apenas como um objeto estético, mas também como manifestação de diferentes culturas (do erudito ao popular), cuja função pode variar da elaboração de um artefato útil a busca do prazer estético. (+ ENEM, 2012, p. 55).

02

O Design, suas capacidades e ferramentas

- 2.1 Interdisciplinaridade
- 2.2 Design na educação
- 2.3 Metodologia de projeto
- 2.4 Teóricos de metodologias
- 2.5 Metodologias de design na educação

Design não é agregar valor, design é valor. (Gui Bonsiepe).

Sobre o que seria então o design? Existem tantas definições diferentes feitas por excelentes profissionais. A intenção, aqui neste trabalho, não será de mostrar o significado da palavra, e sim de gerar reflexão sobre os campos de atuação do design.

O design é um campo riquíssimo que envolve diferentes disciplinas. Pode ser entendido e utilizado como uma atividade, um processo de construção de conhecimentos e até mesmo como um fenômeno cultural, buscando sempre uma melhoria. Também pode ser um propagador de mudanças, tanto sociais como políticas.

Segundo Fontoura(2002, p. 70) é da natureza humana mudar e querer melhorar o ambiente em que se está. Busca-se aperfeiçoar o que já existe, atender a demandas pessoais ou de mercado. Isso torna possível através do design que também é um ato político, pois, mesmo que sejam poucas pessoas fomentando um projeto de design, seus produtos, processos e meios interferem diretamente na vida em sociedade, afinal é ela quem irá usufruir dos seus produtos e serviços. O design mal estudado pode gerar consequências para o ambiente, para a economia e até para a saúde das pessoas. O designer precisa se preocupar com os impactos de suas ações tanto nas gerações atuais quanto nas futuras.

Na atualidade, em uma sociedade capitalista, o design é constantemente ligado ao mercado, ao efêmero e ao objeto, um produto ou uma ação para gerar mais valor e obter mais lucro. Segundo Bonsiepe (2011), tem sido comum se voltar para o marketing e os fins comerciais e se esquecer da ideia de “soluções inteligentes de problemas”. A proposta deste trabalho é abordar aspectos do design como características inerentes à humanidade, visando o seu valor pedagógico em tempos nos quais a educação e o pensamento crítico farão toda a diferença na formação dos cidadãos

“O termo design se refere a um potencial ao qual cada um tem acesso e que se manifesta na invenção de novas práticas da vida cotidiana. Cada um pode chegar a ser designer no seu campo de ação. E sempre deve-se indicar o campo, o objeto da atividade projetual. Um empresário ou dirigente de empresa que organiza a companhia de uma maneira nova faz design sem sabê-lo. Um analista de sistemas que concebe um procedimento para reduzir o desvio de malas no tráfego aéreo faz design. Um geneticista que desenvolve um novo tipo de maçã, resistente a influências externas, faz design. Design é uma atividade fundamental, com ramificações capilares em todas as atividades humanas; por isso, nenhuma profissão pode pretender o monopólio do design”.
(BONSIEPE, 1997, p.15-16).

O design é criação reflexiva, é análise. Características estas que vão de encontro ao campo pedagógico, por isso suas atividades podem contribuir de forma efetiva no desenvolvimento de habilidades como: pensamento crítico e soluções de conflitos. A discussão em design constrói novos conhecimentos, testa teorias bem como exige comunicação e criatividade, sendo um processo ativo entre as pessoas e o ambiente em que vivem.

Design se relaciona com a totalidade do espectro concreto e intelectual da interação humana, da interação entre as pessoas, dos produtos, e com o mundo em que vivemos. (MEURER apud FRASCARA, 1997, p. 220).

2.1 Interdisciplinaridade

O design é por natureza interdisciplinar. Para que se resolva um problema de design, podem-se buscar respostas em diversas áreas, e essas pesquisas se alimentam e são aplicadas na criação e no desenvolvimento de projetos. Como interdisciplinaridade entende-se:

“Interação existente entre duas ou mais disciplinas. Essa interação pode ir da simples comunicação de idéias à interação mútua dos conceitos diretores da epistemologia, da terminologia, da metodologia, dos procedimentos, dos dados da organização referentes ao ensino e a pesquisa. Um grupo interdisciplinar compõe-se de pessoas que receberam sua formação em diferentes domínios do conhecimento (disciplinas) com seus métodos, conceitos, dados e termos próprios.” (FAZENDA, 1979, p. 27).

O conhecimento fragmentado, separado em matérias específicas que não se interligam, que é o modelo mais adotado acaba não deixando ser possível uma visão do todo, muitas vezes levando o aluno à cópia e à memorização de conteúdo. Esse tipo de aprendizado acaba, na maioria das vezes, sendo vazio de significado. Para Fontoura (2002, p. 16), essa forma de conhecimento fragmentado deve ser reorganizada, e a interdisciplinaridade é uma alternativa para essa reorganização.

A interdisciplinaridade tem muito a contribuir para a formação do aluno, porque integra conhecimentos e vai de encontro às vivências do cotidiano, trazendo uma visão abrangente da sociedade. O trabalho interdisciplinar intensifica a curiosidade

de, faz junção de ideias que pareçam, à primeira vista, não se interligar, incentiva a pesquisa intuitiva e o questionamento.

“Nesse sentido, a interdisciplinaridade pode, além de revelar a íntima relação entre o ensino e a pesquisa acaba transformando a sala de aula espaço para a ação, num lugar onde se constrói criticamente novos conhecimentos a partir do domínio e confrontação com os já existentes.” (FONTOURA, 2002, p. 15).

2.2 Design na educação

A educação baseada no design pode produzir um melhor entendimento da arte, da ciência, da tecnologia e das humanidades, ao integrá-las numa base comum, humanística e interdisciplinar. BURNETTE (1996)

O design e suas atividades são uma forma de transmissão de conhecimentos e aprendizado. Elas adicionam uma série de vantagens no processo pedagógico como: desenvolver a criatividade, a comunicação, a solução de conflitos, o raciocínio lógico e o trabalho em grupo. O design é uma forma de solucionar problemas, e os métodos utilizados para isso podem ser utilizados como prática pedagógica.

Segundo Archer (1996) e Baynes (1991 apud FONTOURA, 2002,) , o design apresenta quatro princípios que justificam a sua utilização nas atividades direcionadas à educação:

As pessoas de forma consciente transformam o entorno para satisfazer suas necessidades e desejos:

- As pessoas de forma consciente transformam o entorno para satisfazer suas necessidades e desejos.

- O design permite imaginar e transformar ambientes, produtos e comunicações.

- A consciência e as habilidades de design (imaginar, externar, utilizar ferramentas, aprender através da experiência) são características humanas e podem ser utilizadas para a educação.

- Auxiliar tomadas de decisões que afetam a vida pessoal e a vida da comunidade.

O desenvolvimento de um projeto e as atividades de design podem ser caracterizados como processos geradores de conhecimentos, pois utilizam a pesquisa como instrumento. Nesse sentido, a sala de aula se torna um espaço para a ação, um lugar onde se constrói criticamente novos conhecimentos, levando em conta também os já existentes.

As atividades de design, na sala de aula, promovem a interação entre a mente e as mãos, entre o pensar e o fazer, entre a teoria e a prática. A criança ou jovem é engajado numa aventura de descobertas, reflexões e construções. (FONTOURA, 2002, p. 143).

As atividades do design, promovem experiências que misturam diferentes perspectivas e envolvem ligações do que é aprendido com as ações efetivas. Essas atividades envolvem considerações sobre pessoas e recursos, relacionando contextos, métodos, resultados e valores, os quais podem recorrer à arte para expressar, à tecnologia para se comunicar, ao espaço para situar as ideias e à ciência para avaliar seus resultados.

Por meio de intensa discussão com a metodologia, o design se tornou quase que pela primeira vez 'ensinável', 'aprendível' e, com isto, comunicável. O contínuo e constante significado da metodologia do design para o ensino é hoje a contribuição para o aprendizado da lógica e sistêmica do pensamento. (BÜRDEK, 2006).

Mas o que seria e como pode ser desenvolvida uma atividade do design? O design faz uso da metodologia, para a produção de novos conhecimentos, tanto no campo da pesquisa quanto no campo prático.

2.3 METODOLOGIA DE PROJETO

A metodologia, os métodos e as técnicas fazem parte do processo de design. Esses termos podem ser facilmente confundidos, até porque vários autores os definem de formas diferenciadas. Para melhor compreensão, serão utilizadas as seguintes definições apresentadas a seguir.

Conforme Fontoura (2002, p. 82), entende -se o método como o um conjunto de ações ou formas de agir a serem adotadas para atuar na solução de um problema. A metodologia é o estudo das ações e a sequência que essas ações serão tomadas dentro do método. As técnicas são as ferramentas específicas que podem ser usadas para a solução do problema.

A metodologia é como um mapa para se chegar aonde se deseja, e existem diversos caminhos e mapas diferentes, de modo que você pode até tentar ir sozinho, mas ter esse guia te ajudará bastante. O método são os passos que você deverá dar para atingir o seu objetivo, junto a isso se dá o processo, como você caminhará? Qual curso irá tomar dentro do método para realizar o seu objetivo? As técnicas são os instrumentos que você utilizará durante o seu caminho.

“Da metodologia espera-se duas coisas: primeiro, que forneça uma série de modos de agir praticáveis; e segundo, que torne a estrutura do processo de projeto mais claro. Desta observação, pode-se concluir também que a metodologia possui um componente pragmático/instrumental e um outro componente explicativo. Mesmo assim, os métodos de design, apesar dos esforços de transformação do processo de ‘desenho’ e ‘construção’ em algo com base científica, continuam possuindo um conceito de algo que ainda está distante do rigor científico. (FONTOURA, 2002 p.81).

A metodologia apresenta pesquisas de diversos teóricos que buscam formas diferentes de solucionar problemas. Espera-se à primeira vista a junção da teoria com a prática, o pensar e o fazer, aproximando o design da ciência. O uso de metodologias auxiliam no planejamento das ações e diminui a chance de erros, mas deve-se lembrar que o design mantém relações íntimas com a arte, por isso faz-se importante considerar também os aspectos intuitivos, afetivos e espontâneos.

“O estabelecimento de um método de design, não deve significar o mesmo que a criação de rotinas fixas, uma camisa de força para o designer. Não deve ser confundido com uma “receita” esta, quase sempre leva a resultados seguros e bem definidos. A maioria dos empenhos metodológicos neste campo tendem a tornar rotinas, oque não cabe ser”.
(BONSIEPE, 1997).

2.4 Teóricos de Metodologias de design

LEONARD BRUCE ARCHER

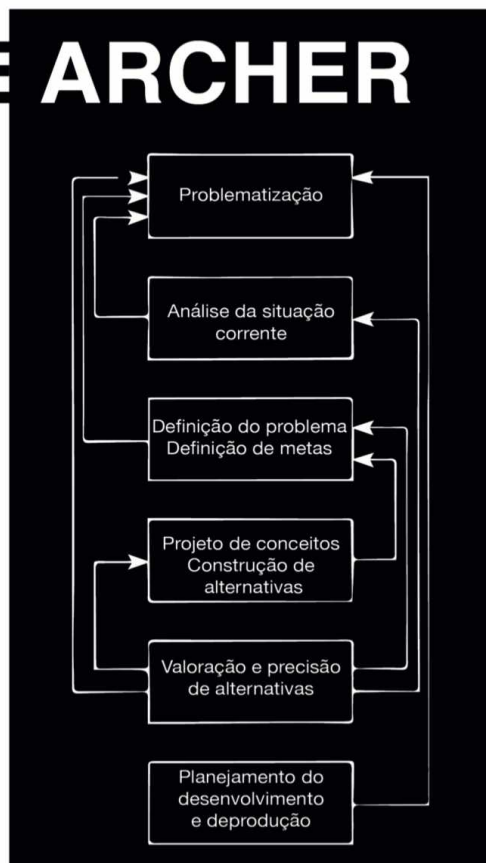
1922- 2005

Nome: A Systematic method for Designers

Estrutura: Linear

Data de apresentação: 1963 - 1965

O processo tem sua fase inicial mais analítica, passando para a fase criativa ea posterior execução do projeto. Em seguida, uma fase de observação na qual são feitas "medições" e o raciocínio é indutivo, e a fase de avaliação, na qual o julgamento é realizado e o raciocínio é dedutivo. Finalmente, a descrição e transmissão de detalhes do projeto são feitas (BONSIEPE et al 1984 apud VASCONCELOS 2009)



GUI BONSIPE

1934

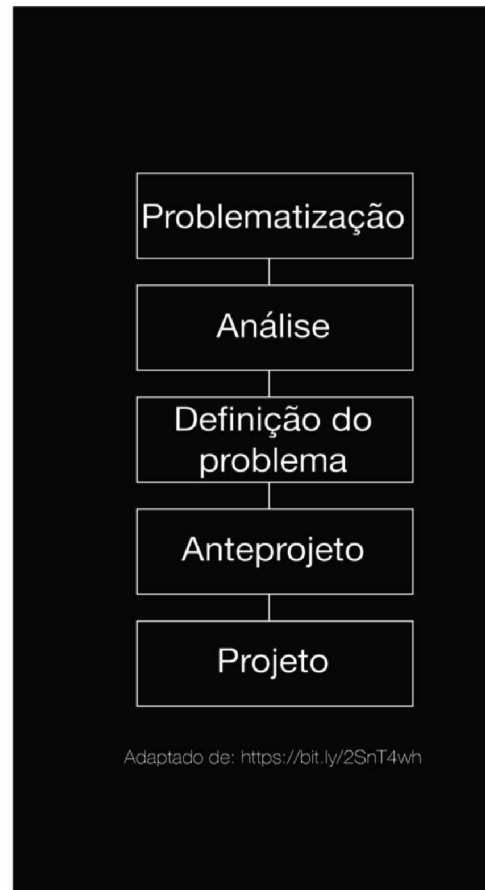
Nome: Processo Projetual

Estrutura: Linear

Data de apresentação:

1984

Problematização: nessa fase buscamos a definição do que melhorar buscando fatores essenciais e influentes no problema. **Análise:** Fazer as análises das funções, fazer documentação ou análise inclusive fotográfica se necessário. Repensar o material existente ver interação, fazer desenhos esquemáticos, técnicos e estruturais. **Definição do problema:** fazer lista de requisitos e estabelecer prioridades entre os requisitos, formular o projeto em: introdução, finalidade ou objetivos, programa de trabalho e recursos humanos e de tempo. **Anteprojeto ou Geração de alternativas:** buscar técnicas de geração de alternativas. **Realização do projeto:** desenvolver do projeto. (VASCONCELOS 2009)



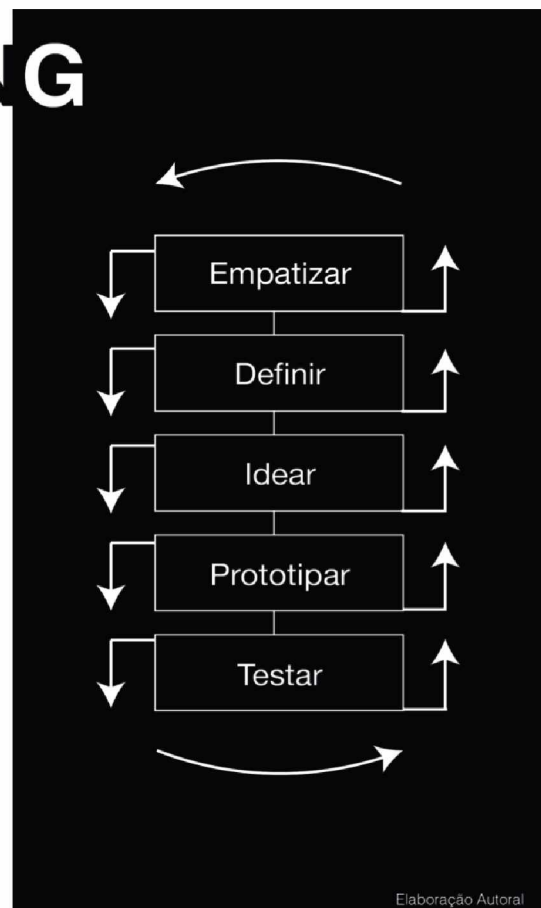
DESIGN THINKING

Data de apresentação:

1973

O termo tem sua origem em 1969 no livro *The Science of the Artificial* de Herbert A. Simon. David M. Kelley fundador da IDEO, empresa de consultoria de design de produtos americana, não inventou o termo, mas foi um dos primeiros formadores de opinião a popularizar o tema. (Wikipédia)

Design Thinking é o conjunto de métodos e processos para abordar problemas. O design thinking propõe que um novo olhar seja adotado ao se endereçar a problemas, com um ponto de vista mais empático que permita colocar as pessoas no centro do desenvolvimento de um projeto e gerar resultados que são mais desejáveis para elas, mas que ao mesmo tempo financeiramente interessantes e tecnicamente possíveis de serem transformados em realidade. O Design thinking não pode ser pensado de forma linear, pois cada etapa permeia a outro, por isso as fases de um processo podem ser configuradas de forma a se adequar a um problema ou projeto em questão. (Wikipédia)



Podemos notar várias semelhanças nas metodologias aqui apresentadas. Com o passar dos anos, os métodos foram evoluindo, modificando-se, ficando mais flexíveis e multidisciplinares; começa-se a adotar etapas cíclicas, constantes avaliações e pensar mais no ponto de vista do usuário. Porém sempre dividindo-se o processo em fases conceituais e projetuais, iniciando em um problema, ou questionamento, e levando a uma conclusão.

2.5 Metodologia de design na educação

Para Johnsey (1990), a aplicação de metodologias e atividades na educação auxilia os alunos nas tomadas de decisões, na organização de ideias e no planejamento. Para ele, nem sempre, para se solucionar um problema, é necessário seguir um esquema lógico; às vezes um plano ou planejamento é o suficiente para se chegar a uma resposta.

Ele acredita que metodologias, quando são seguidas à risca, com os passos muito definidos, fazem com que os alunos sigam os métodos como um ritual, e não como uma orientação. No entanto, isso faz com que eles acabem solucionando o problema por outras vias e tentem encaixá-las nos padrões, o que é negativo porque o que os alunos enxergam como problemático pode fugir do que foi proposto e não auxilia na construção e análise de pensamentos que é a proposta do exercício.

Johnsey também acredita que as dificuldades dos alunos costumam acontecer quando eles estão diante de um problema de que não têm conhecimento prévio. Desse modo, o autor sugere que se escolham problemas que já façam parte do contexto desses alunos ou que eles sejam capacitados com uma variedade de ideias e habilidades para utilizarem durante a solução do problema. Sobre isso Libâneo (1994) afirma que:

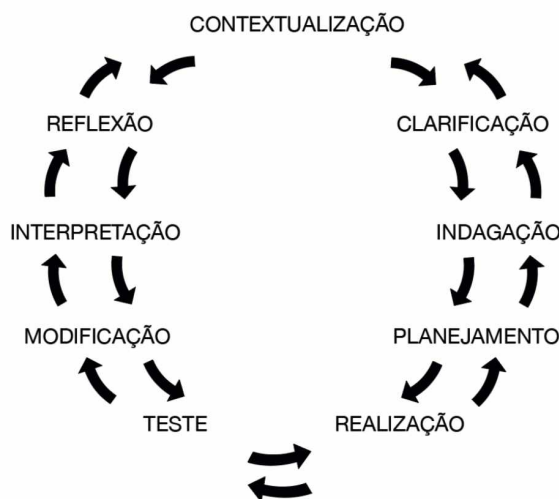
As dificuldades somente têm valor didático se possibilitam a ativação e o direcionamento das forças intelectuais, ou seja, um meio para avançar na compreensão e assimilação da matéria. Para isso se requer: a ligação do conhecimento novo com o já existente na cabeça dos alunos; a solidez dos conhecimentos anteriormente assimilados como base para enfrentar o conhe-

cimento novo; a constante verificação do progresso alcançado; a constante revisão e exercitação dos conhecimentos e habilidades.” (LIBÂNEO, 1994, p. 95).

2.5.1 DUNN e LARSON (1990)

Dunn e Larson (1990) dividem quatro categorias para as atividades de design aplicadas à educação: Investigação para se compreender o contexto; Criação para elaborar e desenvolver alternativas; Implementação para realizar o projeto e estudar modificações; Avaliação para que se reflita sobre os resultados finais. Para eles, esse processo deve ser cíclico, pois a contemplação dos resultados irá gerar novos questionamentos e podem levar à evolução de novas ideias.

Figura 2 – Metodologia Dunn e Larson (1990)



2.5.2 SIRAJ-BLATCHFORD e MACLEOD-BRUDENELL (1999)

Para Siraj-Blatchford e Macleod-Brudenell (1999), o modelo a ser adotado para a educação através do design é o que eles chamam de modelo heurístico, mais simplificado, formado por apenas três etapas: Avaliação para a escolha de um ponto inicial; Design ou adaptação para a criação e desenho; Construção e modificação para a realização e validação. Este também é um modelo cíclico:

Figura 3 – Metodologia Siraj-Blatchford e Macleod-Brudenell (1999)



ADAPTADO DE FONTOURA, 2002

Figura 4 – Metodologia Fontoura (2002)



ADAPTADO DE FONTOURA, 2002

Entre as metodologias para a educação através do design, a de Fontoura (2002) é aquela que se mostra mais próxima da minha realidade como aluna. Durante as atividades de design, a utilização de metodologias, na maioria das vezes, era interativa, de modo que, algumas vezes, era preciso voltar ao começo para avançar. Em minha graduação, vários exercícios me chamaram a atenção e me motivaram a investigar mais sobre as interações entre design, educação e arte. Características comuns a eles são: o trabalho em grupo, análises de textos, discussões em sala, multiplicidade de opções, orientações e desenvolvimento de um produto final.

2.5.3 FONTOURA (2002)

Já Fontoura (2002), após analisar essas metodologias aqui apresentadas e algumas outras, sugere que, para a educação através do design, se faça em quatro operações: Identificação das necessidades/ oportunidades, geração de ideias de design e planejamento execução/ avaliação. Para ele, os modelos que são adotados, muitas vezes, são representações idealizadas do processo de design, principalmente metodologias lineares, porque o processo de design é interativo, e o designer/ aluno pode se movimentar dentro dele, ir e voltar em etapas dependendo das ideias que possam surgir. O modelo que ele desenvolve é o seguinte:

Trabalhos de design – UFU

Aqui estão reunidos alguns trabalhos que pude ter contato ao longo da minha jornada acadêmica que utilizam metodologias do design para a educação, exercícios desenvolvidos por alguns professores e resultados de alguns alunos

Disciplina: Teoria e história do design Professor: Lu de Laurentiz

Ano: 2017

“Art Nouveau”

A partir da cronologia “Datas Marcantes Da Arte Nova” retirada do livro “A ‘Art Nouveau’” de Bernard Champigneulle, desenvolva essas duas atividades [passos] a serem avaliadas:

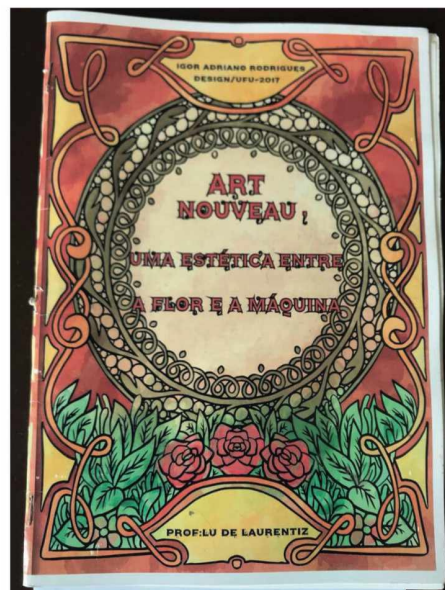
1. Crie um álbum de figurinhas chamado “Art Nouveau, uma estética entre a flor e a máquina”. Para cada data colocada na Cronologia escolha a respectiva imagem ali anunciada. Procure estabelecer um tamanho de figurinha para ser colada [largura X altura]. Embaixo dela, coloque os dados de referência [autoria, “o que é”, país, data]. Você pode também com o módulo escolhido para a figurinha apresentá-la em formato, “retrato” ou “paisagem”. Bem como, pode ampliar também 2, 3, quantas vezes você quiser ... a partir do módulo escolhido e para uma única imagem. O exercício é para ser desenvolvido em duplas. Tamanho do Álbum: A4

2. Levando em consideração o texto de Leonardo Benévolo “A difusão do ‘art nouveau’” em História da Arquitetura Moderna [1976: 314-324] escolha dez fatos sobre o período histórico e cultural artístico, aqui, estudado. Para cada fato, uma figurinha da imagem selecionada deverá ser integrada ao álbum “Art Nouveau, uma estética entre a flor e a máquina”. Atenção: tal colocação deverá estar dentro da ordem cronológica do livro de B. Champigneulle em “Datas Marcantes Da Arte Nova”.

O exercício é para ser desenvolvido em duplas. Fica valendo o que descrevi quanto aos tamanhos das figurinhas no passo #1. Atenção! Não vale colocar imagens das seguintes obras – das grandes magazines Lafayette e da estação do metrô de Paris; dos desenhos e do pavilhão da Música de d’Aronco para a Exposição de Turim de 1902; da empresa Carlo Gollia & C. de Palermo, exposta em Turim em 1901 e da casa Battló de Gaudi. Por que? Porque já estão representadas nas páginas 319, 321 e 323 do livro de Benevolo.

Bom trabalho.

Lu de Laurentiz, prof. Primavera 2017



Disciplina: História dos mobiliários e interiores

Professora: Rafaela Nunes

Ano: 2015

Após a realização de seminários sobre mobiliário brasileiro criar um mobiliário ou interior original que seja inspirado nos anos 50, 60, 70, 80 ou 2000's buscando uma contextualização com a atualidade.

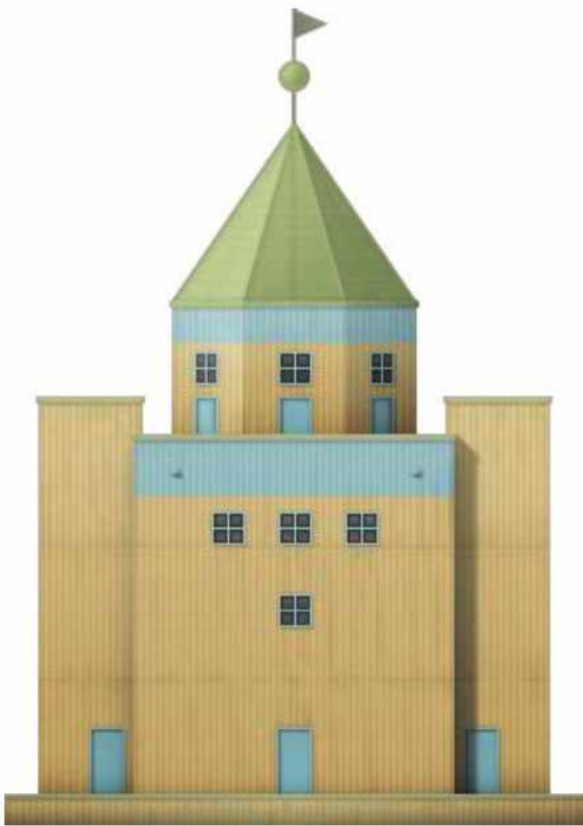


- A penteadeira sempre foi um artigo de luxo desde o século XV, com o início da ascensão da classe média durante o tenentismo e as migrações européias nasceu no Brasil um demográfico de consumo que não foi amplamente atendido.
- A maioria dos mobiliários continuaram sendo um ícone de status até aproximadamente a década de 50.



Disciplina: Semiótica Professor: Ana Paula Tavares Ano: 2015

Após análise de textos e aulas sobre semiótica faça um poster ,objeto ou texto que remeta ao Teatro Del Mondo ou ao teatro em geral. Você pode usar cores, linhas, geometrias enfim, o que achar melhor.



RESULTADO:



03

A extensão e o projeto AFIN

3.1 A extensão universitária

3.2 Ações formativas integradas

3.3 O aluno AFIN

3.4 Artes no AFIN - Um breve relato de experiência.

3.1 Extensão Universitária

O projeto de extensão universitária é onde se dá a união prática do meio acadêmico com a comunidade, interagindo diretamente com a mesma e possibilitando o compartilhamento do conhecimento adquirido por meio do ensino e da pesquisa desenvolvidos na instituição. É a ação de caráter educativa, social, cultural, tecnológica ou científica que amplia a atuação do campus universitário para além da sala de aula.

Essa relação entre a comunidade e instituições de Ensino Superior enriquece o processo de ensino- aprendizagem socializando o saber com a participação da comunidade na vida acadêmica. Esse elo entre os alunos, profissional e comunidade tornam-se fundamental para realimentar o ensino, trocar conhecimentos, experiências e para a prática da pesquisa científica (NEVES DS e MALTA SCL,2014).

A extensão é a oportunidade do aluno de aplicar os conhecimentos e as pesquisas que foram feitas dentro da academia. Na medida que o estudante socializa seus conhecimentos com camadas populares tem a oportunidade de agregar novos saberes e estabelecer trocas que só são possíveis fora dos muros da universidade. É importante ressaltar que essa relação deve se dar verticalmente de forma a promover a integração entre comunidade e estudante.

Paulo freire nos aponta os riscos da extensão, na qual a universidade se julga detentora de um saber superior, que tem de ser transmitida sem indagações e confronto: Educar e educar-se, na prática da liberdade, não é estender algo desde a “sede do saber” a “sede da ignorância” “para salvar, com este saber, os que habitam nesta”. (FREIRE, 1977. apud CALIPO, 2009, p. 4).

Serrano (2018) diz que nos anos 80 as idéias e práticas de Paulo Freire passaram a fundamentar os conceitos e práticas da Extensão Universitária em seus estudos ficam evidentes a importância de se estabelecer uma relação dialética, em do reconhecimento do outro e de sua cultura.

“ O conhecimento não se estende do que se julga sabedor até aqueles que se julga não saberem; o conhecimento se constitui nas relações homem-mundo, relações de transformação, e se aperfeiçoa na problematização crítica destas relações.”(FREIRE, 2006: 36)

Em 1998, o Fórum Nacional de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras elabora o Plano Nacional de Extensão nele podemos compreender que funcionamento de uma universidade deve ser pautado em três funções:

FUNÇÃO ACADÊMICA- fundamentada em bases teórico-metodológicas;

FUNÇÃO SOCIAL- de promove a organização social e a construção da cidadania; **FUNÇÃO ARTICULADORA** – do saber e do fazer e da universidade com a sociedade.

No exercício dessas três funções não se poderá perceber onde começa e termina o ensino, a extensão e a pesquisa. Estas passam a ser interfaces de um mesmo fazer.

(SERRANO, 2018)

Dentro dos projetos da Pró-reitoria de Extensão e Cultura (PROEXC) da Universidade Federal de Uberlândia se encontra o programa Ações Formativas Integradas (AFIN) que tem como finalidade oferecer – aos estudantes do terceiro ano do Ensino Médio e egressos de escolas públicas aulas preparatórias para o ENEM.

3.2 Ações formativas integradas

O programa AFIN (Ações formativas integradas) é o projeto da Proexc – UFU teve seu início no ano de 2015 e anualmente oferta gratuitamente aulas com conteúdos preparatórios para o exame nacional do ensino médio (ENEM) auxiliando os candidatos que estão cursando ou são oriundos da rede pública de ensino.

A RESOLUÇÃO No 02/2016, DO CONSELHO DE EXTENSÃO, CULTURA E ASSUNTOS ESTUDANTIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA dita sobre os objetivos do AFIN:

I - promover espaço formativo para os discentes da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), regularmente matriculados em cursos de graduação e preferencialmente de Licenciatura, por meio de um conjunto de ações formativas integradas, que visa o aprimoramento de sua formação profissional, através da participação como docente no Programa AFIN;

II - disponibilizar à comunidade programa de apoio aos estudantes concluintes do 3o ano, ou egressos do Ensino Médio, da Rede Pública ou bolsistas integrais da rede particular, para o ingresso no ensino superior público, por meio de um conjunto de ações formativas integradas; e

III - contribuir para promoção de ações que levem à relação transformadora entre a Universidade e a sociedade.

Segundo (SANTOS, GOMES e FERREIRA, 2016) Além de contribuir para a democratização do ensino público o programa AFIN atua auxiliando a formação dos discentes por meio da prática docente, visto que são os mesmos que ministram as aulas exclusivamente durante toda a duração do projeto, com autonomia para montar os planos de aula, explorar as metodologias de ensino, propor debates e conduzir as aulas.

Ainda sobre esse tema Tardif (2002) diz:

“O saber docente é um saber plural, oriundo da formação profissional (o conjunto de saberes transmitidos pelas instituições de formação de professores); de saberes disciplinares (saberes que correspondem ao diverso campo do conhecimento e emergem da tradição cultural); curriculares (programas escolares) e experienciais (do trabalho cotidiano). O que exige do professor capacidade de dominar, integrar e mobilizar tais saberes enquanto condição para sua prática.”

Assim um ponto importante para o programa foi o desenvolvimento da didática, mesmo para os cursos de bacharelado. O Programa acarretou um impacto não somente social, mas também contribuiu para que o discente explorasse sua capacidade de transmitir conhecimento.

O projeto no ano de 2019 contou com 15 bolsistas e 4 voluntários discentes da UFU, selecionados por edital, para atuarem como professores, tendo como coordenadores pedagógicos os docentes do campus e da Escola de Educação Básica (ESEBA) e a PROEXC – UFU.

Foram ofertadas aulas de matemática, português, geografia, História, biologia, física, química, literatura, redação, inglês, sociologia, filosofia e Artes.

Um diferencial do programa foi a decisão por se ter uma disciplina específica para abordagem e discussão de temas associados a relações étnico-raciais.

Essa disciplina foi planejada e executada em parceria direta com o Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros da UFU (NEAB/UFU). Além de discutir as relações étnico-raciais, ela também abordava, de forma contextualizada, a História e Cultura Afro-Brasileira, em conformidade com a Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003.

As aulas foram ministradas no decorrer do ano letivo, nos turnos vespertino e noturno, com início em abril de 2019 e término na semana subsequente ao ENEM. Cada disciplina teve uma carga horária semanal específica de acordo com sua importância na prova do ENEM. As aulas do

turno vespertino foram ministradas de segunda a sexta-feira com início às 14h00 e término às 18h00; enquanto as aulas noturnos tinham início às 19h00 e término às 22h30

De acordo com Santos; Gomes e Ferreira (2017) foi previamente definida, pela gestão colegiada, trabalhar de acordo com a conteúdo do ENEM, explorando sua busca pela relação da integração de conteúdos. As atividades priorizaram a contextualização e a interdisciplinaridade, levando em consideração as demandas da realidade cotidiana dos discentes, partindo de seus aprendizados, com o proposito de estabelecer vínculos entre os conteúdos.

A Matriz de Referência do ENEM em conjunto com as DCNEM (BRASIL, 2013a) foram os principais documentos utilizados para nortear o projeto e foram somados com os aprendizados e experiência dos discentes como estudantes de graduação e auxiliados pela equipe pedagógica do projeto.

Nos dias 19 e 20 de outubro de 2019 os alunos AFIN realizaram simulado com base nas questões do ENEM, para que pudessem se familiarizar com o exame. Os alunos deveriam seguir as mesmas regras do exame como o uso de caneta azul transparente, preenchimento total do cartão de respostas e respeitar as regras para a realização da redação que foram corrigidas e comentadas pelo o professor responsável pela disciplina. O gabarito e as provas foram disponibilizadas online para que os alunos pudessem avaliar seu desempenho.

As coordenadoras do projeto AFIN em 2019 são: Vânia Aparecida Martins Bernardes | Sirlei Aparecida Martins Ferreira | Ana Claudia Salum.

Os professores do AFIN em 2019 são: Geovana Miranda Mota | Lucas Brandão | Nilcéli Monique de Almeida Ferreira | Sammia Alonso | Izaaque Macedo | Lucas Oliveira | Luiz Henrique | Mariana Torres Silva | Thamires M. R. Reis | Victor Diana | Vinicius borges ladeira | Maria Laura Gali | Carolyne Mundim | Kaio Cesar Lacerda | Gildo Moura | Diego Fernandes Pereira Pinto | Taynara Borges | Manoel Corrêa.

Figura 2: Simulado AFIN no dia 19/10/2019

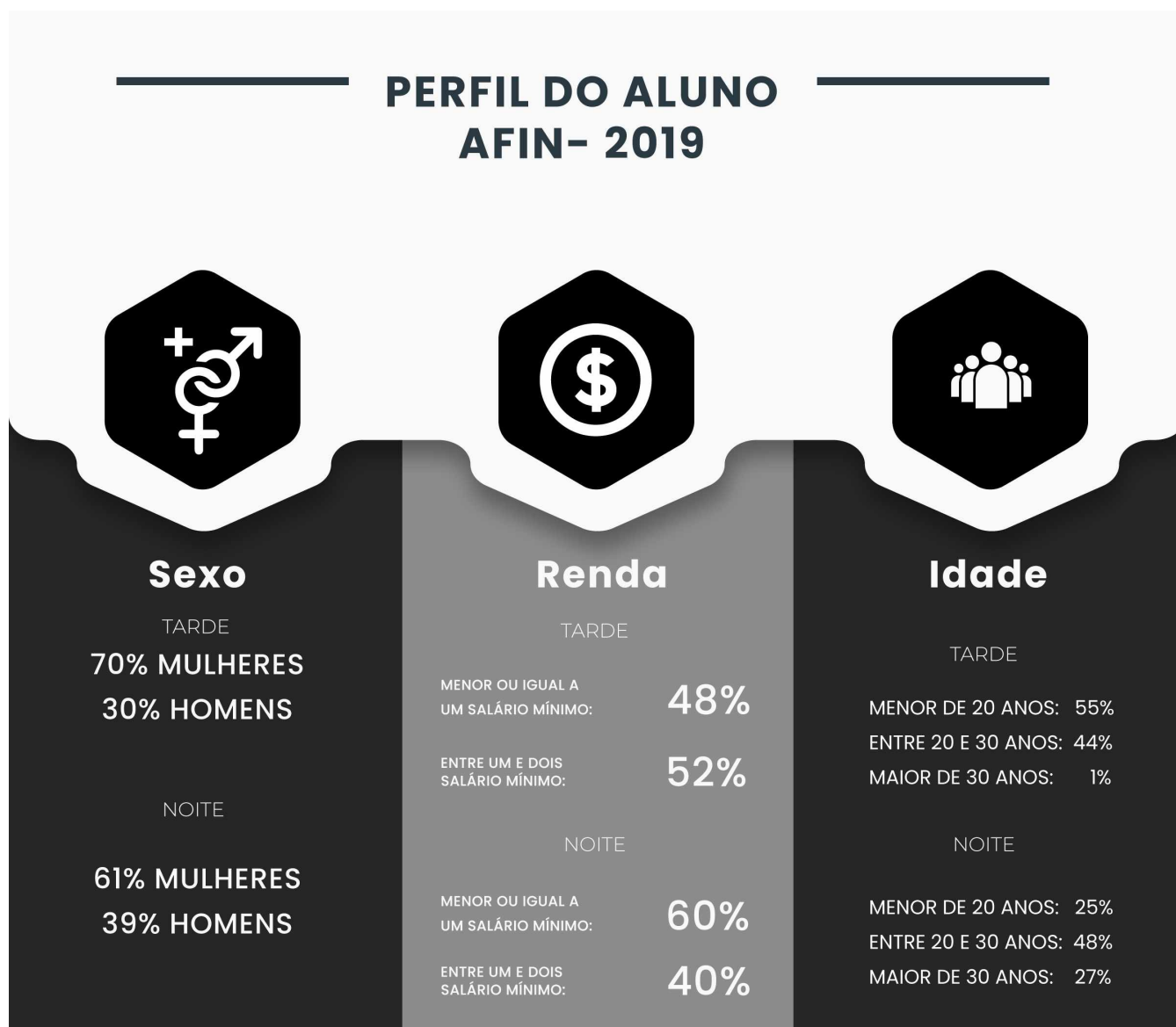


Fonte: Acervo Proex

3.3 O aluno AFIN

Os participantes das turmas de 2019 foram selecionados por meio de edital público, entre estudantes, concluintes e egressos do ensino médio das redes públicas. Foram utilizados os seguintes critérios: integrar o Cadastro Único – CADÚNICO – para programas sociais; participar do Programa Bolsa Família do Governo Federal; ser beneficiário do Programa Federal de Habitação “Minha Casa, Minha Vida” (Faixa 01); ter pessoas com deficiência na família; raça/etnia (negros, pardos e indígenas); rendimento familiar per capita não superior a 1,5 salário mínimo.

TABELA 3 – Perfil do aluno AFIN – 2019



Fonte: Elaboração da autora

A análise dos dados realizada em 6/6/2019 com 47 alunos no turno da tarde e 40 alunos no turno da noite, indica que o público atendido corresponde ao que se espera do programa, com variações dentro da expectativa. Em relação à faixa etária verifica-se que, no turno noturno, a quantidade de discentes com idade acima de 21 anos foi expressivamente maior do que no turno diurno. Isto pode ser explicado pelo fato do turno noturno ser mais procurado por estudantes que trabalham e muitas vezes não conseguiram concluir o ensino médio na idade esperada (17 e 18 anos)

Esses números vão de encontro com os resultados do censo educacional da educação básica INEP, 2018). O censo aponta que maioria de matrículas de ensino médio regular são do turno diurno e que, destes, os que se matriculam no terceiro ano, em 80% dos casos, concluem no tempo e idades esperadas. Por outro lado, a maioria das matrículas em EJA se dá para o turno noturno, e a média de idades para a conclusão do ensino médio nesta modalidade de ensino é de 22 anos.

O índice maior de participantes do sexo feminino também vai de encontro com os dados divulgados, A presença feminina é considerada maioria no número de inscrições do Enem 2019, segundo indicadores divulgados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) com o perfil dos candidatos a uma vaga no ensino superior. Segundo o levantamento, as mulheres representam 59,9% do total de inscritos no exame.

Algumas dificuldades apontadas pelos bolsistas em relação aos cursistas são:

- Adaptar o conteúdo a diferentes idades:

Em algumas turmas enquanto muitos alunos estão cursando o ensino médio, outros já concluíram a tanto tempo que não se recordam mais da matéria então alguns alunos tem muita facilidade, outros muita dificuldade.

- Adaptar as aulas para realidade dos alunos:

O AFIN disponibiliza o espaço físico para aulas de plantão pedagógico, dessa forma os alunos com mais dificuldade podem pedir o auxílio dos professores, mas isso nem sempre é possível, muitos alunos trabalham cerca de 8 horas por dia ou mais, era comum os alunos do período noturno dormirem em sala. Os atrasos são frequentes visto que a maioria dos alunos moram em bairros periféricos e precisam fazer um longo trajeto até chegar na sala de aula. Existem alunos que não possuem renda para lanche e assistiam as aulas com fome, o AFIN não disponibiliza aos cursistas o acesso ao restaurante universitário.

Depoimento de alguns cursistas sobre o AFIN 2019:



"O Afin foi muito bom pra mim, as aulas são ótimas e eu consegui tirar as minhas dúvidas e os exercícios me ajudaram demais."

Rodson, 23 anos aluno do vespertino:



"Ser aluno do AFIN foi uma experiência muito boa, aprendi muita coisa lá, é um projeto que tem vários pontos positivos para o estudante como: ótimos professores, monitorias após as aulas, dinâmica em grupo, exercícios em sala de aula, conteúdo disponível no email da turma, correção de provas antigas, que aliás foi algo muito bom pra mim me ajudou muito. É um ótimo projeto e gostei muito de participar."

Felipe, 19 anos aluno do vespertino:



"O AFIN foi uma oportunidade de fazer o último ano do ensino médio novamente, o Projeto fala muito sobre alunos que ensinam alunos e é uma forma de deixar claro os benefícios que a universidade traz para a população e também de ajudar quem realmente precisa. Eu achei uma experiência incrível! "

Fernanda, 17 anos aluno do vespertino



"Eu acho o projeto maravilhoso, ajuda demais as pessoas mais velhas que não tiveram oportunidades financeiras de pagar um cursinho pré vestibular, os professores são excelentes e me deram uma nova visão de mundo. Eu adquiri conhecimentos no AFIN que na escola eu não tive a oportunidade de aprender por exemplo: Eu não sabia fazer uma redação, foi no AFIN que eu aprendi. Esse projeto é incrível e não pode acabar."

Waldirene, 39 anos aluno do noturno:

Em 2018 mais de 30 cursistas do projeto AFIN ingressaram na Universidade Federal de Uberlândia via Vestibular e ENEM em diferentes cursos.

Figura 3 – Aula Inaugural do projeto AFIN – 2018



Figura 4 – projeto AFIN no vem pra UFU – 2018



Figura 5 – Alunas aprovadas do projeto AFIN



3.4 Artes no AFIN – Um breve relato de experiência

Iniciei no projeto AFIN em abril de 2018 como professora na disciplina de artes, primeiramente apenas no período noturno e após o início do segundo semestre letivo atuei também no período vespertino. Ao fim do projeto em novembro de 2019 tive a oportunidade de lecionar para mais de 200 alunos de diferentes idades.

Infelizmente a dificuldade maior foi que dentro do projeto não existia um professor responsável pelo apoio pedagógico para artes que pudesse me auxiliar e tirar dúvidas sobre didática, ENEM, metodologias e arte educação. Busquei o auxílio do instituto de arte (Iarte – UFU) e me matriculei na disciplina de Metodologias de pesquisa em arte, a professora Maria Carolina Boaventura me apoiou didaticamente e me auxiliou durante o período da extensão.

Foi preciso pesquisar não apenas no conteúdo a ser lecionado mas também em como abordá-lo com alunos de diferentes idades e realidades, alunos que nunca estudaram artes, que não frequentam museus, galerias e exposições e tinham dificuldades em entender a importância do estudo de artes.

A disciplina em design foi meu apoio metodológico, como já foi abordado nesse trabalho. Durante a minha formação aprendi conteúdos que foram muito além da memorização visto que o desenvolvimento das atividades de design atuaram como geradores de um conhecimento que se contextualizava com as minhas vivências de mundo, ampliando a forma como eu enxergava o aprender esse fato consequentemente fez com que eu me apoiasse no design para ensinar.

Figura 6 – Aula de Artes – 2018



Figura 7 – Aulão de artes – 2018



3.4.1 Bases Pedagógicas e metodológicas

Dentro da disciplina Metodologia de pesquisa em arte entrei em contato pela primeira vez com a arte educação e os trabalhos da educadora Ana Mae Barbosa que me conduziram também a pedagogia Freiriana, visto que a educadora Ana Mae foi aluna do professor Paulo Freire e ele é a sua maior referência dentro da abordagem triangular. Em sua proposta Ana Mae aplica os conhecimentos do professor explorando as potencialidades de sua pedagogia modificando-as para o ensino de artes.

Foi importante pensar na abordagem triangular não como uma fórmula a ser seguida sem questionamentos ou como regra, afinal tanto a arte educadora quanto Freire se apoiam na educação para liberdade onde a reflexão o questionamento devem ser imperativos tanto para aprender quanto para ensinar.

Um dos objetivos em sala então se tornou não abordar os conteúdos da história da arte utilizando o que a pedagogia freiriana chama de “Métodos Bancários” onde há apenas a leitura dos textos e exercícios para a fixação dos conteúdos ao contrário disso a busca era fazer com que o aluno desenvolvesse a capacidade reflexiva e contextualizasse a matéria ensinada com sua vida cotidiana, para que o aprendizado fosse para além da prova do Enem.

A metodologia de design adotada foi a de design para educação de Fontoura (2002) por ser um processo interativo que permitia utilizar vários pontos e já foi abordada neste trabalho.

A abordagem triangular e a metodologia de Fontoura (2002) se convergem para o mesmo ponto visto que:

- É necessário refletir o contexto.
- É necessário saber para quem se fala.
- É necessário questionar os meios.
- É necessário testar hipóteses.

Além disso o estudo das provas anteriores do Enem, a observação das competências de área pedidas pelo exame e o material de apoio do PCEMs para o estudo de artes além de livros e vídeos foram as bases teóricas para a realização das aulas.

3.4.2 A prática em sala de aula

Trabalho 1

O conteúdo abordado era o expressionismo após a abordagem do conteúdo teórico foi feito um debate em sala para identificar as opiniões dos alunos.

Contexto:

Expressionismo é o nome de uma vanguarda artística europeia do início do século XX.

Esse movimento artístico está entre os primeiros representantes das vanguardas o consenso é de que tenha surgido na Alemanha em meados de 1905. Nesse ano se deu a criação do grupo Die Brücke (A Ponte) Com uma visão trágica do ser humano, muito por conta do contexto histórico da Primeira Guerra Mundial, o Expressionismo, como o próprio nome sugere, busca ser uma expressão dos sentimentos e das emoções.

Assim, os artistas exageram e distorcem os temas em seu processo de catarse, revelando, sobretudo, o lado pessimista da vida.

Avaliação:

Dificuldade dos alunos em entender algumas obras abstratas (como Formas Lutando de Franz Marc) Dificuldades em diferenciar expressionismo x impressionismo

Problema:

Ajudar os alunos a compreender o conteúdo de forma a contextualizar com a realidade dos mesmos.

Construção:

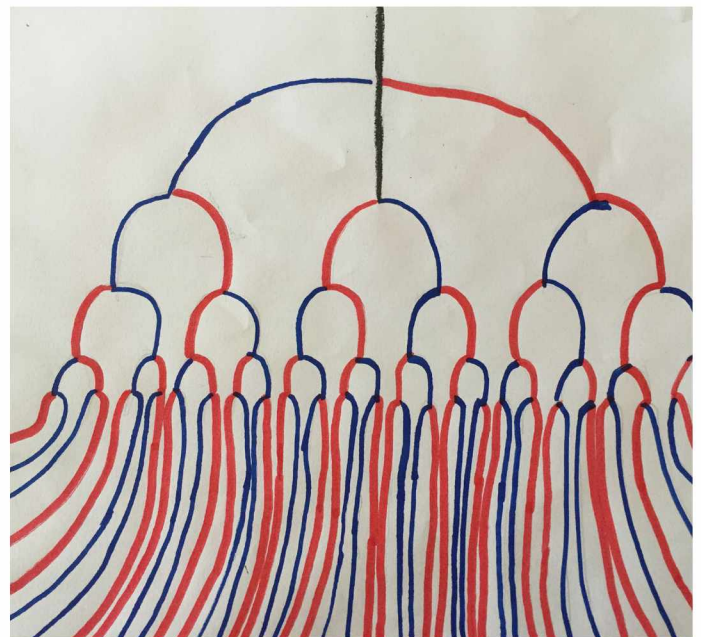
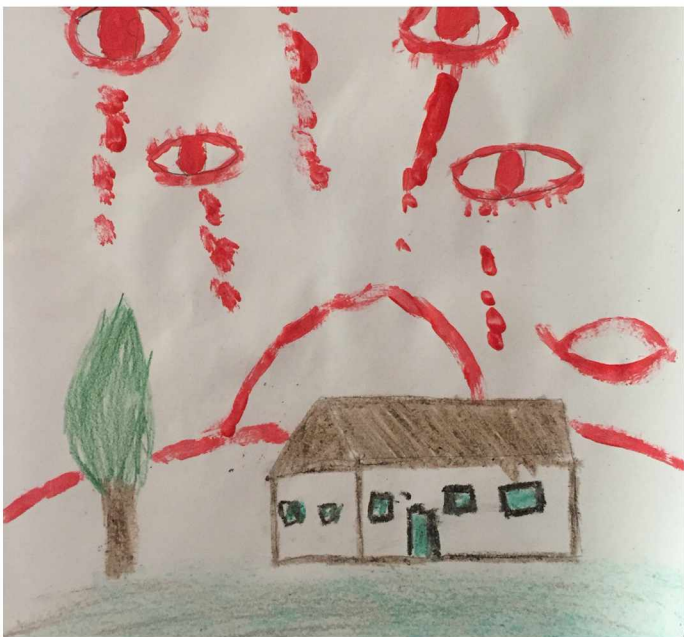
Foi proposto uma roda de conversa sobre sentimentos. Quais são os problemas que os alunos enfrentam? O aluno do ensino médio vive um processo intenso na construção da sua identidade, criando indagações e expectativas. Os temas que surgiram foram, Ansiedade, problemas de auto aceitação, preocupações com o futuro.

Design: Foi proposto para os alunos transformarem suas emoções em imagens

Para isso poderia ser utilizado cores, formas, recortes, tintas e até mesmo gestos na hora de fazer o trabalho.

Resultados:

Após os trabalhos houve novo debate e os alunos conseguiram compreender melhor como a linguagem artística consegue expressar sentimentos através de linhas, formas, cores e outros elementos gráficos, também ficou claro as diferenças entre impressionismo x expressionismo



Trabalho 2

O conteúdo abordado foi Belle Époque, os alunos assistiram o filme Meia noite em Paris
O filme aborda a Paris dos anos 20 e diversos protagonistas e movimentos de vanguarda

Problema:

Auxiliar os alunos a se familiarizarem com os artistas e as vanguardas europeias do início do século XX

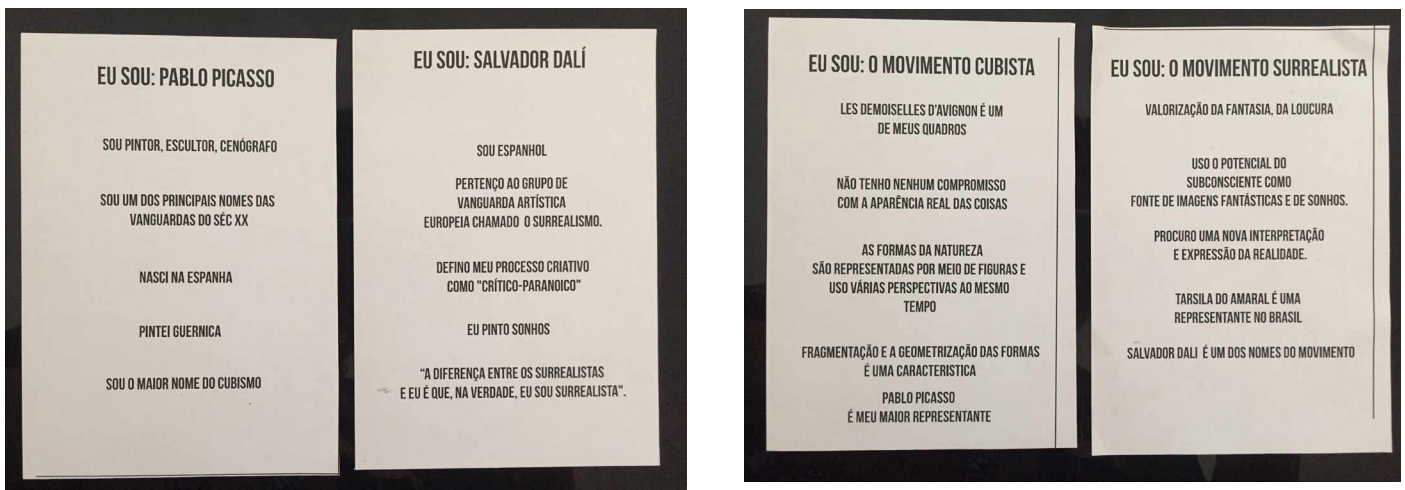
Construção:

Separar os alunos em 2 times, cada time deve escolher personagens ou vanguardas presentes no filme meia noite e Paris e escrever 5 dicas sobre cada um em cards.

O jogo começa, e cada grupo de alunos precisa acertar quem é o personagem do outro time com o menor número de dicas.

Resultados:

O jogo promoveu conversas e debates sobre o filme, seus personagens e o período histórico. Os alunos precisavam pesquisar sobre cada personagem para desenvolver as perguntas também aconteceram debates nos grupos para decidir quais seriam as dicas utilizadas.



Esses trabalhos foram utilizados como exemplos para refletir momentos diferentes da minha experiência como docente, o primeiro me permitiu compreender melhor meus alunos, quais eram suas experiências e suas dificuldades. Foi um desabafo além de uma forma de mostrar que a arte também pode auxiliar nos momentos em que a linguagem verbal muitas vezes é reprimida.

O segundo foi uma forma de entender os trabalhos em grupo, e exercitar a criatividade, Os alunos andaram na sala de aula, e conversaram entre si durante todo o processo de criar o jogo. Quando o resultado ficou pronto e os alunos puderam jogar, cada acerto era comemorado ou vaiado pelos times, criando um ambiente de divertimento dentro de sala de aula.

Houveram várias atividades além dessa onde fui surpreendida pela criatividade dos trabalhos, ou pelos debates com os meus alunos. Questionamentos sobre o valor da arte, sobre obras específicas, e até mesmo o clássico: Isto é arte?

Alguns alunos muitas vezes não tinham nenhum conhecimento prévio sobre artes e ao final do curso me perguntavam sobre vídeos, artistas e acontecimentos para saber mais sobre o universo artístico. Que me mostravam que eu estava no caminho certo.

Freire diz que o professor deve ser o mediador do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem, fazendo com que o aluno aprenda a descobrir o mundo, para que se tenha paixão naquilo que se está aprendendo. Propõe que o educador olhe para cada aluno e suas respectivas especificidades, pois ele está lidando com humanos e não com números abstratos.

Ao final do projeto os alunos podem avaliar anonimamente o desempenho do professores, todos esses dados estão disponíveis no projeto AFIN. Orgulhosamente digo que nos dois períodos que lecionei não obtive nenhuma avaliação negativa.

A ideia então foi criar um “manual” onde eu pudesse reunir as informações que obtive ao longo desses dois anos para que ficasse como acervo no projeto AFIN e pudesse ser utilizada como apoio para o próximo professor.

04

Design

4. Referências para o logo

4.1 Logo

4.2 Referências para a diagramação

4.3 Alguns estudos para a diagramação

4 Referências para o logo

THE
MET

The British
Museum

LOUVRE

Van
Gogh
Museum
Amsterdam

V&A

RIJKS MUSEUM

MoMA

MUSEO NACIONAL
DEL PRADO

G LE GALLERIE
DEGLI UFFIZI

national
museum
australia

PICASSO
Musée Picasso Paris

Museo
Nacional
de Colombia

4.1 Logo

Arte AFIN

ARTE AFIN

ARTE AFIN

ARTE AFIN

ARTE AFIN

Arte AFIN

ARTE AFIN

ARTE AFIN

ARTE AFIN

ARTE AFIN

ARTE AFIN

Logo escolhido e suas possibilidades:

ARTE AFIN

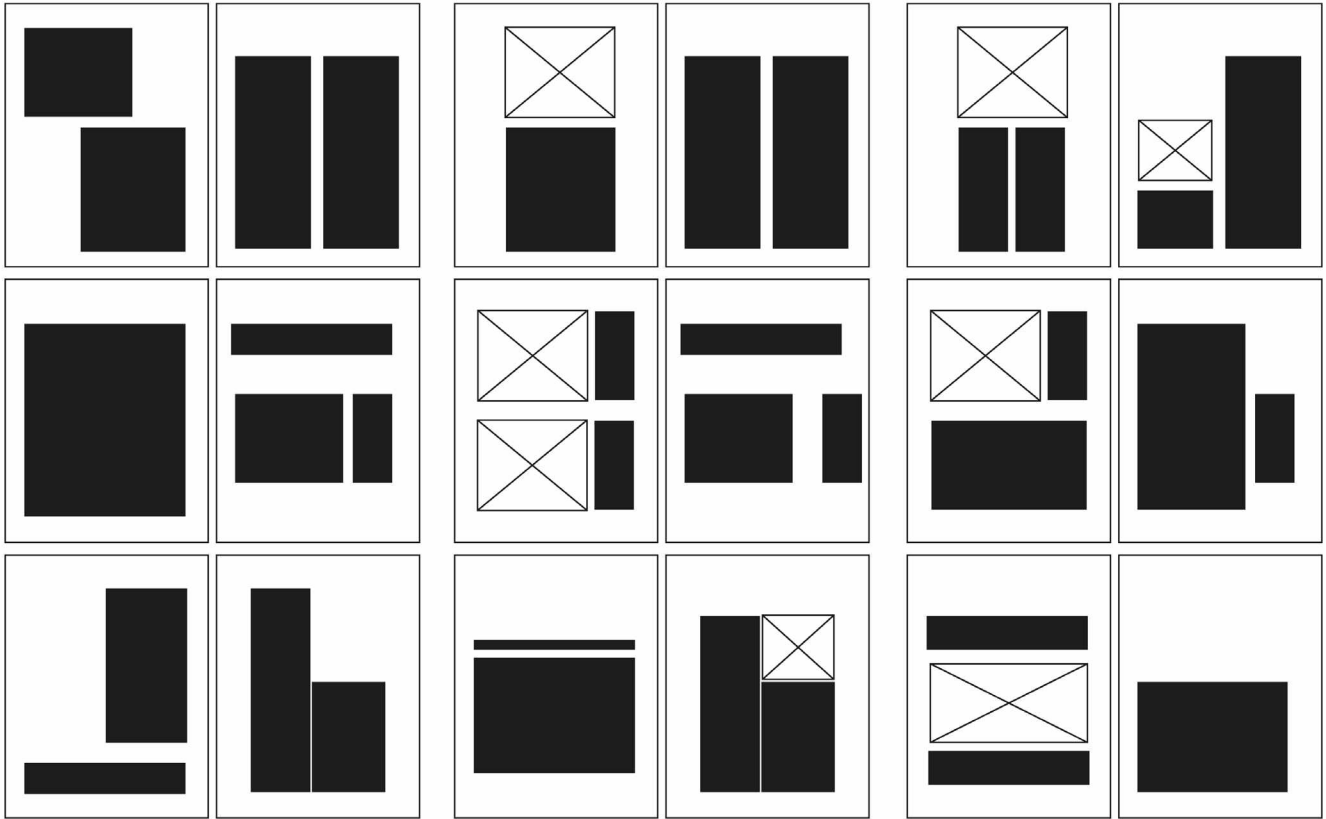
**ARTE
AFIN**



4.2 Referências para diagramação



4.3 Alguns estudos para diagramação



5. Considerações Finais

Essa pesquisa teve como objetivo a elaboração de um material de apoio para o projeto de extensão AFIN que pudesse auxiliar o professor da disciplina de arte tanto teórico como pedagogicamente mostrando possibilidades do uso de metodologias de design e artes como ferramentas para a arte educação.

A arte está presente no cotidiado provocando os sentidos e o pensamento. É preciso que haja estudo e pesquisa na área a fim de valorizar a conscientização sobre como esse conteúdo é abordado tanto no ENEM quanto em sala de aula.

O Enem é hoje a principal forma de acesso ao ensino superior, suas questões funcionam como um espelho para o que é ensinado nas salas de aula do ensino médio. É preciso que o professor conheça e entenda suas bases e como as questões de artes estão refletidas no exame.

O design e suas atividades são uma forma de transmissão de conhecimentos e aprendizado. Elas adicionam uma serie de vantagens no processo pedagógico, pensar no design como ferramenta para educação é ampliar o campo de atuação do mesmo e auxiliar professores e alunos em suas funções.

O programa AFIN garante um acesso mais democrático ao ensino superior e é de vital importância que o programa continue, seus benefícios são notados tanto para a sociedade quanto para os alunos da extensão.

Por fim parafraseando Paulo Freire: “Ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria, assim como não posso ser professor sem me achar capacitado para ensinar certo e bem os conteúdos de minha disciplina. Também não posso, por outro lado, reduzir minha prática docente ao puro ensino daqueles conteúdos. Esse é um momento apenas de minha atividade pedagógica. Tão importante quanto ele, o ensino dos conteúdos, é o meu testemunho ético ao ensiná-los. É a decência com que o faço. É a preparação científica revelada sem arrogância, pelo contrário, com humildade. É o respeito jamais negado ao educando, a seu saber de ‘experiência feito’ que busco superar com ele. Tão importante quanto o ensino dos conteúdos é a minha coerência na classe. A coerência entre o que digo o que escrevo e o que faço.”

6. Referências:

- ALMEIDA, C. M. de C. Concepções e práticas artísticas na escola. In: FERREIRA, S. (Org.). O ensino das artes: construindo caminhos. 2ª ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003.
- ALVES, R. Entrevista publicada na Revista Nova Escola, Ano 8 - no 69 - 15 de janeiro de 2009 – Disponível em: http://www.educacaomoral.org.br/reconstruir/entrevista_edicao_69_rubem_alves.htm Acessado em: 12 de Nov. de 2018.
- BARBOSA, A. M. Arte-Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras* , disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ea/v3n7/v3n7a10/>> acesso em: 23/08/2018.
- BATISTA, R. C. Desenvolvimento de interface para ambiente hipermídia voltado ao ensino de geometria sob a ótica da ergonomia e do design gráfico. 173f. Dissertação (Pós-Graduação em Engenharia de Produção) – Faculdade de Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.
- BATISTTI, A. T. B.; LOPES, E. S.; et al. Dialogando com Ana Mae Barbosa sobre arte. Revista Atos de Pesquisa em Educação, Blumenau, v. 11, n. 1, p. 343-349, 2016.
- BONSIEPE, G. Do material ao digital. In: OSWALD, D.; HEBECKER, R. São Paulo: Ed. Blucher, 2015.
- BROWN, T. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. 11ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Ed. Blucher, 2006.
- CAMPOS, F.; CAMPELLO, S. B.; CASTILLO, L. BARROS, S.; ARAGÃO, I. XDM – Métodos extensíveis de design. In: 8º CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 2008, São Paulo. Anais... São Paulo: AEND/ Brasil, 2008. p. 249-259.
- CARNEIRO, V. L. As avaliações estandarizadas e o papel do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) na etapa final da educação básica. Revista Exitus, Santarém, v. 2, n. 1, p. 217-230, 2012.
- CARVALHO, A. A. A. Indicadores de Qualidade de Sites Educativos. Cadernos SACAUSEF – Sistema de Avaliação, Certificação e Apoio à Utilização de Software para a Educação e a Formação, Número 2, Ministério da Educação, 55-78, Universidade do Minho, Braga, 2006.
- CHAVES, I. G.; BITTENCOURT, J. P.; TARALLI, C. H. O Design centrado no humano na atual pesquisa brasileira – uma análise através das perspectivas da Klaus Krippendorff e da IDEO. Revista HOLOS, São Paulo, ano 29, v. 6, p. 213-225, 2013.
- CORTI, A. P. As diversas faces do ENEM: análise do perfil dos participantes. Revista Est. Aval Educ, São Paulo, v. 24, n. 55, p. 198-221, 2013.
- CROSS, N. Design thinking: understanding how designers think and work. Nova Iorque: Berg, 2011.
- CYBIS, W. BETIOL, A. FAUST, F. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec Editora, 2007.
- DUNN, S.; LARSON, R. Design and technology: children's engineering. Londres: The Falmer Press, 1990.
- FAIOLA, A. Understanding usability for new media products: Design & testing principles for graphic user interfaces, information architecture and navigation. Short course In: Anais do Graphica 2001. IV Congresso Internacional de Engenharia Gráfica nas Artes e no Desenho & 15º Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico. ABEG; EPUSP. São Paulo, 2001.
- FONTOURA, A. M. EdaDe: a educação de crianças e jovens através do design. 357f. Tese (Pós-Graduação em Engenharia da Produção e Sistemas) – Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.
- FRASCARA, J. Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires: Infinito, 1997.
- FREITAS, R. F.; COUTINHO, S. G.; WAECHTER, H. da N. Análise de metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares. Revista online, Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, p. 1-15, 2013.
- GERMANN, G. dos S. S.; PEREIRA, A. S. Arte na escola: espaço de construção de novas identidades? Revista Roteiro, Joaçaba, v. 38, n. 2, p. 431-448, 2013.
- GUIMARÃES, L. B. de M. Aspectos perceptivos da interação homem-computador. PPGEP-RS/ Brasil, Porto Alegre, 2018.
- IDEO. (2002) IDEO: dados sobre Method Cards for IDEO - 51-card deck to inspire design. IDEO, 2002. Acesso em: 12/08/2018, disponível em: <<http://www.ideo.com/work/method-cards/>
- JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.
- KURZAWA, C. C. ENEM nas aulas de arte: uma análise sobre a prática docente. 52f. Dissertação (Graduação em Artes Visuais) – Faculdade de Artes, Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, Criciúma, 2013.
- LÉVY, P. As tecnologias da inteligência. São Paulo: Editora 34, 1993.
- LIBÂNEO, J. C. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.
- MAGDALENA, B. C.; COSTA, I. T. Internet em sala de aula: com a palavra, os professores. In: Prefácio: Léa da Cruz Fagundes. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- MARTINS, V. F. Metodologia de design aplicada à concepção de personagens em curso técnico de jogos digitais. 121f. Dissertação (Mestrado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.
- MARTINS, M. C. Mediação: provocações e estética. Instituto de Artes. Pós- Graduação. São Paulo, v.1, n.1. 2005.
- MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- NEVES, A. et al. XDM Métodos Extensíveis de Design. 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Paulo, 2008.
- NEVES, A.; SILVA, F. B.; et al. Bruce Archer: método sistemático para designers. Disponível em: https://www.academia.edu/33689841/BRUCE_ARCHER_M%C3%A9todo_Sistem%C3%A1tico_para_Designers?auto=download/> Acesso em: 23/08/2018.
- PEREIRA, A. (2014) Juventude conectada / organização Fundação Telefônica: dados sobre Jovens e internet e sua relação. Acesso em 01/12/2018, disponível em: http://fundacaotelefonica.org.br/wp-content/uploads/pdfs/juventude_conectada-online.pdf/
- PIAGET, J. Aprendizagem e conhecimento. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.
- PIAGET, J. Biologia e conhecimento. 2ªed. Petrópolis: Vozes, 1996.
- PORTUGAL, C.; COUTO, R. Design em situações de ensino-aprendizagem. 2010. v. 18, n. 1 – PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2010.
- RAMAL, A. Quem mexeu na minha sala de aula? Revista Pátio, ano XIII, n. 50, 2009.
- SABINO, D. B. P. Espelhos do currículo de arte: A abordagem da Arte no ENEM no período de 2011 a 2015. 125f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018.

ARTE AFIN

ARTES E DESIGN PARA O ENEM
EM AÇÕES FORMATIVAS INTEGRADAS



TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
THAMIRES MAITRA RODRIGUES DOS REIS
Sob orientação do Prof. Dr Lu de Laurentiz

**“Se a educação sozinha não pode transformar a sociedade, tampouco sem ela a sociedade muda.”
Paulo Freire**

Olá professor (a) Meu nome é Thamires, e estive por 2 anos a frente da disciplina de artes do projeto Ações formativas integradas (AFIN) da Pró reitoria de extensão e cultura da Universidade Federal de Uberlândia.

É bem verdade que nesse tempo eu aprendi muito mais do que ensinei. Li que a docência é uma atividade de encantamento permanente e tive o privilégio de perceber isso na prática. Aprendi também que a docência é pesquisa, por isso a busca por informações se tornou uma constante na minha vida, veja bem , eu sou discente de design e designers são seres curiosos por natureza.

Na busca de apoio teórico e pedagógico conheci obras, busquei informações e conteúdos. O objetivo desse trabalho é reunir essas pesquisas para auxiliar os próximos professores do AFIN.

Mas a verdade é que muito pouco do que aprendi posso deixar aqui. A vivência em sala de aula, as trocas, os debates as longas conversas, o companheirismo, as amizades que surgiram. Esses aprendizados maiores que a docência possibilitou e que mudaram minhas perspectivas e meu olhar sobre o mundo, são experiências que devem ser vividas por você.

O que eu tenho a oferecer aqui é o resultado de pesquisa e leituras que pude reunir durante esses dois anos de projeto, espero te ajudar, mas tenha em mente que o encantamento vai além disso.

Boa sorte na sua caminhada.

- Thamires Reis

1
Apresentação
pag. 03

2
Enem
pag. 05

3
Arte no Enem
pag. 11

4
Metodologias
pag. 13

5
Livros e Links
pag. 46

6
Relato de
Experiência.
pag. 50

O ENEM

O ENEM (exame nacional do ensino médio) foi instituído pela portaria n. 438, de 28 de maio de 1998, inicialmente para avaliar a qualidade do ensino médio com base no desempenho dos estudantes e contava inicialmente com 63 questões de múltipla escolha, porém em 2009 o exame foi reformulado e ampliado com o objetivo de ser utilizado como principal forma de acesso ao ensino superior além de democratizar o acesso as universidades, possibilitar a mobilidade acadêmica e incentivar a reestruturação dos currículos do ensino médio.

O novo ENEM foi estruturado para avaliar as competências e habilidades indicadas por uma matriz de referência que integram os conhecimentos do cotidiano do aluno aos adquiridos na escola.

“ Neste sentido, a escola deve assegurar aos alunos o desenvolvimento das estruturas mais gerais das linguagens, das ciências, das artes e da filosofia, numa dinâmica de ensino que permita ao jovem mobilizar esses conhecimentos tradicionais na busca de soluções criativas para problemas cotidianos devidamente contextualizados.” CASTRO e TIEZZI (2004 p. 131)

Hoje o ENEM é a maior prova realizada por estudantes brasileiros, A edição 2018 do Exame recebeu 6.774.891 inscrições. Desde 2009 a prova é composta por 180 questões objetivas de múltipla escolha. Esse total é dividida igualmente entre as áreas de conhecimento exigidas para a prova, ficando o exame estruturado da seguinte maneira:

Área: Ciências da Natureza e suas tecnologias

- Número de Itens: 45
- Área: Ciências Humanas e suas tecnologias
- Número de Itens: 45
- Área: Linguagens, Códigos e suas tecnologias
- Número de Itens: 45
- Área: Matemática e suas tecnologias
- Número de Itens: 45
- Redação, que deve ser escrita em texto em prosa, do tipo dissertativo-argumentativo, sobre um tema de ordem social, científica, cultural ou política.

O ENEM possibilita que o candidato ingresse no ensino superior de cinco formas diferentes:

Sistema de Seleção Unificada (Sisu)

O Sistema de Seleção Unificada (Sisu) é um programa do Ministério da Educação (MEC) no qual são oferecidas vagas em instituições públicas de ensino. Para participar, é necessário ter prestado a última edição do Enem e tirado nota diferente de zero na redação.



Fonte: shorturl.at/pDFVX

O sistema informatizado fica aberto por quatro dias. Durante esse período, os candidatos devem escolher, pelo site, até duas opções de curso nas universidades participantes. Ao longo da semana, são exibidas notas de corte parciais, calculadas com base no número de vagas e no desempenho dos inscritos. Essa nota serve apenas como uma referência para que o aluno escolha cursos em que tenha maior chance de ser aprovado.

Cada universidade pode atribuir pesos diferentes para cada prova do Enem – por isso, a nota do mesmo candidato pode ser diferente em um curso de engenharia da USP, que prioriza o desempenho em matemática, e na graduação em letras da UFF, na qual a prova de linguagens terá um peso maior.

Há duas edições do Sisu por ano.

O Programa Universidade para Todos (Prouni)



Fonte: shorturl.at/pDFVX

O Prouni oferece bolsas de estudo parciais e integrais em universidades particulares, para participar, o candidato não pode ter diploma de ensino superior. Além disso, deve ter participado da última edição do Exame Nacional do Ensino Médio e tirado, no mínimo, média de 450 pontos na prova. Não é permitido ter zerado na redação.

Também é preciso se enquadrar em um dos seguintes critérios de renda: Bolsas integrais: renda familiar bruta mensal per capita de até 1,5 salário mínimo e bolsas parciais (50% da mensalidade coberta):

Renda familiar bruta mensal per capita de até 3 salários mínimos

Entre as exigências, o candidato deve ainda se encaixar em pelo menos uma das seguintes situações:

- ter cursado o ensino médio em escola pública;
- ter cursado o ensino médio em escola privada, desde que na condição de bolsista integral;
- ter alguma deficiência;
- ser professor do quadro permanente de uma escola pública (nesse caso, o critério de renda familiar não se aplica).

O sistema de seleção é aberto uma vez a cada semestre. Informatizado, seleciona os alunos de acordo com o desempenho no Enem. Após o candidato ser pré-aprovado, precisa comprovar seus dados pessoais na universidade em que foi aprovado. Só assim a vaga estará garantida.

O Fundo de Financiamento Estudantil (Fies)



Fonte: shorturl.at/diT14

O Fies é diferente do Sisu e do Prouni: oferece um financiamento das mensalidades de universidades privadas. Não é uma bolsa de estudos.

Para quem serve: estudantes cuja renda familiar per capita seja de até 3 salários mínimos (R\$ 2.994,00)

Como funciona: Pela nota do Enem, são selecionados alunos que terão as mensalidades da graduação financiadas a juros zero. O contrato de financiamento deve ser assinado na Caixa Econômica.

De quanto será o financiamento: Dependendo da renda do candidato, ele pegará emprestada uma determinada quantia. Por exemplo: supondo que tenha direito a 80% de financiamento. Se a mensalidade for de R\$ 2 mil, ele terá de pagar R\$ 400 por mês. Os outros R\$ 1,6 mil serão quitados depois de terminar a graduação.

O que pagarão durante o curso: O estudante precisará pagar, todo mês, aquela quantia que não foi financiada (no exemplo acima, os R\$ 400) + uma taxa de "gastos operacionais" com o Fies + um seguro de vida. Por que esse seguro? A justificativa é simples: em casos de invalidez ou morte do estudante, essa quantia compensará o governo da dívida do Fies que não será paga. De acordo com o MEC, o seguro é composto por parcelas mensais de cerca de R\$ 5 – e nos cursos de medicina, de R\$ 15.

E depois do curso? Assim que concluir a graduação, o formando precisará começar a pagar a dívida do Fies. Ou seja: quitar todo aquele valor que ele deixou de gastar durante o curso. Nessa modalidade do Fies, se não houver atraso, não há juros.

Universidades Particulares

Determinadas universidades privadas não participam do Prouni, mas utilizam a nota do Enem no lugar do vestibular próprio. Elas podem estabelecer regras para o processo seletivo, que é desvinculado de qualquer programa do governo.

Há algumas instituições que aceitam a nota não só da edição mais recente do Enem, e sim de qualquer prova dos últimos cinco anos, por exemplo. Outras preferem colocar o exame como um bônus a ser adicionado ao vestibular tradicional.

Universidades portuguesas



Fonte: shorturl.at/pDFVX

O Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) já estabeleceu parceria com 42 universidades de Portugal. Elas definem a forma de usar a nota do Enem no processo seletivo - os pesos de cada área do conhecimento e as regras para inscrição. No convênio, o governo brasileiro não transfere recursos nem paga auxílios estudantis aos aprovados.

Fonte: shorturl.at/pDFVX

Artes no Enem

A disciplina de artes está inserida no Enem dentro da prova de Linguagens Códigos e suas tecnologias, a qual falaremos em específico.

O foco dessa área do conhecimento é abordar as várias linguagens e os códigos por elas estruturados, para estabelecer diferentes formas de comunicação, com o objetivo de **“Trabalhar as linguagens não apenas como formas de expressão e comunicação, mas como constituidoras de significados, conhecimentos e valores.”** (BRASIL, 2002, p. 25).

Conforme a Matriz de referência do exame as 45 questões da prova de “Linguagens, Códigos e suas Tecnologias” visam à avaliação de nove competências.

São pertinentes a área das artes, a de número 3 e 4.

A competência da área 3 se volta para o campo do teatro e da dança, que envolve: **“Compreender e usar a linguagem corporal como relevante para a própria vida, integradora social e formadora da identidade.”** (BRASIL, 2019b, p. 2).

A competência da área 4 se volta para as artes em geral. **“Compreender a arte como saber cultural e estético gerador de significação e integrador da organização do mundo e da própria identidade.”** (BRASIL, 2019, p. 3).

As habilidades exigidas para essa competência são:

H12 - Reconhecer diferentes funções da arte, do trabalho da produção dos artistas em seus meios culturais.

H13 - Analisar as diversas produções artísticas como meio de explicar diferentes culturas, padrões de beleza e preconceitos.

H14 - Reconhecer o valor da diversidade artística e das inter-relações de elementos que se apresentam nas manifestações de vários grupos sociais e étnicos.

A prova do ENEM busca abordar a área de artes em conceitos interdisciplinares por isso não deve ser entendida como uma imensa lista de características, estilos de época e autores mas sim na compreensão da arte como linguagem e manifestação (do erudito ao popular) de diferentes culturas. O exame possui um caráter visual, sendo possível observar temas da área de artes que se relacionam com outros conteúdos.

É necessário compreender que mesmo com o aspecto interdisciplinar, cada área da arte possui particularidades e características e é necessário estudá-las para que ela não acabe sendo reduzida enquanto conteúdo.

Ana Mae Barbosa afirma que “Arte não é enfeite. Arte é cognição, é profissão, é uma forma diferente da palavra para interpretar o mundo, a realidade, o imaginário, e é conteúdo”.

A compreensão sobre os conteúdos da disciplina de arte, sua história e seus meios são de maior importância para que haja valorização dessa área de ensino.

Os benefícios de compreender a arte enquanto linguagem e relacioná-la com o cotidiano auxiliam vão muito além de um exame, o aprendizado em arte leva o aluno a um processo de reconstrução de significados, fazendo-o explorar seus sentidos, intelecto, percepção, criatividade ligando sua compreensão de mundo a obra, desenvolvendo suas habilidades críticas de forma contínua no seu cotidiano.

Pela ânsia de resolver todo o tipo de adversidade em sala de aula, é comum buscar por um como: como faço para ensinar arte para tantos alunos? A resposta ouvida, talvez frustrante, vem em forma de uma metáfora: Não há receita. Quando pensamos em metodologias para o ensino é comum a metáfora da receita de bolo, pensar em etapas como regras que irão levar ao sucesso.

Agora, paremos um pouco e pensemos sobre uma receita, de bolo, no caso. Muitos de nós já seguimos uma receita. Fizemos bolos. Por vezes, usamos a mesma receita diversas vezes, ou a mesma receita usada por alguém de nossa família ou de algum amigo, mas nem sempre um bolo, da mesma receita, é igual ao outro.

A receita, por ela mesma, não é garantia da qualidade de um bolo. Os resultados, nesse caso, dependerão da experiência e envolvimento desse alguém que, hábil e sabiamente, perceberá as suas circunstâncias e as articulará com os procedimentos escolhidos, a receita, arranjando-os, em alterações se necessárias, para o seu fim: um delicioso bolo.

Ao longo da história do ensino da arte muitas receitas foram elaboradas, usadas, reinventadas; por vezes - por vários motivos, dentre os quais, os citados no início desse texto reproduzidas, indiferentes aos seus contextos.

Todas essas receitas de como ensinar arte continuam a circular, impressas em livros didáticos e paradidáticos, presentes e resistentes em nossas práticas, contendo seus ingredientes, sua ordem, seu modo de fazer. Mas, sozinhas não resolveram, resolvem ou resolverão nenhum problema educacional. Sozinhas, pairam inertes e alheias, repousando sobre páginas. Não realizam nada, sem serem escolhidas por alguém e atualizadas, no sentido mesmo de colocá-las em ato, torná-las potencialidades.

As receitas, os métodos, as metodologias, são importantes como formas abstratas de organização, de sistematização, uma constituição de sentido que aplaca nossa sensação de insegurança diante da condição movediça daquilo que chamamos realidade. No entanto, efetivamente, é em nossa relação com cada uma dessas nossas realidades aliando aquilo que sabemos às situações concretas que vivemos, em meio ao erro, a instabilidade, a confusão, ao inesperado que podemos encontrar os modos de agir, os como fazer, os caminhos possíveis para o enfrentamento do difícil, mas da mesma forma valoroso, trabalho educativo. É, pois, desse enfrentamento, incômodo por vezes, que são criados e recriados os caminhos, as receitas, os métodos e as metodologias para realizar o mais próximo possível daquilo que compreendemos ensinar arte.

Fonte: shorturl.at/qFKW7

Tendo isto em mente, de forma alguma este trabalho tem a intenção de ensinar metodologias, mas sim de abrir possibilidades, de auxiliar, um apoio para o professor caso haja a necessidade.

É necessário pensar que metodologias podem ser alteradas, é preciso que se leve em consideração seu contexto, elas devem ser testadas e moldadas a realidade que é encontrada em sala de aula.

Isto dito nesse trabalho vamos abordar primeiramente uma abordagem da Educadora Anna Mae Barbosa para Arte educação e logo após veremos sobre como o design e suas metodologias podem auxiliar o ensino de artes.

Abordagem triangular

A pesquisadora e professora Anna Mae Barbosa, refletindo sobre a democratização do conhecimento em arte vinculado a uma educação descontextualizada buscou conhecer o processo histórico do ensino de arte no Brasil uma vez que considera fundamental para que se possa perceber as realidades pessoais e sociais e a lidar criticamente com elas. A sua pesquisa uniu relatos e reflexões que conduziram e ainda conduzem o trabalho de grande parte dos arte/educadores.

Atenta à falta de sistematização no ensino da arte, Anna desenvolveu em 1987 a Abordagem Triangular, baseada em três pilares: contextualização histórica; apreciação artística; e fazer artístico. A prática é uma das mais utilizadas nas escolas brasileiras e pode até ser conhecida com outros nomes, mas a educadora não gosta de chamá-la de metodologia nem de proposta.

“O que pensei foi em algo que pudesse ser construído coletivamente. A abordagem é muito flexível, pode ser feita de várias maneiras.”

-Anna Mae Barbosa.

A abordagem consiste na forma de como constroem o conhecimento nas artes, através na interligação dos três eixos que são:

EXPERIMENTAÇÃO

- fazer arte; fazer artístico; trabalho prático artístico: consiste na estimulação a criação. Aqui baseia-se na criação da arte, não como uma cópia, mas sim trabalhando a releitura da obra, a qual foi interpretado, transformando em algo novo.

FRUIÇÃO/DECODIFICAÇÃO

- Leitura da obra de arte; apreciação imagens artística e crítica: consiste em descortinar a análise da obra, estimular a capacidade de pensar sobre a arte, não que é certo ou errado, apenas leitura do objeto para interpretação da obra e não o artista.

CONTEXTUALIZAR

- Contextualização histórica; conhecer a sua contextualização histórica da obra (imagens). Consiste em relacionar a obra com a história da arte e outras áreas conhecimentos.



“Quando falo de conhecer arte falo de um conhecimento que nas artes visuais se organiza inter-relacionando o fazer artístico, a apreciação da arte e a história da arte. Nenhuma das três áreas sozinha corresponde à epistemologia da arte. O conhecimento em artes se dá na interseção da experimentação, da decodificação e da informação. Só um fazer consciente e informado torna possível a aprendizagem em arte”.

Anna Mae Barbosa

Design e suas metodologias

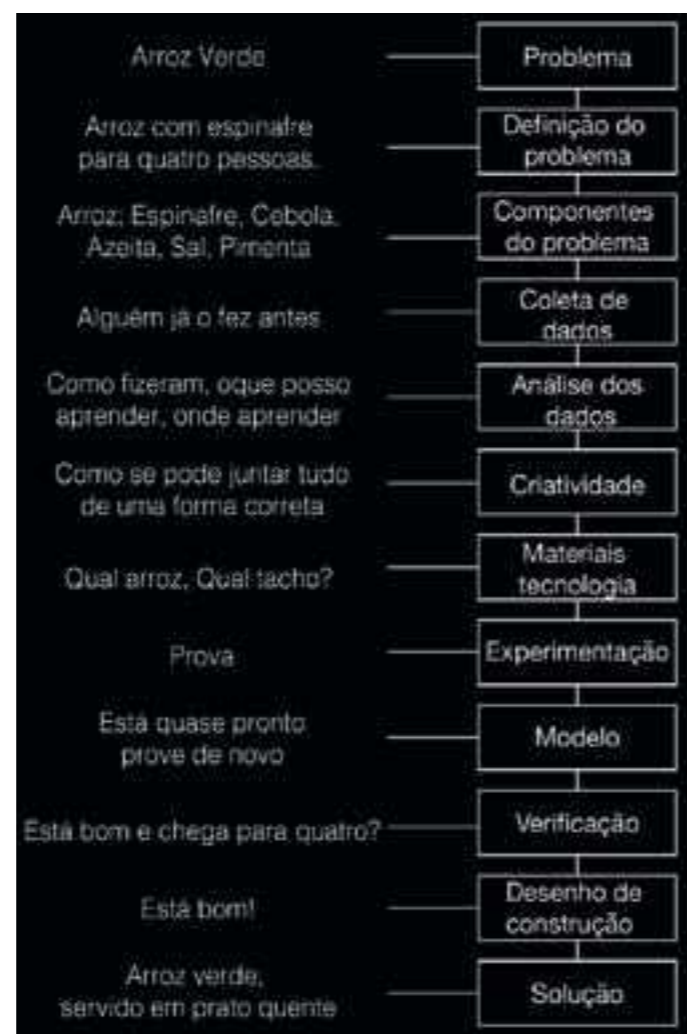
O design é um campo riquíssimo que envolve diferentes disciplinas. Pode ser entendido e utilizado como uma atividade, um processo de construção de conhecimentos e até mesmo como um fenômeno cultural, buscando sempre uma melhoria. Também pode ser um propagador de mudanças, tanto sociais como políticas.

A metodologia é como um mapa para se chegar aonde se deseja, e existem diversos caminhos e mapas diferentes, de modo que você pode até tentar ir sozinho, mas ter esse guia te ajudará bastante. O método são os passos que você deverá dar para atingir o seu objetivo, junto a isso se dá o processo, como você caminhará? Qual curso irá tomar dentro do método para realizar o seu objetivo? As técnicas são os instrumentos que você utilizará durante o seu caminho.

Tem um problema e não sabe muito bem como resolver? O design pode te ajudar!

Separando o problema em etapas, buscando solução, respeitando os contextos e as pessoas envolvidas que serão envolvidas no processo.

A metodologia de Bruno Munari utiliza o problema do Arroz verde como exemplo:



Para Johnsey (1990), a aplicação de metodologias e atividades de design na educação auxilia os alunos nas tomadas de decisões, na organização de ideias e no planejamento. Para ele, nem sempre, para se solucionar um problema, é necessário seguir um esquema lógico; às vezes um plano ou planejamento é o suficiente para se chegar a uma resposta.

Outros teóricos falam sobre os benefícios do design para a educação:

Segundo Archer (1996) e Baynes (1991) apud FONTOURA, (2002), o design apresenta quatro princípios que justificam a sua utilização nas atividades direcionadas à educação:

As pessoas de forma consciente transformam o entorno para satisfazer suas necessidades e desejos.

O design permite imaginar e transformar ambientes, produtos e comunicações.

A consciência e as habilidades de design (imaginar, externar, utilizar ferramentas, aprender através da experiência) são características humanas e podem ser utilizadas para a educação.

Auxiliar tomadas de decisões que afetam a vida pessoal e a vida da comunidade.

O desenvolvimento de um projeto e as atividades de design podem ser caracterizados como processos geradores de conhecimentos, pois utilizam a pesquisa como instrumento.

Nesse sentido, a sala de aula se torna um espaço para a ação, um lugar onde se constrói criticamente novos conhecimentos, levando em conta também os já existentes.

As atividades de design, na sala de aula, promovem a interação entre a mente e as mãos, entre o pensar e o fazer, entre a teoria e a prática. A criança ou jovem é engajado numa aventura de descobertas, reflexões e construções. (FONTOURA, 2002, p. 143).

As atividades do design, promovem experiências que misturam diferentes perspectivas e envolvem ligações do que é aprendido com as ações efetivas. Essas atividades envolvem considerações sobre pessoas e recursos, relacionando contextos, métodos, resultados e valores, os quais podem recorrer à arte para expressar, à tecnologia para se comunicar, ao espaço para situar as ideias e à ciência para avaliar seus resultados.

“Por meio de intensa discussão com a metodologia, o design se tornou quase que pela primeira vez ‘ensinável’, ‘aprendível’ e, com isto, comunicável. O contínuo e constante significado da metodologia do design para o ensino é hoje a contribuição para o aprendizado da lógica e sistemática do pensamento.”

BÜRDEK.

Entre as metodologias para a educação através do design, a de Fontoura (2002) foi a minha escolhida para trabalhar no projeto AFIN.

Durante as atividades de design, a utilização de metodologias, na maioria das vezes, é interativa, de modo que, algumas vezes, é preciso voltar ao começo para avançar.



ADAPTADO DE FONTOURA, 2002

Conforme já indicado, o ENEM possui em sua matriz o conteúdo de Arte. Para observar como essa área de conhecimento vem sendo abordada observaremos as questões referentes a arte nos exames realizados entre os anos de 2010 a 2018.

Das 45 questões do caderno de linguagens códigos e suas tecnologias. É comum na prova do Enem que artes visuais ou música sejam apresentadas mas com foco em literatura ou gramática. Para esse trabalho foram selecionadas apenas as que continham a temática artística de forma mais específica.

2010 – Segundo dia / Caderno amarelo



Questão 108

Em busca de maior naturalismo em suas obras e fundamentando-se em novo conceito estético, Monet, Degas, Renoir e outros artistas passaram a explorar novas formas de composição artística, que resultaram no estilo denominado Impressionismo. Observadores atentos da natureza, esses artistas passaram a

- A retratar, em suas obras, as cores que idealizavam de acordo com o reflexo da luz solar nos objetos.
- B usar mais a cor preta, fazendo contornos nítidos, que melhor definiam as imagens e as cores do objeto representado.
- C retratar paisagens em diferentes horas do dia, recriando, em suas telas, as imagens por eles idealizadas.
- D usar pinceladas rápidas de cores puras e dissociadas diretamente na tela, sem misturá-las antes na paleta.
- E usar as sombras em tons de cinza e preto e com efeitos esfumados, tal como eram realizadas no Renascimento.

Resolução:

Não se pode utilizar a qualificação “idealizadas” para as cores da pintura impressionista. Assim como, também, não apenas retratar o efeito da “luz solar” que esses pintores buscavam reproduzir. O que se percebe nas obras dos pintores impressionistas é o procedimento inovador em usar pinceladas rápidas de cores puras e separadas, sem misturá-las antes na paleta.

A prova de artes

Questão 106

O folclore é o retrato da cultura de um povo. A dança popular e folclórica é uma forma de representar a cultura regional, pois retrata seus valores, crenças, trabalho e significados. Dançar a cultura de outras regiões é conhecê-la, é de alguma forma se apropriar dela, é enriquecer a própria cultura.

BREGOLATO, R. A. *Cultura Corporal da Dança*. São Paulo: Icone, 2007.

As manifestações folclóricas perpetuam uma tradição cultural, é obra de um povo que a cria, recria e a perpetua. Sob essa abordagem deixa-se de identificar como dança folclórica brasileira

- A o Bumba-meu-boi, que é uma dança teatral onde personagens contam uma história envolvendo crítica social, morte e ressurreição.
- B a Quadrilha das festas juninas, que associam festejos religiosos a celebrações de origens pagãs envolvendo as colheitas e a fogueira.
- C o Congado, que é uma representação de um reinado africano onde se homenageia santos através de música, cantos e dança.
- D o Balé, em que se utilizam músicos, bailarinos e vários outros profissionais para contar uma história em forma de espetáculo.
- E o Carnaval, em que o samba derivado do batuque africano é utilizado com o objetivo de contar ou recriar uma história nos desfiles.

Resolução:

A dança é considerada uma manifestação folclórica quando retrata a cultura de uma determinada região. Dentre as opções, o Balé não é uma dança folclórica brasileira, pois é uma dança que pode contar qualquer história em forma de espetáculo.

Questão 123

“Todas as manhãs quando acordo, experimento um prazer supremo: o de ser Salvador Dalí.”

NÉRET, G. *Salvador Dalí*. Taschen, 1998.

Assim escreveu o pintor dos “relógios moles” e das “girafas em chamas” em 1931. Esse artista excêntrico deu apoio ao general Franco durante a Guerra Civil Espanhola e, por esse motivo, foi afastado do movimento surrealista por seu líder, André Breton. Dessa forma, Dalí criou seu próprio estilo, baseado na interpretação dos sonhos e nos estudos de Sigmund Freud, denominado “método de interpretação paranoico”. Esse método era constituído por textos visuais que demonstram imagens

- A do fantástico, impregnado de civismo pelo governo espanhol, em que a busca pela emoção e pela dramaticidade desenvolveram um estilo incomparável.
- B do onírico, que misturava sonho com realidade e interagiu refletindo a unidade entre o consciente e o inconsciente como um universo único ou pessoal.
- C da linha inflexível da razão, dando vazão a uma forma de produção despojada no traço, na temática e nas formas vinculadas ao real.
- D do reflexo que, apesar do termo “paranoico”, possui sobriedade e elegância advindas de uma técnica de cores discretas e desenhos precisos.
- E da expressão e intensidade entre o consciente e a liberdade, declarando o amor pela forma de conduzir o enredo histórico dos personagens retratados.

Resolução:

Salvador Dalí criava suas obras a partir da interação entre o sonho (o onírico) e a realidade. Assim, podemos dizer que há a fusão do consciente com o inconsciente, objeto de estudos de Sigmund Freud.

Questão 123

Após estudar na Europa, Anita Malfatti retornou ao Brasil com uma mostra que abalou a cultura nacional do início do século XX. Elogiada por seus mestres na Europa, Anita se considerava pronta para mostrar seu trabalho no Brasil, mas enfrentou as duras críticas de Monteiro Lobato. Com a intenção de criar uma arte que valorizasse a cultura brasileira, Anita Malfatti e outros artistas modernistas

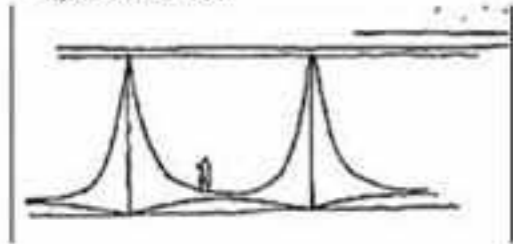
- A) buscaram libertar a arte brasileira das normas acadêmicas europeias, valorizando as cores, a originalidade e os temas nacionais.
- B) defenderam a liberdade limitada de uso da cor, até então utilizada de forma irrestrita, afetando a criação artística nacional.
- C) representaram a ideia de que a arte deveria copiar fielmente a natureza, tendo como finalidade a prática educativa.
- D) mantiveram de forma fiel a realidade nas figuras retratadas, defendendo uma liberdade artística ligada à tradição acadêmica.
- E) buscaram a liberdade na composição de suas figuras, respeitando limites de temas abordados.

Resolução:

Os artistas modernistas, principalmente em sua primeira geração, buscaram criar uma arte em que valorizasse a cultura brasileira libertando-se de normas acadêmicas europeias, destacando as cores e os temas nacionais.

2011 – Segundo dia / Caderno amarelo

10 QUESTÃO 107



IMODESTO "As colunas do Alvorada podiam ser mais fáceis de construir, sem aquelas curvas. Mas foram elas que o mundo inteiro copiou"
Brasília 50 anos. Veja. No 2 138, nov. 2009.

Utilizadas desde a Antiguidade, as colunas, elementos verticais de sustentação, foram sofrendo modificações e incorporando novos materiais com ampliação de possibilidades. Ainda que as clássicas colunas gregas sejam retomadas, notáveis inovações são percebidas, por exemplo, nas obras de Oscar Niemeyer, arquiteto brasileiro nascido no Rio de Janeiro em 1907. No desenho de Niemeyer, das colunas do Palácio da Alvorada, observa-se

- A) a presença de um capital muito simples, reforçando a sustentação.
- B) o traçado simples de amplas linhas curvas opostas, resultando em formas marcantes.
- C) a disposição simétrica das curvas, conferindo saliência e distorção à base.
- D) a oposição de curvas em concreto, configurando certo peso e rebuscamento.
- E) o excesso de linhas curvas, levando a um exagero na ornamentação.

(ENEM, 2011, p. 10)

Resolução:

Oscar Niemeyer utiliza as curvas do corpo feminino, mencionadas pela opção B como traçado simples de amplas linhas curvas, como referência para criação das colunas do Palácio da Alvorada.

13 QUESTÃO 110



LEIRNER, N. Tronco com cadeira. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br>. Acesso em: 27 jul. 2010.

Nessa estranha dignidade e nesse abandono, o objeto foi exaltado de maneira limitada e ganhou significado que se pode considerar mágico." Daí sua vida inquietante e absurda". Tornou-se ídolo e, ao mesmo tempo, objeto de zombaria. Sua realidade intrínseca foi anulada.

JAFFÉ, A. O simbolismo nas artes plásticas. In: JUNG, C. G. (org.). O homem e os seus símbolos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

A relação observada entre a imagem e o texto apresentados permite o entendimento da intenção de um artista contemporâneo. Neste caso, a obra apresenta características

- A) funcionais e de sofisticação decorativa.
- B) futuristas e do abstrato geométrico.
- C) construtivistas e de estruturas modulares.
- D) abstracionistas e de releitura do objeto.
- E) figurativas e de representação do cotidiano.

(ENEM, 2011, p. 11)

Resolução:

Adesfuncionalização de um objeto marca a obra de arte contemporânea, o que elimina suas características próprias, inerentes, que rondam o senso comum. A abstração do objeto material permite sua releitura e, conseqüentemente, ampliação do seu horizonte estético.

17 QUESTÃO 112 TEXTO I



Toca do Salitre, Piauí
Disponível em: <http://www.fumdam.org.br>.
Acesso em: 27 jul. 2010.

TEXTO II



Arte Urbana. Foto: Diego Singh
Disponível em: <http://www.diaadia.pr.gov.br>.
Acesso em: 27 jul. 2010.

O grafite contemporâneo, considerado em alguns momentos como uma arte marginal, tem sido comparado às pinturas murais de várias épocas e às escritas pré-históricas. Observando as imagens apresentadas, é possível reconhecer elementos comuns entre os tipos de pinturas murais, tais como:

- A) preferência por tintas naturais por razão de seu efeito estético.
 - B) a inovação na técnica de pintura, rompendo com modelos estabelecidos.
 - C) o registro do pensamento e das crenças das sociedades em várias épocas.
 - D) a repetição dos temas e a restrição de uso pelas classes dominantes.
 - E) o uso exclusivista da arte para atender aos interesses da elite.
- (ENEM, 2011, p. 12)

¹⁸ Referente a arte produzida no período pré-histórico.

Resolução:

Os únicos elementos em comum entre a pintura rupestre e o grafite contemporâneo consistem na imagem de seres humanos e de outros elementos gráficos que representam os pensamentos e as crenças de cada época.

Questão 114



PICASSO, P. Guernica. Óleo sobre tela. 349 x 777 cm. Museu Reina Sofía, Espanha, 1937. Disponível em: <http://www.fddreis.files.wordpress.com>. Acesso em: 26 jul. 2010.

O pintor espanhol Pablo Picasso (1881–1973), um dos mais valorizados no mundo artístico, tanto em termos financeiros quanto históricos, criou a obra Guernica em protesto ao ataque aéreo à pequena cidade basca de mesmo nome. A obra, feita para integrar o Salão Internacional de Artes Plásticas de Paris, percorreu toda a Europa, chegando aos EUA e instalando-se no MoMA, de onde sairia apenas em 1991. Essa obra cubista apresenta elementos plásticos identificados pelo:

- A) painel ideográfico, monocromático, que enfoca várias dimensões de um evento, renunciando à realidade, colocando-se em plano frontal ao espectador.
- B) horror da guerra de forma fotográfica, com o uso da perspectiva clássica, envolvendo o espectador nesse exemplo brutal de crueldade do ser humano.
- C) uso das formas geométricas no mesmo plano, sem emoção e expressão, despreocupado com o volume, a perspectiva e a sensação escultórica.
- D) esfacelamento dos objetos abordados na mesma narrativa, minimizando a dor humana a serviço da objetividade, observada pelo uso do claro-escuro.
- E) uso de vários ícones que representam personagens fragmentados bidimensionalmente, de forma fotográfica

Resolução:

Na obra Guernica, Picasso mescla aspectos cubistas com elementos expressivos, enfocando mais de uma dimensão do evento, sem a preocupação de ser realista. Não há uso de perspectiva clássica (o que desqualifica a opção B), mas sim de formas geométricas. Entretanto, o que desqualifica as opções C, D e E é a percepção que o artista faz da dor de pessoas comuns, que sofreram com o bombardeio; não sendo possível anular a emoção da obra.

2012 – Segundo dia / Caderno amarelo

25 QUESTÃO 116

LXXVIII (Camões, 1525?-1580)

Leda serenidade deleitosa,
Que representa em terra um paraíso;
Entre rubis e perlas doce riso;
Debaixo de ouro e neve cor-de-rosa;
Presença moderada e graciosa,
Onde ensinando estão despejo e siso
Que se pode por arte e por aviso,
Como por natureza, ser fermosa;
Fala de quem a morte e a vida pende;
Rara, suave; enfim, Senhora, vossa;
Repouso nela alegre e comedido;

Estas as armas são com que me rende
E me cativa Amor; mas não que possa
Despojar-me da glória de rendido.

CAMÕES, L. *Obra completa*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2008.



SANZIO, R. (1483-1520) A mulher com o unicórnio. Roma, Galleria Borghese. Disponível em: www.arquipelagos.pt. Acesso em: 29 fev. 2012.

A pintura e o poema, embora sendo produtos de duas linguagens artísticas diferentes, participaram do mesmo contexto social e cultural de produção pelo fato de ambos:

- A) apresentarem um retrato realista, evidenciado pelo unicórnio presente na pintura e pelos adjetivos usados no poema.
 - B) valorizarem o excesso de enfeites na apresentação pessoal e na variação de atitudes da mulher, evidenciadas pelos adjetivos do poema.
 - C) apresentarem um retrato ideal de mulher marcado pela sobriedade e o equilíbrio, evidenciados pela postura, expressão e vestimenta da moça e os adjetivos usados no poema.
 - D) desprezarem o conceito medieval da idealização da mulher como base da produção artística, evidenciado pelos adjetivos usados no poema.
 - E) apresentarem um retrato ideal de mulher marcado pela emotividade e o conflito interior, evidenciados pela expressão da moça e pelos adjetivos do poema.
- (ENEM, 2012, p. 12)

Resolução:

As duas obras (poema e pintura) representam linguagens artísticas diferentes, no entanto, fazem parte de um mesmo contexto social e cultural de produção ao apresentarem uma imagem da mulher ideal – a mulher marcada pela sobriedade e pelo equilíbrio. No poema de Camões temos o uso dos adjetivos, já na pintura, a postura, a expressão e vestimenta.

27 QUESTÃO 121



ARGAN, G. C. Arte moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

O quadro *Les Femmes d'Alger* (1907), de Pablo Picasso, representa o rompimento com a estética clássica e a revolução da arte no início do século XX. Essa nova tendência se caracteriza pela:

- A) pintura de modelos em planos irregulares.
- B) mulher como temática central da obra.
- C) cena representada por vários modelos.
- D) oposição entre tons claros e escuros.
- E) nudez explorada como objeto de arte.

(ENEM, 2012, p. 14)

Resolução:

Observando o quadro de Pablo Picasso percebemos a pintura de uma mesma figura em planos irregulares, característicos do Cubismo. Essa inovação permitiu a ruptura com o modelo clássico revolucionando a arte no início do século XX. Assim, a opção A confirma a característica dessa nova tendência.

30 QUESTÃO 131



BARDI, P. M. Em torno da escultura no Brasil. São Paulo: Banco Sudameris Brasil, 1989.

Com contornos assimétricos, riqueza de detalhes nas vestes e nas feições, a escultura barroca no Brasil tem forte influência do rococó europeu e está representada aqui por um dos profetas do pátio do Santuário do Bom Jesus de Matosinho, em Congonhas (MG), esculpido em pedra-sabão por Aleijadinho. Profundamente religiosa, sua obra revela:

- A) liberdade, representando a vida de mineiros à procura da salvação.
- B) credibilidade, atendendo a encomendas dos nobres de Minas Gerais.
- C) simplicidade, demonstrando compromisso com a contemplação do divino.
- D) personalidade, modelando uma imagem sacra com feições populares.
- E) singularidade, esculpindo personalidades do reinado nas obras divinas.

(ENEM, 2012, p. 17)

Resolução:

As esculturas barrocas no Brasil têm forte influência do rococó europeu. As obras sacras de Aleijadinho distinguem-se das demais por apresentar características particulares das esculturas inspiradas nas pessoas do povo.

22 QUESTÃO 114



Cartaz afixado nas bibliotecas centrais e setoriais da Universidade Federal de Goiás (UFG), 2011.

Considerando-se a finalidade comunicativa comum do gênero e o contexto específico do Sistema de Biblioteca da UFG, esse cartaz tem função predominantemente:

- A) socializadora, contribuindo para a popularização da arte.
- B) sedutora, considerando a leitura como uma obra de arte.
- C) estética, propiciando uma apreciação despreocupada da obra.
- D) educativa, orientando o comportamento de usuários de um serviço.
- E) contemplativa, evidenciando a importância de artistas internacionais.

(ENEM, 2012, p. 12)

²³ Pertencente às Vanguardas Artísticas Modernas, tendo por características a inserção de cenas e elementos fantasiosos nas obras de arte, tendo por incentivo os sonhos.

Resolução:

Ao utilizar uma obra de Salvador Dalí (*A persistência da memória*) para orientar, alertar, informar os usuários da biblioteca, a UFG pretende fazer com que esses cumpram os prazos de devolução dos livros. Logo, a função do cartaz é educativa, em orientar o comportamento dos usuários de um serviço, conforme expressa a opção D.

2013 – Segundo dia / Caderno amarelo

31 QUESTÃO 109



KUCZYNSKIEGO, P. Ilustração, 2008.
Disponível em: <http://capu.pl>. Acesso em: 3 ago. 2012.

O artista gráfico polonês Pawla Kuczynskiego nasceu em 1976 e recebeu diversos prêmios por suas ilustrações. Nessa obra, ao abordar o trabalho infantil, Kuczynskiego usa sua arte para

- A) difundir a origem de marcantes diferenças sociais.
 - B) estabelecer uma postura proativa da sociedade.
 - C) provocar a reflexão sobre essa realidade.
 - D) propor alternativas para solucionar esse problema.
 - E) retratar como a questão é enfrentada em vários países do mundo.
- (ENEM, 2013, p. 10)

Resolução:

A imagem do artista gráfico Pawla Kuczynskiego tem como objetivo provocar a reflexão sobre a triste realidade do trabalho infantil, já que retrata o contraste entre dois meninos de idade aparentemente semelhantes, sendo que enquanto um brinca, o outro trabalha.

Questão 114

TEXTO I

Andam na praia, quando saímos, oito ou dez deles; e daí a pouco começaram a vir mais. E parece-me que viriam, este dia, à praia, quatrocentos ou quatrocentos e cinquenta. Alguns deles traziam arcos e flechas, que todos trocaram por carapuças ou por qualquer coisa que lhes davam. [...] Andavam todos tão bem-dispostos, tão bem feitos e galantes com suas tinturas que muito agradavam.

CASTRO, S. A carta de Pero Vaz de Caminha. Porto Alegre: L&PM, 1996 (fragmento).

TEXTO II



PORTINARI, C. O descobrimento do Brasil. 1956.
Óleo sobre tela, 199 x 169 cm

Pertencentes ao patrimônio cultural brasileiro, a carta de Pero Vaz de Caminha e a obra de Portinari retratam a chegada dos portugueses ao Brasil. Da leitura dos textos, constata-se que

A) a carta de Pero Vaz de Caminha representa uma das primeiras manifestações artísticas dos portugueses em terras brasileiras e preocupa-se apenas com a estética literária.

B) a tela de Portinari retrata indígenas nus com corpos pintados, cuja grande significação é a afirmação da arte acadêmica brasileira e a contestação de uma linguagem moderna.

C) a carta, como testemunho histórico-político, mostra o olhar do colonizador sobre a gente da terra, e a pintura destaca, em primeiro plano, a inquietação dos nativos.

D) as duas produções, embora usem linguagens diferentes — verbal e não verbal —, cumprem a mesma função social e artística.

E) a pintura e a carta de Caminha são manifestações de grupos étnicos diferentes, produzidas em um mesmo momento histórico, retratando a colonização.

(ENEM, 2013, p. 12)

Resolução:

A carta de Caminha é um documento histórico e político, que descreve, sob o olhar de cunho otimista do colonizador, os nativos que aqui os receberam. Por outro lado, a pintura de Portinari destaca esses nativos em primeiro plano, transmitindo suas inquietações e espanto com as embarcações portuguesas que se aproximam.

32 QUESTÃO 127



(Tradução da placa: "Não me esqueçam quando eu for um nome importante."). NAZARETH, P. Mercado de Artes / Mercado de Bananas. Miami Art Basel, EUA, 2011. Disponível em: www.40forever.com.br. Acesso em: 31 jul. 2012.

A contemporaneidade identificada na performance / instalação do artista mineiro Paulo Nazareth reside principalmente na forma como ele

- A) resgata conhecidas referências do modernismo mineiro.
 - B) utiliza técnicas e suportes tradicionais na construção das formas.
 - C) articula questões de identidade, território e códigos de linguagens.
 - D) imita o papel das celebridades no mundo contemporâneo.
 - E) camufla o aspecto plástico e a composição visual de sua montagem.
- (ENEM, 2013, p. 16)

Resolução:

A contemporaneidade contida na performance do artista Paulo Nazareth é estabelecida através das questões de identidade socioeconômica articuladas com o espaço ("Mercado de Artes" e "Mercado de Bananas") e os códigos utilizados (linguagem verbal e não verbal).

2014 – Segundo dia / Caderno amarelo

Questão 117

Cordel resiste à tecnologia gráfica

O Cariri mantém uma das mais ricas tradições da cultura popular. É a literatura de cordel, que atravessa os séculos sem ser destruída pela avalanche de modernidade que invade o sertão lírico e telúrico. Na contramão do progresso, que informatizou a indústria gráfica, a Lira Nordestina, de Juazeiro do Norte, e a Academia dos Cordelistas do Crato conservam, em suas oficinas, velhas máquinas para impressão dos seus cordéis.

A chapa para impressão do cordel é feita à mão, letra por letra, um trabalho artesanal que dura cerca de uma hora para confecção de uma página. Em seguida, a chapa é levada para a impressora, também manual, para imprimir. A manutenção desse sistema antigo de impressão faz parte da filosofia do trabalho. A outra etapa é a confecção da xilogravura para a capa do cordel.

As xilogravuras são ilustrações populares obtidas por gravuras talhadas em madeira. A origem da xilogravura nordestina até hoje é ignorada. Acredita-se que os missionários portugueses tenham ensinado sua técnica aos índios, como uma atividade extra-catequese, partindo do princípio religioso que defende a necessidade de ocupar as mãos para que a mente não fique livre, sujeita aos maus pensamentos, ao pecado. A xilogravura antecedeu ao clichê, placa fotomecanicamente gravada em relevo sobre metal, usualmente zinco, que era utilizada nos jornais impressos em rotoplanas.

VICELMO, A. Disponível em: www.onordeste.com. Acesso em: 24 fev. 2013 (adaptado).

A estratégia gráfica constituída pela união entre as técnicas da impressão manual e da confecção da xilogravura na produção de folhetos de cordel

- A) realça a importância da xilogravura sobre o clichê.
- B) oportuniza a renovação dessa arte na modernidade.
- C) demonstra a utilidade desses textos para a catequese.
- D) revela a necessidade da busca das origens dessa literatura.
- E) auxilia na manutenção da essência identitária dessa tradição popular. (ENEM, 2014, p. 13)

Resolução:

Desde o começo do texto, o autor ressalta a literatura de cordel no nordeste e dá especial ênfase à estratégia gráfica como maneira de manter essa cultura popular, manter essa identidade.

39 QUESTÃO 122



CLARK, L. *Bicho de bolso*. Placas de metal, 1966.

O objeto escultórico produzido por Lygia Clark, representante do Neoconcretismo, exemplifica o início de uma vertente importante na arte contemporânea, que amplia as funções da arte. Tendo como referência a obra *Bicho de bolso*, identifica-se essa vertente pelo(a)

- A) participação efetiva do espectador na obra, o que determina a proximidade entre arte e vida.
- B) percepção do uso de objetos cotidianos para a confecção da obra de arte, aproximando arte e realidade.
- C) reconhecimento do uso de técnicas artesanais na arte, o que determina a consolidação de valores culturais.
- D) reflexão sobre a captação artística de imagens com meios óticos, revelando o desenvolvimento de uma linguagem própria.
- E) entendimento sobre o uso de métodos de produção em série para a confecção da obra de arte, o que atualiza as linguagens artísticas. (ENEM, 2014, p. 15)

Resolução:

O objeto está sendo tocado pelo espectador, este pode inclusive dobrar a obra, modificando-a. Ou seja, há uma participação efetiva do indivíduo.

Questão 117

IOTTI



Jornal Zero Hora, 2 mar. 2006.

Na criação do texto, o chargista Iotti usa criativamente um intertexto: os traços reconstróem uma cena de Guernica, painel de Pablo Picasso que retrata os horrores e a destruição provocados pelo bombardeio a uma pequena cidade da Espanha. Na charge, publicada no período de carnaval, recebe destaque a figura do carro, elemento introduzido por Iotti no intertexto. Além dessa figura, a linguagem verbal contribui para estabelecer um diálogo entre a obra de Picasso e a charge, ao explorar

- A) uma referência ao contexto, “trânsito no feriadão”, esclarecendo-se o referente tanto do texto de Iotti quanto da obra de Picasso.
 - B) uma referência ao tempo presente, com o emprego da forma verbal “é”, evidenciando-se a atualidade do tema abordado tanto pelo pintor espanhol quanto pelo chargista brasileiro.
 - C) um termo pejorativo, “trânsito”, reforçando-se a imagem negativa de mundo caótico presente tanto em Guernica quanto na charge.
 - D) uma referência temporal, “sempre”, referindo-se à permanência de tragédias retratadas tanto em Guernica quanto na charge.
 - E) uma expressão polissêmica, “quadro dramático”, remetendo-se tanto à obra pictórica quanto ao contexto do trânsito brasileiro.
- (ENEM, 2014, p. 16)

Resolução:

Podemos perceber pelo texto que há vários significados na expressão “quadro dramático”, ou seja, há polissemia. Os significados se referem aos horrores do massacre de Guernica e ao trânsito nos feriados.

Letra E

2015 – Segundo dia / Caderno amarelo

44 QUESTÃO 97



LEONILSON. *O recruta, o aranha e o penélope*. Bordado sobre tecido, 1992. Disponível em: www.projetoleonilson.com.br. Acesso em: 3 ago. 2012

A obra do artista plástico Leonilson (1953-1993) marca presença no panorama da arte brasileira e internacional.

Nessa obra, ele utilizou a habilidade técnica do bordado manual para

- A) obtenção das linhas retas paralelas.
 - B) valorização do tracejado retilíneo.
 - C) exploração de diferentes texturas.
 - D) obtenção do equilíbrio assimétrico.
 - E) inscrição homogênea das formas e palavras.
- (ENEM, 2015, p. 06).

QUESTÃO 108

Em 1866, tendo encerrado seus estudos na Escola de Belas Artes, em Paris, Pedro Américo ofereceu a tela *A Carioca* ao imperador Pedro II, em reconhecimento ao seu mecenas. O nu feminino obedecia aos cânones da grande arte e pretendia ser uma alegoria feminina da nacionalidade. A tela, entretanto, foi recusada por imoral e licenciosa: mesmo não fugindo à regra oitocentista relativa à nudez na obra de arte, *A Carioca* não pôde, portanto, ser absorvida de imediato. A sensualidade tangível da figura humana, próxima do orientalismo tão em voga na Europa, confrontou-se não somente com os limites morais, mas também com a orientação estética e cultural do Império. O que chocara mais: a nudez frontal ou um nu tão descolado do que se desejava como nudez nacional aceitável, por exemplo, aquelas das românticas figuras indígenas? *A Carioca* oferecia um corpo simultaneamente ideal e obscuro: o alto — uma beleza imaterial — e o baixo — uma carnalidade excessiva. Sugeriu uma mistura de estilos que, sem romper com a regra do decoro artístico, insinuava na tela algo inadequado ao repertório simbólico oficial. A exótica morena, que não é índia — nem mulata ou negra — poderia representar uma visualidade feminina brasileira e desfrutar de um lugar de destaque no imaginário da nossa “monarquia tropical”.

OLIVEIRA, C. Disponível em: <http://anpuh.org.br>. Acesso em: 20 maio 2015.

O texto revela que a aceitação da representação do belo na obra de arte está condicionada à

- A) incorporação de grandes correntes teóricas de uma época, conferindo legitimidade ao trabalho do artista.
- B) atemporalidade do tema abordado pelo artista, garantindo perenidade ao objeto de arte então elaborado.
- C) inserção da produção artística em um projeto estético e ideológico determinado por fatores externos.
- D) apropriação que o pintor faz dos grandes temas universais já recorrentes em uma vertente artística.
- E) assimilação de técnicas e recursos já utilizados por movimentos anteriores que trataram da temática. (ENEM, 2015, p. 10)

Resolução:

O Belo presente na arte nem sempre está atrelado ao conceito comum de beleza. Nas produções artísticas, tem-se como presença do belo a capacidade que a obra tem de impactar o espectador e, para isso, há um processo estético e ideológico aos quais elas são submetidas pelos seus criadores/autores, fundamentados em ideologias ou não, questões epocais e sociais.

QUESTÃO 120

Síntese entre erudito e popular

Na região mineira, a separação entre cultura popular (as artes mecânicas) e erudita (as artes liberais) é marcada pela elite colonial, que tem como exemplo os valores europeus, e o grupo popular, formado pela fusão de várias culturas: portugueses aventureiros ou degredados, negros e índios. Aleijadinho, unindo as sofisticadas da arte erudita ao entendimento do artífice popular, consegue fazer essa síntese característica deste momento único na história da arte brasileira: o barroco colonial.

MAJORA, C. *BrHistória*, n. 3, mar. 2007 (adaptado).

No século XVIII, a arte brasileira, mais especificamente a de Minas Gerais, apresentava a valorização da técnica e um estilo próprio, incluindo a escolha dos materiais. Artistas como Aleijadinho e Mestre Ataíde têm suas obras caracterizadas por peculiaridades que são identificadas por meio

A) do emprego de materiais oriundos da Europa e da interpretação realista dos objetos representados.

B) do uso de recursos materiais disponíveis no local e da interpretação formal com características próprias.

C) da utilização de recursos materiais vindos da Europa e da homogeneização e linearidade representacional.

D) da observação e da cópia detalhada do objeto representado e do emprego de materiais disponíveis na região. E) da utilização de materiais disponíveis no Brasil e da interpretação idealizada e linear dos objetos representados.

Resolução:

A resposta correta é a alternativa B, porque como o próprio texto da questão deixa claro, Aleijadinho foi capaz de unir o erudito e o popular, na mescla de uma arte erudita feita por um artífice popular.

2016 – Segundo dia / Caderno amarelo

QUESTÃO 101



TOZZI, C. Colcha de retalhos. Mosaico figurativo. Estação de Metrô 5a. Disponível em: www.arteforadomuseu.com.br. Acesso em: 8 mar. 2013.

Colcha de retalhos representa a essência do mural e convida o público a

- A) apreciar a estética do cotidiano.
- B) interagir com os elementos da composição.
- C) refletir sobre elementos do inconsciente do artista.
- D) reconhecer a estética clássica das formas.
- E) contemplar a obra por meio da movimentação física.

Resolução:

A Colcha de retalhos está associado ao cotidiano, pois representa, em uma construção, o material utilizado em casa para cobrir a cama, sofá, etc. Além disso, está presente em um lugar que recebe a passagem de muitos indivíduos, diariamente: o metrô. Dessa forma, ao passar por ela, é possível que as pessoas apreciem essa representação.

QUESTÃO 109



Resolução:

O observador realmente participa escolhendo palavras e sentenças e distribuindo-as pelo campo através dos vasos.

Letra B

A origem da obra de arte (2002) é uma instalação seminal na obra de Marilá Dardot. Apresentada originalmente em sua primeira exposição individual, no Museu de Arte da Pampulha, em Belo Horizonte, a obra constitui um convite para a interação do espectador, instigado a compor palavras e sentenças e a distribuí-las pelo campo. Cada letra tem o feitiço de um vaso de cerâmica (ou será o contrário?) e, à disposição do espectador, encontram-se utensílios de plantio, terra e sementes. Para abrigar a obra e servir de ponto de partida para a criação dos textos, foi construído um pequeno galpão, evocando uma estufa ou um ateliê de jardinagem. As 1.500 letras-vaso foram produzidas pela cerâmica que funciona no Instituto Inhotim, em Minas Gerais, num processo que durou vários meses e contou com a participação de dezenas de mulheres das comunidades do entorno. Plantar palavras, semear ideias é o que nos propõe o trabalho. No contexto de Inhotim, onde natureza e arte dialogam de maneira privilegiada, esta proposição se torna, de certa maneira, mais perto da possibilidade.

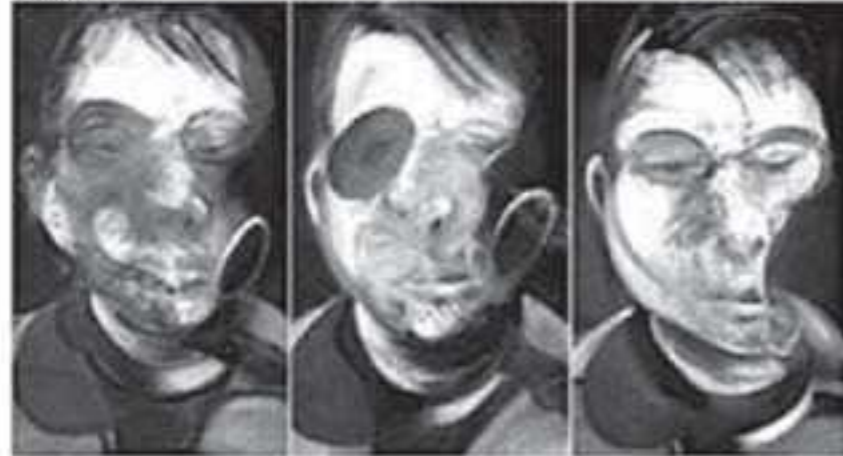
Disponível em: www.inhotim.org.br. Acesso em: 22 maio 2013 (adaptado).

A função da obra de arte como possibilidade de experimentação e de construção pode ser constatada no trabalho de Marilá Dardot porque

- A) o projeto artístico acontece ao ar livre.
- B) o observador da obra atua como seu criador.
- C) a obra integra-se ao espaço artístico e botânico.
- D) as letras-vaso são utilizadas para o plantio de mudas.
- E) as mulheres da comunidade participam na confecção das peças.

QUESTÃO 129

TEXTO I



BAÇON, F. Três estudos para um autorretrato. Óleo sobre tela, 37,5 x 31,8 cm (cada), 1974. Disponível em: www.metmuseum.org. Acesso em: 30 maio 2016.

TEXTO II

Tenho um rosto lacerado por rugas secas e profundas, sulcos na pele. Não é um rosto desfeito, como acontece com pessoas de traços delicados, o contorno é o mesmo mas a matéria foi destruída. Tenho um rosto destruído.

DURAS, M. *O amante*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

Na imagem e no texto do romance de Marguerite Duras, os dois autorretratos apontam para o modo de representação da subjetividade moderna. Na pintura e na literatura modernas, o rosto humano deforma-se, destrói-se ou fragmenta-se em razão

- A da adesão à estética do grotesco, herdada do romantismo europeu, que trouxe novas possibilidades de representação.
- B das catástrofes que assolaram o século XX e da descoberta de uma realidade psíquica pela psicanálise.
- C da opção em demonstrarem oposição aos limites estéticos da revolução permanente trazida pela arte moderna.
- D do posicionamento do artista do século XX contra a negação do passado, que se torna prática dominante na sociedade burguesa.
- E da intenção de garantir uma forma de criar obras de arte independentes da matéria presente em sua

Resolução:

A imagem já revela traços de transformação adquirida em função do contexto das catástrofes do século XX. Isso se confirma ainda mais pelo texto II quando aparece a expressão “rosto lacerado” e “rosto desfeito”.

A mudança na presidência da república e as trocas de comando no MEC e Inep, acarretaram alterações no Enem 2017. A partir deste ano a aplicação das provas passaram a ser em dois domingos. A Prova de linguagens Códigos e suas tecnologias passou a ser no primeiro domingo.

2017 – Primeiro dia / Caderno amarelo

QUESTÃO 30

TEXTO I



GOELDI, O. *Sem título*. Bico de pena, 29,4 x 24 cm, Coleção Ary Ferreira Macedo, circa 1940.

Disponível em: <https://revistacontemporartes.blogspot.com.br>. Acesso em: 10 dez. 2012.

TEXTO II

Na sua produção, Goeldi buscou refletir seu caminho pessoal e político, sua melancolia e paixão sobre os intensos aspectos mais latentes em sua obra, como: cidades, peixes, urubus, caveiras, abandono, solidão, drama e medo.

ZULIETTI, L. F. Goeldi: da melancolia ao inevitável. *Revista de Arte, Mídia e Política*. Acesso em: 24 abr. 2017 (adaptado).

O gravador Oswaldo Goeldi recebeu fortes influências de um movimento artístico europeu do início do século XX, que apresenta as características reveladas nos traços da obra de

A



Alfred Kubin,
representante do
Expressionismo.

Sonho e desarranjo,
Alfred Kubin.

B



Henri Matisse,
representante do
Fauvismo.

Bailarina deitada, Henri
Matisse

C



Diego Rivera,
representante do
Muralismo.

Mineiro, Diego Rivera.

D



Pablo Picasso,
representante do
Cubismo.

**Retrato de Igor
Stravinsky,** Pablo Picasso.

E



René Magritte,
representante do
Surrealismo.

Os amantes, René
Magritte.

Resolução:

Oswaldo Goeldi o gravador e ilustrador brasileiro foi professor da Escola Nacional de Belas artes e manteve contato com artistas modernistas como Manuel Bandeira e Di Cavalcante. Seu maior influenciador foi o pintor austríaco Alfred Kubin, o que atesta o item A como o correto.

QUESTÃO 24

TEXTO I



SPETO. **Grafite.** Museu Afro Brasil, 2009.

Disponível em: www.dianoosp.com.br. Acesso em: 25 set. 2015.

TEXTO II

Speto

Paulo César Silva, mais conhecido como Speto, é um grafiteiro paulista envolvido com o skate e a música. O fortalecimento de sua arte ocorreu, em 1999, pela oportunidade de ver de perto as referências que trazia há tempos, ao passar por diversas cidades do Norte do Brasil em uma turnê com a banda O Rappa.

Revista Zupi, n. 19, 2010.

O grafite do artista paulista Speto, exposto no Museu Afro Brasil, revela elementos da cultura brasileira reconhecidos

- A na influência da expressão abstrata.
- B na representação de lendas nacionais.
- C na inspiração das composições musicais.
- D nos traços marcados pela xilogravura nordestina.
- E nos usos característicos de grafismos dos skates.

Resolução:

Com um conhecimento básico sobre a estética da xilogravura será possível atestar a resposta certa como o item D.

QUESTÃO 31



ERNESTO NETO. *Dengo*. 2010. MAM-SP, 2010.

Disponível em: <http://espaçozumus.com>. Acesso em: 29 abr. 2017.

A instalação *Dengo* transformou a sala do MAM-SP em um ambiente singular, explorando como principal característica artística a

- A) participação do público na interação lúdica com a obra.
- B) distribuição de obstáculos no espaço da exposição.
- C) representação simbólica de objetos oníricos.
- D) interpretação subjetiva da lei da gravidade.
- E) valorização de técnicas de artesanato.

Resolução:

uma das características que caracterizam uma instalação é a possibilidade de interação do público com a obra. Assim, a resposta é o item A.

QUESTÃO 45



VALENTIM, R. *Emblema 78*. Acrílico sobre tela. 73 x 100 cm. 1978.

Disponível em: www.espaçodarte.com.br. Acesso em: 2 ago. 2012.

A obra de Rubem Valentim apresenta emblemas que, baseando-se em signos de religiões afro-brasileiras, se transformam em produção artística. A obra *Emblema 78* relaciona-se com o Modernismo em virtude da

- A) simplificação de formas da paisagem brasileira.
- B) valorização de símbolos do processo de urbanização.
- C) fusão de elementos da cultura brasileira com a arte europeia.
- D) alusão aos símbolos cívicos presentes na bandeira nacional.
- E) composição simétrica de elementos relativos à miscigenação racial.

Resolução:

A questão pede uma relação com o modernismo brasileiro, e uma das principais características do modernismo foi a fusão de elementos da cultura brasileira com a arte europeia, o que ficou conhecido como antropofagia. A obra apresenta traços do concretismo Europeu com a cultura afro-brasileira. Portanto, a resposta certa é o item C.

2018 – Primeiro dia / Caderno amarelo

QUESTÃO 29

TEXTO I

Também chamados impressões ou imagens fotogramáticas [...], os fotogramas são, numa definição genérica, imagens realizadas sem a utilização da câmera fotográfica, por contato direto de um objeto ou material com uma superfície fotossensível exposta a uma fonte de luz. Essa técnica, que nasceu junto com a fotografia e serviu de modelo a muitas discussões sobre a ontologia da imagem fotográfica, foi profundamente transformada pelos artistas da vanguarda, nas primeiras décadas do século XX. Representou mesmo, ao lado das colagens, fotomontagens e outros procedimentos técnicos, a incorporação definitiva da fotografia à arte moderna e seu distanciamento da representação figurativa.

COLUCCI, M. B. *Impressões fotogramáticas e vanguardas: as experiências de Man Ray*. Studium, n. 2, 2000.

TEXTO II



RAY, M. *Rayograph*, 1922. 23,9 x 29,9 cm. MOMA, Nova York.

No fotograma de Man Ray, o “distanciamento da representação figurativa” a que se refere o Texto I manifesta-se na

- A) ressignificação do jogo de luz e sombra, nos moldes surrealistas.
- B) imposição do acaso sobre a técnica, como crítica à arte realista.
- C) composição experimental, fragmentada e de contornos difusos.
- D) abstração radical, voltada para a própria linguagem fotográfica.
- E) imitação de formas humanas, com base em diferentes objetos.

Resolução:

A obra do texto II, conhecida como “o beijo” é um fotograma e apresenta um distanciamento da representação figurativa. Portanto, o item C atende a esta reivindicação.

QUESTÃO 45

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.

Disponível em: www.booooooom.com. Acesso em: 9 dez. 2017 (adaptado)

- 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.

Resolução:

Os textos apresentam informações sobre a utilização de um aparelho GPS como forma de criação artística. Assim, há uma transposição da tecnologia de sua função habitual para uma completamente diferente: a arte.

QUESTÃO 45

TEXTO I



ORIBERTO, N. Estrutura vertical dupla.

Disponível em: www.compartilhar.org.br. Acesso em: 12 dez. 2011.

TEXTO II



Uma cerimonial marajoara. Cerâmica. 1400 a 400 a.C. 81 cm. Museu Nacional do Rio de Janeiro.

Disponível em: www.museunacional.br. Acesso em: 11 dez. 2011.

As duas imagens são produções que têm a cerâmica como matéria-prima. A obra Estrutura vertical dupla se distingue da urna funerária marajoara ao

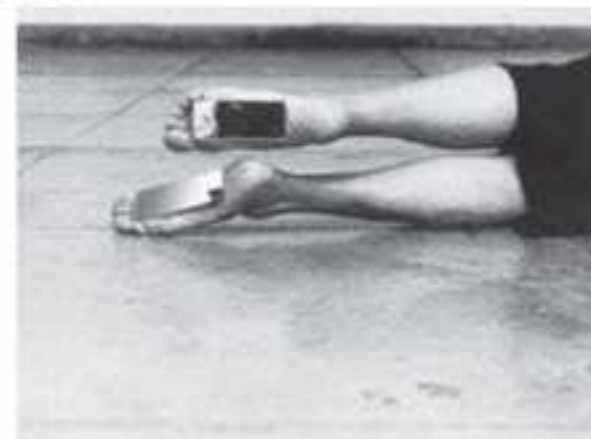
- A) evidenciar a simetria na disposição das peças.
- B) materializar a técnica sem função utilitária.
- C) abandonar a regularidade na composição.
- D) anular possibilidades de leituras afetivas.
- E) integrar o suporte em sua constituição.

Resolução:

Mesmo que as duas imagens tenham como matéria-prima a cerâmica, a urna funerária tinha uma função utilitarista, enquanto a obra "Estrutura vertical dupla" não possui. Pelo menos, não é perceptível isso na comparação da prova.

QUESTÃO 35

TEXTO I



ALMEIDA, H. Dentro de mim, 2000. Fotografia p/b. 132 cm x 88 cm. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

TEXTO II

A *body art* põe o corpo tão em evidência e o submete a experimentações tão variadas, que sua influência estende-se aos dias de hoje. Se na arte atual as possibilidades de investigação do corpo parecem ilimitadas – pode-se escolher entre representar, apresentar, ou ainda apenas evocar o corpo – isso ocorre graças ao legado dos artistas pioneiros.

SILVA, P. R. Corpo na arte, *body art*, *body modification*: fronteiras. II Encontro de História da Arte: FCH-Unicamp, 2006 (adaptado).

Nos textos, a concepção de *body art* está relacionada à intenção de

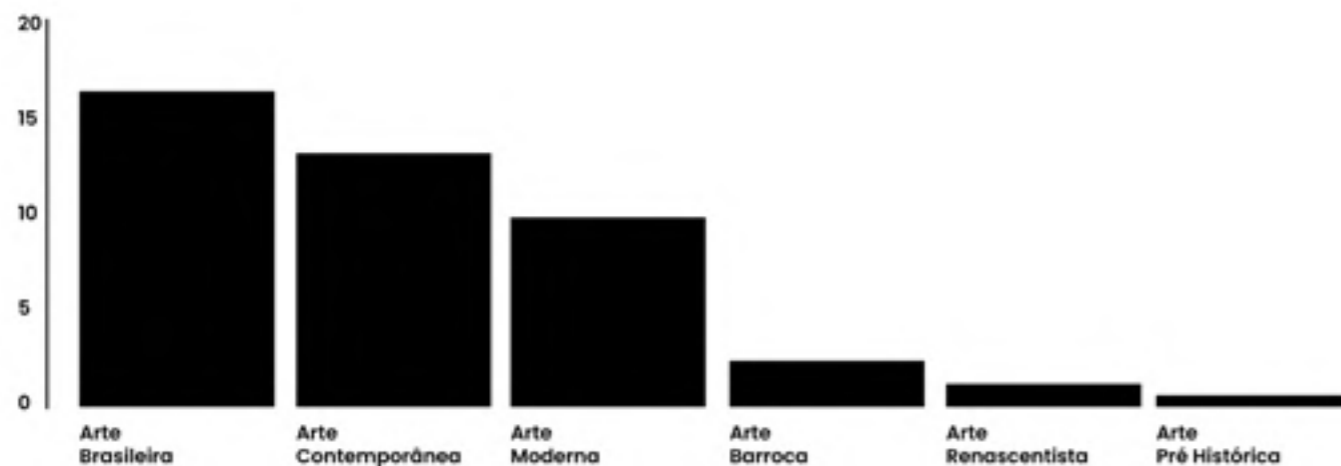
- A) estabelecer limites entre o corpo e a composição.
- B) fazer do corpo um suporte privilegiado de expressão.
- C) discutir políticas e ideologias sobre o corpo como arte.
- D) compreender a autonomia do corpo no contexto da obra.
- E) destacar o corpo do artista em contato com o espectador.

Resolução:

A questão faz uma referência indireta à performance "La Bête", do performista Wagner Schwartz, que fazia uma homenagem à exposição neoconcretista Bichos, de Lygia Clark. Bem, basta saber que a *body art* faz do corpo um suporte privilegiado de expressão. item B.

Uma Breve análise.

As questões do ENEM refletem o que é o currículo educacional nacional, visto que seu conteúdo é estudado e apresentado como uma ferramenta de acesso ao Ensino Superior. Levando isso em consideração é interessante refletir na quantidade de questões que são específicas ao conteúdo de artes.



A arte é um campo extenso e múltiplo, os números revelam o desequilíbrio na escolha das questões. A arte anterior ao século XX perde espaço entre as questões, deixando de lado as mudanças que ocorreram ao longo da história da arte. Não houveram questões sobre arte africana mesmo que a Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003 regula o ensino de história da África nas escolas brasileiras ainda assim grande parte das questões são voltadas à cultura europeia.

A prova valoriza a Arte Brasileira, ajudando o aluno a conhecer e valorizar a cultura nacional, mas as questões se tornaram concentradas no mesmo tema (Contemporânea e moderna) e seria interessante abordar a história da arte Brasileira em outros períodos.

Outra questão importante: a prova é impressa em preto e branco e a cor pode ser um elemento essencial para a compreensão da arte. Em algumas questões a ausência de imagens dificulta a compreensão do aluno e perde-se a oportunidade de explorar a leitura de imagem.

Além de se entender o conteúdo específico a área de artes no exame, é possível também verificar a desvalorização dessa disciplina frente aos outros conteúdos. A prova de Linguagens códigos e suas tecnologias possui 45 questões em alguns anos apenas 3 questões foram específicas as artes visuais.

Isso também mostra a necessidade de se investir em pesquisas, estudos na área de artes para se valorizar esse saber. É necessário despertar no público o interesse pelas artes.

“A arte, afinal, conta a história de um mundo, de seres que o habitam, de um contexto sociocultural que o legitima. E essa constatação implica em um treino, um estudo, uma busca de conhecimento. A ideia de conhecer o mundo e, estudá-lo, possui uma dimensão vasta, maior do que a que pode ser observada nos exames.”

-Katia Canton

Livros



A História da Arte
Autor: Gombrich

O livro é uma excelente forma introdutória ao mundo da arte, bastante didático e com um estilo textual atemporal.



Tudo sobre Arte
Autor: Stephen Farthing
Abrangente e informativo, Tudo sobre arte é um bom guia pelas imagens mais famosas de todos os tempos.



Arte Moderna
Autor: Giulio Carlo Argan
Cerca de 750 ilustrações e textos excelentes compõem este livro que é um clássico da história da arte.



A ARTE BRASILEIRA EM 25 QUADROS

Autor: Rafael Cardoso
Linguagem simples para introduzir o assunto da arte Brasileira.



Abordagem Triangular
Autor: Anna Mae Barbosa
Saiba mais sobre a Abordagem triangular e arte educação e a pedagogia de Anna Mae Barbosa.



Pedagogia da autonomia
Autor: Paulo Freire
Um livro necessário para a prática pedagógica. Última obra publicada em vida do autor.

Livros e links

Youtube



Canal: Vivieuvi

Link: shorturl.at/msvS3

Vivi Vilanova faz um passeio por vários conteúdos das áreas das artes .



Canal: Patrícia de Camargo

Link: shorturl.at/hjP16

Patrícia mostra conteúdos da história da arte em 100 quadros.



Canal: Arte de segunda

Link: shorturl.at/msvS3

Análises sobre o conteúdo de artes do enem com questões comentadas.



Canal: Artikin

Link: shorturl.at/lowDZ

Arte moderna de uma maneira simples e direta



Canal: Christiane Pinheiro

Link: shorturl.at/qlQVY

Christiane Pinheiro faz videos didáticos e muito completos sobre história da arte.



Canal: Aprender aulas artes

Link: shorturl.at/bcKS4

Aulas simples de artes com foco específico no Enem

3.4 Artes no AFIN – Um breve relato de experiência

Iniciei no projeto AFIN em abril de 2018 como professora na disciplina de artes, primeiramente apenas no período noturno e após o início do segundo semestre letivo atuei também no período vespertino. Ao fim do projeto em novembro de 2019 tive a oportunidade de lecionar para mais de 200 alunos de diferentes idades.

Infelizmente a dificuldade maior foi que dentro do projeto não existia um professor responsável pelo apoio pedagógico para artes que pudesse me auxiliar e tirar dúvidas sobre didática, ENEM, metodologias e arte educação. Busquei o auxílio do instituto de arte (Iarte – UFU) e me matriculei na disciplina de Metodologias de pesquisa em arte, a professora Maria Carolina Boaventura me apoiou didaticamente e me auxiliou durante o período da extensão.

Foi preciso pesquisa não apenas no conteúdo a ser lecionado mas também em como aborda-lo com alunos de diferentes idades e realidades, alunos que nunca estudaram artes, que não frequentam museus, galerias e exposições e tinham dificuldades em entender a importância do estudo de artes.

A discência em design foi meu apoio metodológico, como já foi abordado nesse trabalho. Durante a minha formação aprendi conteúdos que foram muito além da memorização visto que o desenvolvimento das atividades de design atuaram como geradores de um conhecimento que se contextualizava com as minhas vivências de mundo, ampliando a forma como eu enxergava o aprender esse fato consequentemente fez com que eu me apoiasse no design para ensinar.

Figura 6 – Aula de Artes - 2018



Relato de experiência

Figura 7 – Aulão de artes – 2018



3.4.1 Bases Pedagógicas e metodológicas

Dentro da disciplina Metodologia de pesquisa em arte entrei em contato pela primeira vez com a arte educação e os trabalhos da educadora Ana Mae Barbosa que me conduziram também a pedagogia Freiriana, visto que a educadora Ana Mae foi aluna do professor Paulo Freire e ele é a sua maior referência dentro da abordagem triangular. Em sua proposta Ana Mae aplica os conhecimentos do professor explorando as potencialidades de sua pedagogia modificando-as para o ensino de artes.

Foi importante pensar na abordagem triangular não como uma fórmula a ser seguida sem questionamentos ou como regra, afinal tanto a arte educadora quanto Freire se apoiam na educação para liberdade onde a reflexão o questionamento devem ser imperativos tanto para aprender quanto para ensinar.

Um dos objetivos em sala então se tornou não abordar os conteúdos da história da arte utilizando o que a pedagogia freiriana chama de “Métodos Bancários” onde há apenas a leitura dos textos e exercícios para a fixação dos conteúdos ao contrario disso a buca era fazer com que o aluno desenvolvesse a capacidade reflexiva e contextualizasse a matéria ensinada com sua vida cotidiana, para que o aprendizado fosse para além da prova do Enem.

A metodologia de design adotada foi a de design para educação de Fontoura (2002) por ser um processo interativo que permitia utilizar vários pontos e já foi abordada neste trabalho.

A abordagem triangular e a metodologia de Fontoura (2002) se convergem para o mesmo ponto visto que:

- É necessário refletir o contexto.
- É necessário saber para quem se fala.
- É necessário questionar os meios.
- É necessário testar hipóteses.

Além disso o estudo das provas anteriores do Enem, a observação das competências de área pedidas pelo exame e o material de apoio do PCEMs para o estudo de artes além de livros e vídeos foram as bases teóricas para a realização das aulas.

3.4.2 A prática em sala de aula

Trabalho 1

O conteúdo abordado era o expressionismo após a abordagem do conteúdo teórico foi feito um debate em sala para identificar as opiniões dos alunos.

Contexto:

Expressionismo é o nome de uma vanguarda artística europeia do início do século XX.

Esse movimento artístico está entre os primeiros representantes das vanguardas o consenso é de que tenha surgido na Alemanha em meados de 1905. Nesse ano se deu a criação do grupo Die Brücke (A Ponte) Com uma visão trágica do ser humano, muito por conta do contexto histórico da Primeira Guerra Mundial, o Expressionismo, como o próprio nome sugere, busca ser uma expressão dos sentimentos e das emoções.

Assim, os artistas exageram e distorcem os temas em seu processo de catarse, revelando, sobretudo, o lado pessimista da vida.

Avaliação:

Dificuldade dos alunos em entender algumas obras abstratas (como Formas Lutando de Franz Marc) Dificuldades em diferenciar expressionismo x impressionismo

Problema:

Ajudar os alunos a compreender o conteúdo de forma a contextualizar com a realidade dos mesmos.

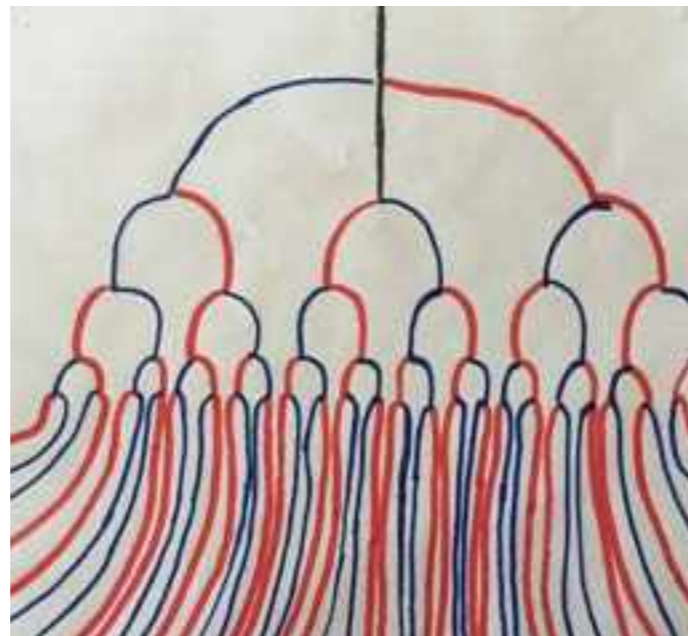
Construção:

Foi proposto uma roda de conversa sobre sentimentos. Quais são os problemas que os alunos enfrentam? O aluno do ensino médio vive um processo intenso na construção da sua identidade, criando indagações e expectativas. Os temas que surgiram foram, Ansiedade, problemas de auto aceitação, preocupações com o futuro.

Design: Foi proposto para os alunos transformarem suas emoções em imagens Para isso poderia ser utilizado cores, formas, recortes, tintas e até mesmo gestos na hora de fazer o trabalho.

Resultados:

Após os trabalhos ouve novo debate e os alunos conseguiram compreender melhor como a linguagem artistica consegue expressar sentimentos através de linhas, formas, cores e outros elementos gráficos, também ficou claro as diferenças entre impressionismo x expressionismo



Trabalho 2

O conteúdo abordado foi Belle Époque, os alunos assistiram o filme Meia noite em Paris

O filme aborda a Paris dos anos 20 e diversos protagonistas e movimentos de vanguarda

Problema:

Auxiliar os alunos a se familiarizarem com os artistas e as vanguardas européias do início do século XX

Construção:

Separar os alunos em 2 times, cada time deve escolher personagens ou vanguardas presentes no filme meia noite e Paris e escrever 5 dicas sobre cada um em cards.

O jogo começa, e cada grupo de alunos precisa acertar quem é o personagem do outro time com o menor número de dicas.

Resultados:

O jogo promoveu conversas e debates sobre o filme, seus personagens e o período histórico. Os alunos precisavam pesquisar sobre cada personagem para desenvolver as perguntas também aconteceram debates nos grupos para decidir quais seriam as dicas utilizadas.



Esses trabalhos foram utilizados como exemplos para refletir momentos diferentes da minha experiência como docente, o primeiro me permitiu compreender melhor meus alunos, quais eram suas experiências e suas dificuldades. Foi um desabafo além de uma forma de mostrar que a arte também pode auxiliar nos momentos em que a linguagem verbal muitas vezes é reprimida.

O segundo foi uma forma de entender os trabalhos em grupo, e exercitar a criatividade, Os alunos andaram na sala de aula, e conversaram entre si durante todo o processo de criar o jogo. Quando o resultado ficou pronto e os alunos puderam jogar, cada acerto era comemorado ou vaiado pelos times, criando um ambiente de divertimento dentro de sala de aula.

Houveram várias atividades além dessa onde fui surpreendida pela criatividade dos trabalhos, ou pelos debates com os meus alunos. Questionamentos sobre o valor da arte, sobre obras específicas, e até mesmo o clássico: Isto é arte?

Alguns alunos muitas vezes não tinham nenhum conhecimento prévio sobre artes e ao final do curso me perguntavam sobre vídeos, artistas e acontecimentos para saber mais sobre o universo artístico. Que me mostravam que eu estava no caminho certo.

Freire diz que o professor deve ser o mediador do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem, fazendo com que o aluno aprenda a descobrir o mundo, para que se tenha paixão naquilo que se está aprendendo. Propõe que o educador olhe para cada aluno e suas respectivas especificidades, pois ele está lidando com humanos e não com números abstratos.

Ao final do projeto os alunos podem avaliar anonimamente o desempenho do professores, todos esses dados estão disponíveis no projeto AFIN. Orgulhosamente digo que nos dois períodos que lecionei não obtive nenhuma avaliação negativa.