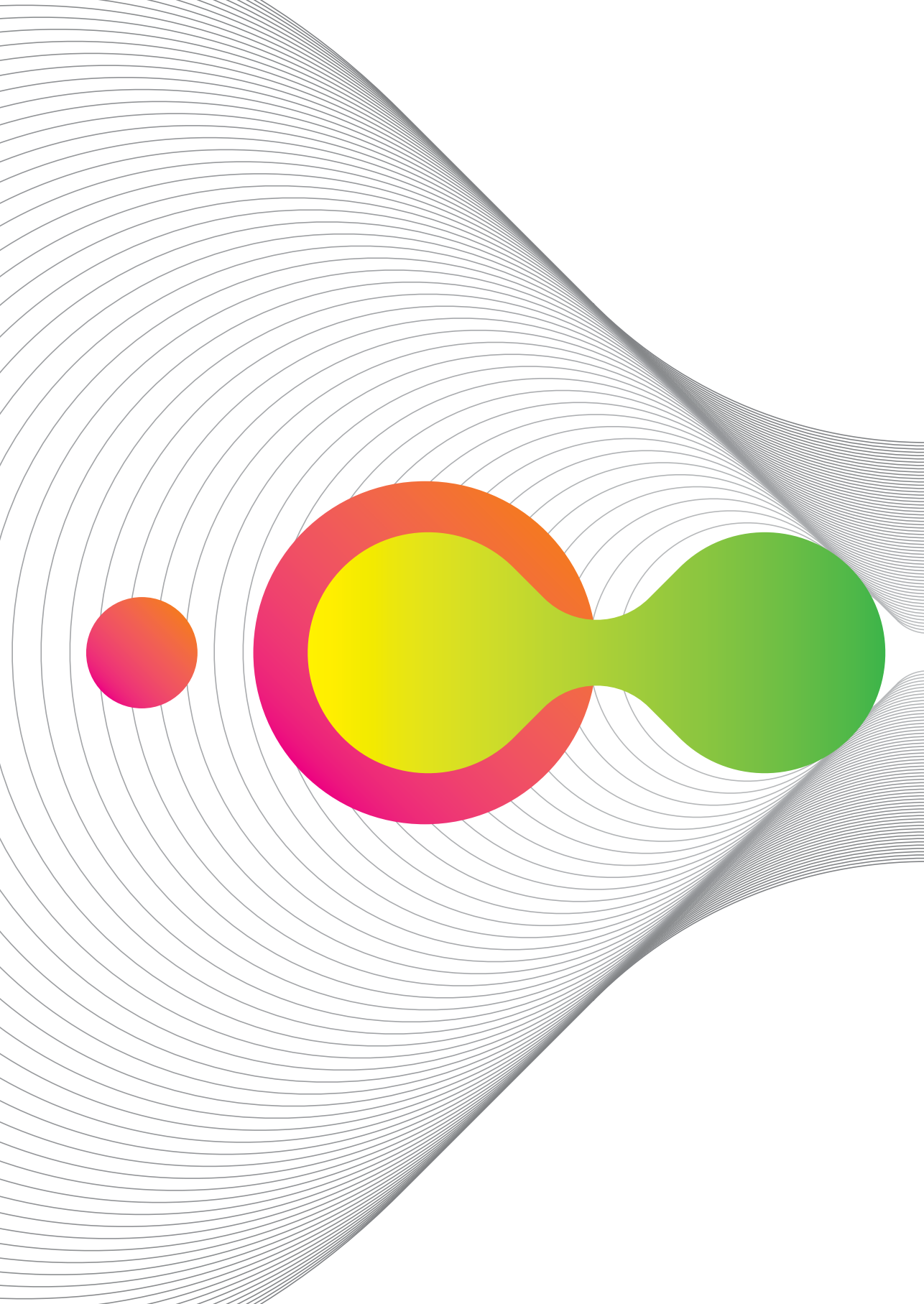
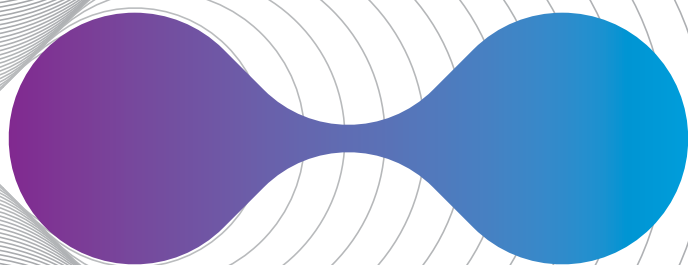


CADERNO DO PROFESSOR







**caderno do
professor**

FICHA CATALOGRÁFICA

S491p

Serviço Social da Indústria. Departamento Nacional.
Programa ACESSE: Arte Contemporânea e Educação em Sinergia no
SESI / Serviço Social da Indústria, Associação Cidade Escola Aprendiz. –
Brasília: SESI/DN, 2018.
496 p.: il.

1. Arte Contemporânea 2. Educação I. Título

CDU: 7.036:37



**caderno
do professor**

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO CADERNO DO PROFESSOR	06
2. APRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL SESI CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL	08
3. O QUE É, AFINAL, ARTE CONTEMPORÂNEA?	16
4. POR QUE ARTE E EDUCAÇÃO TÊM TUDO A VER?	22
5. A ARTE CONTEMPORÂNEA E O ENSINO MÉDIO: UM OLHAR INTEGRAL NA FORMAÇÃO DE JOVENS E A EVOLUÇÃO DE STEM PARA STEAM	28
6. O MATERIAL PROPOSTA, CONTEÚDO E COMO UTILIZAR	36

7. CONHECENDO OS MEIOS E PROCEDIMENTOS DE ARTE CONTEMPORÂNEA E SUA RELAÇÃO COM A EDUCAÇÃO	46
INTERDISCIPLINARIDADE	
HETEROGENEIDADE DE MATERIAIS, MÍDIAS E TÉCNICAS	
PESQUISA, INVENTÁRIOS E MAPEAMENTO	
PARTICIPAÇÃO, COLABORAÇÃO E ESCUTA	
8. O REGISTRO COMO PARTE FUNDAMENTAL DO PROJETO DE APRENDIZAGEM E COMO SE VALER DA ARTE PARA ISSO	72
9. COMO CONSTRUIR AVALIAÇÕES SIGNIFICATIVAS	80
10. GLOSSÁRIO	88
11. ESPAÇO PARA ANOTAÇÕES DO PROFESSOR	90
12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	96

APRESENTAÇÃO

1.

CADERNO DO PROFESSOR

Caro professor,

Este caderno é parte integrante dos materiais do programa *ACESSE – Arte Contemporânea e Educação em Sinergia no SESI*. A partir da parceria entre o SESI e o Centro de Referências em Educação Integral, o programa estabelece relações entre a arte contemporânea e a educação por meio de projetos de aprendizagem para alunos e professores trabalharem ao longo dos três anos do ensino médio.

Educadores das escolas da Rede SESI e de escolas de redes públicas e privadas de todo Brasil estão convidados a experimentar as atividades propostas e a refletir sobre os conceitos e parâmetros aqui colocados.

Boa leitura.

APRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL

2.

SESI

O *Prêmio CNI Sesi SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas* é uma iniciativa do Sistema Indústria que busca identificar, premiar e promover trajetórias artísticas, impulsionando a produção contemporânea nacional e colaborando para a sua difusão. A 6ª edição do *Prêmio*, durante a qual este projeto foi concebido e teve sua implementação iniciada, contou com a participação de 637 artistas e curadores de todas as regiões do Brasil, numa representação abrangente e concreta da diversidade do cenário artístico brasileiro, um painel representativo das diferentes realidades nacionais, de suas reflexões e inquietações diante do nosso tempo.

Sabemos que, apesar de termos avançado muito em relação ao acesso à educação, ainda existe um grande desafio no tocante à qualidade da oferta educativa. Todos concordamos que educação básica de qualidade é um passo essencial para o desenvolvimento das habilidades e das competências necessárias à aprendizagem ao longo da vida, mas apenas 58% dos jovens brasileiros concluem o ensino médio e a maioria dos que conseguem concluir sai despreparada para o ingresso no mercado de trabalho¹.

Olhando para esse cenário, o Sistema Indústria estabeleceu como um de seus objetivos estratégicos promover, por meio do Sesi, a melhoria da qualidade na educação básica, destacando, entre as iniciativas no campo da educação, a difusão de metodologias e tecnologias com ênfase no Steam (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Matemática + Arte/design)².

1 • Todos pela educação, apud IBGE, 2017.

2 • CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA. Mapa estratégico 2018-2022. Portal da Indústria. Disponível em: <http://www.portaldaindustria.com.br/publicacoes/2018/3/mapa-estrategico-da-industria-2018-2022/>

3 • Participam deste grupo: Ana Beatriz Goulart, Felipe Arruda, Marcus Lontra, Maria Antônia Goulart, Pilar Lacerda e Natacha Costa.

4 • O Programa SESI para o Mundo do Trabalho envolve uma proposta de educação que procura aproveitar a riqueza e a diversidade existentes nas Escolas SESI. Ele se destina a orientá-las no sentido de torná-las capazes de formar pessoas que se importam com o mundo em que vivem e de prepará-las para os êxitos acadêmicos, mas também investe na aquisição de habilidades básicas necessárias ao sucesso no mundo do trabalho e no cultivo de competências. Essa formação inclui, também, a capacidade de estabelecer relações interpessoais maduras, de participação efetiva na vida comunitária, de comportamento ético e de gosto pelo conhecimento. *Educação para o desenvolvimento humano – Concepção, organização e funcionamento*, Programa Escolas SESI para o Mundo do Trabalho / SESI, 2015.

Alinhado a esse compromisso, o *Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas* reuniu profissionais e instituições dos campos da arte e da educação³ para a construção de um programa que inaugurasse um modelo de articulação efetiva entre as práticas e os referenciais artísticos, e o currículo escolar. Esse grupo trabalhou tendo como perspectiva a formação de sujeitos comprometidos com a reflexão do seu tempo, continuamente ativos na busca por novas soluções e para a transformação das suas realidades, perspectiva fundamental para os futuros profissionais de todas as áreas, inclusive da indústria.

Dessa construção coletiva nasceu o *ACESSE – Arte Contemporânea e Educação em Sinergia no SESI*. Com foco no ensino médio, o *ACESSE* parte dos princípios orientadores do *Programa Escola SESI para o Mundo do Trabalho*⁴ e dos artistas participantes das seis edições do *Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas* para propor um aprofundamento da discussão sobre a importância do ensino de arte na educação básica e das formas de incorporação do pensamento artístico aos processos de aprendizagem dos alunos. Nele, concretizamos a compreensão da arte contemporânea como vetor fundamental para o desenvolvimento integral dos estudantes, favorecendo a capacidade de articular conhecimentos para a solução de problemas reais, para o protagonismo, para a atitude empreendedora, para o trabalho colaborativo e criativo, e para a convivência responsável e saudável.

Tendo como principal eixo a formação de professores, o *ACESSE* sistematizou práticas educativas que articulam a arte contemporânea às novas tecnologias e as apresentam em um percurso formativo vivencial, tendo nas exposições e programações da 6ª edição do *Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas* um laboratório experimental que concretiza o diálogo sistêmico e intencionalmente educativo que os espaços escolares e as instituições culturais devem cultivar.

5 • Compõem o Centro de Referências em Educação Integral as seguintes organizações: Instituto Inspirare, Instituto Natura, Instituto C&A, Instituto Rodrigo Mendes, Instituto Oi Futuro, Instituto Alana, Fundação Itaú Social, Fundação SM, Centro Integrado de Estudos e Programas para o Desenvolvimento Sustentável (Cieds), Centro de Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (Cenpec), Mais e Cenários Pedagógicos. O programa conta ainda com o apoio da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco).

O Centro de Referências em Educação Integral⁵, iniciativa da Associação Cidade Escola Aprendiz e de um conjunto de organizações especializadas no tema, é hoje espaço referencial para o debate e a difusão de informações, metodologias e estratégias voltadas para o desenvolvimento da educação brasileira. Além de fazer parte do conselho consultivo que vem apoiando o desenvolvimento do ACESSE, o Aprendiz tornou-se, também, parceiro executivo do programa, somando esforços para a sistematização e para a implementação das ações, tendo o Centro de Referências como aliado fundamental para a propagação e a influência de outras redes.

Com o ACESSE, apontamos alguns caminhos para a viabilização de um fazer pedagógico interdisciplinar e transversal, que inspire novas estratégias para o ensino médio e influencie a educação básica para que tenha na arte contemporânea uma aliada na construção de uma oferta educativa relevante para o jovem brasileiro.

Robson Braga de Andrade

Presidente da Confederação Nacional da Indústria (CNI)

CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL

O Centro de Referências em Educação Integral é uma iniciativa da Associação Cidade Escola Aprendiz, em parceria com organizações de referência no país⁶, e tem como objetivo promover a pesquisa, desenvolvimento, aprimoramento e difusão gratuita de referências, estratégias e instrumentais que contribuam para a gestão de políticas públicas e iniciativas de educação integral.

Desde 2013, o programa foi responsável pela formação de mais de 2000 gestores e professores e produziu referências práticas que chegaram via plataforma www.educacaointegral.org.br a milhões de pessoas.

A Educação Integral (EI) é uma concepção que compreende que a educação deve garantir o desenvolvimento dos sujeitos em todas as suas dimensões – intelectual, física, emocional, social e cultural – constituindo-se como projeto coletivo, compartilhado por crianças, jovens, famílias, educadores, gestores e comunidades locais.

Ao posicionar o estudante e seu desenvolvimento no centro do processo educativo, reconhecendo-o como sujeito social, histórico, competente e multidimensional, a Educação Integral contribui para reconectar a escola e a educação à vida dos estudantes.

Quatro princípios norteiam essa concepção:

- A Educação Integral é uma proposta contemporânea porque, alinhada às demandas do século XXI, tem como foco a formação de sujeitos críticos, autônomos e responsáveis por si mesmos e pelo mundo.
- A Educação Integral é inclusiva porque reconhece a singularidade dos sujeitos, suas múltiplas identidades e se sustenta na construção da pertinência do projeto educativo para todos e todas.

6 • Idem.

- A Educação Integral é uma proposta alinhada com a noção de sustentabilidade porque se compromete com processos educativos contextualizados e com a interação permanente entre o que se aprende e o que se pratica.
- A Educação Integral promove a equidade ao reconhecer o direito de todos e todas de aprender e acessar oportunidades educativas diferenciadas e diversificadas a partir da interação com múltiplas linguagens, recursos, espaços, saberes e agentes – condição fundamental para o enfrentamento das desigualdades educacionais. Nesse sentido, a proposta de Educação Integral deve ser assumida por todos os agentes envolvidos no processo formativo das crianças, jovens e adultos.

Em tal contexto, a escola assume o papel de articuladora das diversas experiências educativas que os alunos podem viver dentro e fora dela, a partir de uma intencionalidade que favoreça as aprendizagens relevantes para o seu desenvolvimento integral.

A partir dessa concepção e trajetória, aproximar o currículo do ensino médio da Rede SESI da contribuição formativa inestimável da arte contemporânea foi o grande desafio que o Centro de Referências recebeu. A arte contemporânea pode contribuir sobremaneira para uma formação alinhada com as demandas do século XXI porque, por definição, lança mão de diferentes recursos artísticos para promover deslocamentos que destaquem a realidade em questão, provoquem reflexões originais e inspirem possibilidades criativas de intervenção. Nesse sentido, a arte contemporânea pode se converter em relevante instrumento para a educação que se deseje integral.

Nosso trabalho em diálogo com os educadores da Rede SESI tem sido potencializar essa contribuição ao máximo, criando condições para que a arte seja catalisadora de experimentações e discussões que fortaleçam o processo formativo dos estudantes da Rede. Dessa forma, colocamos em marcha dois conceitos fundamentais: a arte como uma linguagem capaz de mediar a compreensão do mundo e a aquisição de novas habilidades, e a educação como um processo de construção de autonomia por parte de todos e de cada um dos estudantes.

Esperamos assim poder contribuir para que a Rede SESI siga se fortalecendo como referência nacional de uma educação comprometida com a aprendizagem e desenvolvimento humano, social e profissional de seus estudantes. E que, juntos, possamos construir novas referências capazes de tornar o ensino médio brasileiro uma etapa relevante e inspiradora para a vida de nossos jovens.

O QUE É,
AFINAL, ARTE
CONTEMPORÂNEA?

3.



A arte sempre jogou com o desconhecido. Historicamente, ela tem insistido em um vocabulário que expresse o mistério e a incerteza. Informações se perdem, e a dúvida persiste, mas a arte pode moderar tais paradoxos criando novos sistemas, escalas e normas, apresentando padrões e medidas alternativos. Ela enfatiza a incapacidade dos meios existentes para descrever o sistema do qual somos parte, pois aponta para a desordem desse sistema. Acima de tudo, pode fazer isso porque une, naturalmente, o pensar ao fazer, a reflexão à ação. Ao contrário do que ocorre em outros campos, na arte a incerteza aponta para a desordem, levando em conta a ambiguidade e a contradição. A arte vive à custa da incerteza, do acaso, da improvisação e, simultaneamente, procura contar o incontável e medir o imensurável. Deixa margem para o erro, para a dúvida e até para os fantasmas e os mais profundos pressentimentos, sem fugir deles nem os manipular. Portanto, não faria sentido tomar seus inúmeros métodos de raciocínio e execução e aplicá-los a outros campos da vida pública?”

Jochen Volz, curador da 32ª Bienal de São Paulo⁷ (1)

7 • Material disponível em: <http://materialeducativo.32bienal.org.br/>

Arte contemporânea é o termo utilizado para se referir à produção artística do presente, e também do passado relativamente recente. Grande parte dessa produção é feita por artistas que vivem no século XXI, imersos em questões sobre a complexa sociedade contemporânea. Suas obras, portanto, oferecem uma oportunidade de reflexão e debate sobre assuntos que se relacionam com nossa vida cotidiana e que nos afetam em alguma medida.

Dentre suas definições históricas, alguns pesquisadores compreendem seu início em meados dos anos 1960, relacionando-o com três movimentos artísticos: o minimalismo (II), o *pop art* (III) e a arte conceitual (IV)⁸. Há também pesquisadores que consideram que a arte contemporânea é do começo dos anos 1980, outros dos anos 1990⁹, ou até mesmo teóricos que consideram trabalhos de arte contemporânea aqueles produzidos por artistas que vivem no século XXI¹⁰. Seu princípio, portanto, é algo ainda muito discutido por teóricos e críticos, o que nos mostra que a história é viva e que contar uma história do presente não é simples. Do que não há dúvidas, no entanto, é de sua ruptura com as ideias e os ideais do modernismo.

Enquanto para o modernismo a obra de arte trazia a ideia do 'novo' e do 'original', as produções contemporâneas têm possibilitado novos debates sobre a arte e a vida. Nessa via de mão dupla, os trabalhos contemporâneos de arte têm desafiado essa linha tênue que separa o binômio arte-vida – são obras que são expostas não só em museus ou instituições culturais, mas também em lugares não institucionalizados, como ruas, parques ou quaisquer outros espaços comuns. Além disso, essas criações têm possibilitado a ampliação de debates sobre assuntos diversos, ao trazer novas vozes e novas narrativas em relação a fatos presentes ou históricos.

As obras de arte contemporânea vão muito além das categorias 'pintura' e 'escultura'. Imersos num mundo culturalmente diversificado e tecnologicamente avançado, os artistas se utilizam de uma grande variedade de técnicas, métodos e materiais para dar forma a ideias e pesquisas, como fotografia, novas mídias, desenho, vídeo, áudio, performance (V), entre outros. Suas produções também podem combinar mais de uma técnica ou linguagem

8 • Arte Contemporânea – Enciclopédia Itaú Cultural.

Para saber mais:
<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo354/arte-contemporanea>

9 • Contemporary Art – Tate Collection.

Disponível em:
<http://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/contemporary-art>

10 • Contemporary Art in Context – Art 21st.

Disponível em:
<https://art21.org/for-educators/tools-for-teaching/getting-started-an-introduction-to-teaching-with-contemporary-art/contemporary-art-in-context/>

artística, estabelecendo novas relações com o espaço em que são apresentadas, ampliando a gama de categorias de trabalhos artísticos, como instalações (VI), ocupações artísticas (VII), intervenções, *happenings* (VIII), entre outras.

Para o artista contemporâneo, o espectador desempenha um papel ativo, pois contribui para a construção de significados em seus trabalhos, ao contemplar a obra de arte e compartilhar suas reflexões pessoais, experiências, opiniões e interpretações. Desse modo, os trabalhos de arte contemporânea nos convidam a todo momento ao debate e à conversa. São obras que podem desafiar expectativas, provocar dúvidas, questionamentos, pesquisas, respostas e também contradizer crenças e valores sociais.

Explore mais



O vídeo *Quem tem medo de arte contemporânea?* pode ser um bom ponto de partida para iniciar o debate sobre o tema.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bd0thFyWLRg>

O vídeo *O que é arte contemporânea?*, da Bienal de 2014, apresenta alguns questionamentos e apontamentos disparadores de conversas a respeito do assunto.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8-XItLNk0hs>

O livro *Arte contemporânea: uma introdução*, de Anne Cauquelin (2005), traz uma análise crítica sobre a temática.

Disponível em: <https://docslide.net/documents/anne-cauquelin-arte-contemporanea-uma-introducao.html>

A série *O cotidiano na arte* traz entrevistas com vários artistas que apresentam a relação entre arte e vida contemporânea.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lo-s37w6p0c>

O canal Curta! promoveu a série *Artistas* que, por meio de conversas com curadores e visitas aos ateliês de artistas, revela o pensamento de grandes nomes da arte brasileira contemporânea.

Disponível em: <http://www.canalcurta.tv.br/pt/series/serie.aspx?serieId=509>

POR QUE ARTE E EDUCAÇÃO TÊM TUDO A VER?

4.



Arte é conhecimento, pois tem caráter criativo e inovador, assim como no conhecimento científico, possibilitando abrir novas perspectivas para que o indivíduo tenha uma melhor compreensão do mundo, por meio de um desenvolvimento perceptivo estético e artístico do meio social à sua volta.”

Silvio Zamboni, 2012¹²

12 • ZAMBONI, Silvio. *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*. 4. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

Pensar na educação de uma criança, de um adolescente ou jovem é lançar um olhar para a sua integralidade, ou seja, enquanto sujeito que vai muito além do desenvolvimento cognitivo, perpassando por todas as suas dimensões: intelectual, física, emocional, social e cultural. Sendo assim, essa multidimensionalidade do ser humano, considerando o corpo, a mente e a vida social, no sentido da construção da cidadania e do sujeito autônomo, deve estar contemplada em todos os aspectos do processo de ensino-aprendizagem, garantindo interações e estratégias que favoreçam não apenas essas dimensões, mas entendendo-as como interligadas e codependentes.

Isso pressupõe que os conteúdos acadêmicos se articulem aos saberes dos alunos e das comunidades, dialogando com diferentes linguagens e compondo experiências formativas que envolvam e integrem o conhecimento do corpo, das emoções, das relações e dos códigos socioculturais.

A perspectiva do olhar integral para o estudante também não separa a capacidade criativa dos afetos, o que estrutura o desenvolvimento de uma individualidade plena, em contato com ela mesma e com o mundo. A criação de símbolos se dá a partir de sensações e sentimentos, promovendo a integração física, afetiva, intelectual e social. Segundo o psicólogo americano Howard Gardner¹³, o pensamento intuitivo e simbólico, normalmente desprezado nos ambientes escolares em favor da primazia do pensamento lógico-matemático, é uma das formas de compreender o mundo.

Os processos simbólicos manifestam a capacidade de se perceber diferenças e singularidades, expressar, relacionar, ritualizar e criar os distintos aspectos da vida. O impulso criativo vem de cada um, de sua curiosidade, de sua capacidade de se emocionar, compreender e desejar. Do ponto de vista psicocognitivo, os processos simbólicos se articulam intrinsecamente com o desenvolvimento corporal e intelectual, podendo-se mencionar, especificamente, a importância do desenho para a elaboração da noção de espaço, a manipulação de instrumentos para a estruturação de conceitos geométricos, e os jogos para as habilidades de abstração e comunicação.

13 • SAITO, Cecília. *Ação e percepção nos processos educacionais do corpo em formação*. São Paulo: ECidade/Hedra, 2010; GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2015.

O corpo, o pensamento e a expressão são também indissociáveis das interações sociais. O desenvolvimento integral dos indivíduos depende da sua capacidade de se relacionar e comunicar, das suas habilidades de expressão, do compartilhamento de suas ideias e do seu envolvimento em projetos coletivos¹⁴.

Essas ideias se atualizam no contexto das redes virtuais, da sociedade do conhecimento: educar-se significa envolver-se em múltiplos fluxos comunicativos, fluxos que serão tanto mais educativos quanto mais rica for a trama de interações. A dimensão intelectual do desenvolvimento humano é intrinsecamente conectada às demais. O desenvolvimento do intelecto depende do desenvolvimento afetivo, corporal, simbólico e social.

É preciso lembrar que o conhecimento se faz em rede, com conexões e processos criadores – potencialidades que se atualizam na relação entre significados, objetos e acontecimentos.

Na busca por significados, as pessoas aprendem a observar, comparar, associar, classificar, ordenar, medir, quantificar, inferir, verificar e refletir. Essas habilidades são potencializadas no contato com os objetos. Por exemplo, em contato com uma obra de arte, o observador é estimulado a desenvolver habilidades relacionadas com o senso espacial, como a proporcionalidade e a localização. Já em contato com uma narrativa, o leitor depara-se com sequências singulares de acontecimentos e emoções que envolvem os personagens e, na busca da construção desses significados, precisa criar a capacidade de relacionar a parte com o todo e as partes entre si.

Nessa perspectiva, a arte tem papel fundamental, pois ela permite expressar – em diferentes linguagens – sensações, necessidades, opiniões, sentimentos, desejos, pedidos de ajuda e narrativas.

Assim, a arte contemporânea oferece uma oportunidade para refletirmos sobre a sociedade atual, isto é, possibilita questionamentos relevantes sobre nós mesmos e sobre o mundo que nos rodeia. Os artistas têm-se valido de materiais, técnicas e linguagens diversas para dar forma a uma ideia ou a uma pesquisa. É uma combinação dinâmica não apenas de materiais, mas de métodos, conceitos e assuntos que desafiam limites tradicionais e reformulam o que nos é

14 • CENTRO DE
REFERÊNCIAS EM
EDUCAÇÃO INTEGRAL.
*Conceitos, princípios e
estratégias estruturantes.*
Caderno 1, p. 50.

familiar. Trazer a arte contemporânea para dentro das escolas permite que professores e educadores promovam a curiosidade, encorajem o diálogo e iniciem debates sobre o mundo e as questões de nossa vida cotidiana.

É preciso compreender que trabalhar com arte na escola não é só oferecer um espaço-oportunidade para a descoberta de técnicas, linguagens e expressões, mas também é um contexto em que se entende e aprende por meio da experimentação, do erro, das tentativas e dos testes. É preciso entender a arte como um lugar de pesquisa, em que imaginação, rigor, experimento, criatividade e expressão podem se entrelaçar e completar um ao outro¹⁵. É importante perceber que, mesmo sem abandonar os clássicos, é possível utilizar trabalhos contemporâneos de arte como disparadores de pesquisas e reflexões em qualquer aula, pois a arte traz referências que ajudam professores e educandos a fazer conexões em todo o currículo, fomentando assim o pensamento interdisciplinar.

Integrar arte contemporânea a temas e assuntos que fazem parte do currículo requer uma mudança da prática orientada por técnicas para uma prática orientada por ideias. Artistas contemporâneos não trabalham com um único meio ou técnica – eles tentam explorar ideias, eventos, situações ou assuntos por meio da combinação de várias estratégias de mídia e visuais, e muitas vezes o processo criativo e a pesquisa são mais importantes que o próprio produto final, que passa a ser um registro de todo esse percurso vivido pelo artista durante a sua pesquisa.

A pesquisa de processos criativos vividos por artistas contemporâneos e realizada pelo professor pode ser uma oportunidade de reflexão sobre outros modos de fazer e investigar determinado assunto e, conseqüentemente, pode servir de inspiração para novas práticas no ambiente escolar, capazes de resultar em projetos inovadores e criativos.

Integrar arte e educação é compreender a escola como lugar de pesquisa, experimento, erro, surpresa, catástrofe, alegria, descoberta, curiosidade, diversidade de pensamentos, escolha, tentativa, pausa, retomada, resistência – assim como ocorre em um ateliê.

15 • VECCHI, V. *Arte e criatividade em Reggio Emilia*. Explorando o papel e a potencialidade do ateliê na educação da primeira infância. São Paulo: Phorte Editora, 2017. p. 19.

Explore mais



A Rede *Arte na Escola* conta com vários materiais e dicas de atividades que podem ser desenvolvidas pelas escolas a partir da discussão sobre arte.

Disponível em: <http://artenaescola.org.br/midiateca/>

O Grupo de Ensino e Pesquisa em Interdisciplinaridade (Gepi – do programa de pós-graduação em Educação da PUC – SP) desenvolve o programa *Pensar e fazer arte*, no qual o professor Claudio Picollo entrevista artistas, diretores e críticos das mais diferentes expressões artísticas e culturais. Para saber mais:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL99vyy3Wwlvpny7JphrFkyWUEWy9JS6e3>

A obra do artista, crítico e pedagogo Luis Camnitzer, denominada *O museu é uma escola*, tem como matéria-prima a educação e o museu enquanto lugares de aprendizagem e de aproximações entre arte e educação. Seleccionamos aqui alguns textos e vídeos com questionamentos relevantes do artista sobre o assunto.

Disponíveis em: <https://www.youtube.com/watch?v=mmwAgUYyPcI&t=50s>

<https://www.ufrgs.br/arteversa/?p=1065>

<http://esferapublica.org/nfblog/arte-y-pedagogia/>

<https://www.select.art.br/luis-camnitzer-arte-como-forma-de-pensar/>

A revista *Select* possui uma coluna sobre arte e educação, com destaque para projetos diversos sobre o tema.

Disponível em: <https://www.select.art.br/categoria/da-hora/arte-e-educacao/>

O Museum of Modern Art (MoMA) possui em seu *site* uma seção direcionada a professores sobre *Aprendizagem, Arte e Educação*, disponibilizando uma série de materiais para pesquisa sobre a temática.

Disponível em: https://www.moma.org/learn/moma_learning

O *site* da Pinacoteca do Estado de São Paulo também traz uma série de materiais para pesquisa sobre arte e educação. Para saber mais:

<http://museu.pinacoteca.org.br/textos-educativos/textos-de-referencia/>

A Tate Gallery é uma galeria britânica reconhecida internacionalmente pelo desenvolvimento constante de pesquisas sobre arte e educação.

Para saber mais: <http://www.tate.org.uk/art/art-terms>

**A ARTE
CONTEMPORÂNEA
E O ENSINO MÉDIO:
UM OLHAR INTEGRAL
NA FORMAÇÃO
DE JOVENS E A
EVOLUÇÃO DE
STEM PARA STEAM**

5.



É muito importante desassociar a criatividade, o sensível, o poético, de algo exclusivamente das artes. Qual profissão, atividade humana, não deve ser sensível, poética e criativa? Todas devem ser!”

João Angelini, finalista da 6ª edição do *Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas*

Já não é de hoje que o ensino médio tem ocupado um lugar de destaque nas discussões sobre educação no Brasil e no mundo. As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica (DCN) de 2013¹⁶, por exemplo, apresentam a construção da cidadania como função da educação, principalmente no ensino médio, e evidenciam pontos importantes a serem repensados no ambiente escolar, definindo a escola de ensino médio como um lugar de incentivo, desafios, construção de conhecimento e transformação social.

A proposta é que essa educação esteja muito mais voltada à formação da pessoa, de maneira a desenvolver valores e competências necessários à integração de seu projeto individual com o projeto da sociedade em que se situa; ao aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico; à preparação e orientação básica para a sua integração ao mundo do trabalho, com competências que garantam seu aprimoramento profissional e que permitam acompanhar as mudanças que caracterizam a produção no nosso tempo; e ao desenvolvimento das competências para continuar aprendendo, de forma autônoma e crítica, em níveis mais complexos de estudos¹⁷.

Mas quem é o jovem do século XXI? Quais são suas necessidades, afinal? Um jovem da Região Sul do Brasil tem as mesmas necessidades que um jovem da Região Sudeste, Nordeste, Norte ou Centro-Oeste? Esses simples questionamentos já mostram como o ensino médio se configura como um território complexo e desafiador. Não há dúvidas, no entanto, de que, para esse sujeito singular – dotado de valores próprios, interesses, visões de mundo, comportamentos, necessidades particulares –, é preciso oferecer novas perspectivas culturais e sociais e oportunidades de exploração de sua autonomia intelectual e social.

A juventude é um momento de ansiedade em relação ao futuro, de incertezas e de situações imprevisíveis. E é nesse período de conflitos internos e externos, de transição para a vida adulta, que o jovem não consegue muitas vezes atribuir um sentido imediato que relacione o que ele aprende na escola com o mundo à sua volta. Por sua vez, a ampliação do acesso às informações; a criação de novos meios de comunicação; as alterações do mundo do trabalho

16 • BRASIL. Ministério da Educação (MEC). *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica*. Brasília, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192

17 • BRASIL. Ministério da Educação (MEC). *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio*. Brasília, 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12598-publicacoes-sp-265002211>

e sua automatização; e a mudança de interesses desses jovens colocam em evidência a necessidade de transformação da escola.

O mercado de trabalho tem buscado profissionais proativos, criativos, inovadores e colaborativos, o que exige que as escolas de ensino médio gerem oportunidades para que os alunos vivenciem esses conceitos e conquistem esses atributos, porém não há como formar profissionais com tais aptidões se lhes forem oferecidas situações limitadas de aprendizagem, nas quais há apenas a reprodução e transmissão de conhecimento – é preciso sim desafiar o jovem à pesquisa, à investigação, à experimentação.

Ao priorizar a experimentação no processo de ensino-aprendizagem, a escola tem a possibilidade de articular o direito às ciências e tecnologias, às culturas, aos valores, ao universo simbólico, ao corpo e suas linguagens, expressões, ritmos, vivências, memórias e identidades diversas.

A arte contemporânea pode ser um ponto de partida para tal, pois permite à escola aguçar a curiosidade de seus estudantes, encorajar o diálogo e iniciar o debate sobre o mundo e as questões que afetam nossas vidas. Além disso, artistas contemporâneos servem como modelos criativos, que podem inspirar pessoas de todas as idades a considerar como as ideias são desenvolvidas, articuladas e realizadas no mundo atual, oferecendo aos professores oportunidades para apoiar diversos estilos de aprendizagem.

É preciso lembrar que os recursos artísticos, a leitura crítica de imagens da história e do cotidiano – que constituem a história visual do sujeito –, da mesma forma que a produção e a experiência estética, propiciam o afloramento de questões latentes, desde anseios e curiosidades comuns à idade (o corpo, o conceito de beleza, os valores etc.), ou ao meio social (família, escola, futuro, organização da vida etc.), até situações mais profundas e cruciais de cada um. Sujeitos formados a partir dessa perspectiva estarão preparados para resolver problemas com uma gama ampliada de possibilidades, alcançadas por meio de uma educação voltada para a formação humana, com orientação para o mundo e para o trabalho¹⁸.

Não se pode deixar de apontar que o desenvolvimento de competências, na arte, passa por etapas de construção de

repertórios e saberes que, na maioria das vezes, convidam os alunos a entender o mundo e o tempo presente e passado como contextos particulares e geradores de produtos artísticos ou expressivos, frutos da história, do tempo e do lugar em que foram produzidos. Naturalmente, esse escopo de saberes, quando assimilado, proporcionará aos jovens a capacidade de, por meio dos elementos oferecidos em realidades diversas, entender a diversidade dos produtos e formas de lidar com as situações surgidas.

PROCESSO CRIATIVO E JUVENTUDE

Os jovens têm uma grande necessidade de serem ouvidos e também valorizam suas redes e relações sociais. Por isso, é importante criar situações de colaboração e participação, pois oportunidades de refletir sobre seu meio e escutar seus pares contribuem para sua formação cidadã. Promover discussões coletivas sobre obras de arte contemporânea pode dar início a pesquisas e investigações em torno de uma ideia ou assunto. Incentive-os a encontrar artistas que explorem essas mesmas ideias, mas que se utilizem de diversos métodos. Peça aos alunos para compartilharem com colegas de classe, e mesmo com aqueles de outros contextos, as suas reflexões e os possíveis próximos passos. Ajude-os a pensar em várias opções antes de selecionarem uma ideia ou assunto final para prosseguir. Envolve-os em discussões que os desafiem.

Os trabalhos de arte realizados por artistas contemporâneos também se configuram como uma produção de um profissional multitarefa, isto é, que lida com diversas áreas do conhecimento para criar suas obras. Dificilmente se referindo a si mesmos como estritamente 'pintores' ou 'escultores', os artistas utilizam as mídias, as ferramentas e os contextos mais diversos e eficazes para representar as ideias que desejam. Estudar tais processos é um modo de expor seus alunos a um pensamento e a um processo de criação 'fora da caixa'. Essa exposição a diferentes produções artísticas permite a familiarização com várias maneiras de representar e pensar por meio de um tema ou conceito específico.

19 • Disponível em:
<http://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2017-01/ciencias-exatas-podem-ser-ensinadas-com-humanidades-conheca-o-conceito>

20 • Pesquisa realizada pela Universidade Estadual de Michigan, e publicada na revista *Economic Development Quarterly*, mostra o impacto da participação da infância nas atividades de artes e artesanato às patentes geradas e aos negócios lançados por adultos. A equipe de pesquisadores multidisciplinares estudou um grupo de graduados da MSU Honors College de 1990 a 1995, que se especializou em ciência, tecnologia, engenharia ou matemática, ou *STEM*. Nesse grupo verificou-se que aqueles que possuem negócios ou patentes receberam oito vezes mais exposição às artes quando crianças do que o público em geral. Disponível em:
<https://msutoday.msu.edu/news/2013/a-young-picasso-or-beethoven-could-be-the-next-edison/>

A EDUCAÇÃO STEAM

Em uma sociedade em constante mudança, com conectividade e rápida velocidade de circulação da informação, e com desafios imensos e complexos para resolver em várias ordens – sociais, ambientais, políticas etc. –, não é mais possível pensar o conhecimento de forma compartimentada. As interações entre os saberes são cada vez mais necessárias para se repensar e encontrar soluções para as questões complexas do mundo a partir da inovação e de muita criatividade.

É é nessa perspectiva que surgiram novas metodologias, como a *STEM* – termo em inglês que conceitua a união dos conceitos *Science, Technology, Engineering and Math* (Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática) em uma única metodologia, a fim de que os conteúdos sejam trabalhados de forma integrada e interdisciplinar, tornando o aprendizado muito mais significativo para os estudantes.

O conceito se ampliou há cerca de uma década e atualmente é conhecido como *STEAM*, pois passou a incorporar também as Artes. A proposta é desenvolver competências cognitivas e habilidades comportamentais para a vida – como colaboração, capacidade de resolver problemas e lidar com diferentes situações etc. –, fortalecer a capacidade de inovação, criatividade e raciocínio lógico, a partir de um trabalho colaborativo e autônomo dos estudantes.

A ideia é que, por meio de uma experiência criativa, os estudantes não apenas investiguem problemas e busquem soluções inovadoras para situações da vida real, mas que estejam também aptos a extrapolar essas capacidades para os desafios do futuro. Georgette Yakman, fundadora e *CEO* do STEAM Education, explica que *STEM* trata de como você pode fazer coisas e *STEAM*, que adiciona as humanidades, diz o porquê de você fazer tais coisas – são os valores que são incorporados ao fazer¹⁹. Atuar nessa perspectiva torna-se, cada vez mais, um importante caminho para promover uma educação mais significativa e com impactos, não apenas hoje, mas no futuro dos estudantes²⁰.

Explore mais



A plataforma *InnoveEdu* apresenta 96 experiências espalhadas pelo mundo que traduzem tendências capazes de tornar o aprendizado significativo e conectado com as demandas do século XXI. Na lista, estão desde ferramentas tecnológicas que facilitam o trabalho do professor até políticas públicas que transformam práticas pedagógicas em redes de ensino. Para saber mais: <http://innoveedu.org>

O Porvir preparou uma plataforma especial, *Mão na massa*, com textos, vídeos, podcasts, infográficos, quizzes, simuladores etc., que trazem dicas e sugestões de atividades em frentes como: robótica, fabricação digital, elétrica/eletrônica, produção de mídia, entre outros. Disponível em: <http://porvir.org/especiais/maonamassa/>

No site *Edutopia*, educadores da Bates Middle School, em Annapolis, Maryland (EUA), compartilham lições e recursos integrados nas artes que você pode usar em sua escola (em inglês). Há dicas de como inserir o ensino de dança na ciência, *pop art* em espanhol ou fotografia em matemática. Disponível em: <https://www.edutopia.org/school/bates-middle-school>

Na matéria *Ciências e matemática com uma pitada de arte*, produzida pelo Porvir, é possível encontrar várias referências sobre educadores e artistas que defendem que o *design* se some às ciências exatas para potencializar o desenvolvimento em escala mundial. Para saber mais: <http://porvir.org/ciencias-matematica-uma-pitada-de-arte/>

A organização sem fins lucrativos Art21 produz e divulga conteúdos sobre arte contemporânea e tem material voltado exclusivamente para educadores (em inglês). Disponível em: <https://art21.org/for-educators/>

O MATERIAL PROPOSTA, CONTEÚDO E COMO UTILIZAR

6.



A arte contemporânea trata de interdisciplinarizar, isto é, pessoas com suas competências específicas interagem com outras pessoas de diferentes competências e criam, transcendendo cada um seus próprios limites ou, simplesmente, estabelecem diálogos.”

Ana Mae Barbosa, 2014²¹

21 • BARBOSA, Ana Mae. *Arte na educação: interterritorialidade, interdisciplinariedade e outros inter*. In: *Visualidades*, Revista do Programa de Mestrado em Artes Visuais FAV/UFG.

A arte contemporânea é uma instância da vida contemporânea e, por isso, dialoga com a cultura e a sociedade, tornando-se assim um importante dispositivo para se (re)pensar como as ideias são desenvolvidas, articuladas e realizadas no mundo atual.

Sem princípios uniformizantes, a arte contemporânea circula entre diferentes fronteiras tecnológicas e culturais e estimula a curiosidade, a inquietude e a transformação do pensamento. Não é preciso ser *expert* em arte para se relacionar com ela. Basta entendê-la como uma janela para o pensamento crítico e a exploração criativa. Parece-nos então fazer sentido e, mais do que isso, ser necessário conectar a arte a outras instâncias da vida e, em especial, à educação.

Por isso, CNI/Sesi/Senai se propõem a convocar a arte contemporânea como um disparador de novas formas de projetar, ensinar, aprender, pensar e criar em suas escolas de ensino médio. Em uma perspectiva metodológica inovadora, o programa *ACESSE – Arte Contemporânea e Educação em Sinergia no SESI* – integra arte e ciência para a abordagem de questões primordiais na formação de jovens: a origem da vida, o Homem, as reconfigurações identitárias, as evoluções sociais e biológicas, as dinâmicas naturais, as relações sociais e culturais – todas elas maneiras de falar do nosso tempo e dos territórios de conhecimento que nos circundam.

A partir dos princípios, conhecimentos e experiências cultivados pelo Centro de Referências em Educação Integral e pela Rede SESI de Educação, foi priorizado para a composição deste material o acervo do *Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas*, importante reconhecimento à produção das artes visuais, concebido e financiado por CNI/Sesi/Senai.

Com a formação em curso, e com este material, trazemos uma proposta de caráter interdisciplinar e que reúne conhecimentos, práticas e experiências de fontes diversas, transbordando fronteiras, tal qual a arte contemporânea o faz.

O que interessa no desenvolvimento de projetos de aprendizagem que unem arte e educação são os aspectos da arte que, como atividade humana, estendem reflexões para outros campos e espaços do saber. Não nos propomos aqui a decodificar, explicar ou descrever obras, mas a levantar e observar a sua leitura do universo, a discutir e pesquisar as questões que as obras de arte e o processo artístico levantam sobre a vida. Ao olhar para o mundo, o artista olha para suas linguagens, para as ciências humanas e também exatas, e para tudo aquilo que pulsa em nossa cultura e natureza, e, a partir desse olhar, reelabora tais percepções em sua reconstrução da realidade.

Em uma correlação de sentidos, se o público contemporâneo desempenha um papel ativo no processo de construção do significado das obras de arte, também aqui a participação e a colaboração de educadores e estudantes é um fio condutor dos projetos propostos. Investigar o mundo e nele intervir, tendo a arte contemporânea como lente – essa é nossa proposta.

As motivações para trabalhar com projetos de aprendizagem

O ACESSE propõe para essa iniciativa o desenvolvimento de atividades de projetos de aprendizagem, na perspectiva da pedagogia. A ideia é impulsionar tarefas prazerosas e capazes de engajar os jovens em diálogos genuínos com o mundo, que os desafiem a criar planos, ideias e soluções para as adversidades da vida.

Assim, os projetos de aprendizagem abrem a possibilidade de engajamento dos jovens em diferentes grupos para o estudo de problemas concretos, para o aperfeiçoamento das relações de confiança e da aprendizagem participativa, a elaboração de estratégias metacognitivas, a capacidade de fazer escolhas e o exercício da tomada de decisões, o envolvimento com problemas complexos e socialmente relevantes, o desenvolvimento da iniciativa e do empreendedorismo, as relações dialógicas com outros jovens e adultos experientes, em atividades menos controladas e com direcionamentos mais abertos²².

É interessante destacar que a inserção de projetos de aprendizagem no ensino médio, que visa também a uma formação para o trabalho, torna-se ainda mais significativa se levarmos em conta que, para além da aquisição dos conteúdos científicos necessários para uma vida acadêmica (para ingresso em uma universidade) ou técnico-científicos (para ingresso nos cursos técnicos), essa etapa da educação busca também uma formação para viver e conviver em sociedade, trabalhar colaborativamente com os outros, passar do individualismo para o trabalho cooperativo, e sair da repetição para a reflexão e a inventividade. Ou seja, as atitudes básicas requeridas no mundo do trabalho não são distintas, em essência, daquelas necessárias a uma vida social e comunitária responsável e colaborativa. Não se forma um bom profissional sem se formar uma boa pessoa e um bom cidadão.

22 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. *Projetos de aprendizagem: concepção, organização e funcionamento da disciplina*. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2016. p. 10.

MATERIAIS DISPONÍVEIS PARA OS PROFESSORES NO PROGRAMA ACESSE



CADERNO DO PROFESSOR

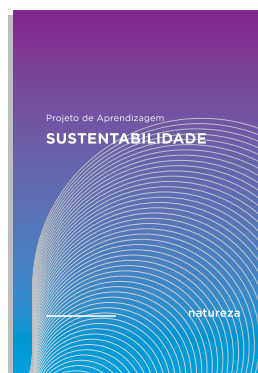
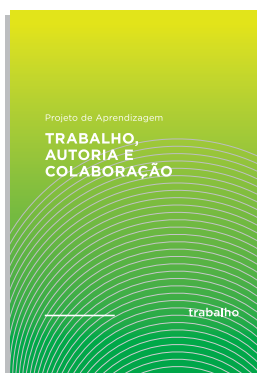
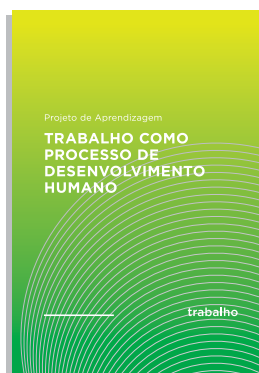
É este o material que você tem agora em mãos. O Caderno traz os conceitos iniciais que nortearam a concepção e que dão as diretrizes para o programa *ACESSE*, reunindo textos, referências e também exemplos de artistas participantes das últimas edições do *Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas* e de seus processos criativos, unindo a arte contemporânea à educação.

A intenção é que a leitura deste caderno seja o ponto de partida para disparar a implementação dos projetos de aprendizagem e que também seja a base para que você possa voltar a ele sempre que necessário para pesquisar e acessar novos conteúdos, explorando, quando achar conveniente e oportuno, as dicas complementares de leitura.

No final do Caderno, inclusive, há um espaço livre para que você faça anotações que possam ajudá-lo na sua prática.

PROJETOS DE APRENDIZAGEM

O *ACESSE* preparou cinco projetos de aprendizagem que você poderá desenvolver ao longo dos três anos do ensino médio junto aos seus alunos, com foco nos seguintes assuntos:



ANO	ASSUNTO	TEMA	
		1º semestre	2º semestre
1º ANO	ARTE E INDÚSTRIA	Materialidades e procedimentos	Artista e máquina
2º ANO	TRABALHO	Trabalho como processo de desenvolvimento humano	Trabalho, autoria e colaboração
3º ANO	NATUREZA	Sustentabilidade	---

A metodologia proposta para cada projeto gera uma oportunidade única para os estudantes caminharem da pesquisa à intervenção, valendo-se dos meios e procedimentos da arte, e envolvendo-os em uma construção coletiva de repertórios, na cocriação e em uma intervenção que faça sentido para o grupo.

Cada um dos projetos segue a mesma estrutura, elencada a seguir:

- **Tema do projeto.**
- **Identificação:** nomes dos alunos participantes.
- **Foco do projeto:** assunto central a ser explorado nas atividades.
- **Fases do projeto:** explicação do formato do projeto a ser desenvolvido.
- **Objetivos do projeto:** a que a prática se propõe.
- **Resultados esperados:** o que a prática busca atingir (em relação ao desenvolvimento de habilidades e competências) junto aos estudantes.

— **Detalhamento das fases do projeto:**

aprofundamento do que deverá ser realizado pelos grupos de alunos em cada etapa, com indicação de artistas, materiais para leitura, vídeos, imagens etc. a serem explorados:

Fase 1. Pesquisa/ampliação de repertório:

etapa em que você e os estudantes poderão se nutrir do pensamento dos artistas, observando seus processos, procedimentos e obras.

Fase 2. Desenvolvimento/cocriação:

etapa em que a turma se divide em grupos por área de conhecimento – Ciências Humanas, Matemática, Linguagens e Ciências da Natureza – e, colaborativamente, desenvolve as ações propostas para cada rota.

Fase 3. Intervenção:

depois de percorrer as fases anteriores, nesta etapa, os alunos são convidados a compartilhar suas produções e descobertas e a criar um projeto único de expressão de seus aprendizados e/ou de intervenção no território.

— **Cronograma:** sugestão de divisão das atividades previstas pelo projeto ao longo do tempo de execução.

— **Recursos necessários:** indicação dos materiais que serão utilizados ao longo do processo.

— **Registro e avaliação:** sugestões de como você e os estudantes poderão realizar o acompanhamento, o monitoramento e a avaliação das atividades desenvolvidas, assim como verificar se os resultados de aprendizagem propostos foram alcançados.

— **Habilidades por áreas do conhecimento:** indicação de quais habilidades estão sendo trabalhadas no projeto proposto.

CARDS COM TEMÁTICAS DISPARADORAS

Você também tem à sua disposição 10 *cards* com temas diversos do cotidiano, que visam a disparar novas práticas, atividades e projetos de aprendizagem. A proposta é trazer alguns conceitos iniciais e sugestões de como explorar esses novos assuntos junto aos estudantes, instigando-os a desenvolver ações de pesquisa, criação e intervenção na escola, na comunidade, na cidade.

A proposição não é apresentar receitas prontas, mas sim possíveis caminhos e ideias para um processo de aprendizagem mais significativo, no qual educação e artes se aproximam, se fortalecem e abrem espaço para uma participação ativa dos jovens no seu desenvolvimento integral.

tema 1 LUZ, CÂMERA, AÇÃO: O PODER DO AUDIOVISUAL	tema 2 O TERRITÓRIO E SUA HISTÓRIA: MEMÓRIA LOCAL X GLOBAL	tema 3 O CORPO FALA: O QUE DIZ E COMO DIZ	tema 4 OS CINCO SENTIDOS EM MOVIMENTO	tema 5 PARECE, MAS NÃO É: REAL VERSUS IMAGINÁRIO
tema 6 NOVOS SENTIDOS PARA ANTIGOS OBJETOS: O DESLOCAMENTO EM AÇÃO	tema 7 APROXIMAÇÕES E AFASTAMENTOS: ESCALA, GRANDEZA E PEQUENEZ	tema 8 CRIAÇÃO DE NARRATIVAS: OBJETOS E TÉCNICAS	tema 9 INTERVENÇÕES TECNOLÓGICAS: AVANÇOS E DESAFIOS	tema 10 RELAÇÃO COM O ESPAÇO: CONEXÕES PARA GERAR MOVIMENTOS

CONHECENDO
OS MEIOS E
PROCEDIMENTOS
DE ARTE
CONTEMPORÂNEA
E SUA RELAÇÃO
COM A EDUCAÇÃO

7.



A arte tem uma função, que é de transformação, e de falar que a história e a cultura são construídas, transmitidas e transpassadas pelo corpo.”

Jaime Lauriano, premiado da 6ª edição do *Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas*

INTERDISCIPLINARIDADE

23 • BRASIL. Ministério da Educação (MEC). *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio*. Brasília, 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12598-publicacoes-sp-265002211>

24 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. *Educação para o desenvolvimento humano: concepção, organização e funcionamento*. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2015. p. 109.

Se nos propusermos a pensar uma educação que forme o sujeito na sua integralidade, não há como olhar as disciplinas do currículo de forma estanque e isolada. Promover a integração entre os vários conhecimentos é um ponto-chave para que eles e seus conteúdos façam sentido para os estudantes.

De acordo com os *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)*²³, a interdisciplinaridade supõe um eixo integrador, que pode ser o objeto de conhecimento, um projeto de investigação, um plano de intervenção. Mantendo a individualidade de cada uma das disciplinas, sem diluí-las, a interdisciplinaridade as integra a partir da compreensão dos múltiplos fatores ou causas que intervêm sobre a realidade e trabalha todas as linguagens necessárias para a constituição de conhecimentos, comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados.

A arte, por sua vez, aliada às outras disciplinas, possibilita, por meio das competências desenvolvidas, adaptar-se e articular-se em um mundo onde as diferentes linguagens não andam mais separadas, mas se apresentam sempre em textos e discursos multimodais. Ensinar a compreender e produzir formas comunicativas não se restringe mais ao trato do verbal (oral ou escrito), mas à capacidade de colocar-se em relação às diversas modalidades de linguagem – oral, escrita, imagem, imagem em movimento, gráficas, gestuais, corporais, infográficos – para delas retirar e produzir sentido²⁴.

25 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. *Educação para o desenvolvimento humano: concepção, organização e funcionamento.* Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2015. p. 10.

Como ‘aglutinante’ de saberes, integradora de perspectivas e de contextos, a arte torna-se ferramenta facilitadora de aprendizagens, por ser, em sua natureza, ligada ao saber da experiência e à experiência do saber. A proposta é justamente, cada vez mais, ter uma formação integral, dotada de sentido crítico para compreender, mas também para atuar de maneira adequada ante os complexos problemas do mundo em que vivemos, e que capacite as pessoas para transformar a informação em conhecimento e para aprender ao longo da vida²⁵.

ESQUENTA

Os celulares trouxeram, mais do que nunca, a possibilidade de todos experimentarem a arte de fotografar. Os jovens são usuários assíduos dessas novas tecnologias e produzem imagens o tempo todo. Proponha, então, aos seus alunos, que cada um deles escolha alguma fotografia de que goste.

A partir daí, explore e questione o processo de produção da mesma: **O que levou você a fazer essa foto? Você se atentou à luz no local? E a profundidade e a perspectiva escolhidas direcionam o olhar de quem vê a foto? O quão próximo você estava do assunto fotografado? Isso interferiu de alguma forma no resultado final?**

Em seguida, reflitam sobre a inter-relação entre o processo fotográfico e os conteúdos estudados em ótica, física, química e matemática, por exemplo.

O que a ciência e a tecnologia agregam à fotografia? E se pensarmos em quantidade, nessa profusão de imagens produzidas no mundo de hoje – será que as estamos esvaziando de sentido?

Explore mais



O Grupo de Estudos e Pesquisa em Interdisciplinaridade, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), conta com diversos estudos, pesquisas e materiais sobre o assunto. Conferir em: <http://www.pucsp.br/gepi/>

O artigo *Arte e interdisciplinaridade: um convite à partilha*, de Marcos Rizolli, Miriam Celeste Martins e Regina Mello (2012), traz reflexões sobre interdisciplinaridade, convivência cotidiana e ações de ensino e pesquisa. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio5/marcos_rizolli_regina_lara_e_miriam_celeste.pdf

O artigo *A interdisciplinaridade em Arte: algumas considerações*, de Felipe Caldas, Denise Holzer e Janice Popi (2017), apresenta reflexões sobre a importância de um trabalho contextualizado com o trabalho interdisciplinar na disciplina e Artes. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/viewFile/9839/7561>

ARTISTAS EM DESTAQUE

Marcelo Moscheta, finalista da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

A história, a geografia e a ciência perpassam o processo artístico de Marcelo. Na obra *Deslocando territórios*, o artista percorreu toda a fronteira entre o Brasil e o Uruguai e recolheu rochas, marcando sua localização com GPS. Para ele, a pedra é o DNA da paisagem, pois consegue condensar todas as informações sobre determinado lugar: ela traz a memória intrínseca de seu mineral constituinte, sua massa, suas características físicas, sua idade. O trabalho se assemelha ao de um arqueólogo, que recolhe, classifica e organiza a paisagem natural. Já no projeto *Arrasto*, o artista fez um trajeto por toda a extensão do Rio Tietê (SP), procurando elementos como vigas, tijolos, asfalto etc. Quando a obra foi montada, ele organizou uma instalação tendo os elementos dispostos em uma margem direita e uma esquerda, ao centro de uma cachoeira que não existe mais. Conferir em: https://www.youtube.com/watch?v=o1Xkr_h6gwg&t=14s

“

A técnica, a forma, a concepção da imagem precisa estar ligada intimamente ao que você está desenvolvendo. O espaço da pintura é local da troca de repertórios. E isso quer dizer uma troca em vários níveis. Eu posso usar uma técnica de representação contra aquilo para o que essa técnica foi desenvolvida.”

Fernando Lindote, premiado da 6ª edição do *Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas*

HETEROGENEIDADE DE MATERIAIS, MÍDIAS E TÉCNICAS

Hoje, mais do que nunca, os jovens têm tido acesso a uma diversidade imensa de ferramentas, instrumentos e mídias que lhes permitem explorar o mundo e adquirir novos conhecimentos de novas formas, que vão muito além dos livros.

A escola pode incentivar que os estudantes construam seus conhecimentos e desenvolvam seu aprendizado a partir de experiências práticas. Essa é a tendência da aprendizagem ‘mão na massa’, ou seja, os jovens exploram diferentes materiais, investigam suas propriedades, levantam hipóteses e fazem descobertas a partir da própria experimentação.

Apropriando-se de novas metodologias e ferramentas, o aluno assume o papel de protagonista da sua aprendizagem e elabora produtos, projetos, intervenções que façam sentido para a sua vida – assim como os artistas –, ampliando as oportunidades de aprendizagem no fazer.

Embora o interesse por colocar a mão na massa tenha sido impulsionado pela internet, pelas tecnologias digitais e de código aberto, recursos artesanais são igualmente válidos, porque o que se aprende vai muito além da técnica. Tem a ver com motivação, com o estabelecimento de relações de colaboração e a execução de projetos que façam sentido para cada participante.

Assim, a experimentação de novos materiais e técnicas privilegia a colaboração, a criatividade, a indagação e a atitude crítica e autônoma por parte dos estudantes, o que gera um forte engajamento. Seja qual for a prática pedagógica proposta, assumindo a sala de aula como um espaço *maker* (mão na massa), o professor atua como um facilitador e auxilia o aluno a se questionar sobre os próximos passos do projeto.

O processo de ensino, assim, aproxima-se muito do processo estabelecido pelos artistas, que se valem de uma grande variedade de técnicas, métodos e materiais para dar forma a ideias e pesquisas, como fotografia, novas mídias, desenho, pintura, escultura, vídeo, áudio, performance, dança, luz, cor, apropriações, música, literatura, entre outros; podendo também combinar mais de uma técnica ou linguagem artística. Dessas combinações surgiu uma série de categorias de trabalhos artísticos, como instalações, ocupações, intervenções, performances, e outras. Portanto, qualquer material, método ou técnica pode ser utilizado, ou subvertido, para se criar uma obra de arte contemporânea.

É importante notar que falar de técnicas, métodos e materiais em arte contemporânea não significa se ater a estratégias convencionais, mas sim ao uso que se faz desses recursos em qualquer área do conhecimento – como arquitetura, engenharia, medicina, biologia, *marketing*, administração – que estejam relacionados com a ideia central do trabalho.

Explore mais



O kit *Práticas Pedagógicas para Educação Integral* traz várias sugestões de atividades de experimentação. Para saber mais:

<http://educacaointegral.org.br/especiais/praticas-pedagogicas/estrategias/experimentacao/>

O blog *Fazedores* apresenta diversas novidades e dicas sobre assuntos relacionados ao movimento *Faça você mesmo*. Conferir em: <http://blog.fazedores.com/blog/>

A empresa Makers sistematizou uma série de práticas que passou a desenvolver junto às escolas em várias partes do país. Conheça as possibilidades de atividades a serem promovidas. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/0B9xt2kyaAlacQTZSOUluR2o5UIE/view>

ESQUENTA

Promova uma atividade com seus alunos com o objetivo de proporcionar momentos de experimentação livre e sem metas predefinidas.

Para tanto, liste algumas possibilidades, como **montagem de um circuito, uma maquete, um jogo ou outra proposta de criação**. Separe com antecedência todo o material necessário, se possível organizando em *kits* individuais. Entre as sugestões estão minilâmpadas de LED, fitas condutivas e baterias de 3 volts, que podem ser utilizadas para criação de circuitos, assim como outros materiais que propiciem construções mão na massa, como: papéis diversos, caixas, fitas adesivas, tesouras, canetinhas, barbantes, palitos de madeira, canudos, rolhas, botões etc.

Apresente, no início da prática, os materiais 'diferentes' do dia a dia (como LEDs, baterias e fita condutiva) e proponha que a criação tenha como tema inspirador, por exemplo, **'O que te move?'**. Organize o ambiente em mesas coletivas ou rodas no chão e disponibilize os materiais por categorias.

O objetivo é que os estudantes visualizem a oferta e possam, com autonomia, escolher com o que trabalhar. Reserve 30 minutos para que eles possam experimentar e fazer suas criações.

Ao final, colete informações sobre o entendimento que os estudantes tiveram a respeito das possibilidades e dos limites de aplicação dos materiais que exploraram. Nesse compartilhamento, além de convidar os alunos a relatar o que aprenderam e apresentar o que criaram, vale também perguntar sobre o que sentiram no processo. **Crie um espaço estimulante para a troca de experiências, perguntas, relatos e observações a respeito da criação livre.**

ARTISTAS EM DESTAQUE

Pedro Motta, premiado da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

O artista trabalha com fotografia, mas utiliza técnicas digitais para fazer a manipulação das imagens. O seu processo de criação consiste em ir até um local escolhido, fotografar e depois, no ateliê, fazer intervenções. Na obra *Naufrágio Calado*, o artista fez diversas fotografias de montanhas monumentais que sofreram ao longo dos anos erosões provocadas pela ação do homem. Em seguida, inseriu nos buracos imagens de navios. Outro trabalho é a série *Semidouro*, que retrata o Rio das Mortes – rio muito importante na região de Minas Gerais – com vários buracos em seu meio, além de escadas. Para o artista, o interessante é a obra gerar dúvida: isso é verdade ou não? Conferir em: <https://www.youtube.com/watch?v=sgmC1ZPnHdQ>

Tony Camargo, finalista da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

Camargo usa diversas técnicas, como desenho, fotografia e mais recentemente vídeos. Aplica também vários materiais nas suas obras, incluindo fotos/planos/pinturas, como em *PF 310*, na qual pinta lâmpadas internamente com esmalte de unha. Em seguida, fixando-as no tripé, fotografa e cria esferas. Essas bolas são utilizadas como parte da estrutura de seus trabalhos. Segundo o artista, a ideia é captar a imagem do mundo na bolinha e transformá-la num outro elemento para outra estrutura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A5-x38pafVc>

ARTISTAS EM DESTAQUE

Rodrigo Sassi, finalista da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

Sassi trabalha com tridimensionais. Para produzir suas obras, ele busca materiais na rua, como madeiras, concretos, luminárias etc. e os insere nos seus trabalhos. Nesse processo, ao descobrir novos materiais, incorpora-os também nas esculturas. Estão entre suas criações:

Tudo o que eu queria era uma água com gás em estado líquido e Tudo aquilo que eu lhe disse antes mas nem eu sabia.

Conferir em: <https://www.youtube.com/watch?v=QVla4iiJpXg>

João Angelini, finalista da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

Angelini se vale de várias tecnologias e materiais em suas obras, como ocorre em *Nota fria: R\$10,00*, *Fósforo* e *Moeda fria: R\$1,00*, em que o espectador não sabe ao certo se o que está vendo é real ou não. Isso porque, dependendo do ângulo em que se observa as obras, tem-se a impressão de que a nota ou o fósforo estão pegando fogo, mas na realidade não estão.

João utiliza ainda técnicas de audiovisual para criar obras como *L.E.R.* ou *Cone*, para mostrar movimento, sombras, ação etc.

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Zq_GYFQcc04

Amelia Toledo, homenageada da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

A artista, que é filha de cientistas, vê o seu ateliê como um laboratório. Ela lida em suas obras com a natureza dos materiais, como eles se comportam, o que deles pode resultar. Amelia traz a paisagem para dentro do objeto. A onda, por exemplo, pode ser fluída com água colorida e óleo mineral contida em plástico, ou pode ser sólida, feita de vidro, conchas e ferro. Para saber mais:

<https://www.youtube.com/watch?v=E-FBY6nXOI0&feature=youtu.be>

“

Arte é uma busca, uma pesquisa.
Como se fosse um cientista
tentando descobrir algo que
não foi ainda descoberto.”

Tony Camargo, finalista da 6ª edição do *Prêmio
CNI Sesi SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas*

PESQUISA, INVENTÁRIOS E MAPEAMENTOS

Artistas contemporâneos são pesquisadores, assim como os cientistas. Suas pesquisas giram em torno de um questionamento, um problema, uma inquietação frente a determinado assunto. Cada obra de sua produção artística compõe uma parte dessa pesquisa e revela interpretações, desdobramentos, descobertas e conexões realizadas durante esse percurso. As buscas vão se transformando ao longo do tempo, com o surgimento de novos questionamentos e novas descobertas que ocorrem durante esse processo de investigação e de experimentação.

É um movimento que tem ligação direta com o processo educacional. Para que o estudante possa conhecer a fundo um determinado assunto, algo que o instiga, que desperta o seu interesse, é preciso incentivar o espírito e a prática de explorador, algo inerente ao processo artístico. Ser curioso, querer compreender algo em sua essência e por todos os ângulos possíveis, desvendar o que não pode ser visto, ouvido ou sentido num primeiro momento, obter novas informações – todos esses são aspectos fundamentais para a construção do conhecimento do aluno com uma formação crítica, criativa e inovadora. Constituem-se uma possibilidade de ampliação de repertório e visão de mundo – ou significam, em sua essência, investigar.

Essa exploração a respeito de novos temas, cenários e conhecimentos pode ser realizada por meio de diversos pro-

cedimentos, como pesquisas, inventários e mapeamentos. Ao utilizar tais instrumentos, os alunos são instigados a um processo de aprendizagem cada vez mais autônomo, envolvendo também a capacidade de indagação e de intervenção crítica na sua realidade. O conteúdo discutido em sala de aula e os questionamentos do mundo tornam-se mais próximos e o aprendizado mais significativo.

Se essa exploração for além da sala de aula e dos muros da escola, utilizando o território como espaço de aprendizagem, a escola permite que os estudantes conheçam e reconheçam o lugar em que vivem – como é o bairro, que pessoas moram ali, que formas de expressão cultural e histórias são contadas no local –, ajudando-os a construir um sentido para o aprender a partir de vivências e práticas culturais concretas: as relações que estabelecem, os saberes, as crenças e os valores que trazem.

Sair da escola e estar no território também possibilita que os estudantes identifiquem suas características, vivenciem os conflitos que se criam ali e proponham soluções para enfrentá-los, garantindo, inclusive, o direito que eles têm à cidade. Ao circular por esses novos espaços, a escola instiga outros modos de aprender, estabelecendo um diálogo mais próximo com os saberes das famílias e comunidades, o que contribui para um currículo que valoriza o conhecimento popular, tanto quanto o acadêmico.

É justamente assim, investigando e pesquisando o mundo – sua história, pessoas, símbolos, materiais – criando e recriando referências e itinerários, que o artista constrói sua obra.

Alguns artistas contemporâneos se valem de inventários e mapeamentos como uma ferramenta de pesquisa ou ainda como registro de trabalho. Os inventários possibilitam um levantamento minucioso de elementos de uma ideia ou assunto. Já os mapeamentos podem ser utilizados como ferramentas para levantar informações de diversas naturezas e, a partir do tema central proposto, possibilitam a visualização de relações, associações e posições de elementos de uma pesquisa, assunto ou ideia. Pode-se fazer diferentes tipos de mapas: de ideias, conceitos, estratégias, identificação de potenciais (territórios, espaços, pessoas), vivências, dentre outros.

Tais ferramentas também podem ser valiosas nos projetos de aprendizagem, principalmente quando aplicadas nos processos de intervenção. As pesquisas, inventários e mapeamentos são métodos de investigação, produção de conhecimento e formação dos educandos, ajudando-os na visualização sistêmica de relações humanas presentes no território, incluindo seus desafios, vulnerabilidades e potencialidades; no estímulo à investigação e à postura analítica, com ampliação de repertório; na produção de conhecimento e possibilidade de construção de novas redes e sentidos, com diferentes atores, espaços e organizações; e no fortalecimento de vínculos, desconstrução de estereótipos e inserção cidadã.

ESQUENTA

Uma possibilidade de atividade para realizar com seus alunos é uma sessão investigativa para se debater o que é uma pesquisa e como ela pode se desenvolver.

Para essa atividade, você pode trazer para a sala de aula vários trabalhos de um mesmo artista, como as obras de Sérvulo Esmeraldo, por exemplo, e propor que seus alunos trabalhem em grupo para discutir e compartilhar impressões sobre o processo criativo e a pesquisa do artista.

Quais seriam as semelhanças entre essas obras? E as diferenças? Quais materiais/técnicas/métodos são empregados? Qual seria a questão central de sua pesquisa? Como essa pesquisa modificou-se com o tempo?

Explore mais



A plataforma virtual Mapas de Vista colabora para a criação de projetos de mapeamento e pode ser utilizada por escolas e comunidades para identificar potenciais educativos na região.

Disponível em: <http://educacaointegral.org.br/experiencias/plataforma-virtual-colabora-na-criacao-de-projetos-de-mapeamento/>

O guia *Tecnologia social para a juventude* (pp. 32 a 37) apresenta três possibilidades de utilização de mapas bem como seu passo a passo – Mapa de Contexto, Mapa Socioambiental e Mapa Afetivo.

Conferir em: http://aprendizcomgas.org.br/wp-content/uploads/2013/06/Tecnologia-Social-para-Juventude-_Vol.2.pdf

Veja as práticas *Expedição investigativa* e *Cartografia* do kit *Práticas Pedagógicas de Educação Integral* para desenvolver com seus alunos. Disponível em: <http://educacaointegral.org.br/especiais/praticas-pedagogicas/praticas/cartografia/>

ARTISTAS EM DESTAQUE

Suzana Queiroga, finalista da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

A artista desenvolveu duas obras que trazem o conceito de cartografia (mapas). O *Rioma de mão*, que é uma cartografia para ser sentida pelas pontas dos dedos, e o *Rioma de corpo*, que é a mesma cartografia, mas é maleável, permitindo que as pessoas, ao tocar a obra, envolvam-se e possam usá-la no corpo. Suzana conta também com a série *Outras cartografias*, constituída por recortes de cidades de várias partes do mundo.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BDoxekgWrXw>

ARTISTAS EM DESTAQUE

Jaime Lauriano, premiado da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

Lauriano trabalha na síntese de um retrato do Brasil e de territórios, alterando mapas e bandeiras, símbolos da nossa história. A série de trabalhos *Invasão, etnocídio, democracia racial e apropriação cultural*, por exemplo, recria, a partir das ilustrações de mapas e cartas náuticas, uma das cenas mais emblemáticas da história recente da humanidade – as navegações e o ‘descobrimiento do Novo Mundo’. Entretanto, diferentemente de sua versão original, com cores prontas para retratar a exuberância da região recém explorada, o artista opera nos mapas um rebaixamento visual, pautado pelo branco sobre o preto, a fim de fazer uma releitura dos primeiros esforços de representação do sistema de colonização. O artista traz discussão semelhante no trabalho *O que nos une nos separa*, com a última configuração (2015) do mapa da América do Sul. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tdBvrXccF0E>

Rochelle Costi, premiada da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

Em sua obra *Contabilidade*, a artista se vale do procedimento de inventário, aqui entendido como aquele registro de bens e demais objetos pertencentes a uma pessoa, a uma comunidade, ou empresa, que é feito com muita precisão no recolhimento e na organização dos dados. A artista, inclusive, segue em seu processo artístico os passos previstos do inventário, que são os de identificar os ‘bens/objetos’, e depois fazer uma descrição de tudo o que ele contém, seguindo-se uma classificação detalhada. Sua proposta é levantar a identidade de um território, destacando a produção artesanal e quantas histórias estão inseridas nessa manufatura dos objetos, o que se torna até resistência para que a cultura permaneça. Conferir em: <https://www.youtube.com/watch?v=XQ9Q5KcVoxQ&t=60s>

“

Uma boa pintura não pode dar muitas respostas. Tem de dar espaço para o espectador colocar o final desse filme. Se vem tudo muito digerido fica monótona [...] É como se eu colocasse as dúvidas na tela. Ela se torna atraente pelo desconforto.”

Daniel Lannes, premiado da 6ª edição do *Prêmio CNI Sesi SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas*

PARTICIPAÇÃO, COLABORAÇÃO E ESCUTA

Muitos artistas têm investigado processos colaborativos e de participação em diversas situações, buscando compreender as complexas relações que estabelecemos com o outro e com o mundo, e como aprendemos com elas. São trabalhos nos quais convidam o público a participar de acontecimentos, eventos, festas e projetos diversos, a fim de pesquisar e refletir sobre como se pode, atualmente, compartilhar o viver e o fazer.

Pablo Helguera, em seu livro *Educação para Arte Socialmente Engajada*, apresenta diferentes camadas de estruturas de participação²⁶:

- Participação nominal: contemplação
- Participação direta: conclusão de uma tarefa
- Participação criativa: engajamento em um projeto elaborado por outrem
- Participação colaborativa: compartilhamento de responsabilidades para o desenvolvimento de estruturas e conteúdo.

26 • HELGUERA, Pablo. *Education for socially engaged art – a materials and techniques handbook*, 2011. p. 14.

A partir dessa sistematização, é possível pensar diferentes situações de participação e colaboração. A escuta ativa é parte fundamental dessa metodologia, pois permite o confronto e o diálogo que geram a interpretação, a consciência

27 • CHILDREN,
Reggio; PROJETO
ZERO. *Tornando visível
a aprendizagem* –
crianças que aprendem
individualmente e em
grupo. São Paulo: Ed.
Phorte, 2014. p. 82.

e a compreensão. A pedagogia da escuta²⁷ aborda diferentes tipos de escuta no ambiente escolar, como segue:

- Escuta como sensibilidade às estruturas que conectam, àquilo que nos conecta ao outro.
- Escuta como metáfora da disponibilidade, da sensibilidade para escutar e ser escutado, com todos os sentidos.
- Escuta das cem linguagens, símbolos e códigos com que nos expressamos e comunicamos.
- Escuta como tempo: um tempo fora do relógio, cheio de silêncios, pausas.
- Escuta interior: de nós mesmos, como pausa, suspensão, como elemento que gera escuta do outro.
- Escuta como acolhimento das diferenças, do valor do ponto de vista do outro, da interpretação do outro.
- Escuta como verbo ativo, que interpreta dando significado à mensagem e valor a quem transmite.
- Escuta que não produz respostas, mas constrói perguntas: é gerada pela dúvida, pela incerteza, que não é insegurança.
- Escuta que faz o sujeito sair do anonimato, que o legitima, que lhe dá visibilidade.
- Escuta como base de cada relação de aprendizagem.

É fundamental que esse processo de escuta, participação e colaboração seja instigado em processos educativos que visam a promover um olhar integral dos jovens. O educador mineiro Antônio Carlos Gomes da Costa já destacava que:

*a participação autêntica se traduz para o jovem em um ganho de autonomia, autoconfiança e autodeterminação, em uma fase da vida em que ele se procura e se experimenta, empenhado que está na construção da sua identidade pessoal e social e no seu projeto de futuro*²⁸.

Nesse contexto, não só o adolescente e o jovem ganham, mas a sociedade também lucra em democracia e em capacidade de enfrentar e resolver problemas que a desafiam. A energia, a generosidade, a força empreendedora e o potencial criativo juvenil são de uma imensa riqueza.

O contexto de cooperação em que se desenvolve o projeto de aprendizagem (que possibilita a construção coletiva do conhecimento, o processo de escolha do tema a ser investigado, a sua relevância social, o planejamento do projeto comum, a sua execução e avaliação) constitui uma oportunidade para o exercício e desenvolvimento desse protagonismo estudantil. No mundo do trabalho e na vida social, ser protagonista constitui um diferencial importante, principalmente quando se trata de um protagonismo orientado para mudanças e inovações²⁹.

Ao fomentar processos participativos e colaborativos, o que se incentiva é também a experimentação. Essa abordagem considera as dimensões vida/corpo/espaco/tempo a partir do reconhecimento das experiências de cada estudante, de como e onde vive, da possibilidade de oportunidade para novas experiências. A educação integral não separa o corpo do pensamento. O corpo precisa ser mobilizado para que o conhecimento aconteça. É na relação entre o corpo e o ambiente, em constante e mútua experiência exploratória, que se dá o conhecimento.

28 • COSTA, Antônio Carlos Gomes da. *Protagonismo juvenil: adolescência e participação democrática*. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.

29 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. *Projetos de aprendizagem: concepção, organização e funcionamento da disciplina*. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2016.

Assim, os projetos se multiplicam a partir de inquietações e desejos. Especialmente no caso de crianças, adolescentes e jovens, sua curiosidade vigorosa lhes possibilita a formulação de perguntas provocadoras e perspicazes, orientadas pelo prazer da descoberta. Uma pergunta leva a outra, que induz a representações mentais, conceituações e conexões entre os conceitos apreendidos. É a participação autêntica.

Explore mais



Um material especial preparado pelo Centro de Referências em Educação Integral traz dicas de como estimular que os estudantes criem suas próprias perguntas. Disponível em:

<http://educacaointegral.org.br/metodologias/como-estimular-estudantes-criem-suas-proprias-perguntas/>

O guia *Work that matters – The teacher’s guide to project based learning* (O trabalho que importa – O guia do professor para a aprendizagem baseada em projetos), preparado pelo Innovation Unit, instituição britânica que é referência no tema, traz um passo a passo de como projetar e executar projetos para estudantes, que começam com um levantamento cuja finalidade é gerar um produto tangível a ser exibido publicamente.

Conferir em: <https://www.innovationunit.org/publications/work-that-matters-the-teachers-guide-to-project-based-learning/>

A publicação pedagógica da *8ª Bienal do Mercosul/ Pedagogia no campo expandido*, organizada por Pablo Helguera (2011), apresenta artigos sobre o tema de participação e arte. Para saber mais:

http://latinamericanartathunter.org/uploads/Pedagogia_no_campo_expandido_-_8Bienal%20Portuguese.pdf

ESQUENTA

Proponha a seus estudantes que, juntos, explorem os conceitos de participação, colaboração e escuta a partir de uma atividade artística.

A ideia é desenvolver o retrato do território em que estão. Para iniciar, todos podem trazer a sua percepção a respeito (**Como eu vejo este meu território? Que sentimentos e sensações ele me traz? Como me sinto neste lugar? Que espaços, pessoas, cheiros, locais o representam?**).

Em seguida, a partir desse processo de escuta e reflexão inicial, o grupo poderá escolher a melhor forma de representar, a partir das várias colocações feitas, o retrato desse território e a técnica e os materiais que podem ser utilizados: uma maquete, uma pintura etc.

A proposta é que, colaborativamente, criem um retrato, incorporando as várias visões sobre esse espaço.

Para finalizar, o grupo poderá registrar o produto coletivo, postar em alguma rede social da escola ou que faça parte da realidade local, e abrir espaço para comentários de outros colegas, professores e moradores locais, a fim de que **todos possam compartilhar e também colaborar com novos olhares sobre o território.**

ARTISTAS EM DESTAQUE

Fernando Lindote, premiado da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

Participar com o próprio corpo de sua obra faz parte do processo artístico de Fernando. Na instalação *Performance*, o artista veste uma máscara de porco e visita a galeria municipal da cidade de Criciúma (SC) que, na época da ditadura no país, era local utilizado para torturas. Em seguida, faz uma série de aparições em vários lugares com a máscara de porco, e lança a série de autorretratos do porco. Para ele, o corpo do pintor está sempre presente e o que o move é justamente estar envolvido emocionalmente na produção. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7Xliz8ucueg&t=96s>

Gê Orthof, premiado da 5ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

O artista – que atua com instalação, performance, vídeo, fotografia etc., valendo-se de vários materiais e técnicas – passou a desenvolver miniaturas para que as pessoas tenham de se aproximar da obra, chegar perto para poder ver o trabalho, como acontece em *Noturno e Saturno* ou na série *Son(h)adores*. Para saber mais:

https://www.youtube.com/watch?v=NoW8JkvsBf8&index=1&list=PL4_wpzSopCJJ9sQcS1nUUppB9m9RQFOMV&t=9s

O REGISTRO
COMO PARTE
FUNDAMENTAL
DO PROJETO DE
APRENDIZAGEM
E COMO SE VALER
DA ARTE PARA ISSO





Entendo o ato de fotografar como um gesto de colecionar. Você escolhe uma imagem a ser retida, e a processa pela fotografia, como forma de possuir aquilo representado pela imagem. O fotógrafo é um colecionador.”

Rochelle Costi, premiada da 6ª edição do *Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas*

‘Registrar’ é prática inerente ao ser humano, desde o início da humanidade. É só observarmos as pinturas rupestres, os desenhos feitos em cavernas ou pedras que fixavam momentos da vida do Homem, do que ele observava à sua volta, sua história, os acontecimentos da vida. E registrá-los, criar imagens, também faz do Homem um espectador para tais imagens que estão fora de si. Nascem, assim, as primeiras imagens, os primeiros registros, e os primeiros espectadores³⁰.

Seja para disseminar sua cultura, expressar sentimentos, guardar situações importantes vividas para serem revisitadas depois, o Homem foi criando, ao longo dos anos, ferramentas e dispositivos para o registro de seu cotidiano, nos diferentes momentos de sua existência. Com o passar do tempo, o que mudou foram as tecnologias e técnicas disponíveis. Um desenho, uma foto, um vídeo, uma pintura, um texto, um áudio... – são ferramentas de que hoje podemos nos valer para imortalizar um fato, uma cena, dar voz a um sentimento escondido e, quem sabe, depois, voltar a ele.

Mas é preciso dar um passo anterior ao registro: é preciso observar. E para observar, é necessário desenvolver um olhar atento, estar aberto para tal, como sinaliza a educadora Madalena Freire Weffort:

Esse aprendizado de olhar estudioso, curioso, questionador, pesquisador envolve ações exercitadas do pensar: o classificar, o selecionar, o ordenar, o comparar, o resumir, para assim poder interpretar os significados lidos. Nesse sentido, o olhar e a escuta envolvem uma ação altamente movimentada, reflexiva, estudiosa³¹.

30 • MONDZAIN, Marie-José. *Homo Spectator* – Ver, Fazer Ver. Lisboa: Orfeu Negro, 2015.

31 • FREIRE WEFFORT, Madalena. *Educando o olhar da observação* – Aprendizagem do olhar. In: *Observação, registro e reflexão*. Instrumentos Metodológicos I. 2. ed. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996.

O processo artístico traz isso na sua essência – o olhar atento do artista sobre algo se transforma, num segundo momento, em uma pintura, uma obra, uma instalação, que, ao ser observada e acessada por outro, tende a provocar e trazer novas reflexões. Algumas vezes a obra de arte é uma ação efêmera, um evento, uma performance, uma intervenção no espaço que é documentada por meio de fotos, vídeos, áudios, desenhos e

textos que registram o processo. Nesse caso, a obra de arte é a ação vivenciada ao longo do processo e o registro é a memória dessa ação. É a arte como registro, o registro como arte.

Na perspectiva educativa, o observar, o registrar e o refletir também são fundamentais e ganham novos significados quando esses três verbos não se excluem, mas se unem. Para isso, no entanto, é necessário haver intencionalidade pedagógica. É preciso planejamento, foco, objetivo. Registrar por registrar não traz aprendizados e novos conhecimentos.

O primeiro passo nesse movimento é a observação atenta. Madalena Freire lembra, inclusive, que:

observar não é invadir o espaço do outro, sem pauta, sem planejamento, sem devolução e muito menos sem encontro marcado... Observar uma situação pedagógica não é vigiá-la, mas, sim, fazer vigília por ela, isto é, estar e permanecer acordado por ela, na cumplicidade da construção do projeto, na cumplicidade pedagógica.

É documentar – e isso, portanto, pressupõe contextualizar, conhecer, olhar minúcias da realidade vivida coletivamente. Assim, o educador e o educando observam, mas também registram o que veem, ouvem, dizem e fazem e, mais do que isso, refletem sobre tal.

No projeto de aprendizagem, a prática do registro – valendo-se de diversas linguagens, inclusive artísticas – pode ser desenvolvida com vários objetivos e aplicada em momentos diversos:

1.

Como etapa de diagnóstico inicial e

avaliação de resultado. Exemplo: o grupo vai a um determinado local e fotografa, desenha ou pinta a situação e, depois de desenvolvida uma intervenção do projeto no local (como a recuperação de uma praça, por exemplo), refaz o registro para observar e comparar o que foi alterado.

2.

Como produto do projeto.

Exemplo: o grupo tem como objetivo do seu projeto contar a história do bairro. Assim, registra (por meio de vídeos, fotografias, entrevistas etc.) depoimentos de cidadãos sobre o assunto de interesse e isso se torna o material e o produto da intervenção.

3.

Como ação de apoio ao desenvolvimento do projeto.

Exemplo: os estudantes vão realizar uma expedição investigativa pelo bairro para conhecer o patrimônio material e imaterial da cidade, a partir da identificação de locais com relevância histórica, política e/ou arquitetônica. Na expedição, são utilizados recursos, como ilustrações, desenhos, fotografias e outros, para auxiliar na observação e no registro do percurso, para, em seguida, dar continuidade ao projeto.

4.

Para acompanhar o desenvolvimento educacional e as atividades dos estudantes.

Exemplo: o educador e os alunos – depois de definido o objetivo – escolhem como vão registrar os encontros, os debates e as discussões das atividades realizadas em sala de aula, para refletir sobre elas. Para isso, podem gravar áudios, fazer filmagens, estabelecer diários coletivos. Criar uma narrativa única e coerente fará toda a diferença, senão corre-se o risco de serem apenas registros pontuais, sem possibilidade de análises mais profundas. O importante é que seja uma ação compartilhada no grupo – os estudantes devem participar ativamente da produção dos registros – e que o material seja analisado em momentos oportunos de revalidação de ações, novos combinados, avaliação etc.

5.

Para disseminar conhecimentos.

Exemplo: todo material registrado pelos próprios estudantes e seus projetos, assim como registros feitos dos aprendizados ao longo do processo, podem se transformar em novos produtos, como exposições, documentários etc. além de se caracterizar como motivos para a promoção de rodas de conversa, grupos de debates, reuniões e encontros, tanto na escola quanto no território. Por isso, promover um registro polifônico, isto é, avaliar e utilizar a escrita, a fotografia, a dramaturgia (gestual), o repente (cantoria), algum recurso pictórico etc., favorece e amplia a comunicação com a comunidade extraescolar.

ESQUENTA

Hoje há várias ferramentas disponíveis na internet que podem ser utilizadas para armazenar informações e imagens e colaborar no processo de registro dos projetos de aprendizagem. Explore com seus alunos algumas oportunidades e identifiquem juntos aquelas ferramentas que façam mais sentido para o trabalho cotidiano de vocês. Algumas sugestões:

Pinterest: é uma rede social em que é possível compartilhar imagens, textos, vídeos, fotos etc., além de poder agrupá-las por temas, separados em pastas específicas. Com isso, cria-se um verdadeiro ‘mapa de inspirações’. A ferramenta permite também fazer *upload* de novos materiais que o grupo venha a produzir ao longo do projeto. Disponível em: <https://br.pinterest.com/>

Padlet: trata-se de um verdadeiro mural virtual. É possível criar murais temáticos e disponibilizar imagens, textos, vídeos, fotos etc. Por meio de um link, todos podem também comentar e criar coletivamente novos materiais. Conferir em: <https://pt-br.padlet.com/>

Tate Collectives: site em inglês do museu britânico Tate Modern, uma plataforma para jovens compartilharem sua arte e ideias com a Tate e com outros adolescentes. Crie seu portfólio e carregue lá o seu trabalho ou descubra outros jovens criativos. Disponível em: <http://www.tate.org.uk/art/collectives/>

ARTISTAS EM DESTAQUE

**Bruno Vilela, premiado da 6ª edição do Prêmio
CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas**

O processo de Bruno Vilela é movido por intensa pesquisa e registro. Primeiro ele estuda determinado tema, faz leituras a respeito e condensa partes importantes do que leu, criando uma espécie de *storyboard* (esboço visual da história). Em seguida, vai a campo fotografar. Quando retorna ao seu ateliê, projeta as fotos para transformá-las em pintura. Para ele, "a fotografia condensa uma história só ali. E a memória dessa aventura que vivo no processo está na pintura. A fotografia é o alimento da pintura". Conferir em: <https://www.youtube.com/watch?v=b-aVmW5xZWU>

**Alice Miceli, finalista da 6ª edição do Prêmio
CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas**

A artista registra, pela fotografia, paisagens que passaram por algum tipo de trauma, como em trabalhos sobre os campos minados que ainda existem pelo mundo e também sobre Chernobyl. Os projetos buscam mostrar não apenas o local, mas a energia não visível que ainda carrega as marcas dessas circunstâncias. Alice acredita que as suas obras podem discutir temas globais a partir de elementos específicos como, por exemplo, os acontecimentos históricos que afetaram esses territórios, gerando conflitos, guerras etc. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-EOBjnbBORK>

COMO CONSTRUIR AVALIAÇÕES SIGNIFICATIVAS





Avaliar só para constatar uma realidade não é avaliar, é medir, é levantar dados. E dados são úteis quando se convertem em informações, ou seja, significam uma qualificação que permite o diagnóstico de uma dada situação e a orientação da ação, trazendo, assim, a possibilidade de correção de deficiências, por meio da eliminação ou modificação de processos ou produtos indesejáveis.”

Maria Inês Gomes de Sá Pestana, 1998³²

32 • PESTANA, Maria Inês Gomes de Sá. *Avaliação educacional – o sistema nacional de avaliação da educação básica*. In: RICO, Elizabeth Melo. *Avaliação de políticas sociais: uma questão em debate*. São Paulo: Cortez, 1998.

33 • SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. *Projetos de aprendizagem: concepção, organização e funcionamento da disciplina*. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2016. p. 40.

34 • Id. *Ibid.*, pp. 45-46.

A avaliação é parte e etapa fundamental de um processo de ensino-aprendizagem e, quando ela é feita de forma participativa, com a colaboração dos próprios estudantes, torna-se ainda mais significativa. Assim, os números, dados, informações etc. levantados ganham novos significados para se compreender o que foi descoberto, aprendido, o que foi possível avançar ou não, as motivações, os desafios... enfim, a própria avaliação torna-se um momento de aprendizado intenso, de levantar dúvidas, de refazer, de pesquisar e de criar relações que incentivam novas buscas e novas descobertas.

No projeto de aprendizagem, é importante que sejam realizadas avaliações ao longo de todo o processo, tanto focadas no desenvolvimento e na execução do próprio projeto, como a fim de acompanhar e avaliar o processo da aprendizagem dos estudantes. Somente por meio da avaliação se pode saber se uma ação alcançou os objetivos a que se propôs, seja do ponto de vista dos propósitos do projeto, seja do ponto de vista do desenvolvimento dos alunos. Ambas as avaliações devem ser realizadas ao longo de todo o processo, e não apenas ao final, para permitir realizar as regulações ou mudanças que se fizerem necessárias para reorientar as ações em direção aos objetivos estabelecidos³³.

Há diferentes **tipos de avaliação** que devem acompanhar todo o processo de ensino-aprendizagem³⁴:

- **Avaliação diagnóstica (antes da execução):**
é o momento em que se faz a coleta de dados e informações, com a finalidade de levantar a situação-problema e as condições existentes para o seu enfrentamento, como conhecimentos já adquiridos sobre o assunto, o que precisa ser melhor conhecido, os recursos disponíveis etc.

- **Avaliação formativa (durante a execução):**
é o acompanhamento sistemático do desenvolvimento das ações, a detecção de atrasos e falhas e a correção no curso do projeto durante o processo de execução, além do acompanhamento dos aprendizados que estão sendo estabelecidos.
- **Avaliação somativa (após a execução):**
verifica se o projeto atingiu ou não os objetivos. Para tanto, detecta a relevância e o impacto das ações desenvolvidas, destacando os pontos positivos e negativos, produzindo, assim, os elementos para se estabelecer um juízo de valor acerca do trabalho realizado e preparar as mudanças para uma segunda fase, se ele for continuar.

Para o desenvolvimento das avaliações, pode-se criar, junto com os estudantes, instrumentos comparativos chamados *Marco zero* e *Marco final*, que deverão ser aplicados no início e no fim do projeto.

Pode-se utilizar, ainda, outras ferramentas e metodologias, como observação direta, registro fotográfico, caderno de bordo, questionários etc. A autoavaliação também é fundamental.

Ao longo do processo, você pode conduzir uma autoavaliação dos estudantes em relação a: trabalho em grupo, autonomia, participação em relação aos desafios propostos, assim como habilidades do currículo do ensino médio. Além disso, podem ser observados outros aspectos do desenvolvimento: ampliação de repertório nas áreas de conhecimento; ampliação de técnicas de pesquisa; aquisição de habilidades para outras linguagens; desenvolvimento criativo etc.

Tendo em vista a importância de se promover um desenvolvimento integral dos estudantes, é interessante também que sejam incluídos indicadores – que apontam competências e habilidades dos alunos e alunas – que se organizam nas seguintes dimensões³⁵:

35 • CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL. *Conceitos, princípios e estratégias estruturantes*. Caderno 1. p. 142.

DIMENSÕES	INDICADORES
FÍSICA	Autocuidado Qualidade de Vida Potência
EMOCIONAL	Autoconhecimento Estabilidade Emocional Resiliência Sociabilidade Abertura ao novo Responsabilidade
SOCIAL	Sustentabilidade econômica Sustentabilidade ambiental Sustentabilidade política
INTELLECTUAL	Multiletramentos Construção do conhecimento
CULTURAL	Abertura Apreciação Apropriação Identidade Produção

É importante ainda que você, professor, acompanhe os trabalhos dos estudantes ao longo de todo o projeto, avaliando e orientando a qualidade do registro, a atenção à escrita, e as formas de sistematização do que foi estudado.

Outro aspecto fundamental: você deve ouvir as sugestões dos jovens ao longo de todo o processo para redefinição de metas, temas de interesse que gostariam de incluir e metodologias de trabalho. É importante ressaltar que, em um projeto de aprendizagem com foco no protagonismo juvenil, o acerto e o erro têm valor positivo, pois ambos podem ser usados pelo educador para alimentar e retroalimentar o processo de aprendizagem, crescimento e desenvolvimento dos jovens alunos como pessoas e como cidadãos.

Dicas para construir uma avaliação

1.

Escolha o foco

Avaliar tudo é muitas vezes desejado, mas às vezes pode demandar mais tempo e disponibilidade do que de fato se dispõe. Definir claramente o foco principal do que se quer avaliar garante clareza e eficiência à avaliação. Algumas perguntas orientadoras: O que iremos avaliar? Qual o foco? Quais os indicadores que iremos priorizar? Em quais etapas?

2.

Defina o método

Em conjunto com os alunos, é importante definir como a avaliação tanto da evolução e das atividades do projeto em si, quanto do desenvolvimento de aprendizagem, será realizada. A construção desses instrumentos – seja um questionário, ou *Marco zero/Marco final*, registro fotográfico etc. – pode ser feita de forma colaborativa, a fim de garantir ainda mais adesão e sentido para os estudantes. É importante definir, inclusive, em quais momentos cada um dos instrumentos será aplicado.

3.

Organize as formas de participação

É preciso determinar quem participa e de que forma essa participação deve ser proposta no planejamento da avaliação. Por exemplo: um grupo de estudantes pode ficar responsável, a cada encontro, por realizar uma observação ativa e, assim, acompanhar o andamento do projeto e os avanços de aprendizagem.

4.

Analise as informações levantadas

Todo o conteúdo precisa ser sistematizado e tratado conforme sua natureza (números, discursos, representações etc.), transformando-se assim em informações que possam ser interpretadas. É possível organizar rodas de conversa sobre o que foi levantado, promover uma leitura compartilhada dos dados, assistir ou ouvir os registros de áudio ou vídeo feitos... O importante é que a avaliação seja um momento de aprendizado, isto é, que ela não seja um fim em si mesma, mas que as descobertas se transformem em novos conhecimentos.

5.

Comunique e compartilhe os resultados

Para que os achados gerem novos conhecimentos, é importante que sejam compartilhados com diferentes públicos, indo além do grupo de estudantes e professores envolvidos diretamente em determinado projeto. Esses espaços de reflexão e decisão para a criação de novas ações podem ser estabelecidos junto a outras classes, às famílias, comunidade local etc.

Explore mais



A educadora Marisa Szpigel aborda o assunto em artigo para o portal Nova Escola, trazendo apontamentos importantes sobre instrumentos de avaliação de processos artísticos.

Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1783/instrumentos-para-a-avaliacao-processual-em-arte>

A dissertação de mestrado *A avaliação de aprendizagem em arte – desvelando realidades*, de Ana Luiza Bernardo Guimarães, apresenta percursos metodológicos e um panorama histórico sobre avaliação em artes.

Conferir em: <http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2010/2010%20-%20GUILMARAES,%20Ana%20Luiza%20Bernardo.pdf>

GLOSSÁRIO

10.

I • Bienal de São Paulo (ou ainda Bienal Internacional de Arte de São Paulo) é uma exposição de artes (em geral de grandes proporções) que, como o nome indica, ocorre a cada dois anos na cidade de São Paulo. O evento é constantemente responsável por projetar a obra de artistas de todo o mundo e por refletir as tendências mais marcantes no cenário artístico global: é considerado um dos três principais eventos do circuito artístico internacional, junto da Bienal de Veneza e da Documenta de Kassel. A primeira Bienal de São Paulo ocorreu em 1951.

II • Minimalismo consiste em um movimento caracterizado pela economia de elementos formais e cromáticos, uso de formas geométricas, emprego de materiais industrializados, adoção de estruturas modulares e a ausência de conceitos subjetivos. O movimento surgiu no fim da década de 1950, nos Estados Unidos.

III • Pop art é um movimento artístico que surgiu na década de 1950 nos Estados Unidos e na Inglaterra, caracterizado pelo uso de símbolos e signos do imaginário da vida cotidiana e da cultura e comunicação de massa.

IV • Arte conceitual é um movimento artístico cujo conceito por trás do trabalho é mais importante que o objeto de arte finalizado. O movimento foi iniciado na década de 1960 e o termo é utilizado geralmente para se referir a trabalhos de arte produzidos entre 1960 e 1970.

V • Performance, linguagem artística multidisciplinar, combina elementos do teatro, da música, das artes visuais, da dança e do audiovisual. As ações podem ser realizadas pelo próprio artista ou por atores por ele dirigidos.

VI • Instalações são ambientes criados para proporcionar ao público experiências sensorio-espaciais determinadas. Para a criação desses ambientes são utilizados diversos meios, como som, luz, imagens em movimento, objetos cotidianos, narrativas, áudios com construções ou histórias, dentre outros.

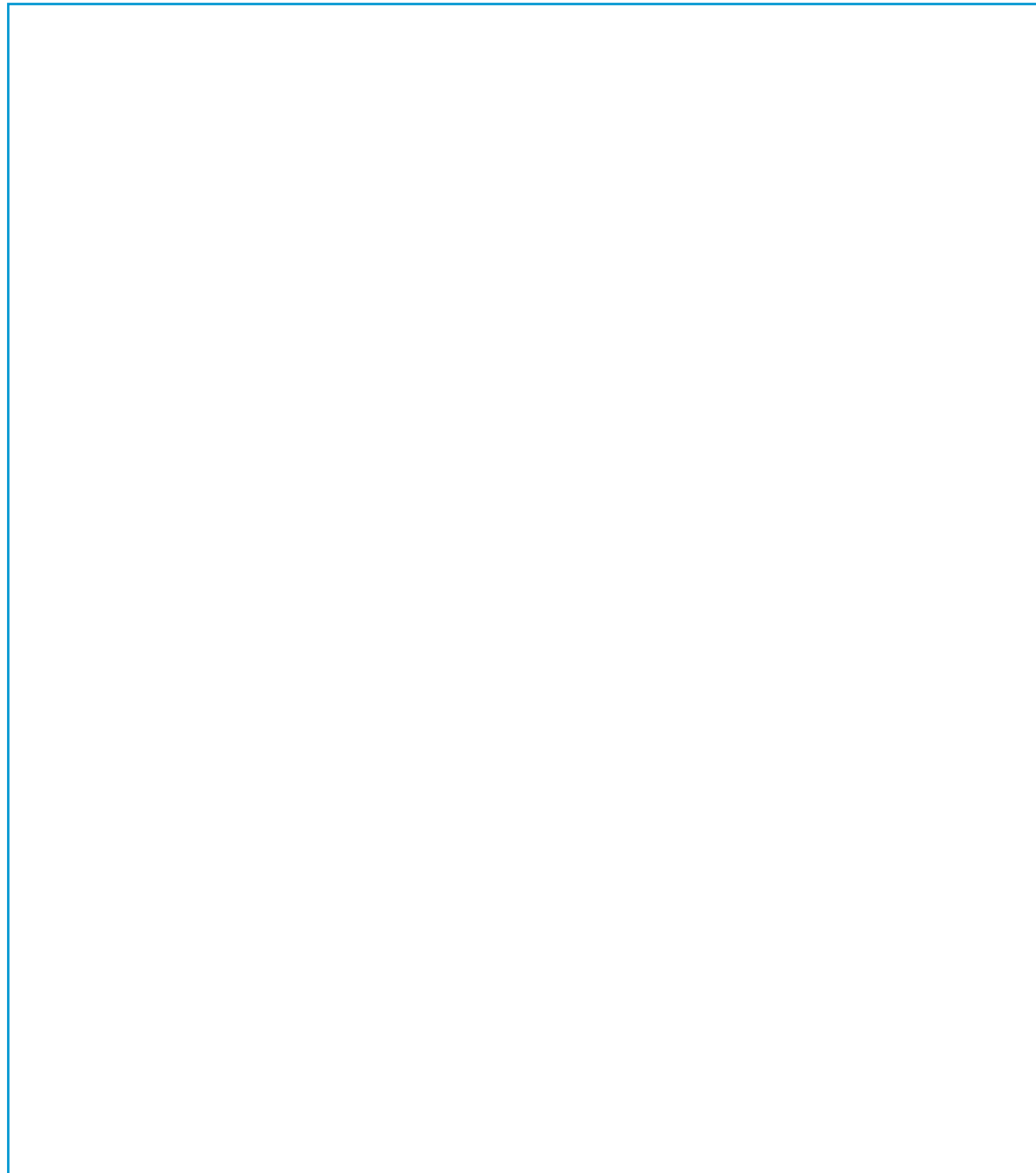
VII • Ocupações artísticas é termo que indica trabalhos e projetos bastante variados, que têm em comum o fato de acontecerem em um espaço público durante um tempo determinado, transformando a maneira como o lugar costumava ser usado antes de a ocupação ocorrer. Em geral são realizadas por artistas, educadores, curadores que estejam interessados em desenvolver atividades que promovam o contato com públicos diversos.

VIII • Happenings [*acontecimentos*], termo criado em 1959 pelo artista norte-americano Allan Kaprow (1927-2006), refere-se às ações que exploram a mistura de linguagens das artes plásticas, música, dança, teatro, literatura. São obras de caráter efêmero e que podem contar com a ativa participação do público.

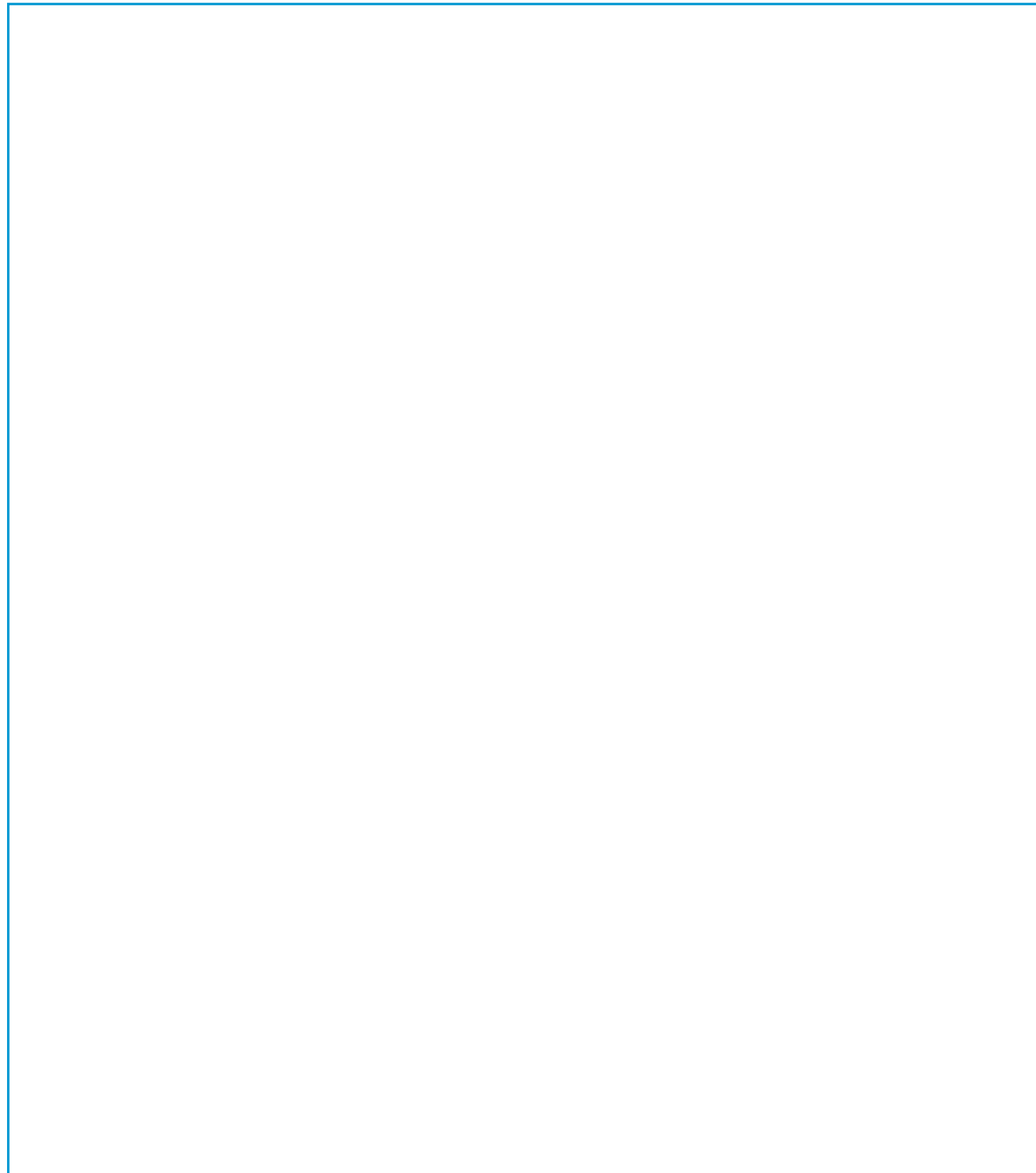
ESPAÇO PARA
ANOTAÇÕES
DO PROFESSOR

11.

ANOTAÇÕES



ANOTAÇÕES



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

12.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica*. Brasília, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 29 jul. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio*. Brasília, 2000. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12598-publicacoes-sp-265002211>>. Acesso em: 29 jul. 2018.

CALDAS, Felipe; HOLZER, Caldas; POPI, Janice. A interdisciplinaridade em Arte: algumas considerações. In: *Revista NUPEART – Volume 17*. Universidade do Estado de Santa Catarina. 2017. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/viewFile/9839/7561>>. Acesso em: 29 jul. 2018.

CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL. *Conceitos, princípios e estratégias estruturantes*. Caderno 1.

CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL. *Kit Práticas Pedagógicas para Educação Integral*. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://educacaointegral.org.br/especiais/praticas-pedagogicas>>. Acesso em: 29 jul. 2018.

CHILDREN, Reggio; ZERO, Project. *Tornando visível a aprendizagem – crianças que aprendem individualmente e em grupo – Coleção Reggio Emília*. São Paulo: Ed. Phorte, 2014. p. 82.

CIDADE ESCOLA APRENDIZ. *Tecnologia social para a juventude – Volume II*. São Paulo, 2013. Disponível em: <http://aprendizcomgas.org.br/wp-content/uploads/2013/06/Tecnologia-Social-para-Juventude-_Vol.2.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2018.

COSTA, Antônio Carlos Gomes da. *Protagonismo juvenil: adolescência e participação democrática*. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.

FREIRE WEFFORT, Madalena. Educando o olhar da observação – Aprendizagem do olhar. In: *Observação, registro e reflexão*. Instrumentos Metodológicos I. 2. ed. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996.

GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2015.

GUIMARÃES, Ana Luiza Bernardo. *A avaliação de aprendizagem em arte – desvelando realidades*. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Londrina, 2010. Disponível em: <<http://www.uel.br/pos/mestredu/images/stories/downloads/dissertacoes/2010/2010%20-%20GUIMARAES,%20Ana%20Luiza%20Bernardo.pdf>>. Acesso em: 29 jul. 2018.

HELGUERA, Pablo; *Education for socially engaged art – a materials and techniques handbook*, 2011. p. 14. Disponível em: <http://20biennial.fundacionpaiz.org.gt/main/wp-content/uploads/2016/04/Helguera-Pablo_Socially-Engaged-Art.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2018.

HELGUERA, Pablo; HOFF, Mônica. (org). *Pedagogia no campo expandido*. Porto Alegre: Fundação Bial de Artes Visuais do Mercosul, 2011. Disponível em: <http://latinamericanartathunter.org/uploads/Pedagogia_no_campo_expandido_-_8Bial%20Portuguese.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2018.

PESTANA, Maria Inês Gomes de Sá. Avaliação educacional – o sistema nacional de avaliação da educação básica. In: RICO, Elizabeth Melo. *Avaliação de políticas sociais: uma questão em debate*. São Paulo: Cortez, 1998.

RIZOLLI, Marcos; MARTINS, Miriam Celeste; MELLO, Regina. *Arte e interdisciplinaridade: um convite à partilha*. In: Anais do 21.º Encontro Nacional da Associação de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio5/marcos_rizolli_regina_lara_e_miriam_celeste.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2018.

SAITO, Cecília. *Ação e percepção nos processos educacionais do corpo em formação*. São Paulo: ECidade/Hedra, 2010.

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. *Educação para o desenvolvimento humano: concepção, organização e funcionamento*. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2015.

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. *Linguagens: concepção, organização e funcionamento da disciplina*. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2015.

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA. Departamento Nacional. *Projetos de aprendizagem: concepção, organização e funcionamento da disciplina*. Serviço Social da Indústria, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Brasília: SESI/DN, 2016.

VECCHI, V. *Arte e criatividade em Reggio Emilia*. Explorando o papel e a potencialidade do ateliê na educação da primeira infância. São Paulo: Phorte Editora, 2017.

ZAMBONI, Silvio. *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*. 4. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA – CNI

Robson Braga de Andrade
Presidente

Diretoria de Educação e Tecnologia – DIRET

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti
Diretor de Educação e Tecnologia

Júlio Sérgio de Maya Pedrosa Moreira
Diretor Adjunto de Educação e Tecnologia

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA – SESI

João Henrique de Almeida Sousa
Presidente do Conselho Nacional

SESI – DEPARTAMENTO NACIONAL

Robson Braga de Andrade
Diretor

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti
Diretor Superintendente

Paulo Mól Junior
Diretor de Operações

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL – SENAI

Robson Braga de Andrade
Presidente do Conselho Nacional

SENAI – DEPARTAMENTO NACIONAL

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti
Diretor Geral

Júlio Sérgio de Maya Pedrosa Moreira
Diretor Adjunto

Gustavo Leal Sales Filho
Diretor de Operações

INSTITUTO EUVALDO LODI – IEL

Robson Braga de Andrade
Presidente do Conselho Superior

IEL – NÚCLEO CENTRAL

Paulo Afonso Ferreira
Diretor Geral

Gianna Sagazio
Superintendente

ASSOCIAÇÃO CIDADE ESCOLA APRENDIZ

Monica Picavea
Presidenta do Conselho

Natacha Costa
Direção Executiva

Maria Paula Patrone
Coordenação Institucional

Raiana Ribeiro
Coordenação de Programas

DIRETORIA DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA – DIRET

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti
Diretor de Educação e Tecnologia

Júlio Sérgio de Maya Pedrosa Moreira
Diretor Adjunto de Educação e Tecnologia

Universidade Corporativa SESI e SENAI – UNINDÚSTRIA

Márcio Guerra Amorim
Gerente Executivo da Universidade Corporativa

Maria Valéria Jacques de Medeiros
Especialista de Desenvolvimento Industrial

Renata Pereira Coimbra
Analista de Desenvolvimento Industrial

SESI/DN

Robson Braga de Andrade
Diretor

Rafael Esmeraldo Lucchesi Ramacciotti
Diretor-Superintendente

DIRETORIA DE OPERAÇÕES

Paulo Mól Junior
Diretor de Operações

Coordenação do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

Claudia Martins Ramalho

Agnes Mileris

Unidade de Educação – UNIEDUCA

Sergio Jamal Gotti
Gerente Executivo de Educação

Marcela dos Santos Anjo Estrela
Gerente de Educação Básica, em exercício

Marcella Suarez Di Santo
Especialista de Desenvolvimento Industrial

Tatiana Carvalho Motta
Especialista de Desenvolvimento Industrial

DIRETORIA DE COMUNICAÇÃO – DIRCOM

Carlos Alberto Barreiros
Diretor de Comunicação

Gerência Executiva de Publicidade e Propaganda – GEXPP

Carla Gonçalves
Gerente Executiva de Publicidade e Propaganda

DIRETORIA DE SERVIÇOS CORPORATIVOS – DSC

Fernando Augusto Trivellato
Diretor de Serviços Corporativos

Área de Administração, Documentação e Informação – ADINF

Maurício Vasconcelos de Carvalho
Gerente Executivo de Administração, Documentação e Informação

Alberto Nemoto Yamaguti
Normalização

ASSOCIAÇÃO CIDADE ESCOLA APRENDIZ – CENTRO DE REFERÊNCIAS EM EDUCAÇÃO INTEGRAL

Raiana Ribeiro
Coordenação do Centro de Referências em Educação Integral

Ciça S D´Carvalho
Gestão do Projeto

Maria Antônia Goulart
Supervisão Pedagógica

Julia Dietrich
Natacha Costa
Estúdio Cais Projetos de Interesse Público
(Gabriela Moulin e Daniele Próspero)
Coordenação Técnica

Daniele Próspero
Gabriela Moulin
Valéria Prates
Criação, pesquisa e redação

Dalila Alves, Débora Martins, Lia Ana Trzmielina e Mariana Leite
Revisão de textos

Eduardo Pozzi
Design e Identidade Visual

Glaucia Cavalcante
Direção de Criação

Michele Gonçalves
Projeto gráfico, diagramação e infografia

CONSELHO CONSULTIVO

Ana Beatriz Goulart

Centro de Referências em Educação Integral (CR)

Bianca Soares Ramos

Movimento de Ação e Inovação Social

Felipe Arruda

Instituto Tomie Ohtake

Gabriela Agustini

Olabi Makerspace

Marcus de Lontra Costa

Curador da 6ª edição do Prêmio CNI SESI SENAI Marcantonio Vilaça para as Artes Plásticas

Maria Antônia Goulart

Movimento de Ação e Inovação Social e

Centro de Referências em Educação Integral

Natacha Costa

Associação Cidade Escola Aprendiz e

Centro de Referências em Educação Integral

Pilar Lacerda

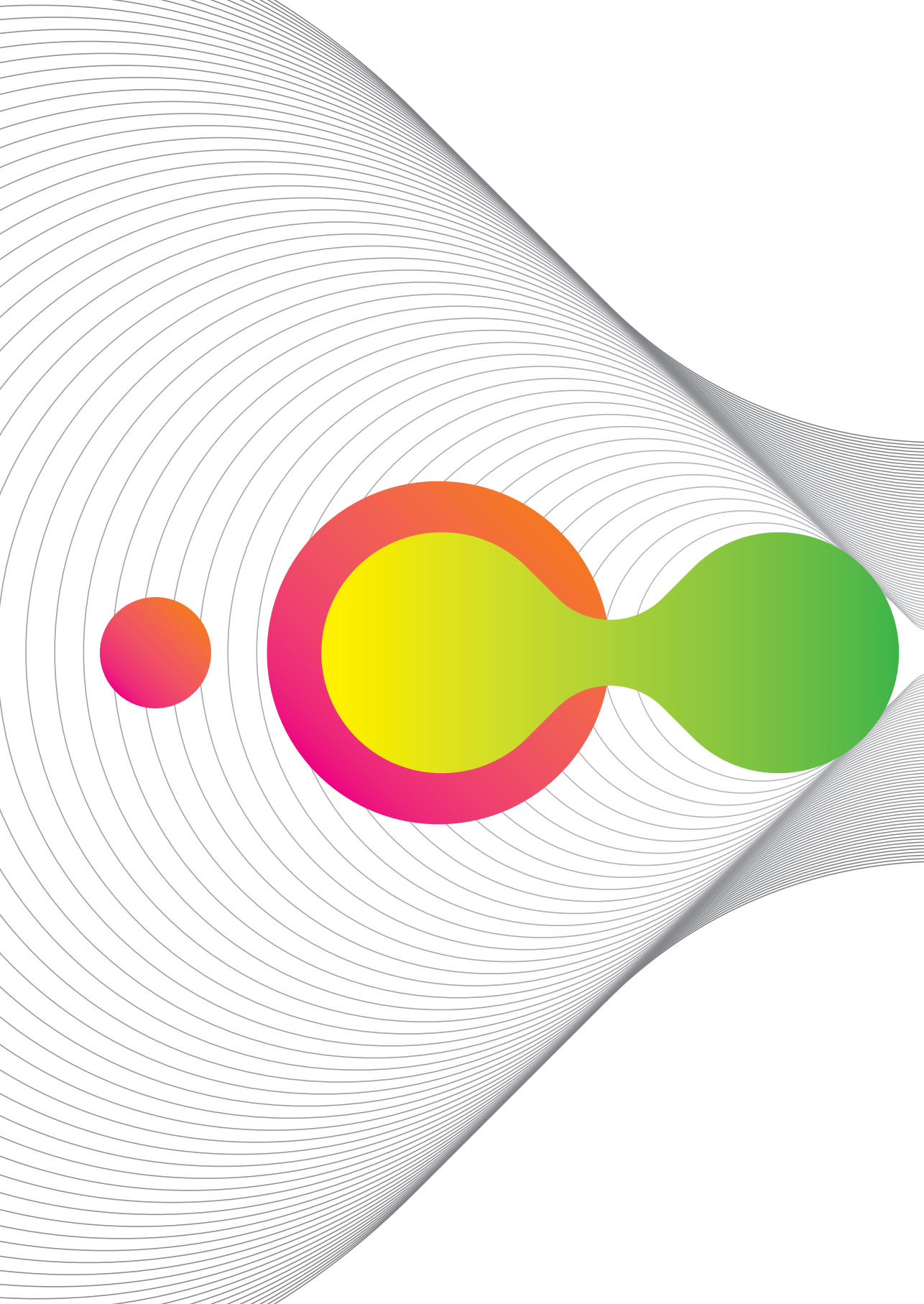
Fundação SM

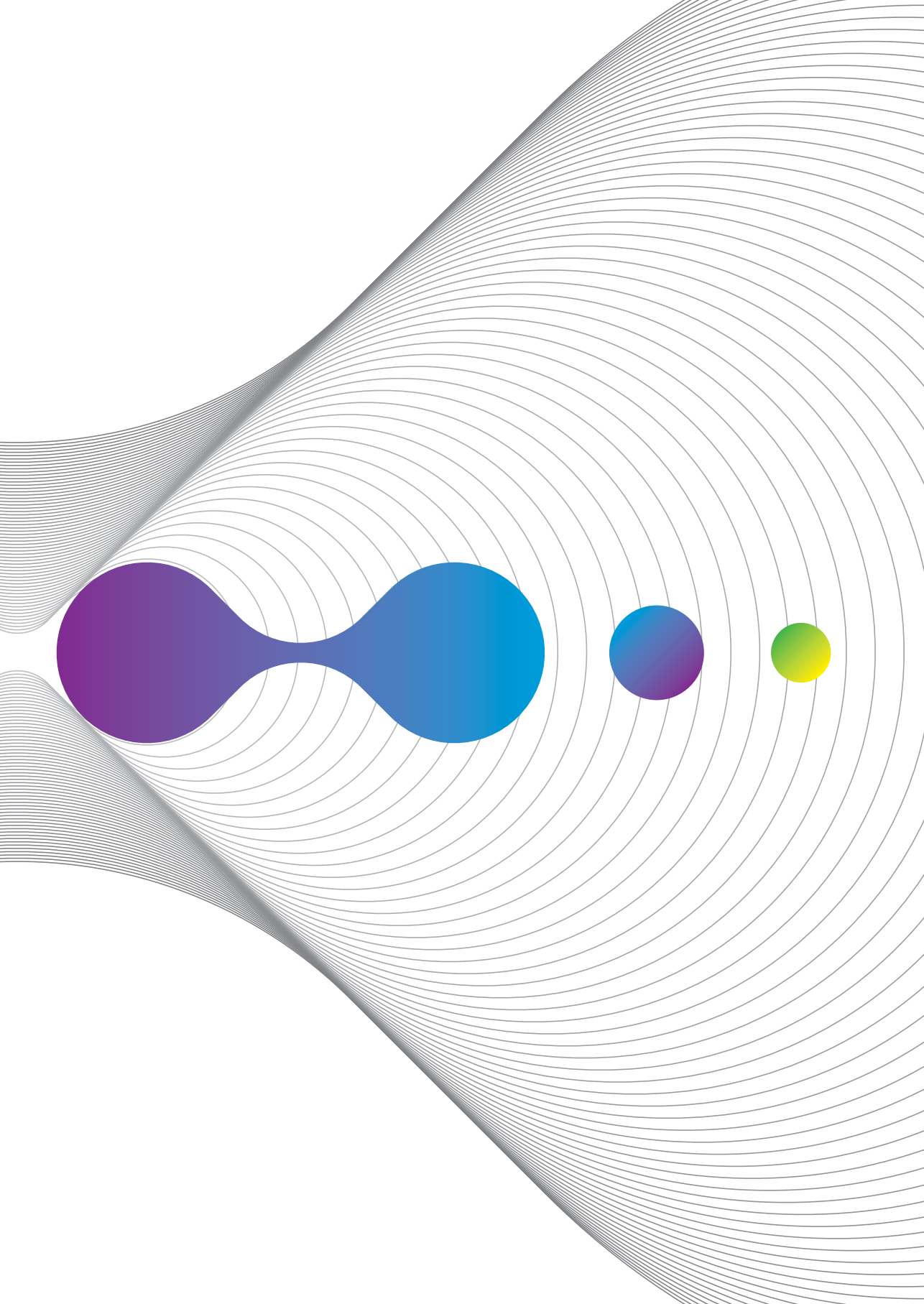
Stela Barbieri

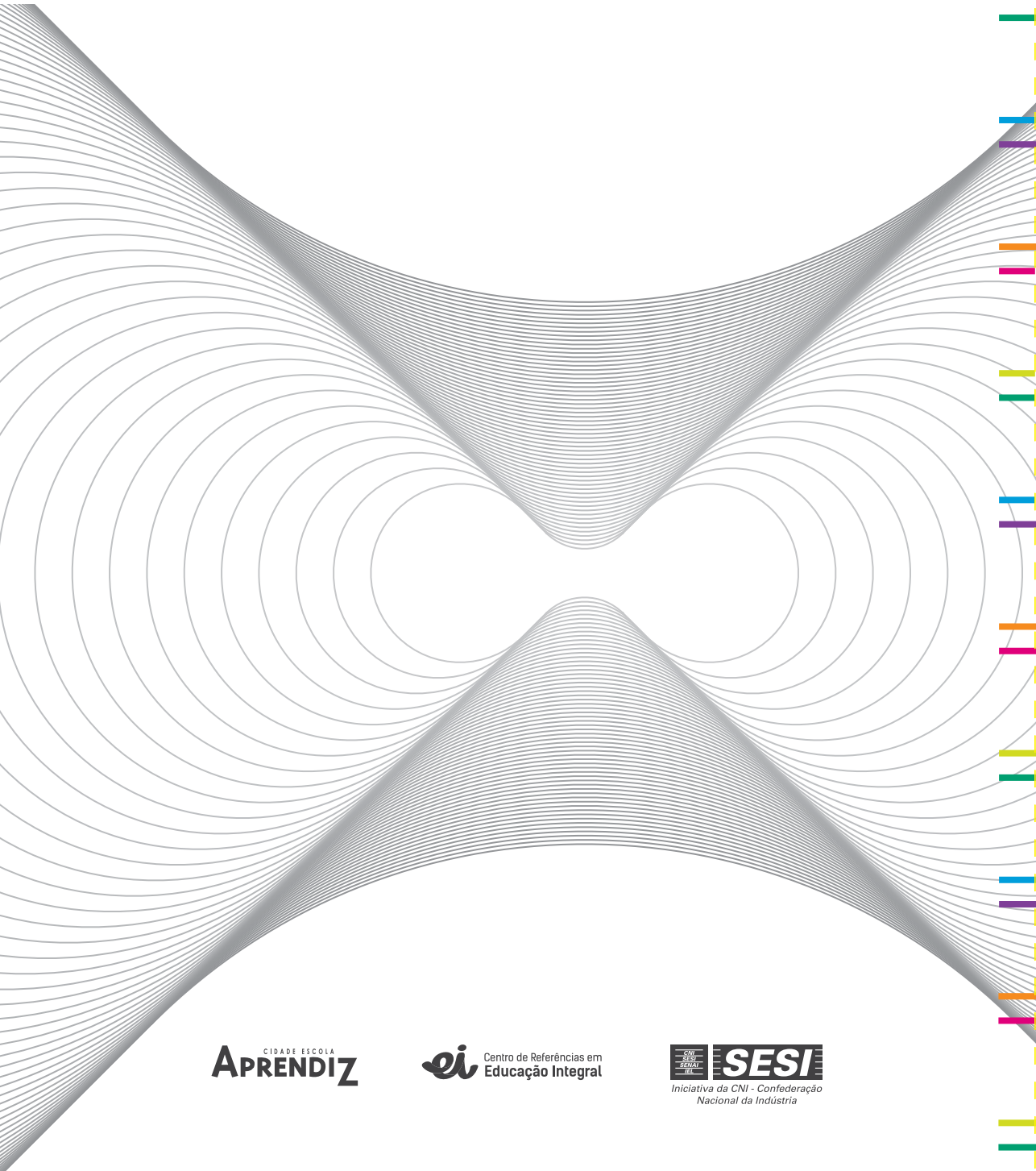
Binah Espaço de Artes

ASSESSORIA TÉCNICA

Bianca Soares Ramos







CIDADE ESCOLA
APRENDIZ

ei Centro de Referências em
Educação Integral

SESI
Iniciativa da CNI - Confederação
Nacional da Indústria