

PIBID UERJ

Subprojeto:

Artes Visuais

Volume 3





Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Instituto de Artes

**PIBID - Programa Institucional de Bolsa
de Iniciação à Docência**

Unidade de Desenvolvimento Tecnológico

Laboratório de Ensino da Arte

UDT-LEA

Instituições Educacionais:

Colégio Estadual Paulo de Frontin

Escola Municipal Azevedo Sodré

Instituto de Educação Rangel Pestana

Professores Supervisores

Isabel Carneiro

Aldo Victorio Filho

Ana Valéria Figueiredo

2019

APRESENTAÇÃO

Este é o terceiro volume da série de registros de propostas pedagógicas em Artes Visuais elaboradas e experimentadas pela equipe do subprojeto Artes Visuais do PIBID/UERJ (Programa Institucional Brasileiro de Iniciação à Docência). Trata-se de um conjunto de proposições pedagógicas em artes, a partir da atuação deflagrada em 2016 em diversos espaços educativos. Esta publicação apresenta os resultados do trabalho realizado em universo escolar ampliado em relação aos dois volumes anteriores, ações desenvolvidas na Unidade de Desenvolvimento Tecnológico Laboratório de Ensino da Arte UERJ - UDT/LEA.

O crescimento do número de instituições escolares parceiras coincidiu com o aumento de bolsistas engajados nos projetos do LEA. Além dos bolsistas PIBID, o Laboratório também contou com a participação de estudantes de iniciação à docência da UERJ, iniciação científica e tecnológica do CNPq, além da atuação de voluntários.

O trabalho coletivo conduzido pelas professoras supervisoras do PIBID, à frente também de outros projetos dedicados à formação docente em Arte, almeja, além da docência em pauta, o incremento das redes de formação que abrangem iniciativas diversas no encontro entre a Educação e a Arte espalhadas no panorama de ações do LEA por meio dos grupos de pesquisa Estudos Culturais em Educação e Arte e o de Pesquisa em Artes e Visualidades em parceria com o Laboratório Educação e Imagem do Programa de Pós-graduação em Educação – Proped - da Faculdade de Educação da UERJ. Para apoiar as atividades desenvolvidas, o LEA tem contado com o apoio da FINEP, da Faperj, do CNPq e da CAPES por meio de bolsas e financiamentos à pesquisa e ao ensino.

O grupo de professores e estudantes da UERJ, em conjunto com os professores das escolas parceiras, espera que essa nova coletânea de ações práticas, teóricas e investigativas contribuam para a vitalidade da área curricular de Artes na Educação Básica. Os docentes e pesquisadores almejam ainda o diálogo produtivo com a formação docente, com os cotidianos escolares e demais interlocutores voltados para o investimento na formação escolar na qual as Artes sempre tiveram e mantêm participação indispensável.

INTRODUÇÃO

As experiências registradas e partilhadas são fruto de estudo coletivo prévio, elaboração e debate sobre as propostas visando à:

- Seleção de atividades a serem levadas às escolas e testadas em função da especificidade das turmas;
- Prospeção investigativa nos espaços e cotidianos das escolas campo;
- Revisão bibliográfica especializada e criteriosa avaliação posterior às atividades aplicadas.

Todas as propostas foram pensadas e construídas em função dos três aspectos pedagógicos centrais ao ensino da Arte e imanentes em qualquer configuração curricular, que são a *observação*, a *experimentação* e a *produção*.

Entender a **observação**, tanto a direta (o sujeito diante do acontecimento ou do objeto), quanto a indireta (diante do relato, da narrativa, da memória etc.), é um processo complexo que demanda práticas diversas, dentre as quais se destacam a seleção dos pontos de vista, as possibilidades de localização do observador e as suas implicações.

O esforço de olhar e apreender a partir de diferentes ângulos um mesmo objeto ou situação, identificando, destacando e apreciando suas formas, matizes, características, localização, concordâncias e demais elementos e aspectos que os constitui e a aferição e análise, o mais atenta possível, que leve a descobrir regularidades, condições, ordenações e condicionantes as quais, por sua vez, permitem estabelecer relações, comparar, localizar, agrupar, associar etc. Essas funções que estão na base do pensamento abstrato, indispensáveis a todo processo de ensino e aprendizagem, têm nas Artes um campo de especial demanda e manejo.

Quanto à **experimentação**, é preciso considerar que sua aplicação é inseparável de toda a atividade humana desde as primeiras criações do que denominaríamos mundo artificial. O ato de experimentar é, portanto, inseparável de toda ação criadora e também acompanha as atividades mais ordinárias. Na arte, a experimentação é fator fundamental à sua produção, sendo impensável a criação da obra sem a experimentação. Pois, sem o exercício frequente da experimentação de novos meios, recursos técnicos, materiais em infinitas combinações, estaríamos imobilizados frente a repetições mecânicas ou apenas miméticas do que fora anteriormente feito. No jogo das tentativas de novas soluções e possibilidades, considerando as tentativas anteriores e seus resultados, a experimentação implica na superação de limites, na articulação e invenção de códigos, formas diferentes, propostas em sintonia com a atualidade das necessidades e tendências, tanto na Ciência quanto na Arte.

Na Arte, a experimentação parte da observação, visto que é a partir do conhecemos, sabemos e temos consciência das regularidades, da análise dos elementos constitutivos, da consideração das relações entre os diferentes elementos, etc., podemos propor alterações, formular alternativas, novos meios, diferentes aplicações dos códigos conhecidos e das obras e métodos observados. Portanto, a experimentação, entendida como a criação de propostas, permite provar, comprovar, selecionar e organizar recursos técnicos e temáticos para a projeção e realização de qualquer obra.

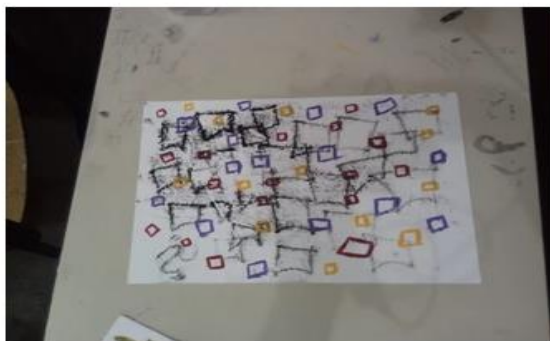
Finalmente o terceiro dos aspectos pedagógicos centrais ao ensino da Arte, a **Produção**, a entendemos como o resultado de uma criação poética que pode estar conformada a modelos diferentes em função dos objetivos de seu autor. Podendo, entre outras possibilidades, ser descritiva, narrativa ou expressiva. Certamente que a escolha da conformação da obra implicará no desafio da representação, considerando que os três termos lhe dizem respeito. Assim, em função de cada projeto surgirão necessidades específicas relacionadas à intenção expressiva de seu autor. Importante ter em conta que a idade é determinante na escolha do tipo de representação. Contudo, convém observar que a produção depende do grau de domínio das ferramentas, da assimilação dos procedimentos e do repertório relacionado ao universo tanto visual como de conteúdo discursivo do que se deseja representar devidamente harmonizado com as possibilidades físico motoras do autor.

Finalmente, destacamos que os aspectos basais da aprendizagem e aplicação dos conteúdos procedimentais não são exclusivos das Artes nem de qualquer outra área curricular, na medida em que a observação, a experimentação e a produção (projeto e realização) tem sua validade e valor em todos os campos de saber. De modo que, toda proposta didático pedagógica que pretenda favorecer objetivamente ao desenvolvimento de atitudes reflexivas, as quais implicam no esforço do pensamento abstrato, no conhecimento do mundo e na importância da preservação, fortalecimento e ampliação das realizações humanas necessárias à preservação digna da vida, não pode desprezar suas significações na formação humana.

Reconhecendo a singularidade das práticas que recheiam os cotidianos das aulas e das demais atividades escolares, as experiências aqui registradas não asseveram que todos os professores devam trabalhar da mesma forma. Entendemos, respaldados pelas práticas vividas, que o importante, face aos objetivos da educação escolar, é que as ações pedagógicas possam promover o desenvolvimento de modos de conhecimento que desafiem e favoreçam à criação de outros meios de pensar e interagir o com mundo.

Sob essa perspectiva, a parceria entre a universidade e as escolas permitiu a realização de atividades diversas, como a criação máscaras temáticas, técnicas de animação em stop-motion, oficina de impressão gráfica utilizando recursos da monotipia, etc.. Atividades inspiradas pelas demandas e possibilidades do espaço escolar, buscamos explorar e criar saberes a serem compartilhados por meio desta publicação.

Boa leitura e boas atividades!



Oficina Monotipia

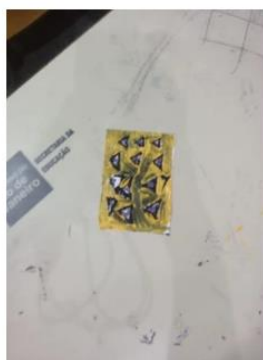
Técnica: Monotipia

Bolsistas: Ana Valvassori, Gabrielly Carvalho, Isabelle Valente, Júlia Dutra, Tainá Pimenta

Tempo de duração: 90 a 120 minutos.

Público-alvo: Ensino Médio.

Número de alunos: 30 alunos.



Introdução

A técnica da monotipia é um processo de impressão gráfica realizado por transferência da tinta aplicada sobre uma base para um suporte, por meio de pressão. Nesta oficina, foi utilizada uma base de vidro, com um rolo de borracha, sobre a qual o suporte, o papel canson, foi pressionado em diferentes pontos e com diferentes intensidades.

Existem registros de aplicação da monotipia na arte italiana desde o século XVII, além disso, como referência, podemos citar que essa técnica foi bastante utilizada pelo artista Degas.

Técnicas de impressão como a monotipia são exemplos para conhecer os processos de produção das imagens gráficas em suas variadas formas. Explicando os conceitos de matriz, suporte, transferência de imagens, podemos discutir as imagens presentes em nosso cotidiano em diferentes suportes. A começar pela sala de aula, os materiais escolares, as estampas das roupas, a impressão dos livros, revistas, jornais, a cópia eletrônica, os carimbos e tantas outras possibilidades.

Isso aproxima a técnica do dia a dia possibilitando relações e ampliando conhecimentos. O conceito do design e da reprodução em série das expressões gráficas também retoma as questões da história das tecnologias em diferentes épocas, as questões ligadas à industrialização e novos modos de produção na sociedade capitalista, ou ainda a questão da reprodutibilidade da obra de arte, que, como já observava Walter Benjamin, tem seu caráter de unicidade e sacralidade questionado a partir disso.

Muitas discussões e novos saberes podem ser apreendidos a partir do que os alunos trazem sobre seus interesses, curiosidade e experiências relacionados direta ou indiretamente à técnica estudada. No encontro dedicado à Monotipia foi proposto aliar a técnica ao processo criativo, buscando refletir sobre o novo aprendizado o estendendo à percepção de suas aplicações no mundo que nos cerca. Criando oportunidade para o exercício do pensamento crítico e propositivo acerca dos meios de comunicação e dos processos industriais e artesanais de impressão, evidenciando as possibilidades de utilização desses recursos na expressão poética.

Para a realização da atividade foi proposto um jogo no qual se problematizaria o conceito de engajamento, estabelecimento e respeito às regras decididas em conjunto, com foco no diálogo, aspectos indispensáveis à formação para a vida em sociedade e a capacidade de resolver problemas que envolvam a alteridade e o coletivo, bem como no encontro entre as vontades individuais e o interesse coletivo.

A aleatoriedade das etapas do jogo decorrente do resultado do jogo de dados, trouxe certo conforto para o início da produção expressiva. O encontro com a folha em branco se tornava menos inibidor quando os primeiros grafismos são feitos a depender do resultado do jogo, cabendo a seguir a cada participante interferir no resultado dessas primeiras marcas sobre o papel. O método aplicado propicia a criação espontânea, livre e consequentemente criativa.

Objetivo Geral

Apresentar a proposta de experimentação artística, compartilhar saberes, aproximar e desenvolver experiências gráficas e de expressão através do jogo e da técnica da monotipia. Trabalhar conceitos como: trabalho em equipe, regras, etapas, monotipia, acaso, processo criativo.

Explorar o acaso como alternativa no processo criador, propiciando a experiência de criação de imagens visuais a partir de certas instruções definidas no jogo de dados.

Partir da definição de um conjunto de regras e etapas que iniciam o processo criativo das monotipias, para em um segundo momento interferir nos resultados de forma individual e com maior liberdade.

Processo:

Reunir inicialmente os participantes para apresentar a proposta da oficina.

Propor exercício de criação coletiva que envolva todos em todas as etapas, partindo da dinâmica do jogo.

Apresentar os materiais envolvidos na atividade: papéis, formatos, dados, pincéis, tintas, rolo, tinta para impressão, suporte.

Desenvolver a colaboração e o diálogo para as escolhas que serão feitas em conjunto pelo grupo.

Demonstrar as técnicas de monotipia e as regras estabelecidas do jogo, compartilhando processos, modos de fazer e saberes sobre o assunto.

Construir as alternativas do resultado dos dados em conjunto.

Apresentar a possibilidade de produzir uma expressão artística aliada ao acaso, onde algumas etapas das escolhas gráficas não dependam somente do controle individual mas da resposta dos dados no jogo e seu desdobramento em expressões gráficas.

Materiais

- base de vidro;
- tinta para xilogravura/gráfica;
- rolo para xilogravura e gravura;
- papel tipo canson(tamanhos diversos);
- dados;
- lápiz;
- pincéis.

Metodologia

O início da oficina é dado por meio da apresentação dialógica dos princípios básicos da gravura e do material a ser utilizado, bem como seu nome e sua função dentro da técnica. Por exemplo: as características da tinta à base de óleo e como deve ser aplicada sobre a matriz que é uma placa de vidro. Após a apresentação dos materiais e suas finalidades as possíveis dúvidas são esclarecidas.

O primeiro passo para a atividade é corresponder o número sorteado no dado com três passos a serem seguidos:

1º Tamanho do papel

1-Folha A3

2-Folha A4

3-Folha A5

4-Folha A6

5-Folha A7

6-Folha A8

2º Forma geométrica

- 1- Linha reta
- 2- Linha curva
- 3- Quadrado
- 4- Circulo
- 5- X
- 6- L

3º Cor da tinta

Foi interessante pedir aos alunos sugerir as cores a serem usadas gerando a expectativa de serem sorteados na cor que sugeriram. Usando como exemplo: o número 2 no dado corresponderia à cor verde.

Para cada passo o aluno deveria jogar o dado uma vez e realizar o exercício pelo o que foi sorteado.

Exemplo: Na primeira jogada o dado caiu no 5, na segunda jogada caiu no 3 e na terceira o resultado foi 2, assim o papel usado será o A7 com quadrados e cor verde.

Depois de todos os alunos realizarem a impressão com a monotipia e ter feito a intervenção com a cor sorteada, os resultados foram expostos agrupando os mais semelhantes. Todos os trabalhos foram avaliados e discutidos pelo grupo considerando suas características de destaque, soluções compositivas, etc.

Referências Bibliográficas:

[CARNEIRO, Isabel](#) Almeida. Metodologias anárquicas: jogos de temporalidades inconciliáveis. 2017.

MAGALHÃES, Cristina; MESQUITA, Elza da Conceição (2002). Monotipia artística: experiências de impressão (técnicas aditivas e subtractivas). Tparte: revista de Artes Visuais. 1, p. 28-35.

FIGUEIREDO, Norival Benedito. Monotipia / monoprint: a imagem singular no processo do múltiplo gravado. 2006. 63f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/285034>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

Oficina de Máscaras Teatral

Introdução

A máscara teatral surgiu na Grécia Antiga e desde então vem sendo usada de diversas formas na linguagem das artes cênicas. Naquele período os atores trocavam de máscara inúmeras vezes durante o espetáculo, sendo que cada uma delas representava uma emoção ou um estado da personagem. Reconhecendo a fertilidade do tema em seu aproveitamento nas aulas de Artes, na medida em que permite a problematização e aprofundamento do conhecimento a respeito da representação das emoções e dos diferentes estados que as pessoas passam e assim compõem os personagens no teatro, cinema, vídeo etc., portanto, o estudo e a criação de máscara revela-se importante procedimento pedagógico a ser dinamizado com a elaboração e confecção de máscaras teatrais aliadas a jogos /exercícios teatrais que trabalhe as emoções, estados, incluindo o conhecimento dos aspectos conceituais e históricos da máscara.

Durante a atividade de elaboração e confecção da máscara teatral é esperado que os alunos além de aprender a trabalhar com o material disponível em suas especificidades (podendo ser tinta, argila, papel, jornal e etc., pois o universo de materiais utilizáveis é amplo), têm mais uma oportunidade de aperfeiçoar o trabalho coletivo, pois, embora cada um faça a sua máscara, a oficina envolve a partilha de materiais e ferramentas, bem como a utilização do espaço e sua manutenção. Portanto, São praticadas a organização, a partilha, a troca de avaliações, a criatividade e dedicação que toda atividade plástica e manual exigem.



Realizadas as máscaras, a atividade seguinte é de prática teatral com a utilização das criações por meio das quais é trabalhado os estados e as emoções.

Para tanto, uma boa maneira é o uso da técnica do Rasabox, técnica criada pelo estadunidense Richard Schechner, mas que se fundamenta na filosofia e teatro oriental. Rasa significaria suco, essência e box significaria quadrado. Portanto, nessa prática supõe nove quadrados nos quais os estados se localizam: amor, medo, alegria, maravilhamento, tristeza, nojo, sentimento heroico, raiva e paz, sendo esse último “rasa” o do equilíbrio, não sendo incluído. Para se trabalhar com crianças é preferível simplificar o jogo para apenas quatro estados. Com jovens é possível trabalhar com todos os ‘rasas’.



Existem muitas maneiras de se confeccionar a máscara teatral e de utilizá-la, no entanto, se tratando de crianças e jovens, convém considerar o contexto em que vivem para melhor dialogar com seus interesses. As atividades a serem realizadas devem, naturalmente, se adequar aos recursos da escola e ser compatíveis com suas propostas curriculares. A elaboração e confecção da máscara envolve aspectos importantes para a formação do estudante, pois, propicia pensar em termos projetivos, esboço/projeto e experimentação tanto no aspecto criativo quanto no uso dos materiais e finalmente a avaliação do grau de êxito alcançado em relação ao desejo/projeto inicial. Com relação ao jogo teatral, é útil buscar temas relacionados à atualidade das experiências e interesses da turma. Seja no âmbito de conteúdos de outras disciplinas, ou alguma acontecimento ou assunto recente que tenha mobilizado os estudantes. A partir dos quais se possa explorar as emoções e sensações ou sentimentos em jogo. Se o tema trabalhado é bullying, por exemplo, se pode trabalhar as emoções das personagens envolvidas e relacionadas ao tema.

Considerando a importância da atividade plástica e a teatral, acreditamos que aliar ambas as práticas constitui uma boa ferramenta pedagógica na qual os conteúdos procedimentais, atitudinais e conceituais estão plenamente presentes e intimamente relacionados.

Objetivo

Por meio de recursos e técnicas teatrais que interagem com o desempenho emocional e intelectual, se busca estimular a expressão poética dos estudantes e oferecer meios e experiências de realização das atividades plásticas e teatrais.

De modo que seja contemplado a imaginação por meio da recriação de histórias já conhecidas e de suas releituras na confecção da máscara e exercício teatral. Incentivar a ação coletiva tanto na confecção das máscaras quanto no jogo teatral, considerando e observando a corporeidade e seus aspectos expressivos. Outro interesse da proposta é oferecer deslocamentos e novos modos de estar na sala de aula além da experiência da criação plástica envolvendo o conhecimento e a exploração de alguns aspectos técnicos da pintura e colagem.

Conteúdo a ser explorado –

Conhecer um pouco mais sobre a história da máscara teatral e seus usos; o processo de elaboração e execução da máscara com materiais diversos e a partir de temas trabalhados em sala; trabalhar o corpo por meio do jogo, explorando quatro possibilidades de afetação ou emoções: raiva, alegria, tristeza e amor. De modo a propiciar a experiência da atenção e discussão dos “estados” a serem representados.



Um modo de Fazer:

A oficina pode ser Iniciada com a Introdução de contos criados pelos alunos ou do imaginário popular. A partir desses contos, serão produzidas máscaras para os personagens da história escolhida. Com as máscaras finalizadas, tem início o jogo teatral com exercícios corporais relacionados às emoções distribuídas nos quadrados desenhados no chão (com fita adesiva). Cada um dos espaços é destinado a uma das quatro emoções a serem trabalhadas. A proposta é expressar gestualmente as emoções com o uso das máscaras, para isso, os participantes se deslocarão entre os quadrados exercitando a mudança da representação.

Recursos Materiais – lápis, fita crepe, borracha, lápis de cor, caneta hidrocor, tesoura, tinta guache, elástico, papel Kraft e cartolina

Observações Gerais – planejar a quantidade necessária de materiais evitando a falta ou o desperdício e observar as limitações e condições de segurança do espaço no qual a oficina será feita de modo a se alcançar o máximo das suas possibilidades.

Referências Bibliográficas –

BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicola. A arte secreta do ator (um dicionário de antropologia teatral).

ARTAUD, Antonin. O teatro e seu duplo.

Oficina de *Stop-motion*

Técnica: *Stop-Motion*

Bolsistas: Breno Felipe Araujo, Gabrielly Rodrigues de Carvalho, Jordana Menezes, Júlia Dutra, Isabelle Valente, Renan Rodrigues de Araujo, Tainá Pimenta.

Tempo de duração: 90 a 120 minutos.

Público-alvo: Ensino Médio.

Número de alunos: até 20 alunos por oficina divididos em grupos de 5.

Introdução

O *stop-motion* é uma técnica de animação que recria o movimento através de fotografias tiradas em sequência. Por definição o cinema também funciona desta maneira, entretanto no *stop-motion*, o movimento vai sendo construído conforme altera-se sutilmente a posição do objeto que será animado entre as fotografias tiradas (frames, quadros) para que seja possível simulá-lo quando os quadros forem colocados em sequência. Já no cinema ou no vídeo esses quadros são capturados automaticamente pela câmera. No *stop-motion* é recomendada a utilização de 12 a 15 quadros por segundo e no cinema de película o padrão é 24 quadros por segundo. No vídeo digital utiliza-se aproximadamente 30 quadros por segundo e em *games* atuais com gráficos bastante detalhados e semelhantes aos de filmes, são usados 60 quadros por segundo, o que permite bastante nitidez e suavidade aos movimentos.



Existem muitos tipos de animação utilizando a técnica do *stop-motion* – *claymation*, animação em barro, massa de modelar ou material similar, *sandmotion*, feita com areia e geralmente fotografada em uma mesa de luz, *puppets*, com bonecos, *pixilation*, feita com pessoas, entre muitos outros. As animações são relativamente simples de serem produzidas e hoje ainda é possível encontrar muitos aplicativos de celular e *tablet* que auxiliam nessa produção.

Apesar de antiga, a técnica é muito usada ainda hoje tanto no cinema como em videocliques musicais e peças publicitárias. Ela pode ser vista nos primórdios do cinema nos filmes do mágico e ilusionista Georges Méliès, como o famoso Viagem à Lua de 1902 e também em produções famosas de cineastas como Wes Anderson e Tim Burton.

Objetivos Gerais

Conhecer o processo de criação de uma animação em *stop-motion*. Desenvolver um pequeno roteiro-guia para a produção do curta-metragem pensando nos personagens

figurino, cenário e outros elementos que serão usados em cena. Produzir uma animação em *stop-motion* simples e de curta duração.

Objetivos específicos

- Incentivar o uso das novas tecnologias em sala de aula
- Apresentar uma técnica de cinema
- Apresentar uma técnica de animação
- Explorar a construção narrativa a partir da fotografia
- Oferecer mais uma ferramenta de produção artística
- Integrar os celulares e aplicativos que geralmente são usados em momentos de distração em sala de aula com a escola e a disciplina de Artes

Conteúdo a ser explorado

Explorar a criatividade dos alunos através da criação de um pequeno filme de animação em *stop-motion*. Desenvolver uma construção narrativa em pequenos gestos e/ou movimento de objetos que serão fotografados e colocados em sequência para reproduzir movimentos e construir o sentido do filme. Potencializar a capacidade de observação dos alunos ao esmiuçar o movimento em quadros estáticos para que possam perceber os elementos em cena em seus diferentes ângulos e possibilidades de posições e movimentos. Incentivar a experimentação de outras formas artísticas através do cinema e da fotografia.

Metodologia

- Apresentar filmes, videoclipes musicais e peças publicitárias que utilizam a técnica de animação em stopmotion para que eles se familiarizarem com o termo e a técnica.
- Explicar como é feita a técnica *stop-motion*.
- Apresentar o aplicativo e as ferramentas do *software* utilizado na oficina.
- Separar a turma em grupos de no máximo 5 alunos e auxiliá-los a distribuir tarefas como em uma equipe de cinema - um para pensar o roteiro, outro para pensar o figurino ou os elementos usados no filme, um para fazer as fotografias.
- Assistir em conjunto as produções dos grupos.

Recursos Materiais

- Tablets e/ou celulares que tenham câmeras fotográficas
- Aplicativos para produção de um filme em *stop-motion*
- Elementos para os alunos utilizarem nas cenas propostas. Para animações em desenho – lápis, caneta, canetinhas, lápis de cor, folhas de papel. Para *pixilation* – figurinos. Para claymation – massa de modelar, barro ou material similar.

Referências Bibliográficas

- Miranda, A. C. de A. **Stop Motion: Origem e metodologia**. 2012. Monografia (tecnólogo) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba. Cabedelo, PB.
- Shaw, Susannah. **Stop Motion: Técnicas manuais para animação com modelos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- Sun, K., Wang, C. & Liu, M. (2017). **Stop-motion to Foster Digital Literacy in Elementary School. [Stop-motion para la alfabetización digital en Educación Primaria]**. *Comunicar*, 51, 93-103. Disponível em: <
<https://doi.org/10.3916/C51-2017-09>>
-



Oficina de Autoconhecimento Parte I - Introdução ao Yoga e a Meditação

Bolsistas: Clara, Felipe, Maria, Renan Rodrigues de Araujo.

Tempo de duração: 50 minutos.

Público alvo: Ensino Médio

Número de alunos: até 20 alunos por oficina

Introdução

Yoga é uma prática milenar que envolve técnicas de respiração (chamadas de pranayamas), somados com posturas de yoga (denominadas de asanas) e a meditação. Essa prática é mais do que exercícios físicos, mas também um estilo de vida que detém um conjunto de conhecimentos de mais de cinco mil anos. Além disso, a etimologia da palavra yoga vem derivado da palavra sânscrito “yuji”, com o significado de “unir ou integrar”, que é exatamente a sua proposta: conectar corpo e mente para o equilíbrio perfeito do ser humano.

Com isso, a nossa proposta em trazer a arte do yoga para os alunos do ensino médio é fazer com eles possam integrar o seu corpo e sua mente para alcançar maior consciência e autoconhecimento sobre si. Além disso, com a utilização da meditação aberta, queremos contribuir também no desenvolvimento da criatividade dos discentes para que eles possam gerar novas ideias a respeito de si mesmos e de outras questões na vida deles, o qual é uma das finalidades que esse tipo de meditação oferece.

Objetivo Geral

A oficina tem como objetivo introduzir a prática de yoga para os adolescentes em sala de aula, proporcionando 40 minutos de vivência para cada aluno dedicar ao desenvolvimento de sua consciência corporal e, conseqüentemente, buscar harmonia e concentração junto a aplicação da meditação aberta.

Objetivo específico

- Apresentar técnicas de relaxamento e respiração para um melhor controle do estresse, ansiedade e nervosismo;
- Divulgar formas de alongamentos e torções corporais através das posturas do yoga, na construção de um equilíbrio mental e físico, contribuindo para o autoconhecimento dos estudantes;
- Utilizar a meditação aberta para estimular o aumento de criatividade e concentração dos discentes;

Conteúdo a ser explorado

Potencializar a capacidade de observação dos alunos de reproduzir os exercícios de yoga; Incentivar a experimentação de se autoconhecerem o próprio corpo pelas práticas das asanas; Explorar e expandir o uso da criatividade e da compaixão por si mesmo através de um relaxamento e uma meditação aberta guiada.

Metodologia

- Iniciar a oficina divulgando técnicas de respiração e alongamentos, com a intenção de relaxar corpo e mente para a realização das posturas do yoga;
- Demonstrar os asanas a serem feitos, em que discentes e instrutor desempenham a mesma atividade guiada pelo próprio orientador da oficina;
- Finalizar a oficina com um relaxamento e uma meditação aberta guiada pelo educador, com o objetivo dos alunos se acalmarem, conectarem consigo mesmos e obterem maior aumento do uso da criatividade.

Recursos Materiais – Foram necessários 50 tecidos EVA para que os alunos pudessem realizar a atividade. Também se fez necessário uma caixa de som para conectar no celular com a playlist de músicas próprias ao Yoga.

Referências Bibliográficas

SARASWATI, Swami Satyananda. *Asana Pranayama Mudra Bandha*. Nesma Books India. Bombaim. 1996.

IYENGAR, B.K.S. *Luz Sobre o Yoga*. Pensamento. São Paulo. 2016.

TITMUSS, Christopher. *Cura pela meditação*. Pensamento. São Paulo. 2015.

Lorenza S. Colzato, Ayca Ozturk, Bernhard

Hommel. *Meditate to create: the impact of focused-attention and open-monitoring training on convergent and divergent thinking*. Front. Psychol., 18 April 2012



DANÇA DESENHO

Técnica: Dança e desenho

Bolsistas: Angela Lopes, Antonio Ornellas, Clara Ponciano, Daniel de Freitas, Jordana Menezes

Tempo de duração: 2h

Público alvo: Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II e Ensino Médio.

Número de estudantes: 25 por oficina

Apresentação:

O corpo é, conforme lembra Probst e Kraemer (2012), o primeiro lugar de contato do indivíduo com o meio e com as pessoas que o cercam. Sobre esse corpo é que se gravam as regras, as normas e os valores de uma sociedade, é onde são impressos os modos de conduta e gestos que os sujeitos reproduzem mesmo antes de começar a andar. Como destacam os autores, desde a antiguidade até os dias atuais, uma variedade complexa de ideias sobre o corpo foram produzidas.

Pensando em indivíduos, dotados de gestos, movimento e complexidade, a escola vem com uma base no modelo de Educação Tradicional, com práticas pedagógicas baseadas num arquétipo de repressão dos corpos, um corpo dócil e sem qualquer expressão de liberdade ou alteridade.

É necessário o pensamento e ações pedagógicas que valorizem e estimulem a Arte dentro do ambiente escolar, e com uma possível ruptura da concepção dualista de corpo e mente.

Logo a Dança Desenho. Esta tem como objetivo proporcionar a visão de um corpo total, de um corpo potência, que supere a pedagogia da falta, da carência, do “manda quem pode e obedece quem tem juízo” (TRINDADE, 2002). Na Dança Desenho, as formas, os traços, a imagem concreta ou abstrata passam pelo corpo inteiro, até chegar na ponta do giz, do hidrocor ou do pincel, assim registrando por meio do movimento e da dança um caminho para a materialização do gesto no papel em branco. Sendo assim o que é sentido pelo corpo, provocado pela ludicidade das atividades, é transformado em imagens, como uma marca/tracejados.

A fim de realizarmos atividades que proporcionem experiências, planejamos possibilidades onde o corpo seja entendido em toda sua potência poética e plástica, e onde a liberdade de sua expressão seja o centro.

Objetivo Geral:

Conhecimento, movimentação lúdica corporal, do gesto, das coordenações motoras fina e ampla com brincadeiras e jogos corporais. Através da exploração de movimentos em atividades propostas na oficina. Reconhecer o movimento individual e coletivo, também a importância de sua expressão. Para isto, se recorre, nestas atividades, à livre expressão corporal, por meio da dança, e à composição plástica, por meio da retratação desses movimentos com a elaboração de imagens pelo desenho, pintura ou colagem.

Objetivos específicos:

- Reconhecer o corpo no espaço;
- Reconhecer o espaço;
- Reconhecer o corpo no espaço;
- Incentivar a observação do movimento individual e coletivo;
- Desenvolver expressões poéticas e estéticas através do gesto/movimento e de sua retratação;
- Provocar a expressão de diferentes formas com movimentos diversos no papel
- Trabalhar coordenação motora fina e ampla.

Conteúdos conceituais:

- Conhecer alguns artistas e obras como Pollok, Sidney do Amaral, Rosana Paulino, Basquiat, Tony Orrico, Heather Hansen, Anish Kapoor, Alessandro Lumare, Maren Hassinger e Dennis, Angel Vianna Oppenheim para compreensão e dimensionalidades do corpo no espaço e a criação de imagens a partir do estímulo.

- Explorar as diferentes possibilidades de posturas, peso, vetores de força, dimensões do corpo a partir do desenho no espaço apoiado pela movimentação e criatividade do movimento e desenhos abstratos.

Conteúdos procedimentais

- Investigar as dimensões do corpo em diferentes níveis no espaço;
- Desenhar e traçar no papel figuras de proporções variadas, percepção e dimensões
- Formas concretas e abstratas
- Explorar a livre expressão corporal e gestual;
- Realizar desenhos e traços por meio da observação dos gestos/movimentos

Conteúdos atitudinais

- Incentivar o conhecimento do próprio corpo;
- Explorar a propriocepção;
- Autocuidado;
- Autoconhecimento;
- Cuidar do outro;
- Proporcionar a cooperação e diálogo corporal entre duplas;
- Pensar de maneira individual e coletiva;
- Ampliar o
- - Conhecer e valorizar as alteridades;
- - Valorizar as diferentes formas de expressão e retratação.

Estratégias:

- Criar um ambiente saudável de aceitação pode ajudar com os alunos que venham a apresentar timidez
- Pedir para que o desenho seja feito no chão e não em uma mesa, tirando o aluno do eixo em que ele normalmente escreve e desenha ajuda eles a tender a abstração
- Se possível não usar lápis, porque eles tendem a uma escrita e desenho mais formal
- Organizar o tempo de modo que seja possível haver uma conversa sobre a atividade imediatamente após ela ser realizada

Metodologia:

- Conduzir um alongamento que evite possíveis lesões e também prepare o corpo para a atividade;
- Propor a exploração do espaço e do próprio corpo a partir de diferentes movimentos, em diferentes níveis;
- Solicitar que os estudantes formem duplas. Nesta parte da atividade, sugerir que, enquanto um dos integrantes explora seus próprios movimentos, o outro busque observá-los e retratá-los de forma livre. Ambos os processos devem ser realizados pelos dois integrantes da dupla.
- Expor as produções de forma conjunta, e conversar sobre os afetos, dificuldades, e impressões acerca das atividades propostas.

Avaliação:

Conduzir uma autoavaliação onde o próprio aluno analise sua consciência corporal e também se ele se absteve da figuração para captar o movimento de forma gráfica.

Materiais:

- Roupas confortáveis
- Caixa de som e música
- Folha A3
- Lápis de cera
- Rolo de papel plotter 1,1 m x 50 m, minimum 90gr.
- Giz pastel oleoso

Referências Bibliográficas

FOUCAULT, M. (1987). *Vigiar e punir: História da violência nas prisões* (R. Ramalheite, Trad.). Petrópolis, RJ: Vozes.

PROBST, Melissa; KRAEMER, Celso. *Sentado e quieto: o lugar do corpo na escola. Atos de Pesquisa em Educação*, v. 7, n. 2, p. 507-519, 2012. Disponível em: proxy.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/download/3163/1997

SCHAEFER, Marciele; DA SILVA, Eliezer Pandolfo. *Dança e movimento, a expressão do corpo na escola*. In: 8º SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO CURSO DE PEDAGOGIA E 4º SEMINÁRIO INSTITUCIONAL INTERDISCIPLINAR PIBID- FAI. Santa Catarina: UCEFF, 2017. Disponível em: https://eventos.uceff.edu.br/eventosfai_dados/artigos/semic2017/686.pdf

STRAZZACAPPA, Márcia. Dançando na chuva... e no chão de cimento *in*: FERREIRA, Sueli (org.). **O Ensino das artes: construindo caminhos**. Campinas, São Paulo: Papirus.2001. Cap.2, p. 39-73.

TRINDADE, Azoilda Loretto da. ***Do corpo da carência ao corpo da potência: desafios da docência***. In: GARCIA, Regina Leite (org.). **O corpo que fala dentro e fora da Escola**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

Apresentação:



Oficina de gravura com objetos do cotidiano é uma atividade que visa ensinar e desenvolver nos alunos do fundamental I o princípio da gravura, mais especificamente a monotipia, com objetos encontrados no cotidiano desses alunos, como tampinha de garrafa, grampos e etc. Compreende-se por gravura desenhos feitos em superfícies duras, como por exemplo, madeira, pedra e metal, a partir de incisões, corrosões e talhos, realizados com instrumentos e materiais especiais, possibilitando a reprodução da imagem, a oficina visa utilizar matérias já existentes para serem usados como matriz, como por exemplo, folhas de árvore que possui já o próprio desenho das veias.

Objetivo geral:

O objetivo geral da oficina consiste em apresentar para os alunos do fundamental I o que é a gravura, mais especificamente a técnica de monotipia, sendo está uma forma de praticar o desenho.

Objetivos específicos:

O objetivo específico consiste em desenvolver nos alunos do fundamental I a percepção de que é possível realizar a gravura a partir de objetos já existentes e que eles têm contato, como por exemplo a folha de árvore ou o próprio corpo; e a ideia de resignificar objetos cotidianos para fins artísticos.

Conteúdos a serem explorados:

Conteúdo procedimental:

- Desenvolver a coordenação motora fina
- Desenvolvimento da técnica de gravura
- Interesse pela experimentação

Conteúdo atitudinal:

- princípio da divisão (compartilhamento dos materiais)
- Socialização

Metodologia:

A oficina é dividida em três passos: o primeiro passo é a separação da sala em dois grupos de onze alunos, em que as mesas juntas formem um retângulo; em cada lugar ficam a disposição uma folha de papel A4 e folhas de árvores, no centro do grupo das mesas fica um godê com aquarela, nanquim e purpurina, para que os materiais fiquem dispostos à todos de cada grupo (todos os materiais serão levados pelo grupo). O segundo passo é a apresentação da atividade e a simulação do processo de gravura a partir da folha de árvore nos dois grupos de mesa. O terceiro passo constitui na prática dos alunos, a ideia é que todos repitam o processo simulado.

Recursos materiais:

Os materiais a serem utilizados são: blocos de papel canson, tintas aquarela coloridas, nanquim, pincéis e purpurina.

Referências bibliográficas:

GRAVURA . In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo4626/gravura>>. Acesso em: 28 de Jan. 2019. Verbete da Enciclopédia.

ISBN: 978-85-7979-060-7

ZABALA, Antoni. Como trabalhar os conteúdos procedimentais em aula. Porto Alegre, ARTMED, 1999.