

Proposta Pedagógica



Alessandra Alves de Fontes Rodrigues



INSTITUTO FEDERAL
Ceará
Campus Fortaleza

PPG
ARTES
Programa de Pós-Graduação em Artes do IFCE

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ IFCE

CAMPUS FORTALEZA

MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

ALESSANDRA ALVES DE FONTES RODRIGUES

A SALA DE AULA COMO ESPAÇO PARA O DESENVOLVIMENTO DA GRAVURA RELACIONAL

Produto apresentado ao curso de Mestrado Profissional em Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - Campus Fortaleza, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes. Área de concentração: Artes.

Linha de Pesquisa: Ensino e Aprendizagem em Artes

FORTALEZA

2024



INSTITUTO FEDERAL
Ceará
Campus Fortaleza



Programa de Pós-Graduação em Artes do IFCE

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ IFCE
CAMPUS FORTALEZA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

ALESSANDRA ALVES DE FONTES RODRIGUES
A SALA DE AULA COMO ESPAÇO PARA O DESENVOLVIMENTO DA GRAVURA RELACIONAL

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Maximiano Arruda Ximenes de Lima (Orientador)
Programa de Pós-Graduação em Artes - IFCE

Prof. Dr. Wendel Alves de Medeiros (Coorientador)
Programa de Pós-Graduação em Artes - IFCE

Prof. Dr. Renato Torres (Examinador externo)
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais PPGAV / UNESPAR

Profa. Dra. Maria Cristina Mendes (Examinadora externa)
Programa de Pós-Graduação Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo / UNESPAR

Profa. Dra. Antônio de Abreu Sousa (Suplente)
Programa de Pós-Graduação em Artes - IFCE

FORTALEZA
2024



INSTITUTO FEDERAL
Ceará
Campus Fortaleza



Proposta Pedagógica

A proposta pedagógica apresentada pretende servir de apoio aos professores dos anos finais do ensino fundamental, no processo de ensino/aprendizagem da Gravura Relacional.

Segundo Lima (2021, p. 13), Gravura Relacional é “o processo criativo que envolve a técnica tradicional da gravura, em conjunto com as interações dos espectadores no espaço expositivo por meio de materiais diversos”. Nesta pesquisa utilizamos a isogravura (técnica que utiliza o isopor como matriz para a gravação da imagem) para que o processo de ensino/aprendizagem da Gravura Relacional não proporcione riscos à vida dos estudantes, visto que a forma de gravar a matriz não necessita dos objetos cortantes utilizados nas técnicas tradicionais de gravura.



Capítulo I

Aula 1. Arte Rupestre

Prezado professor,

Nesta aula vamos apresentar para os alunos a Arte Rupestre, utilizando como apoio o livro didático da Coleção Por Toda Parte, 9º ano. De acordo com Ferrari (2018, p. 111), “Na arte rupestre o ato de desenhar podia estar ligado ao “poder mágico”, acreditava-se que a imagem capturada trazia bons presságios para atividades cotidianas como a caça e a busca por sobrevivência”. Para contextualizar a Arte Rupestre dentro de uma realidade mais próxima dos alunos, além da imagem dos bisões desenhados em caverna na província de Astúrias, na Espanha, que é mostrada como exemplo no livro didático utilizado, podem ser apresentadas imagens da Arte Rupestre encontrada na Serra da Capivara, no Estado do Piauí.

Dica!

Para produzir tintas naturais com tonalidade terrosa, na sala de aula, o professor deve orientar os alunos a misturar um pouco de barro vermelho com água, até virar uma mistura pastosa. Na sequência,

Adicionar um pouco de cola branca e mexer bastante, acrescentando um pouco mais de água, tomando cuidado para que a tinta não fique muito líquida.



Competências específicas

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.
9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.



Objetos de Conhecimento

Contextos e práticas; Materialidades

Habilidades

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).



Metodologia

Serão apresentadas imagens de Arte Rupestre, trabalhando a página 111 do livro didático do nono ano, da coleção Por Toda Parte, e imagens da Arte Rupestre encontrada na Serra da Capivara, no Estado do Piauí. Os estudantes serão estimulados a desenvolverem um mural, simulando uma pintura em caverna, a partir de tintas naturais, produzidas na sala de aula.



Desenvolvimento da aula 1

Iniciar a aula falando sobre Arte Rupestre. Apresentar aos alunos o livro didático (Coleção Por Toda Parte, 9º ano) na página 111, para que possam lembrar, a partir da imagem apresentada na referida página, como eram os desenhos rupestres. Na sequência, apresentar imagens da Arte Rupestre encontrada na Serra da Capivara, no Estado do Piauí, para uma melhor contextualização.

Pedir aos alunos que se imaginem numa caverna e visualizem como seria a sua caverna na atualidade e que tipo de pinturas eles fariam para simbolizar essa Arte Rupestre, no contexto da realidade deles.

Após a explicação teórica sobre Arte Rupestre, fazer uma breve explanação de como produzir uma tinta a partir do barro vermelho ou a partir do pó de urucum, misturado com água e cola branca. Alguns alunos podem produzir a tinta com o barro vermelho e outros com o pó de urucum, para que possam ter duas tonalidades diferentes de tinta na cor terrosa.

Distribuir o material levado para a aula (pratinhos de plástico, pedaços de esponja, pincel, barro vermelho, pó de urucum, cola branca, água, colher e espátula) e orientar os alunos na produção da tinta que servirá para realizar as pinturas inspiradas nos desenhos rupestres. Nessa fase de produção de tinta, geralmente os alunos se envolvem muito, pois ficam curiosos em saber como produzir suas próprias tintas.



Desenvolvimento da aula 1

Entregar algumas folhas de cartolina partidas ao meio e sugerir que os alunos se dividam em grupo. Os alunos podem sentar no piso da sala, caso a escola não possua estrutura adequada para aulas práticas de pintura, ou ficar em mesinhas, caso haja essa estrutura. Na sequência, podem começar a produzir as pinturas nos papéis. Como uma aula de Arte geralmente é apenas uma vez por semana, fica muito limitado para desenvolver uma aula prática, após algumas explicações teóricas. Sendo assim, esta aula 1 pode ser continuada na semana seguinte, caso não dê tempo de concluir todo o processo em apenas uma aula.



Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.



Capítulo II

AULA 2. História da ilustração

Prezado professor,

Nesta aula iremos apresentar para os alunos a História da Ilustração, utilizando como apoio o livro didático do 9º ano, da Coleção Por Toda Parte. Começaremos a aula fazendo a projeção das ilustrações de Rosana Urbes e o estudo de Michelangelo para a pintura da Capela Sistina, que se encontram no livro didático do nono ano, nas páginas 108 e 109. Na sequência explicaremos o conteúdo da história da ilustração, orientando os alunos a fazerem uma ilustração com traços simples, baseando-se na Arte Rupestre.

Anote!

A história da ilustração nasceu antes de os livros existirem. Nas culturas dos povos

antigos da Mesopotâmia, do Egito, da Grécia e de Roma, já existiam desenhos que

contavam histórias sobre as aventuras e os grandes feitos de deuses,

governantes e heróis. Algumas dessas imagens também revelavam

ensinamentos religiosos e conhecimentos científicos sobre a natureza.

Ferrari (2018, p. 121)



Competências específicas

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, Produções, intervenções e apresentações artísticas.



Objetos de conhecimento

Contextos e práticas; Elementos da Linguagem; Processos de Criação

Habilidades

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.) cenográficas, coreográficas, musicais etc.

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.



Habilidades

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.

Metodologia

Haverá um diálogo sobre a história da ilustração, onde serão apresentadas as páginas do livro didático que mostram imagens de ilustrações em seus mais variados contextos. Os alunos serão orientados na criação de uma ilustração, sendo estimulados a criarem seus próprios desenhos, como base para o desenvolvimento da isogravura.



Desenvolvimento da aula 2

Iniciar a aula apresentando para os alunos os trabalhos realizados na aula anterior, para que eles possam vivenciar um momento de apreciação dos próprios trabalhos. Além disso, se necessário, retome algumas explicações do conteúdo já apresentado anteriormente, se houver estudantes que tenham faltado à aula anterior.

Após esse momento, utilizar um projetor de imagens para fazer a projeção das ilustrações de Rosana Urbes e o estudo de Michelangelo para a pintura da Capela Sistina, que se encontram no livro didático do nono ano, na Coleção Por Toda Parte. Apresentar o conteúdo da história da ilustração e orientar os alunos a fazerem uma ilustração com traços simples, baseando-se na arte rupestre que eles já vinham trabalhando, para que as ilustrações sirvam de base para o desenvolvimento de isogravuras.



Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.



Capítulo III

AULA 3. O desenho como processo para a criação da gravura

Prezado professor,

Nesta aula iremos apresentar para os alunos o conteúdo de desenho como processo para a criação de gravuras. Para tanto, utilizaremos como apoio o livro didático do 9º ano, da Coleção Por Toda Parte.

Anote!

[...] as imagens de ilustração foram muito importantes para as ciências. Na época em que a fotografia não existia ou ainda não era muito popular como hoje,

pinturas, gravuras e desenhos ilustrativos eram as únicas imagens de que os cientistas dispunham

para estudar a natureza, o corpo humano e tantos outros assuntos.

Ferrari (2018, p. 123)



Competências específicas

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.
9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

Objetos de conhecimento

Contextos e práticas; Materialidades; Processos de Criação



Habilidades

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

Metodologia

Serão apresentados desenhos como esboço para o desenvolvimento da gravura. Os estudantes continuarão os desenhos da aula anterior e usarão os mesmos como base para o desenvolvimento das isogravuras.



Desenvolvimento da aula 3

Orientar os alunos sobre a criação de uma ilustração, tomando como base o conteúdo de Arte Rupestre visto na aula 01. Os estudantes devem ser estimulados a criarem seus próprios desenhos, para servirem de base para o desenvolvimento das isogravuras que serão desenvolvidas a partir da próxima aula.

Distribuir folhas de ofício, no tamanho A4, uma para cada estudante, para eles desenharem. A produção dos desenhos deve ser realizada de forma individual. Como o conteúdo trabalhado em aulas anteriores era Arte Rupestre, pedir aos alunos que façam desenhos simples, tomando como base as pinturas realizadas por eles próprios.



Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.



Capítulo IV

AULA 4. Gravação e impressão das isogravuras

Prezado professor,

Nesta aula iremos apresentar aos alunos o processo de gravação de uma matriz de gravura no isopor, para a realização da impressão de isogravuras.

Dica!

Para preservar o meio ambiente, reutilize bandejas de isopor, no desenvolvimento das isogravuras.



Competências específicas

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.
9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

Objetos de conhecimento

Contextos e práticas; Materialidades; Processos de Criação

Anote!

Além da criação artística em si, trabalhar a isogravura na sala de aula, é uma forma de contribuir para a preservação ambiental, visto que, as bandejas de isopor, que iriam parar nos aterros sanitários, passam a ser uma matriz, para a gravação da gravura, que poderá ser usada para uma impressão em série, não necessitando que o aluno descarte essa matriz apenas com o primeiro uso. Além do mais, para a realização da isogravura, não precisamos de nenhum diluente tóxico, que poluiria o meio ambiente e poderia intoxicar os próprios estudantes durante o seu manuseio

(Rodrigues, 2023, p. 6).



Habilidades

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.



Metodologia

Os estudantes irão gravar, nas matrizes de isopor, os desenhos realizados na aula anterior, e fazer as impressões das isogravuras.

Desenvolvimento da aula 4

Iniciar a aula devolvendo os desenhos realizados pelos estudantes, na aula anterior, e distribuindo as bandejas de isopor, para que os alunos comecem a transferir o desenho para a bandeja e na sequência façam as gravações dos desenhos, produzindo a matriz para a impressão da isogravura. Pedir para que alguns estudantes ajudem a distribuir os desenhos e as bandejas, para que a entrega seja mais rápida. Explicar como será a gravação da matriz e quais partes do desenho irão ficar impressas, quando a bandeja de isopor receber a tinta para a impressão da isogravura. Se algum aluno faltar à aula anterior, distribuir folhas de ofício e orientar como será o desenvolvimento dos desenhos.

Se nessa aula não houver tempo suficiente para realizar as impressões das isogravuras, deixar essa etapa para a próxima aula.



Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.



Capítulo V

AULA 5. Digitalização das isogravuras e novas composições

Prezado professor,

Nesta aula iremos utilizar os *tablets* da escola (caso a sua escola não disponha desse recurso, podem ser utilizados os smartphones dos próprios alunos) para apresentar aos alunos o aplicativo *Autodesk Sketchbook*, com o intuito de produzir intervenções nas gravuras que serão digitalizadas, criando novas composições visuais.

Anote!

O ensino de arte, nos dias de hoje, não pode se abster do uso de tecnologias contemporâneas, quer seja na produção artística, quer seja nos estudos sobre arte. Desde a fase de registro escrito ou imagético, o uso de tecnologias participa da vida do artista/ professor/pesquisador, mesmo que seja apenas como ferramenta. Já na fase de divulgação, a ferramenta pode vir a ser um instrumento de criação

(Pimentel, 2011, p. 769).



Competências específicas

1. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.

Objetos de conhecimento

Contextos e práticas; Elementos da Linguagem;
Materialidades; Processos de Criação



Habilidades

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.



Metodologia

A partir das produções de isogravuras, desenvolvidas na aula anterior, os alunos irão fotografar suas próprias isogravuras e trabalhar no aplicativo *Autodesk Sketchbook*, fazendo intervenções digitais, criando novas composições.

Desenvolvimento da aula 5

Iniciar a aula distribuindo um *tablet* para cada estudante (se a escola possuir esse recurso), juntamente com a sua isogravura impressa. Realizar essa distribuição com o apoio dos próprios estudantes, para agilizar o processo. Orientar os estudantes a fotografarem com o próprio *tablet* as isogravuras e adicionar a imagem no aplicativo *Autodesk Sketchbook*, para fazerem as intervenções digitais e criarem novas composições. O professor deve orientar os alunos na utilização do aplicativo, mas também deve permitir que os estudantes que conseguirem compreender com mais facilidade os conhecimentos transmitidos ajudem aos que, por ventura, tenham um pouco mais de dificuldade.

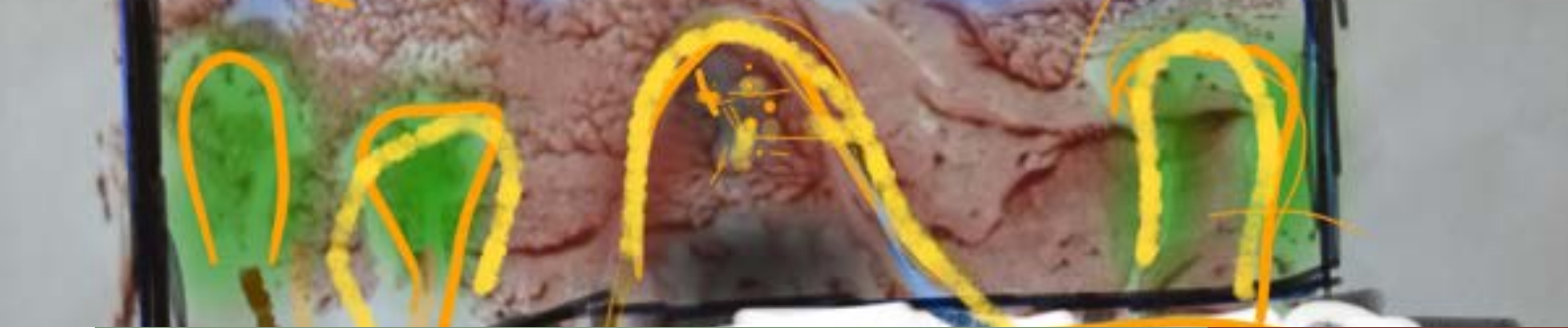


Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.



Capítulo VI

AULA 6. Novas composições (continuação da aula anterior)

Prezado professor,

Nesta aula iremos abordar o termo Gravura Relacional, cunhado por (Lima, 2021, p. 13), que a define como “o processo criativo que envolve a técnica tradicional da gravura, em conjunto com as interações dos espectadores no espaço expositivo por meio de materiais diversos”. Na sequência, iremos orientar os alunos a fazerem intervenções digitais nos trabalhos uns dos outros, utilizando o aplicativo *Autodesk Sketchbook*.

Anote!

[...] a relação do público com a obra de arte irá configurar-se numa relação mais ativa e menos passiva, ampliando o desenvolvimento criativo da obra, que estaria impregnada da emoção, da percepção, da vivência cultural e da experiência relacional do seu público/coautor

(Rodrigues; Lima, 2024, p. 277)



Competências específicas

1. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.

Objetos de conhecimento

Contextos e práticas; Elementos da Linguagem;
Materialidades; Processos de Criação



Habilidades

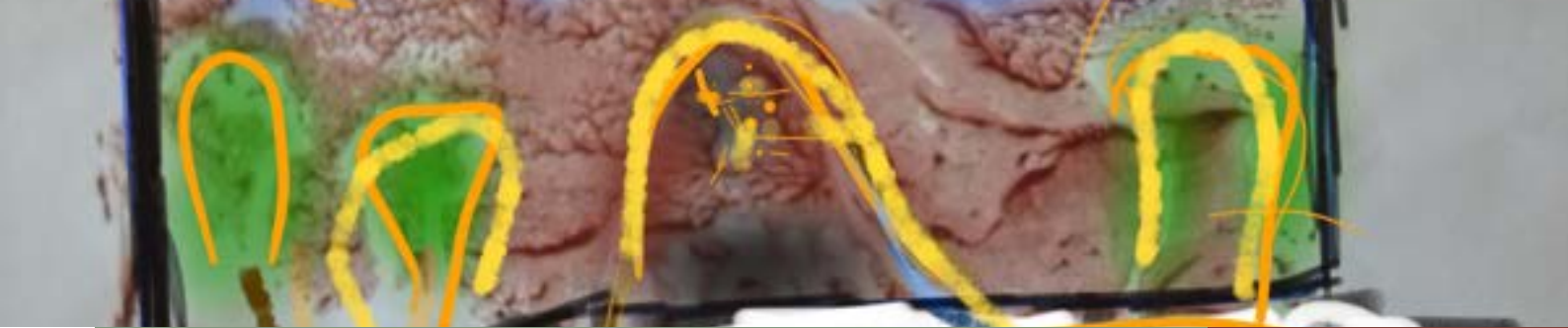
(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.



Metodologia

Os estudantes irão trocar os *tablets* entre eles e trabalhar no aplicativo *Autodesk Sketchbook*, fazendo intervenções digitais nas gravuras uns dos outros, formando novas composições.

Desenvolvimento da aula 6

Iniciar a aula explicando o que é Gravura Relacional: “[...] processo criativo que envolve a técnica tradicional da gravura, em conjunto com as interações dos espectadores no espaço expositivo por meio de materiais diversos” (Lima, 2021, p. 13); orientar os alunos a fazerem intervenções digitais, nos trabalhos uns dos outros. Cada aluno irá pegar um *tablet* que contenha um trabalho que não seja o seu e fazer uma intervenção digital no trabalho do colega, utilizando o aplicativo *Autodesk Sketchbook*.



Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.



Capítulo VII

AULA 7. O uso do estêncil na cultura hip-hop

Prezado professor,

Nesta aula iremos abordar o conteúdo sobre o movimento hip-hop e o uso do estêncil nesta cultura, explicando as linguagens que estão presentes na cultura hip-hop (linguagem visual, dança e música), aprofundando um pouco mais sobre a linguagem visual e explicando sobre o grafite, enquanto arte pública.

Anote!

Stencil, estêncil, ou simplesmente molde vazado, é

[...] uma técnica amplamente usada na linguagem do grafite e consiste na aplicação de tinta sobre uma superfície vazada. Como no processo de gravura, a aplicação do estêncil passa também por várias etapas. Primeiramente, desenha-se a imagem escolhida. Depois, recorta-se o espaço que será preenchido com tinta. Em seguida, fixa-se a máscara no local determinado e, por fim, aplica-se a tinta

(Ferrari, 2018, p. 150).



Competências específicas

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, Produções, intervenções e apresentações artísticas.



Objetos de conhecimento

Contextos e práticas; Elementos da Linguagem; Processos de Criação

Habilidades

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.



Metodologia

Haverá uma explicação do que é a cultura Hip-hop. Serão apresentados grafites do artista Cranio e demonstrada a utilização da técnica do estêncil na realização de grafites. Os alunos irão utilizar as composições realizadas nos *tablets*, na aula anterior, para desenhar nas cartolinas que serão utilizadas como matrizes para a aplicação da técnica do estêncil.

Desenvolvimento da aula 7

Iniciar a aula fazendo a projeção da página do livro didático (Coleção Por Toda Parte 9º ano, 2018), para explicar o movimento hip-hop e o uso do estêncil nesta cultura. Caso a escola não possua projetor, o conteúdo pode ser explicado apenas de forma oral. Explicar as linguagens que estão presentes na cultura hip-hop (linguagem visual, dança e música), se aprofundando um pouco mais na linguagem visual, explicando sobre o grafite, enquanto arte pública, e apresentando para a turma imagens da obra do grafiteiro Cranio. Retomar o conteúdo sobre arte rupestre, para mostrar a imagem da Caverna das mãos, na Argentina, fazendo a ponte com a técnica do estêncil e fazendo os alunos perceberem que os precursores dessa técnica foram os homens das cavernas, conforme nos mostra o livro didático da (Coleção Por Toda Parte 9º ano, 2018).



Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.



Capítulo VIII

AULA 8. O uso do estêncil na cultura hip-hop (continuação da aula anterior, com os recortes e as impressões dos estênceis)

Prezado professor,

Nesta aula iremos explicar sobre a técnica do estêncil e orientar os alunos a produzirem estênceis a partir de desenhos que serão realizados com base nas imagens das isogravuras desenvolvidas por eles, após as intervenções digitais realizadas nos *tablets*.

Anote!

Embora amplamente difundida na linguagem do grafite, a técnica do molde vazado é utilizada desde a Pré-História, como nos esclarece Costella (2006).



Competências específicas

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, Produções, intervenções e apresentações artísticas.



Objetos de conhecimento

Contextos e práticas; Elementos da Linguagem; Processos de Criação

Habilidades

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.



Metodologia

Os alunos irão recortar os desenhos realizados nas cartolinas, que serão utilizadas como matrizes para a aplicação da técnica do estêncil. Em seguida irão fazer as impressões dos estênceis em murais, que serão preparados com papéis, no corredor do pátio da escola.

Desenvolvimento da aula 8

Iniciar a aula orientando os alunos como será a produção do estêncil. Os alunos irão pegar as suas próprias isogravuras que ficaram nos tablets e, a partir delas, fazer um desenho numa folha de cartolina recortada no tamanho A5, para produzirem o estêncil. Se depois das intervenções digitais realizadas nos *tablets*, os alunos não conseguirem mais reconhecer suas gravuras originais, podem pegar um *tablet* com a gravura que mais tiver gostado, e fazer as produções dos desenhos, nas cartolinas tamanho A5, e em seguida os recortes do molde vazado, para serem utilizados como matrizes para a impressão dos estênceis.



Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.



Capítulo IX

AULA 9. O uso do estêncil como base para a gravação de isogravuras

Prezado professor,

Nesta aula iremos explicar sobre como realizar isogravuras a partir da impressão do estêncil, com o desenvolvimento de novos desenhos para gravação de novas matrizes.

Dica!

Uma das formas de se trabalhar o estêncil em sala de aula, sem colocar em risco a vida dos estudantes com objetos cortantes ou tintas tóxicas, é utilizar cartolina como base para o molde vazado, tesoura sem ponta para cortar o molde e tinta guache para realizar as impressões.



Competências específicas

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, Produções, intervenções e apresentações artísticas.



Objetos de conhecimento

Contextos e práticas; Elementos da Linguagem; Processos de Criação

Habilidades

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.



Metodologia

Os alunos irão utilizar os moldes dos estênceis, para realizar a transferência dos desenhos para fazer uma nova matriz de isogravura, em seguida irão realizar as gravações na bandeja de isopor.

Desenvolvimento da aula 9

Nesta aula os alunos serão orientados a desenvolver os desenhos das novas isogravuras a partir da impressão do estêncil. Cada aluno irá pegar a sua impressão e a partir dela desenvolver um desenho, na bandeja de isopor, que será gravado como uma nova matriz, para a produção da segunda isogravura.

Caso não dê tempo realizar a etapa de impressão da segunda isogravura nesta aula, o professor poderá deixar as impressões para a próxima aula.



Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.



Capítulo X

AULA 10. O uso do estêncil como base para a gravação de isogravuras (continuação da aula anterior, com a impressão das isogravuras)

Prezado professor,

Nesta aula iremos orientar os alunos na impressão das novas isogravuras, que serão utilizadas para a realização de uma exposição. Os alunos serão informados sobre a forma como o papel 60 quilos (Também conhecido como papel 60 Kg, é um papel offset com gramatura de 180g/m) absorve a tinta, necessitando de um pouco mais de pressão, para não ocasionar falhas na impressão.

Dica!

Após a realização da aula 10, organize uma exposição com os trabalhos desenvolvidos nas aulas e motive a comunidade escolar e os familiares dos alunos a participarem da exposição.



Competências específicas

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
7. Problematicar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, Produções, intervenções e apresentações artísticas.



Objetos de conhecimento

Contextos e práticas; Elementos da Linguagem; Processos de Criação

Habilidades

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.

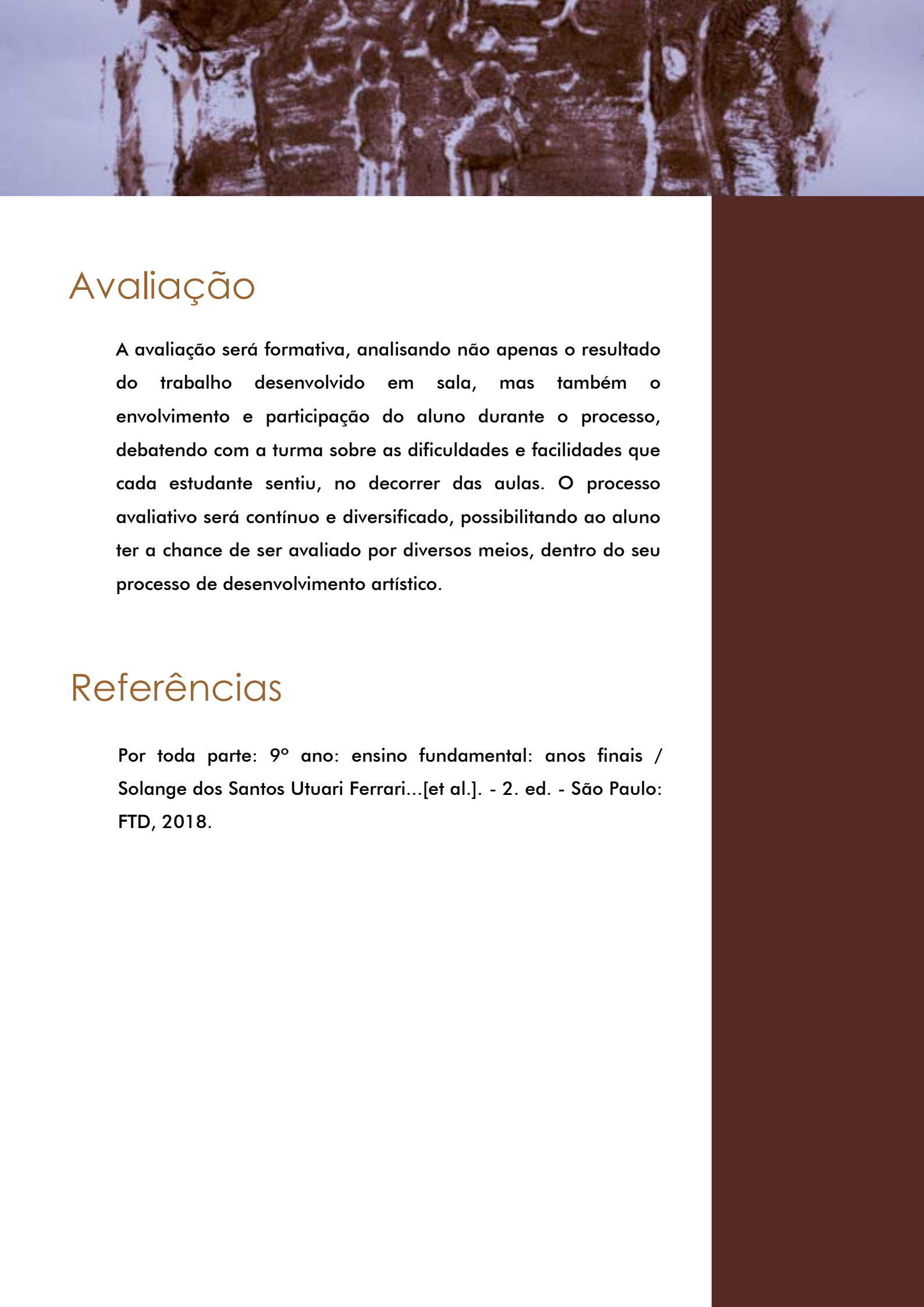


Metodologia

Os alunos irão realizar as impressões das novas isogravuras em papel 60 quilos, que será utilizado para montar uma exposição.

Desenvolvimento da aula 10

Orientar os alunos na impressão das novas isogravuras, informando que eles precisam pressionar o isopor no papel com um pouco mais de força, para evitar falhas de impressão, pois diferentemente da primeira isogravura que eles imprimiram em papel ofício, esse novo papel que será utilizado é um pouco mais grosso e mais liso, ocasionando menos absorção de tinta.



Avaliação

A avaliação será formativa, analisando não apenas o resultado do trabalho desenvolvido em sala, mas também o envolvimento e participação do aluno durante o processo, debatendo com a turma sobre as dificuldades e facilidades que cada estudante sentiu, no decorrer das aulas. O processo avaliativo será contínuo e diversificado, possibilitando ao aluno ter a chance de ser avaliado por diversos meios, dentro do seu processo de desenvolvimento artístico.

Referências

Por toda parte: 9º ano: ensino fundamental: anos finais / Solange dos Santos Utuari Ferrari...[et al.]. - 2. ed. - São Paulo: FTD, 2018.

“Se a arte não fosse importante não existiria desde o tempo das cavernas, resistindo a todas as tentativas de menosprezo”.
(Barbosa, 2010, p. 27).