



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO
GRANDE DO SUL
CAMPUS PORTO ALEGRE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA**

Ester Miriane Zingano

**A ARTE NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO: A IMPORTÂNCIA DO
CONHECIMENTO EM ARTE PARA UMA FORMAÇÃO INTEGRAL E
EMANCIPATÓRIA**

Porto Alegre

2023

ESTER MIRIANE ZINGANO

**A ARTE NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO: A IMPORTÂNCIA DO
CONHECIMENTO EM ARTE PARA UMA FORMAÇÃO INTEGRAL E
EMANCIPATÓRIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT), Instituto Federal do Rio Grande do Sul - campus Porto Alegre, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientadora: Dr^a Michelle Camara Pizzato

Porto Alegre

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas - Instituto Federal RS

Z77	Zingano, Ester Miriane A arte no Ensino Médio Integrado: a importância do conhecimento em arte para uma formação integral e emancipatória / Ester Miriane Zingano – Porto Alegre, 2023. 167f.: il., color. Orientadora: Dra. Michelle Camara Pizzatto Dissertação (mestrado) – Instituto Federal do Rio Grande do Sul Campus Porto Alegre, Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica, Porto Alegre, 2023. 1. Educação Profissional e Tecnológica. 2. Ensino médio integrado. 3. Artes visuais. 4. Formação integral. I.Pizzato, Michelle Camara. II. Título. CDU: 37:004
-----	---

Elaborada por Débora Cristina Daenecke Albuquerque Moura - CRB10/2229

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todo o corpo docente do ProfEPT do IFRS *Campus* Porto Alegre. Vocês me proporcionaram uma nova maneira de enxergar e compreender não apenas a educação, mas o mundo como um todo.

À turma de 2021 do mestrado ProfEPT, meus colegas, mesmo que virtualmente, foi um privilégio fazer parte deste grupo diversificado de talentos. Estou orgulhosa de nossa jornada juntos.

A minha orientadora Prof. Dr.^a Michelle Camara Pizzato, que mesmo à distância, como o destino nos colocou, sou grata por ter aceitado encarar esse desafio e por ter me apresentado ao mundo da pesquisa.

Não posso deixar de expressar minha gratidão aos meus pais, e especialmente à minha mãe, por sempre me encorajarem a seguir meus sonhos e por estarem lá nos momentos mais desafiadores.

Aos amigos queridos: Mônica, Rafaela, Iris e Márcio, que estiveram ao meu lado, oferecendo incentivo, colaboração e apoio, meu sincero agradecimento.

Também gostaria de agradecer aos meus filhos, Thiago e Matheus, por sempre me incentivarem em minhas jornadas.

Aos meus colegas de trabalho, por toda força e apoio nesta jornada.

A todos vocês, meu mais sincero obrigada por tornarem esta jornada possível e significativa.

RESUMO

No âmbito do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), esta pesquisa teve como tema: A Arte no Ensino Médio Integrado: a importância do conhecimento em Arte para uma formação integral e emancipatória. Como objetivo geral, analisar a relevância do ensino da Arte como componente fundamental para uma formação integral e emancipatória no Ensino Médio Integrado (EMI). E investigar de que forma o ensino e aprendizado das Artes visuais no EMI podem contribuir para o desenvolvimento completo dos estudantes, capacitando-os a explorar carreiras não relacionadas às Artes e adquirir conhecimentos que enriqueçam suas habilidades profissionais em diversas áreas no mundo do trabalho. Os objetivos específicos incluíram a análise do contexto histórico da Educação Profissional e Tecnológica no Brasil, a definição da concepção de Educação Integral e a importância do conhecimento em Arte nesse contexto, bem como a exploração da ligação entre experiências em Arte e a formação para o mundo do trabalho. O estudo é de natureza aplicada, numa abordagem qualitativa, no tipo estudo de caso. A coleta de dados envolveu questionários e a análise foi utilizando o método de Análise Textual Discursiva. Além disso, a pesquisa buscou contribuir com um produto educacional na forma de um jogo pedagógico destinado a destacar a importância dos conceitos artísticos na formação integral dos estudantes do Educação Profissional e Tecnológico (EPT) para sua futura inserção no mundo do trabalho. Os resultados apontaram a necessidade de aprimorar a integração da Arte na EPT, e o jogo pedagógico desenvolvido foi avaliado positivamente como uma ferramenta eficaz para promover o aprendizado de conceitos artísticos que enriquecem a formação integral dos estudantes da EPT. Devido à sua replicabilidade e utilidade educacional, o jogo pedagógico pode ser disponibilizado para uso em instituições de ensino e ambientes formais e não formais de educação, contribuindo para a promoção da formação integral dos alunos da EPT em suas futuras carreiras profissionais.

Palavras-Chave: Artes Visuais. Ensino Médio Integrado. Formação integral e Emancipatória. Práticas Educativas em EPT.

ABSTRACT

Within the scope of the Postgraduate Program in Professional and Technological Education (ProfEPT), this research had as its theme: Art in Integrated High School: the importance of knowledge in Art for an integral and emancipatory education. As a general objective, to analyze the relevance of teaching Art as a fundamental component for integral and emancipatory training in Integrated Secondary Education (EMI). And investigate how the teaching and learning of Visual Arts at EMI can contribute to the complete development of students, enabling them to explore careers unrelated to the Arts and acquire knowledge that enriches their professional skills in different areas in the world of work. The specific objectives included the analysis of the historical context of Professional and Technological Education in Brazil, the definition of the concept of Integral Education and the importance of knowledge in Art in this context, as well as the exploration of the connection between experiences in Art and training for the world of work. The study is of an applied nature, with a qualitative approach, in the case study type. Data collection involved questionnaires and analysis using the Discursive Textual Analysis method. Furthermore, the research sought to contribute with an educational product in the form of a pedagogical game designed to highlight the importance of artistic concepts in the comprehensive training of Professional and Technological Education (EPT) students for their future insertion in the world of work. The results highlighted the need to improve the integration of Art in EPT, and the pedagogical game developed was positively evaluated as an effective tool to promote the learning of artistic concepts that enrich the integral training of EPT students. Due to its replicability and educational usefulness, the pedagogical game can be made available for use in educational institutions and formal and non-formal educational environments, contributing to promoting the comprehensive training of EPT students in their future professional careers.

Keywords: Visual Arts. Integrated High School. Comprehensive and Emancipatory Education. Educational Practices in EPT.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Ponto.....	76
Figura 2 - Linha.....	77
Figura 3 - Textura.....	77
Figura 4 - Hachuras.....	79
Figura 5 - Circulo cromático.....	80
Figura 6 - Volume.....	81
Figura 7 - Sombreamento no volume.....	82
Figura 8 - Perspectiva no volume.....	83
Figura 9 - Textura no volume.....	83
Figura 10 - Cores e valores no volume.....	84
Figura 11 -Volume nas técnicas de pintura.....	84
Figura 12 - Perspectiva e pontos de fuga.....	86
Figura 13 - Proporção áurea	86
Figura 14 - Proporção áurea na obra de Da Vinci.....	87
Figura 15 - Simetria.....	88
Figura 16 - Tipos de simetria.....	89
Figura 17- Conceitos e imagens selecionadas.....	93
Figura 18 - Cards.....	93
Figura 19 - Jogo Pedagógico.....	95
Figura 20 - Alguns componentes do Jogo.....	95

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT Associação Brasileira de Normas Técnicas
BNCC Base Nacional Comum Curricular
CAPES Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
EMC Educação Moral e Cívica
EMI Ensino Médio Integrado
EPT Educação Profissional e Tecnológica
EIT Escolas Industriais e Técnicas
IFRS Instituto Federal do Rio Grande do Sul
LDB Lei de Diretrizes e Bases
MEC Ministério da Educação e Cultura
OSPB Organização Social e Política Brasileira
PCN Parâmetros Curriculares Nacionais
PNPE Programa de Estímulo ao Primeiro Emprego
PROFEPT Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica
SENAC Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial
SENAI Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial
USAID United States Agency for International Development

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Artigos pertinentes à pesquisa.....	50
QUADRO 2 – Docentes participantes	59
QUADRO 3 – formação docentes avaliadores.....	95
QUADRO 4 – A Aplicabilidade segundo os Eixos de Kaplún.....	98

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Educação Profissional e Arte: Um Diálogo Interdisciplinar.....	12
2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	17
2.1 Ampliando O Horizonte Da Educação – Para Além Dos Muros Das Escolas, e da Escola Para Além Do Ambiente De Trabalho.....	17
2.2 A Evolução Da Educação Profissional: Perspectivas E Desafios	20
2.3 Trajetória Histórica Da Arte Educação: Evolução E Desafios.....	31
2.4 Ensino Médio Integrado E Arte – Um Caminho Para Emancipação.....	39
2.5 Estudos Relacionados:	49
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	53
3.1 Delineamento da pesquisa	53
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	56
4.1 Análise das respostas com os(as) docentes pré-jogo.....	56
5. PRODUTO EDUCACIONAL.....	67
5.1 Recurso educacional, material educativo e o jogo.....	67
5.2 Super ArtXplore: O Jogo.....	72
5.3. Elementos Visuais, conceitos e técnicas – uma proposta de aprendizagem.....	74
5.3.1 O Ponto.....	75
5.3.2 A Linha.....	76
5.3.3 A Textura	77
5.3.4 Hachuras.....	79
5.3.5 Cor.....	80
5.3.6 Volume.....	82
5.3.7 Perspectiva.....	85
5.3.8 Proporção Áurea.....	86
5.3.9 Simetria	87
5.4 Conceitos - análise e interpretação - Jogo em construção.....	90
5.5 Análise das avaliações do Produto Educacional	94

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	98
REFERÊNCIAS	101
APENDICE A - Super ArtXplore – o Jogo – APRESENTAÇÃO, Tabela conceitos/profissões, cartas e cards.....	106
APÊNDICE B - OBRAS E CONCEITOS SELECIONADOS	151
APÊNDICE C - ROTEIRO DE PERGUNTAS COM OS PROFESSORES	155
APÊNDICE D - QUESTIONÁRIOS PARA AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL.....	157
ANEXO A – AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL.....	163
ANEXO B -TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	165

1 INTRODUÇÃO

1.1 Educação Profissional e Arte: Um Diálogo Interdisciplinar

A graduação de Bacharel em Educação Artística, habilitação em Artes Plásticas, possibilitou minha vivência como produtora de arte. A Especialização em Poéticas Visuais: Fotografia, Gravura e imagem Digital complementou minha formação acadêmica como artista visual. Mas o cenário que motivou essa pesquisa, está diretamente ligado à minha atuação como docente de Arte, durante a qual tive o meu primeiro contato no Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro Universitário Leonardo da Vinci (Uniassevi), no qual atuo como professora-tutora há 12 anos. Começar a lecionar para graduandos da Licenciatura em Artes Visuais me fez voltar a estudar, pois percebi que minha jornada acadêmica estava voltada à pesquisa e não ao ensino-aprendizagem, então, fiz a especialização em Docência no Ensino Superior.

Mesmo assim, ainda me sentia despreparada, pois nunca havia entrado numa sala de aula do ensino fundamental como docente, desconhecendo completamente a realidade que meus alunos vivenciarão em seus estágios obrigatórios. Então, em 2015, ingresso novamente em sala de aula como aluna, fazendo a Licenciatura em Artes Visuais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), e concomitantemente à Pedagogia na UNIASSELVI.

Hoje, além de lecionar nos Cursos de Pedagogia, Produção Cultural e Fotografia da UNIASSELVI, atuo também na Rede Municipal de Porto Alegre/RS, lecionando como professora de Arte há 3 anos para o Ensino Fundamental 2 (6º ao 8º ano), e na Educação de Jovens e Adultos/ EJA (8º e 9º ano). Unindo a isso, cito, ainda, minha profunda paixão pela Arte como artista visual. Dessas experiências com linguagens artísticas em ações pedagógicas e produção individual, surgiu a inquietação de como pensar a Arte e a criatividade advinda dela, como contribuinte para uma aprendizagem mais significativa e prazerosa, além de contar com as transformações das quais ela é capaz e, quem sabe, ajudar a preencher lacunas sociais e educacionais de alguns ou muitos alunos.

Nesse tempo de atuação, tenho observado de perto que a Arte Educação e o conhecimento de conceitos artísticos podem desempenhar um papel fundamental na formação de indivíduos e no desenvolvimento de habilidades

essenciais para diversas carreiras profissionais, tanto das que advém dela, como das outras tantas, pois a Arte cumpre um importante papel no desenvolvimento da criatividade, da percepção, da expressão, da subjetividade e da criticidade. Aprender Arte e sobre Arte ajuda a compreender o contexto que estamos inseridos de forma mais reflexiva. Ainda possibilita um maior entendimento sobre questões sociais, diminuindo preconceitos e a ter um melhor entendimento do mundo, pois a apreensão dos conhecimentos técnicos e humanísticos possibilitam a constituição do homem como ser histórico e no desenvolvimento da cidadania.

Através da educação e da Arte o ser humano adquire novas percepções da realidade e de expressão, potencializando a sensibilidade e tomando consciência de si e da sociedade como um todo. E como sujeitos críticos assumam uma postura de auto indagação em relação ao seu papel, visando a contribuir para a superação da dualidade histórica e a quebrar as estruturas alienantes que permeiam a sociedade. (Aranha, 2019)

Apesar desses fatos, a Arte é tratada como uma disciplina de menor valor, pois grande parte dos estudantes desconhecem as várias possibilidades da carreira artística, assim como a importância do conhecimento em Arte como contribuinte para uma formação humana integral em outras tantas carreiras.

A Arte pode, à primeira vista, parecer desnecessária ou irrelevante no contexto da formação para o trabalho. No entanto, recusar-se a explorá-la é como afirmar que alguém não deve ou não é capaz de apreciar um alimento conhecido por seu sabor marcante e propriedades nutritivas. É como dizer que a mediação, ou o conhecimento em Arte não desempenha nenhum papel significativo nos processos de aprendizagem. Na capacidade da Arte de despertar o potencial criativo e transformador dos indivíduos. Nesse contexto, a intenção é aprofundar essa discussão, propondo a Arte como conhecimento possível de inspirar as pessoas a explorar novos caminhos para resolver seus desafios e promover seu desenvolvimento enquanto participam ativamente no mundo do trabalho. Segundo Ostrower,

o potencial criador do homem realiza-se dentro de sua própria produtividade. Estimulado pelo desafio de necessidades a satisfazer, tarefas a cumprir a fim de sobreviver melhor, em seu trabalho o homem imagina soluções e as cria. Assim também a arte se caracterizaria como um trabalho, no sentido de ser útil para a sobrevivência do homem. Mais do que útil, porém, a arte afeta a essência humana do homem; acrescentando dimensões novas à existência, ultrapassa o ser biológico para caracterizar no homem um ser espiritual. (Ostrower, 1981, p. 1)

Tanto o artista quanto o espectador, de alguma forma, alcançam ou permitem-se serem tocados em sua essência, resultando em uma transformação pessoal. A Arte tem o poder de atingir essa essência humana, transcendendo as fronteiras do físico e do biológico, e tocando a totalidade do ser.

Dada a preocupação do Ensino Médio Integrado dos Institutos Federais (IF) ter uma formação omnilateral, que prepare os jovens para uma vida significativa e os possibilitem para se integrarem de forma consciente no mundo do trabalho, bem como reconhecer a diversidade de áreas do conhecimento inerentes a essa abordagem educacional voltada para processos de ensino educativos humanizados e humanizadores, se justifica este estudo. Segundo Pereira:

O homem omnilateral, [...] não se define pelo que sabe, domina, gosta, conhece, muito menos pelo que possui, mas pela sua ampla abertura e disponibilidade para saber, dominar, gostar, conhecer coisas, pessoas, enfim, realidades – as mais diversas. O homem omnilateral é aquele que se define não propriamente pela riqueza do que o preenche, mas pela riqueza do que lhe falta e se torna absolutamente indispensável para o seu ser: a realidade exterior, natural e social criada pelo trabalho humano como manifestação humana livre.¹ (Pereira apud Souza, 2017, p. 50-55)

Nesta citação de Pereira, é possível identificar os fundamentos do conceito de educação politécnica, frequentemente associado à perspectiva marxista da educação. A formação politécnica, visto que envolve a realização abrangente do potencial humano e está alinhada a um projeto de desenvolvimento social voltado para a ampliação dos processos de socialização, transcende as imediatas exigências do mundo do trabalho.

Na concepção de Marx², a educação politécnica não representa a idealização de um indivíduo perfeito, plenamente desenvolvido em os seus aspectos (omnilateralidade). Em vez disso, é entendida de forma dialética e simultânea. Essa abordagem está intrinsecamente relacionada às capacidades emancipatórias intrínsecas ao progresso das forças produtivas, ao mesmo tempo em que reconhece a negação dessas potencialidades pelo sistema capitalista.

¹ Fonte: Pereira Filho, Francisco de Assis. Ensino médio articulado à educação profissional no IFMA: uma avaliação política da política / Francisco de Assis Pereira Filho. - 2017. 1 15 <<https://1library.org/document/y80l2lwq-ensino-medio-articulado-educacao-profissional-avaliacao-politica-politica.html> > Acesso em 10 de julho de 2003.

² Fonte: Souza Junior, Justino. Omnilateralidade. <http://www.sites.epsjv.fiocruz.br/dicionario/verbetes/omn.html> > Acesso em 10 de novembro de 2003.

Entre os princípios fundamentais descritos pela perspectiva marxista da educação estão:

1. Educação pública, gratuita, obrigatória e única para todas as crianças e jovens, de forma a romper com o monopólio por parte da burguesia da cultura, do conhecimento;
2. A combinação da educação (incluindo-se aí a educação intelectual), corporal e tecnológica com a produção material com o propósito de superar o hiato historicamente produzido entre o trabalho manual (execução, técnica) e trabalho intelectual (concepção, ciência) e com isso proporcionar a todos uma compreensão integral do processo produtivo;
3. A formação omnilateral (isto é, multilateral, integrada) da personalidade, **de forma a tornar o ser humano capaz de produzir e fruir ciência, arte, técnica.** (Pereira apud Rodrigues, 1998, p. 1, grifo nosso).

Partindo desse pressuposto, esta pesquisa investiga a importância da articulação entre experiências com Arte e a formação integral dos estudantes da Educação Básica, assim como os possíveis diálogos existentes nos vários campos de atuação, visando uma formação integral no Ensino Médio Integrado (EMI). Além disso, o trabalho enfoca a maneira pela qual a competência no conhecimento artístico pode enriquecer a formação de profissionais mais criativos e inovadores.

Para contextualizar essa abordagem, é fundamental considerar a evolução da Educação Profissional ao longo do tempo. A transformação da Educação Profissional, especialmente nas últimas décadas, tem refletido as mudanças nas necessidades do mundo do trabalho, enfatizando a importância de diversas habilidades. Nesse sentido, a integração de elementos artísticos no currículo educacional torna-se relevante.

Além disso, é fundamental traçar uma trajetória histórica da Arte/Educação, destacando como as abordagens pedagógicas evoluíram ao longo dos anos e como a compreensão da conexão entre Arte e formação profissional se desenvolveu. Isso possibilita uma maior compreensão das raízes e contexto em que a interseção entre Arte e carreiras profissionais se estabeleceu.

Dado que pesquisa está centrada no ensino e aprendizagem das Artes Visuais no Ensino Médio Integrado, nossa proposta se concentra principalmente em apresentar uma abordagem que sugere a integração do conhecimento e entendimento de conceitos artísticos como uma alternativa para enriquecer o processo de aprendizagem, garantindo que isso não comprometa os objetivos e a natureza dos cursos, bem como suas responsabilidades.

Ao longo deste estudo, buscou-se ainda examinar como a integração desses conceitos podem impactar positivamente o desenvolvimento de

habilidades e a capacidade de solucionar problemas em campos que vão além das Artes, possibilitando oportunidades e contribuindo para a formação de indivíduos preparados para enfrentar os desafios de uma sociedade cada vez mais complexa e diversificada.

Por meio do exposto, surgiu a questão problematizadora deste estudo: Como o ensino e aprendizagem das Artes visuais no Ensino Médio Integrado podem contribuir para um melhor desenvolvimento dos profissionais de várias áreas e ainda conhecer as diversas carreiras que o indivíduo formado em Artes pode seguir, e, através do conhecimento adquirido ter oportunidades de uma formação integral e emancipatória?

Partindo da problemática, o objetivo geral desta pesquisa foi investigar como o ensino e aprendizagem das Artes visuais no Ensino Médio Integrado podem contribuir para o desenvolvimento integral e emancipatório dos estudantes, permitindo-lhes explorar diversas carreiras relacionadas às Artes, bem como adquirir conhecimentos que enriqueçam suas capacidades profissionais em várias áreas no mundo do trabalho.

Os objetivos específicos do estudo foram:

- Averiguar o contexto histórico da Educação Profissional e Tecnológica no Brasil;
- Compreender a concepção de Educação Integral e a importância do conhecimento sobre Arte enquanto participante dessa formação;
- Discutir a articulação entre experiências em Arte com a formação para o mundo do trabalho;
- Contribuir com um produto educacional no formato de um jogo pedagógico, que vise o conhecimento e a relevância que certos conceitos artísticos podem ter na formação integral dos estudantes do EPT para o mundo do trabalho.

Com base nestes fatos e devido ao meu *status* atual como estudante de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), na linha de pesquisa Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica (EPT), a pesquisa foi realizada no âmbito da Educação Profissional e Tecnológica (EPT).

A partir dos objetivos traçados, este estudo foi organizado em seis seções, começando por esta introdução.

A seção 2 – “Fundamentos Teóricos” divide-se em cinco subseções: 2.1 “Ampliando O Horizonte Da Educação - Além Das Instituições Escolares, E Da Escola Para Além Do Ambiente De Trabalho”, 2.2 - A Evolução Da Educação Profissional: Perspectivas e Desafios; achamos essencial compreender e situar o contexto do país no momento em que a Educação Profissional emergiu. 2.3 - Trajetória Histórica Da Arte Educação: Evolução E Desafios, investiga a evolução e os desafios da educação artística ao longo da história; 2.4 - Ensino Médio Integrado E Arte – Um Caminho Para Emancipação, se propõe a investigar a relação entre o Ensino Médio Integrado e o papel da Arte como um conhecimento de emancipação educacional; e 2.5 – “Estudos Relacionados”, aqui encontramos o estado da arte.

A seção 3, intitulada “Procedimentos Metodológicos”, expõe o percurso metodológico escolhido, baseado nos principais conceitos da fundamentação metodológica, direcionados para pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo estudo de caso, conforme definição inicial deste estudo e a apresentação do produto educacional. Os questionários foram utilizados como instrumentos para coleta de dados, por meio da ferramenta *Google Forms* (Apêndices A);

A Seção 4 – “Análise E Discussão” - foi realizada a leitura dos dados dos questionários aplicados (pré-jogo), resultantes da pesquisa e a análise dos mesmos. A seção 5 - Produto Educacional – contendo a contextualização e a vinculação com a área de Ensino e seu processo construtivo, está subdividida em: 5.1 – Metodologias Ativas, Material Educativo e o Jogo; 5.2 Super ArtXplore: O Jogo - Explanação sobre a importância do jogo no contexto escolar; 5.3 Conceitos - análise e interpretação - Jogo em construção; 5.4 Elementos Visuais, conceitos e técnicas – uma proposta de aprendizagem, consiste na explicação dos elementos visuais e conceitos usados para a criação do jogo, essa sub seção é dividida em nove seções terciárias (ponto, linha, textura, hachura, cor, volume, proporção áurea, perspectiva e simetria). 5.5 Análise das avaliações do Produto Educacional. Conclui-se essa seção com a avaliação do produto educacional realizada pelos participantes da pesquisa, bem como com a exposição dos respectivos resultados.

Na seção final intitulada: 6 - Considerações Finais, discutimos os resultados obtidos, relacionando-os ao problema de pesquisa e aos objetivos estabelecidos. Além disso, compartilhamos as perspectivas da pesquisadora e suas reflexões

sobre o desenvolvimento deste estudo.

A motivação para esse estudo é investigar como o ensino e aprendizagem das Artes Visuais na educação básica podem contribuir para um melhor desenvolvimento dos profissionais de várias áreas e ainda conhecer as diversas carreiras que o indivíduo formado em Artes pode seguir, e, através do conhecimento adquirido ter oportunidades de uma formação integral e emancipatória.

2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Para compreender a participação da Arte como componente importante para uma formação integral e emancipatória, a concepção de Educação Integral e a importância do conhecimento sobre Arte enquanto participante dessa formação, além da materialidade histórico-dialética de Marx, foram investigados autores que abordam sobre os fundamentos e conceitos da Educação Integral, assim como, autores que justificam a importância da Arte/Educação para o desenvolvimento humano.

2.1 Ampliando O Horizonte Da Educação – Para Além Dos Muros Das Escolas, E Da Escola Para Além Do Ambiente De Trabalho

A educação é um poderoso catalisador de mudanças na sociedade, mas, muitas vezes, é subvertida para servir a agendas estreitas e particulares. De acordo com as observações de Barbosa (1991, p. 24). “[...] se não for bem conduzida, pode criar guetos culturais [...]”. Essa manipulação da educação é uma estratégia para preservar a dicotomia existente entre cultura e trabalho, entre treinamento de orientação liberal e formação profissional. Essa dissimulação deixa ainda mais evidente a divisão mais profunda e prejudicial que persiste na sociedade, a saber, a separação entre a classe trabalhadora e a classe ociosa. Desse modo, o abismo social não apenas impacta a educação, mas também a instrumentaliza para perpetuar sua própria existência.

Entretanto, é válido considerar que nesse cenário adverso, a escola voltada para o ensino profissional pode se tornar um solo fértil para oportunidades. Quando entendemos que certas informações nos são deliberadamente ocultadas, como se fossem inacessíveis ou além de nossa compreensão, isso pode despertar nossa curiosidade e determinação em transpor essas barreiras, em conquistar esse conhecimento restringido.

Assim, ao longo da história, a educação não enfatizou tanto o pensamento crítico como deveria e ainda hoje há mais enfoque na competência técnica, com algumas incursões breves no empreendedorismo e humanização, principalmente

no âmbito teórico para profissionais e clientes. No entanto, existe uma notável falta de abordagens que promovam sensibilidade, interpretação do mundo e suas diversas representações, busca por significado profundo e conscientização. Essa falta pode realmente despertar curiosidade em relação ao desconhecido, gerando um interesse genuíno pelo que antes estava fora de alcance. (Lipman, 2008; Siegel, 1988)

Considerando esse contexto, o conhecimento e a aprendizagem relacionados à Arte podem ser ainda mais vitais do que para grupos que sempre tiveram acesso a essa oportunidade. Desenvolver habilidades críticas e sensíveis nesse sentido é essencial para cultivar um apreço pela liberdade e o desejo de contribuir para a mobilização de seus pares ao se envolver ativamente no processo de transformação da sociedade.

Conforme Freire (2016) destaca, a consciência crítica confere ao indivíduo uma compreensão clara da oportunidade histórica, a qual não se manifesta de forma independente dos sujeitos, mas emerge das relações entre nós e o tempo, nas nuances dos acontecimentos e no embate das contradições. É crucial que estejamos atentos para reconhecer e aproveitar essa oportunidade.

Nesse contexto, é fundamental conceber a educação como um processo contínuo que transcende os limites da sala de aula convencional, ocorrendo em uma variedade de situações e espaços, envolvendo diversos atores, com o propósito de desenvolver integralmente as pessoas para a vida em sua totalidade. A escola, embora desempenhe um papel crucial, é apenas uma parte desses espaços de aprendizado. Ainda assim, é uma parte de extrema relevância, uma vez que é a instituição que, por obrigação, deveria permear a vida de todos.

Dessa forma, é importante continuar a construir e promover concepções de escolas que se preocupem não apenas com a formação de trabalhadores, pois, como ressaltou Freire (2016), o trabalho representa apenas uma faceta da vida dos indivíduos, embora seja inegavelmente relevante. A busca deve ser por espaços e abordagens educacionais que valorizem e abordem a totalidade da vida dos sujeitos, preparando-os não apenas para o mundo do trabalho, mas também para os desafios e as complexidades que a existência humana engloba.

À medida que a consciência e o conjunto de habilidades aumentam, as pessoas têm a capacidade de tomar decisões mais informadas em relação à sua

educação, ao seu trabalho e às suas ações, bem como na forma como esses elementos moldam o curso de suas vidas.

2.2 A Evolução Da Educação Profissional: Perspectivas E Desafios

A colonização do nosso país, os conceitos de luta de classes e sociedade justa, o capitalismo e a globalização desempenharam papéis fundamentais no surgimento, nas intenções e nas transformações pelas quais a Educação Profissional passou e ainda passa. Para compreender por que essa modalidade de ensino foi organizada da maneira como é, é essencial entender que o processo de Educação Profissional no Brasil reflete ideologias, cultura e história que moldaram nosso povo ao longo do tempo, assim como as concepções sobre trabalho, desenvolvimento, modernização e os projetos de nação que permearam diferentes períodos da nossa história.

A exploração dos recursos naturais e a prática da escravidão vieram juntas com a colonização iniciada pelos portugueses no século XVI, estabelecendo as bases de uma sociedade marcada por desigualdades sociais e econômicas. A luta de classes, embora não fosse formalmente reconhecida na época, estava presente na exploração dos recursos e na subjugação dos povos indígenas e dos africanos escravizados, que foram forçados a trabalhar em condições precárias.

Com o passar dos séculos, a influência do capitalismo se tornou cada vez mais evidente, especialmente a partir do século XIX, com a industrialização e a urbanização do país. O capitalismo trouxe consigo a busca pelo lucro, a competição e a necessidade de mão de obra qualificada para atender às demandas da indústria em crescimento. Isso estimulou a necessidade de Educação Profissional para formar trabalhadores capacitados. (Borges, 2020)

A globalização, que ganhou força a partir do final do século XX, trouxe novos desafios à Educação Profissional no Brasil. A abertura para o mercado internacional exigiu uma força de trabalho mais qualificada e adaptável às demandas globais, levando a transformações no sistema educacional e na Educação Profissional (Borges, 2020, p. 7760).

Assim, a Educação Profissional no Brasil é reflexo das ideologias que moldaram a sociedade brasileira, desde a colonização até os dias de hoje. As mudanças ao longo do tempo refletem as concepções sobre trabalho,

desenvolvimento e modernização que foram sendo adotadas em diferentes épocas.

Compreender a história e as influências que moldaram a Educação Profissional no Brasil é essencial para entender por que ela foi organizada da maneira como é e como pode continuar evoluindo para atender às necessidades da sociedade contemporânea.

Antes mesmo da conceituação e formalização de sistemas educacionais, o conhecimento de ofícios e práticas laborais já constituía uma parte essencial das culturas, servindo como meio de subsistência tanto para indivíduos quanto para suas famílias. Essa tradição adquiriu ainda mais valor quando a produção de bens se tornou uma forma de moeda de troca, acompanhando o desenvolvimento da ideia de comércio. Isso demonstra a longa trajetória da Educação Profissional ao longo da história. (MEC, p. 212)

Encontramos na Idade Média um exemplo de época em que a Educação Profissional desempenhava um papel central. Nesse período, os ofícios eram transmitidos de mestres para aprendizes, sendo que estes últimos, embora frequentemente fossem filhos dos mestres, não se limitavam exclusivamente a essa relação de parentesco.

Muitas crianças aprendiam a profissão de seus pais por observação informal e ajudando nos pequenos trabalhos. Ao lado deste aprendizado informal e familiar, existia também a aprendizagem formal, paga pelos pais, na qual o jovem vivia em companhia de um trabalhador qualificado, ou mestre, e por esta convivência aprendia uma profissão. Muitas vezes um mestre que assumia um aprendiz também assumia o papel de um pai, suprindo todas suas necessidades materiais e morais. Por sua vez, esperava-se do aprendiz que fosse obediente ao seu mestre em todos os aspectos da vida. Um aprendiz, como regra, não era pago, porém recebia casa, alimentação e roupas. (Cartwright, M. 2018)

Avançando na história, a Revolução Industrial, por exemplo, marcou um período crucial em que a necessidade de capacitar trabalhadores para as novas técnicas e processos de produção nas fábricas tornou-se evidente. Foi nesse contexto que se desenvolveram sistemas educacionais mais formalizados para atender a essa demanda crescente.

[...]passou-se a reconhecer a educação como direito de todo cidadão e foi preciso criar um novo sistema. O mundo passava por um drástico processo de transformação, exigindo uma nova escola, capaz de introduzir o ensino técnico e profissional, de modo a garantir a mão de obra qualificada para atuar em favor do crescimento da indústria. (Rodrigues, 2019, p. ?)

Assim, a história da Educação Profissional está intrinsecamente ligada à evolução das sociedades e às mudanças econômicas, refletindo a importância da

aquisição de habilidades práticas e profissionais ao longo dos tempos. Esse entendimento nos permite apreciar a antiga e contínua relevância da Educação Profissional em nossa jornada como sociedade.

No Brasil colonial, é importante mencionar que a maior parte dos ofícios estava relacionada à agricultura e era ensinada de forma muitas vezes coercitiva aos escravos, segundo Castanho (s/d): “o crescente emprego de mão-de-obra escrava, de origem africana, em tais unidades produtivas, fez crescer a necessidade de aprendizagem de ofícios”. Os escravos eram forçados a adquirir essas habilidades para atender às demandas dos senhores de terras e plantações. Além disso, com a chegada de imigrantes de diversas origens, houve a incorporação de novos conhecimentos e técnicas de trabalho, que se fundiram com as práticas já existentes no país, resultando em trocas culturais e na diversificação das atividades profissionais.

No entanto, é importante observar que esses métodos informais de aprendizagem para o trabalho não são oficialmente reconhecidos na história da Educação Profissional, conforme destacado em um breve histórico disponibilizado pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), em seu site institucional:

A formação para o trabalho no Brasil ocorre desde o tempo da colonização, ao se considerar, dentre outros, o desenvolvimento de aprendizagens laborais realizados nas Casas de Fundação e de Moeda e nos Centros de Aprendizagem de Ofícios Artesanais da Marinha do Brasil criados no ciclo do Ouro. Durante o Brasil Império (1822 a 1889), o destaque é para a instalação das Casas de Educandos Artífices em dez províncias entre 1840 e 1865. (BRASIL, 2021, p. 54)

O registro histórico oficial inicia a partir das instituições formalmente criadas, muitas das quais datam da época do Império. Isso ilustra como a história oficial muitas vezes negligencia as contribuições significativas e as experiências de aprendizado informais que moldaram a formação profissional no Brasil ao longo do tempo. Reconhecer essas raízes mais antigas e informais na história da Educação Profissional nos ajuda a entender melhor a diversidade e a complexidade do desenvolvimento dessa área no país.

A regulamentação da Educação Profissional em nível nacional foi predominantemente estabelecida por meio de decretos e decretos-lei. Já no início do século XX, um marco significativo foi a criação das 19 Escolas de Aprendizes e Artífices, conforme estabelecido pelo Decreto nº 7.566, promulgado em 23 de setembro de 1909, durante a presidência de Nilo Peçanha.

Art. 2º. Nas Escolas de Aprendizes Artífices, custeadas pela União, se procurará formar operários e contra-mestres, ministrando-se o ensino prático e os conhecimentos técnicos necessários aos menores que pretendem aprender um ofício, havendo para isso até o número de cinco oficinas de trabalho manual ou mecânico que forem mais convenientes e necessárias no Estado em que funcionar a escola, consultadas, quanto possível, as especialidades das indústrias locais.(sic). (BRASIL,1909, p.1)

Embora algumas iniciativas em cidades e estados já estivessem em andamento, as 19 escolas de Aprendizes destinadas ao ensino profissional, desempenharam um papel significativo na expansão da instrução para o trabalho em todo o país, com um foco particular na Educação Profissional, científica e tecnológica. No entanto, nesse período, essas instituições também assumiram um caráter assistencialista, buscando abordar a situação de jovens carentes ou desfavorecidos, com a intenção de oferecer uma solução indireta para mitigar o aumento da população de rua. Surgiram então com

o objetivo de oferecer ensino profissional primário e gratuito para pessoas que o governo chamava de “desafortunadas” à época[...] portanto, tinham uma função mais voltada para a inclusão social de jovens carentes do que propriamente para a formação de mão de obra qualificada (BRASIL, 2017)

Assim, essas escolas foram estabelecidas com o objetivo de proporcionar Educação Profissional primária e gratuita para aqueles que o governo identificava como desafortunados.

À medida que os governos avançaram com suas políticas econômicas, o ensino e a aprendizagem profissionais passaram a incorporar outras características para atender às crescentes demandas do país. Outros decretos foram promulgados, incluindo o Decreto nº 5.241/27, que tornou o ensino profissional obrigatório nas escolas primárias. Isso estabeleceu o ensino profissional como um dever do Estado, bem como das indústrias e sindicatos em suas áreas de atuação específicas. Conforme decreto 5.241/27:

Art. 1º O ensino profissional no Brasil será ministrado de acordo com as disposições desta lei.

Art. 2º Em todas as escolas primárias subvencionadas ou mantidas pela União, **farão parte obrigatoriamente** dos programas; desenho, trabalhos manuais e rudimentos de Artes e ofícios ou indústrias agrárias, conforme as conveniências e as necessidades da população escolar. (DECRETO Nº 5.241, DE 22 DE AGOSTO DE 1927, Grifo nosso)

Naquela época, a economia do país estava principalmente centrada na atividade agrícola, enquanto nos principais centros urbanos, o processo de industrialização era gradual e apresentava desafios. Nesse contexto, segundo

Silveira (2006, p. 3), o ensino técnico passou a ser considerado como um elemento estratégico para impulsionar o desenvolvimento econômico. Essa abordagem era justificada pela aspiração de proporcionar melhores condições de vida para a classe trabalhadora.

A Constituição de 1937 resultou na transformação das Escolas de Aprendizes Artífices em Liceus Industriais. Nesse período o ensino profissional passou a ser formalizado e regulamentado por leis específicas. Esse movimento foi motivado pela expansão dos centros urbanos, impulsionados pelo aumento das fábricas durante o período do Estado Novo (1937-1945). O Estado Novo, um regime político instaurado por Getúlio Vargas, caracterizou-se por ser um governo ditatorial e teve um papel destacado na história econômica do Brasil. Fonte?

Durante esse período, o governo de Vargas adotou uma estratégia de intervenção econômica significativa, buscando promover a industrialização e a substituição de importações. Para alcançar esse objetivo, o Estado centralizou o poder e direcionou grandes investimentos para o setor industrial. Esse enfoque acelerou o processo de industrialização do país, que teria sido muito mais lento se dependesse apenas do capital privado da burguesia brasileira. Fonte?

Entretanto, o crescimento em diversas áreas da economia do país, como a indústria, o comércio de bens e serviços e os transportes, trouxe uma questão crítica para sustentar e impulsionar esse desenvolvimento: a necessidade de trabalhadores qualificados para atender às crescentes demandas de empregos. Isso também incluiu a urgência de capacitar indivíduos para novas funções em setores que estavam emergindo. Sem uma mão de obra especializada, torna-se impossível manter o funcionamento e o progresso desta nação em desenvolvimento, além de não ser possível gerar os lucros necessários para sustentar esse crescimento. Fonte?

Os Liceus assumiram um papel estratégico ao fornecer os trabalhadores necessários para apoiar a política governamental e o desenvolvimento econômico que ela buscava promover. Foi nesse contexto que a estrutura dos cursos de formação profissional foi definida, uma estrutura que duraria por muitos anos. Ainda hoje, essa abordagem ideológica continua a influenciar o pensamento de algumas pessoas. Fonte?

A estruturação definitiva dos cursos técnicos profissionalizantes, destinados às camadas populares, é mérito indiscutível da reforma

educacional empreendida pelo Ministro Gustavo Capanema, como, aliás, vimos, estava estabelecido pela Carta Constitucional outorgada por Getúlio Vargas, em 1937 O ginásio e colégio secundários às "elites condutoras; o ensino técnico-profissionalizante, às massas a serem conduzidas (Palma Filho, 2005, p. 11).

Por meio da Reforma Capanema, em 1942, o mesmo ministro igualou o ensino profissional e técnico ao nível médio, e também alterou os nomes dos Liceus para Escolas Industriais e Técnicas (EITs). Para evitar uma mudança generalizada que envolveria várias instâncias e negociações entre diferentes setores da sociedade, outras modificações foram realizadas por meio de decretos-lei e leis orgânicas durante os anos de 1942 e 1943, ainda durante o período do Estado Novo. Posteriormente, em 1946, sob o Governo Provisório de José Linhares, essas mudanças foram mantidas. (BRASIL)

Neste contexto, nosso foco de pesquisa se concentra nas medidas que dizem respeito diretamente à Educação Profissional, como o Decreto-Lei nº 4.048 (BRASIL), datado de 22 de janeiro, que estabeleceu o Serviço Nacional de Aprendizagem dos Industriários, posteriormente renomeado como Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI). Além disso, outros decretos-lei foram promulgados para regulamentar o ensino industrial em dois ciclos (BRASIL, Decreto-Lei nº 4.244/42), como parte das reformas no sistema educacional da época.

No mesmo ano, foram promulgados outros decretos-lei que estabeleceram as bases para a organização da rede federal de estabelecimentos de ensino industrial, abrangendo escolas técnicas, industriais, artesanais e de aprendizagem.

Em 1946, houve um desenvolvimento similar no setor comercial, com a responsabilidade pela aprendizagem dos trabalhadores desse setor sendo assumida pelos comerciários. Foi criado o Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC) em 10 de janeiro de 1946, por meio dos Decretos-Lei nº 8.621 (BRASIL) e nº 8.622 (BRASIL). Esses decretos autorizaram a Confederação Nacional do Comércio a estabelecer e administrar escolas de aprendizagem comercial em todo o país.

Esse período da história da Educação Profissional, com leis específicas para cada setor e a criação das escolas que hoje fazem parte do Sistema "S" (prestadoras de serviços administradas de forma independente por federações empresariais dos principais setores da economia), demonstra que o governo reconheceu sua limitação em fornecer trabalhadores com conhecimentos

especializados para sustentar o crescimento econômico que estava sendo incentivado naquela época, em que a economia estava centrada no país. Portanto, recorreu à colaboração dos empresários e entidades ligadas a esses setores para suprir essa necessidade de formação profissional.

No entanto, lamentavelmente, como um reflexo das dinâmicas da nossa sociedade, essa estrutura da Educação Profissional contribuiu para acentuar a lacuna entre o desenvolvimento de jovens que precisavam ingressar rapidamente no mundo do trabalho e aqueles que posteriormente seguiram para o Ensino Superior. Isso é evidente, por exemplo, nas diretrizes estabelecidas para o Ensino Industrial:

Art. 67 O ensino industrial das escolas de aprendizagem será organizado e funcionará, em todo o país, com observância das seguintes prescrições:

- I. O ensino dos ofícios, cuja execução exija formação profissional, constitui obrigação dos empregadores para com os aprendizes, seus empregados.
- II. Os empregadores deverão, permanentemente, manter aprendizes, a seu serviço, em atividades cujo exercício exija formação profissional.
- IV. As escolas de aprendizagem serão localizadas nos estabelecimentos industriais a cujos aprendizes se destinem, ou na sua proximidade. [...]
- V. O ensino será dado dentro do horário normal de trabalho dos aprendizes, sem prejuízo de salário para estes.
- VII. Os cursos de aprendizagem abrangerão disciplinas de cultura geral e de cultura técnica, e ainda as práticas educativas que for possível, em cada caso, ministrar.
- VIII. Preparação primária suficiente, e aptidão física e mental necessária ao estudo do ofício escolhido são condições exigíveis do aprendiz para matrícula nas escolas de aprendizagem. (BRASIL, 1942)

E, ao compararmos essas finalidades com as estabelecidas pelo Decreto-Lei nº 4.244/42, também conhecido como a Lei Orgânica do Ensino Secundário, percebemos que este último estava mais direcionado a cultivar um senso patriótico e a desenvolver um currículo voltado para preparar os estudantes para ingressar no ensino superior. O artigo 1º deste decreto-lei destacava as seguintes finalidades do ensino secundário:

1. Formar, em prosseguimento da obra educativa do ensino primário, a personalidade integral dos adolescentes.
2. Acentuar a elevar, na formação espiritual dos adolescentes, a consciência patriótica e consciência humanística.
3. Dar preparação intelectual geral que possa servir de base a estudos mais elevados de formação especial. (BRASIL, 1942)

Nessa configuração, é evidente perceber que as Artes eram oferecidas como um diferencial e como parte fundamental do desenvolvimento intelectual, sensível e humanístico. Isso era frequentemente associado ao pertencimento a uma elite

educacional. Por outro lado, o outro sistema enfatizava os conhecimentos técnicos, muitas vezes incluindo a força física, com o objetivo de capacitar os indivíduos para ingressar no mercado de trabalho o mais rapidamente possível. Nesse contexto, muitas vezes, não se percebia que há muito mais para aprender além do trabalho, e que ao fazer a economia funcionar e garantir a subsistência, estava-se contribuindo para uma sociedade onde a mobilidade socioeconômica era escassa, devido à falta de acesso a oportunidades e recursos acumulados em um sistema com pouca mobilidade.

Nesse período, disciplinas como História sofreram uma redução no número de aulas, enquanto outras matérias, como Filosofia, Latim e Educação Política, foram removidas do currículo por serem consideradas antiquadas. Em contrapartida, disciplinas como Educação Moral e Cívica (EMC) e Organização Social e Política Brasileira (OSPB) foram tornadas obrigatórias a partir de 1969, de acordo com o Decreto-Lei 869/68. Elas substituíram a Filosofia e a Sociologia, uma mudança que ocorreu em um período especialmente rigoroso durante o regime militar (MENEZES, 2001).

Embora o ensino de Arte tenha permanecido no currículo, como mencionado por Barbosa (1989, p. 67), a intenção subjacente estava alinhada com a ideologia de preparar mão de obra de baixo custo, a partir da sétima série, para atender às necessidades das multinacionais que adquiriram significativo poder econômico no Brasil durante os anos de 1964 a 1983.

É importante analisar esse contexto à luz do texto do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação nº 5.692 (BRASIL), que estabelecia o objetivo geral do ensino de 1º e 2º graus como sendo o de

proporcionar ao educando a formação necessária ao desenvolvimento de suas potencialidades como elemento de autorrealização, qualificação para o trabalho e preparo para o exercício consciente da cidadania. (BRASIL, 1971)

No entanto, a real intenção era direcionar a escola para a Educação Profissional de jovens e adolescentes desde cedo, aproveitando o tempo em que eles deveriam ter acesso a uma aprendizagem mais ampla e crítica.

Nesse sentido, os objetivos educacionais eram desviados do propósito de oferecer uma educação diversificada, que estimulasse a reflexão crítica e a conscientização cidadã por meio de disciplinas humanas, como História, Sociologia, Política e Filosofia. Essas disciplinas foram categoricamente retiradas

do currículo, arruinando a oportunidade de os alunos pensarem sobre o mundo, seu papel nele e as possibilidades existentes por meio de análises e discussões críticas.

No entanto, segundo Menezes (2001), essa estratégia não alcançou os resultados esperados e não trouxe benefícios significativos para nenhuma das partes envolvidas. As escolas continuaram carentes de recursos, sem laboratórios que se assemelhavam aos utilizados na indústria, e não houve um impacto significativo na empregabilidade dos jovens. Pelo contrário, houve um aumento considerável na disparidade entre a elite e as camadas mais pobres da sociedade.

Escolas particulares, apesar de apresentarem um discurso voltado para a formação técnica, continuaram a preparar os estudantes para ingressar na universidade. Enquanto isso, o sistema de ensino público falhou em preparar os alunos para o desenvolvimento da autonomia intelectual e para a capacidade de aprender e se aperfeiçoar de forma contínua (BRASIL). Embora a expressão "autonomia intelectual" tenha sido mencionada, a ênfase ainda recaía fortemente nas competências profissionais e em seu aprimoramento, que são de extrema importância para o crescimento profissional individual, para o avanço das corporações e para o desenvolvimento de pesquisas e tecnologias.

A Lei nº 11.892 (BRASIL), promulgada em 29 de dezembro de 2008, estabelece a criação da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica e instituiu os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IFs). Essa lei define os IFs como instituições de ensino, pesquisa e extensão voltadas especificamente para a oferta de Educação Profissional e Tecnológica em diversas modalidades de ensino.

Os Institutos Federais têm como base a integração de conhecimentos técnicos e tecnológicos em suas abordagens pedagógicas e desempenham um papel crucial no atendimento às necessidades de educação superior, educação básica e formação profissional. No artigo 6º da Lei, são delineadas várias finalidades essenciais, entre as quais se destaca a oferta de “educação profissional e tecnológica em todos os níveis e modalidades”, visando à formação e qualificação de indivíduos para sua atuação profissional.

Além disso, a legislação destaca o papel de como “processo educativo e investigativo de geração e adaptação de soluções técnicas e tecnológicas às demandas sociais”, voltado para a criação e adaptação de soluções técnicas e

tecnológicas para atender às necessidades da sociedade. Estabelece ainda que essas instituições devem se destacar como centros de excelência no ensino de ciências em geral, com foco especial nas ciências aplicadas, encorajando o desenvolvimento do pensamento crítico e “voltado à investigação empírica” (BRASIL).

Os objetivos dessas instituições estão centrados na integração com o universo profissional, com ênfase na produção, avanço e disseminação de conhecimento científico e tecnológico. Isso implica que a legislação ressalta o papel fundamental dos institutos na promoção desses tipos de conhecimento. Até mesmo ao considerar programas de formação de professores, destaca-se a ênfase na preparação pedagógica, especialmente nas áreas de “Ciências e Matemática”, bem como na “Educação Profissional” (BRASIL).

As instâncias públicas demonstram uma preocupação genuína com a capacitação dos jovens para o mundo do trabalho. Essa prioridade é evidente no Plano Nacional de Juventude, que propõe a atualização da minuta do projeto de Lei nº 4.530 (Brasil, 2004), elaborado em 2018 pela Secretaria Nacional da Juventude. Além disso, o Programa de Estímulo ao Primeiro Emprego (PNPE) reconhece a importância de que os jovens passem por um processo de qualificação, a fim de aumentar suas chances de inserção no mundo do trabalho. De acordo com a SNJ (Secretaria Nacional da Juventude, 2018)

Nesta direção, as propostas para o eixo trabalho estão elencadas neste Plano pois dizem respeito à ampliação das políticas públicas para este segmento quanto à formação, empreendedorismo acessibilidade de crédito e oportunidades para a juventude rural e do campo, egressos do sistema prisional jovens que cumpriram medidas socioeducativas, além dos jovens com deficiência, negros mulheres e indígenas.

No entanto, é importante observar que a intenção subjacente ainda parece ser a de compensar a defasagem do ensino médio apenas o suficiente para permitir que os jovens ingressem no mercado de trabalho em ocupações de baixa complexidade ou até mesmo sem perspectivas significativas de ascensão. Isso permite atender a uma demanda social e econômica imediata, mas, ao mesmo tempo, deixa os jovens com pouca consciência e reflexão sobre seu papel no mundo, sua participação ou falta dela na sociedade e outras oportunidades disponíveis para eles como indivíduos.

Essa concepção da escola como um local de formação de mão de obra, seja com conhecimentos específicos (habilitações técnicas e qualificações) ou não

(ensino médio convencional), é descrita por Frigotto (1998, p, 15) com a preocupação de que a empregabilidade ou a falta dela fossem atribuídas de forma individual e não coletiva. Isso, por sua vez, estimulava uma competição acirrada e desigual na busca por um espaço no sistema produtivo capitalista.

Hoje a educação formal e a qualificação são situadas como elementos da competitividade, reestruturação produtiva e da "empregabilidade" [...]. No plano ideológico desloca-se a responsabilidade social para o plano individual. Já não há políticas de emprego e renda dentro de um projeto de desenvolvimento social, mas indivíduos que devem adquirir competências ou habilidades nos campos cognitivo, técnico, de gestão e atitudes para se tornarem empregáveis ou chamarem o auto emprego no mercado informal ou na economia de sobrevivência. (Frigotto, 1998, p.15)

Frigotto (2015, p. 220) ainda aborda a persistência dessa ideologia, mesmo sob uma nova roupagem que procura promover uma concepção falsa de igualdade de circunstâncias e acesso equitativo a oportunidades. Novamente, essa abordagem transfere a responsabilidade individual pela ascensão social, enfatizando a necessidade de uma qualificação para o trabalho cada vez mais intensa e produtiva. O autor complementa:

[...] já não se fala em sociedade, mas de mercado ou economias emergentes. Também cunha-se a ideologia da revolução científica e tecnológica que tem como síntese a tese da sociedade do conhecimento. Dentro de uma realidade em que não só a ciência, mas também a informação, está cada vez mais monopolizada privadamente passando-se a ideia de que todos podem acessar o conhecimento e, portanto, também não há mais classes sociais (AUTOR, 2015, p.220)

É compreensível que, devido ao foco cada vez mais antecipado e quase exclusivo na preparação para o mundo do trabalho, prevaleçam, entre aqueles que atuam na área da Educação Profissional, profissionais especializados. Muitas vezes, esses especialistas possuem formação e experiência sólida na área técnica relacionada ao curso; no entanto, muitos deles, frequentemente não possuem licenciatura ou qualquer formação pedagógica.

A legislação atual, Lei nº 14.645 (BRASIL), incorporou o ensino profissional como uma das opções de carreira, permitindo a continuidade desse caminho no ensino superior na mesma área ou em áreas correlatas. Além disso, destaca a importância do ensino profissional no funcionamento da sociedade e da economia, o que levou a uma considerável redução do preconceito em relação a essa modalidade educacional.

Para se adequar à legislação e demonstrar uma maior preocupação com o desenvolvimento integral de seus alunos, muitas instituições de ensino revisaram

regularmente seus planos de curso e projetos pedagógicos. Isso resultou na inclusão de temas como ética, cidadania, atendimento humanizado, sustentabilidade e responsabilidade social. No entanto, é importante ressaltar que ter esses temas mencionados em documentos e discursos não garante necessariamente que haja um espaço efetivo para discussões significativas sobre eles. No intuito de atender às novas diretrizes educacionais, frequentemente são orientados a incorporar elementos mais humanísticos em seus programas, conforme exigido por leis e orientações oficiais. No entanto, essa inclusão muitas vezes é realizada de maneira superficial.

Nessa abordagem educacional, a ênfase ainda recai principalmente na prática intensiva das técnicas e atividades relacionadas à futura ocupação profissional, seguindo rigorosamente os protocolos de qualidade e padrões de execução estabelecidos. Nessa perspectiva, não se considera a utilização da Arte e de outros elementos relacionados a ela como uma ferramenta para enriquecer a formação dos jovens e adultos.

Essa abordagem dificulta que os indivíduos adquiram uma compreensão mais profunda das estruturas sociais às quais pertencem. Também não lhes proporciona a oportunidade de contemplar o mundo e a si mesmos sob diversas perspectivas, incluindo a apreciação da sensibilidade, a liberdade de imaginar e a capacidade de elaborar planos que transcendam o mero ingresso e permanência no mercado de trabalho. É importante destacar que o acesso ao mundo do trabalho é reconhecido como um direito fundamental pela Declaração Universal dos Direitos Humanos e pela nossa Constituição, embora, “ironicamente”, muitas vezes seja tratado como um privilégio.

2.3 Trajetória Histórica Da Arte Educação: Evolução E Desafios

Adaptar as esferas científica e artística é uma tarefa desafiadora dentro do ambiente educacional, que pode ser evidenciada na forma como a Arte é abordada no currículo escolar.

Ao longo da história do ensino de Arte no Brasil, diversas discussões de natureza epistemológica e metodológica têm gerado debates intensos nesse campo. Observa-se uma tendência persistente de polarização na concepção pedagógica do ensino de Arte na Educação Básica, oscilando entre abordagens

mais orientadas para técnicas, que concebem a arte predominantemente sob uma perspectiva cognitiva, muitas vezes associada a uma visão de mera imitação, e abordagens que destacam aspectos lúdicos, espontaneidade e autoexpressão.

O movimento político para a inclusão da Arte no currículo da Educação Básica reflete um longo processo de construção de preconceitos em relação a essa disciplina. Ao longo das décadas, a Arte foi adicionada e removida repetidamente do currículo da Educação Básica, e atribuíram-se a ela diversos papéis, inclusive a sua associação com o mundo do trabalho.

Essa narrativa tem raízes que remontam ao século XIX, quando a divisão entre a educação voltada para o trabalho e aquela destinada à elite brasileira foi absorvida pela esfera da Educação Artística, na então Academia Imperial de Belas Artes. Conforme apontado por Barbosa (2012), a academia deu início à dualidade que se tornou objeto de amplo debate na educação brasileira, representando o dilema entre uma educação elitista e uma educação voltada para o público em geral.

No contexto da Educação Artística, estava implícita uma divisão de classes que desempenhava um papel determinante nas diretrizes do conteúdo ensinado. Essa divisão representava um elemento acessório para o refinamento pessoal da elite que estava envolvida na Corte, enquanto a arte era percebida como uma habilidade profissionalizante para aqueles que estavam destinados a atender às necessidades decorrentes dos primeiros impulsos de industrialização no país.

Em virtude dessa conformidade com as diretrizes políticas do século XIX e início do século XX, muitos conceitos, frequentemente permeados por preconceitos, em relação ao ensino de Arte foram gradualmente enraizados na cultura brasileira. Isso justifica a observação de Barbosa sobre esse processo ter tido seu início no âmbito da oposição política e estética durante a fundação da própria Academia Imperial de Belas Artes, criada por decreto de D. João VI, oito anos após a chegada da família real portuguesa ao Brasil, que ela descreve como a "célula mater do nosso ensino de Arte" (Barbosa, 2012, p. 16).

A implantação da Academia Imperial de Belas Artes ficou a cargo de artistas que chegaram ao país como parte da Missão Francesa. Essa missão era liderada por Lebreton, que era secretário do Instituto de França e diretor da seção de Belas Artes do Ministério do Interior francês. Ela era composta por destacados expoentes da Arte Neoclássica, um estilo que estava no auge das tendências artísticas na

Europa na época.

Apesar dos tumultuados primeiros momentos da atuação da missão de artistas e artífices, estudos ressaltam o importante papel desempenhado pela Academia Imperial de Belas Artes no contexto do projeto político da Corte. O processo de construção da identidade nacional, bem como a legitimidade e o apoio ao regime, dependia da participação ativa de artistas e intelectuais. A Academia fazia parte de um abrangente programa cultural que também englobava a Imprensa Régia, a Casa da Moeda, o Arquivo Militar e o Liceu de Artes e Ofícios (Itaú Cultural, 2023).

Além do aspecto político, uma resistência estética surgiu devido ao choque entre o estilo Barroco, que até então estava firmemente estabelecido no país, e o Neoclássico introduzido pelos renomados membros da missão artística francesa, o que trouxe uma dinâmica significativa para o cenário artístico no Brasil. Além disso, a súbita emergência de um estilo totalmente oposto ao predominante, somada a possíveis conflitos de mercado, gerou um certo desconforto tanto na classe dominante quanto entre os artistas e artesãos locais. Conforme Barbosa (2012), às novas manifestações estilísticas foram bem recebidas apenas pela pequena burguesia, que estava ansiosa por ascender socialmente.

Afastando-se a arte do contato popular, reservando-a para a the happy few e os talentosos, concorria-se, assim, para alimentar um dos preconceitos contra a arte até hoje acentuada em nossa sociedade, a ideia de arte como uma atividade supérflua, um babado, um acessório da cultura. (Barbosa, 2012, p. 20)

Os desdobramentos desse conflito se manifestaram no cenário do ensino de Arte no Brasil, trazendo à tona a dualidade entre o ensino de desenho industrial com ênfase em design e o ensino de orientação mais acadêmica voltado para as belas artes, reiterando, assim, o conflito de classe previamente mencionado.

No início do século XX, com o fim do Estado Novo, deu-se início ao processo de democratização da educação, e diversos estudiosos foram convidados a pensar sobre como o ensino de Arte seria estruturado. Entre eles, aqueles que foram especialmente influenciados pelos estudos de John Dewey, Viktor Lowenfeld e Herbert Read. De acordo com Lima (2012) “(...) os ideais teóricos desses autores influenciaram o trabalho de professores de arte brasileiros (...)”, e da educação como um todo. Nesse período, havia uma ênfase no desenho, o qual era direcionado para fins industriais. A intenção era desenvolver um trabalho manual

com características mecanicistas, tendo o desenho como princípio e meio para que os trabalhadores compreendessem as tarefas que seriam necessárias nas fábricas.

Nessas primeiras décadas, tornaram-se mais evidentes as ideias que se opuseram à perspectiva predominantemente técnica da Arte-Educação, especialmente através da Semana de Arte Moderna de 1922. Inspirados pelos movimentos expressionista, futurista e dadaísta, surgiu a defesa de uma metodologia mais focada na auto expressão, influenciada pela Psicanálise e pela Pedagogia Escolanovista. Em 1958, o Governo Federal autorizou a inclusão de classes experimentais com essa abordagem na rede pública de ensino.

Em um contexto em que os princípios tradicionais ainda predominavam nas escolas brasileiras, a maior promoção e implementação dessas experiências de natureza mais expressionista ocorreu nas conhecidas Escolinhas de Arte, que se disseminaram por todo o Brasil, enfatizando a liberdade de expressão das crianças. No entanto, durante os anos 1960, uma interpretação equivocada dos princípios da proposta modernista levou a desvios em relação ao seu propósito original. Conforme argumentado por Coutinho,

se por um lado exaltamos os ventos do modernismo como possibilidade de abrir espaço no campo do ensino de artes para a expressão das crianças, por outro lado ponderamos que estes ventos, em nome da livre-expressão, tenham varrido de nossas salas de aula algumas estratégias de ensino que instrumentavam as crianças e jovens justamente para a expressão. O desenho de imaginação, o desenho de observação, o desenho de memória, o desenho do natural, o desenho decorativo, o desenho técnico, todas estas designações perderam lugar para um tal de “desenho livre” que de livre nada apresenta, apenas a constatação de que de forma “livre” e “espontânea” o que acaba circulando nas resmas e resmas de papel sulfite é a afirmação de uma linguagem de consenso, de comunicação imediata, que não reflete o desejo de autoria e expressão do modernismo. (Coutinho, 2017, p. 201)

Em 11 de agosto de 1971, durante o regime militar, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - 5692/71 (1971) foi promulgada, refletindo um Brasil imerso em um contexto permeado por políticas públicas voltadas para o crescimento econômico, apesar do período ditatorial. Essas políticas estavam fortemente influenciadas por tendências neoliberais e abraçavam abordagens mais tecnicistas.

No mesmo ano, 1971, a Arte foi incluída no currículo escolar como resultado da LDB 5692/71, tornando-se uma obrigação e enfatizando a incorporação das "atividades artísticas com foco no processo expressivo e criativo dos alunos" (Fusari; Ferraz, 2001, p. 20). Nesse momento, a Arte se tornou parte integrante do

cenário educacional como uma "atividade educativa", e não mais uma disciplina isolada. Mesmo assim, apesar de ter sido incorporada ao currículo escolar, não foi como um componente curricular formal. Além disso, durante o auge do período ditatorial, a Educação Artística se concentrava principalmente no desenvolvimento das habilidades de observação e reprodução de imagens, com pouca consideração pelos aspectos históricos ou culturais relacionados à Arte. Em grande parte, as atividades se limitavam à criação de trabalhos decorativos ou ilustrações para datas comemorativas.

Na década de 1980, diante da negligência com que o ensino/aprendizagem de Arte era tratado, houve uma movimentação mais marcante por parte dos professores de Arte e profissionais da educação em resposta ao desinteresse enfrentado pela área. Eles se reuniram em congressos, seminários em nível municipal e estadual. Assim como o país estava em busca de se recuperar após o período da ditadura militar e promover a redemocratização, os professores e estudiosos da área buscaram formas de fortalecer-se e reforçar e reestruturar o ensino/aprendizagem de Arte.

Foi nesse contexto que surgiram as associações de Arte-Educadores, e posteriormente, em 1987, a Federação de Arte-Educadores do Brasil (FAEB) foi fundada. A FAEB desempenhou um papel significativo no que se refere ao ensino/aprendizagem de Arte e Educação no país, participando ativamente da formulação e promoção de políticas públicas nessa área. Em 1988, com a promulgação da Constituição Brasileira, tiveram início as discussões em torno da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que só seria sancionada em 20 de dezembro de 1996. Conscientes da importância de garantir o acesso dos alunos da educação básica à área de Arte, muitos educadores protestaram e manifestaram sua oposição a uma das versões dessa lei, que inicialmente eliminava a obrigatoriedade da disciplina.

As ações da Federação de Arte-Educadores junto aos legisladores, em defesa da relevância da Arte como parte obrigatória do currículo nas escolas da Educação Básica, desempenharam um papel fundamental para assegurar sua inclusão na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996. O artigo 26, parágrafo 2º dessa lei estabelece que: "O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos".

Nos anos 1990, também foram estabelecidos os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), um documento que destaca explicitamente que a Lei 5.692/71 não valorizava a Arte como uma área de conhecimento humano importante na Educação Básica, tratando-a como mera atividade artística. Conseqüentemente, nas diretrizes relacionadas ao ensino de Arte elaboradas em 1997, houve um reconhecimento da Arte/Educação como uma combinação necessária de técnica, expressão e cognição, baseada na proposta triangular da professora e pesquisadora Ana Mae Barbosa.

Vale aqui discorrer um pouco sobre a Proposta Triangular como parte complementar da história da Arte-educação. Trata-se de uma abordagem educacional com características pós-modernas, uma vez que considera a arte tanto como expressão quanto como cultura, promovendo uma aprendizagem de natureza dialógica, construtivista e multicultural. A triangulação mencionada em sua designação refere-se às três dimensões intrínsecas ao fenômeno artístico. Elliott Eisner, um destacado filósofo da educação artística dos Estados Unidos, já afirmava na década de 1970 que não podemos pretender ensinar arte sem considerar que em nossa cultura “[...] não podemos querer ensinar arte sem levar em conta que em nossa cultura produzimos arte porque apreciamos arte e gostamos de conversar sobre arte” (2008 p. 5). A natureza epistemológica do ensino de Arte se tornou uma demanda crucial tanto no contexto cultural quanto educacional. A Proposta Triangular, seguindo essa abordagem, identifica os elementos fundamentais desse ensino por meio de três atividades essenciais, que envolvem tanto a mente quanto os sentidos: a produção (criação artística), a análise da obra ou imagem e a contextualização.

Essa abordagem triangular se fundamenta em contribuições educacionais de três influentes pensadores: John Dewey, Paulo Freire e Elliot Eisner. Barbosa compara as concepções de educação de Eisner e Freire, destacando como esses conceitos se alinham com a ideia de experiência de Dewey.

Para ambos [Eisner e Freire], a educação é mediatizada pelo mundo em que se vive, formatada pela cultura, influenciada por linguagens, impactada por crenças, clarificada pela necessidade, afetada por valores e moderada pela individualidade. Trata-se de uma experiência com o mundo empírico, com a cultura e a sociedade personalizada pelo processo de gerar significados, pelas leituras pessoais auto-sonorizadas do mundo fenomênico e das “paisagens interiores”. É na valorização da experiência que os três filósofos e/ou epistemólogos se encontram. Se, para Dewey, experiência é conhecimento, para Freire é a consciência da experiência que podemos chamar conhecimento. Já Eisner destaca da experiência do

mundo empírico sua dependência de nosso sistema sensorial biológico, que é a extensão de nosso sistema nervoso, ao qual Susanne Langer chama de “órgão da mente.” (Barbosa, 2005, p. 12).

A Proposta Triangular, com essa base conceitual, adquire uma amplitude sistêmica, ou seja, passa a ser vista como um sistema que visa abordar a epistemologia da arte no ensino contemporâneo de arte. A proposta envolve três ações: ler, fazer e contextualizar, mas não estabelece uma ordem fixa, o que pode parecer inicialmente desorganizado.

Quando essa nova abordagem foi inicialmente divulgada, a questão da leitura era novidade, uma vez que o ensino anterior estava predominantemente focado em atividades práticas. Nesse contexto, a ênfase da proposta passou a ser a leitura contextualizada da obra ou imagem. No entanto, é importante compreender que essa leitura não se limita apenas à análise da materialidade da obra e de seus princípios decodificadores, mas também abrange a leitura do mundo, conforme indicado por Paulo Freire. É uma "leitura de palavras, gestos, ações, imagens, necessidades, desejos, expectativas, enfim, leitura de nós mesmos e do mundo em que vivemos" (Barbosa, 1998, p. 35). Dentro dessa perspectiva, esse princípio de leitura se assemelha mais à ideia de interpretação cultural, e a ação de contextualização está intimamente ligada ao ato de ler, ouvir, perceber e dar sentido ao mundo.

Ao longo de sua existência, essa abordagem tem sido alvo de diversas interpretações e críticas, inclusive sofrendo com uma apropriação superficial por parte de alguns professores, o que levou, em alguns casos, ao esvaziamento de sua proposta original. Em muitos momentos, equivocadamente, ela foi considerada uma metodologia em si, ignorando-se o fato de que suas práticas se relacionam com a forma como ocorre a aprendizagem, e não se trata de um modelo rígido a ser seguido. Essa compreensão é respaldada tanto pela revisão da própria autora quanto por estudos realizados por outros pesquisadores.

Atualmente, observa-se que a Abordagem Triangular tem o potencial de orientar o ensino de maneira dinâmica e aberta, enfatizando a participação ativa do aluno. Nesse contexto, ela assume uma característica mais próxima de um sistema epistemológico do que de uma mera abordagem metodológica no ensino da Arte, como salientado por Bredariolli (2010, p. 36). Um dos princípios fundamentais da Abordagem Triangular é que a integração dos três eixos - o artista, a obra de arte e o contexto - permite a consideração das necessidades, interesses e

desenvolvimento da criança, ao mesmo tempo em que preserva o respeito pela matéria a ser aprendida, seus valores, estrutura e contribuição específica para a cultura, conforme destacado por Barbosa (2001, p. 35).

Embora a legislação educacional, especificamente a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), estabeleça a obrigatoriedade do ensino de arte, não especifica claramente que essa obrigatoriedade se estende a todos os anos da Educação Básica, nem exige a presença de professores especializados em todas as linguagens artísticas. Isso tem como resultado a possibilidade de os sistemas de ensino optarem por incluir o componente curricular de Arte apenas em alguns anos do currículo e de contar com professores que possam ter formação em apenas uma das linguagens artísticas.

Em 2016, uma Medida Provisória, a MP nº 746, foi publicada com propostas de alterações na LDBEN que poderiam, em tese, resultar na desobrigação do ensino de arte. No entanto, em 2017, a Lei nº 13.415 foi sancionada, mantendo a obrigatoriedade genérica do ensino de Arte e também a exigência de "estudos e práticas" do Componente Curricular Arte no Ensino Médio (Loponte, 2018).

Já em agosto de 2018, escolas de todo o país se uniram para debater e contribuir com a elaboração da Base Nacional Comum Curricular destinada ao Ensino Médio. Sob a mediação de professores, gestores e especialistas em educação, foram formados comitês de discussão que propuseram melhorias para o documento. Em 14 de dezembro de 2018, o ministro da Educação à época, Rossieli Soares, homologou a Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio, o que representou um marco significativo, pois por um lado reconheceu a importância da inclusão do ensino de Artes no currículo.

Vale ressaltar o que diz a BNCC a respeito do ensino da Arte:

[...] destaque-se a relevância desse campo para o exercício da empatia e do diálogo, tendo em vista a potência da arte e da literatura como expedientes que permitem o contato com diversificados valores, comportamentos, crenças, desejos e conflitos, o que contribui para reconhecer e compreender modos distintos de ser e estar no mundo e, pelo reconhecimento do que é diverso, compreender a si mesmo e desenvolver uma atitude de respeito e valorização do que é diferente (BRASIL, 2018, p. 139).

O documento também enfatiza a importância de instituir o ensino de Arte no currículo básico, com o objetivo de:

Analisar, entre os textos literários e entre estes e outras manifestações artísticas (como cinema, teatro, música, artes visuais e midiáticas),

referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários e semióticos (BRASIL, 2018, p. 169)

O documento da BNCC de 2018 aborda questões como a integração das artes, as unidades temáticas, os objetos de conhecimento, as relações entre Arte e as tecnologias da informação e comunicação, bem como as competências e habilidades que os alunos devem desenvolver em cada ano de ensino. Essas diretrizes têm implicações significativas no processo de orientação das secretarias de Educação em relação ao ensino de Arte, e é crucial que os profissionais da área se engajem nesse debate.

Por outro lado, a BNCC, em seu texto, é frequentemente criticada por aparentemente negligenciar o componente curricular de Arte, pois trata as linguagens de Artes Visuais, Dança, Música e Teatro, bem como as "Artes Integradas", apenas como unidades temáticas, não conferindo a elas áreas específicas com objetivos e conteúdos distintos a serem abordados (Loponte, 2008, p. 110). No que diz respeito ao Ensino Médio³, o componente Arte, inserido na área denominada "Linguagens e suas tecnologias", é abordado de forma genérica como "linguagens artísticas", e as particularidades das Artes Visuais, Dança, Música e Teatro parecem ser praticamente negligenciadas ao longo do documento (ibidem, 2008, p. 110)

É importante notar que modelos anteriormente citados, fundamentavam a Arte na concepção de um sistema autônomo, originado da interação entre o sujeito criador e o objeto criado. Contudo, com a chegada da pós-modernidade, uma nova perspectiva tem sido desenvolvida. Essa perspectiva enxerga a arte não apenas como um conhecimento padronizado, nem como mera expressão interior, nem apenas como uma linguagem, mas sim como um fenômeno cultural em si, moldado pelas complexas interações da sociedade e da cultura.

2.4 Ensino Médio Integrado E Arte – Um Caminho Para Emancipação

³ Art. 26. § 2º O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da educação básica.;

Art. 35-A. A Base Nacional Comum Curricular definirá direitos e objetivos de aprendizagem do ensino médio, conforme diretrizes do Conselho Nacional de Educação, nas seguintes áreas do conhecimento: I - linguagens e suas tecnologias; II - matemática e suas tecnologias; III - ciências da natureza e suas tecnologias; IV - ciências humanas e sociais aplicadas.

§ 2º A Base Nacional Comum Curricular referente ao ensino médio incluirá obrigatoriamente estudos e práticas de educação física, arte, sociologia e filosofia." (Brasil, 2017).

Nos currículos formais dos cursos de Ensino Médio Integrado (EMI) oferecidos pelos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IFs), as interações e conexões entre os diversos campos do conhecimento são estabelecidas com a perspectiva de uma integração entre as disciplinas de formação geral e as disciplinas de formação técnica. De maneira precisa, essa integração tem como objetivo proporcionar aos estudantes uma educação que combine elementos científicos e humanísticos, preparando-os para futuras atividades profissionais.

[...]a política de ensino médio foi orientada pela construção de um projeto que supere a dualidade entre formação específica e formação geral e que desloque o foco dos seus objetivos do mercado de trabalho para a pessoa humana, tendo como dimensões indissociáveis o trabalho, a ciência, a cultura e a tecnologia. (BRASIL, 2007, p. 06)

A elaboração de um currículo que leve em consideração essas várias dimensões, com a principal intenção de respeitar as individualidades dos sujeitos envolvidos no processo educativo e não apenas focar exclusivamente na preparação para o mercado de trabalho, talvez seja o desafio central do EMI na rede de Educação Profissional. É importante reconhecer que uma parte desse público opta por seguir percursos distintos dos oferecidos pelos cursos profissionais.

A integração curricular que abrange as áreas de humanidades e técnicas tem sido a pedra angular da abordagem politécnica nessas instituições de ensino. No entanto, a implementação efetiva dessa integração tem se mostrado um desafio significativo para todos os envolvidos na cadeia curricular, incluindo professores e estudantes. O principal desafio reside na busca de um entendimento comum sobre o que significa, de fato, a integração nesse contexto educacional.

Segundo Ramos (apud SOUZA, SILVA & SILVA. 2017, p. 58), o conceito de “integração” vai além da mera forma. Não se trata simplesmente de somar os currículos ou as cargas horárias do ensino médio e das habilitações profissionais. Em vez disso, envolve a conexão intrínseca na organização curricular e no processo de ensino-aprendizagem entre conhecimentos gerais e específicos, entre cultura e trabalho, e entre humanismo e tecnologia. A construção dessas relações ocorre por meio do trabalho, da produção do conhecimento científico e da cultura como elementos mediadores desse processo.

Conduzir investigações contextuais e empregar a Arte como uma ferramenta de comunicação é uma estratégia que amplifica os processos educacionais, ao mesmo tempo em que modifica a maneira como vemos e compreendemos o mundo. Isso, por sua vez, estabelece um processo formativo complexo e contínuo para os indivíduos. A integração de processos educacionais complexos com a Arte não apenas enriquece nossa percepção estética do mundo, mas também nos conecta às diversas expressões humanas que definem e enriquecem um determinado contexto cultural e período histórico em sociedades.

Ao longo da história, o ensino da disciplina de Arte passou por uma mudança significativa. Antes, o foco predominante era a instrução do desenho, particularmente o desenho geométrico, com o intuito de preparar os indivíduos para ingressarem nos setores industriais. No entanto, na contemporaneidade, o panorama da Educação Profissional vivenciou uma transformação substancial, sendo impulsionado, em grande parte, pela expansão da Rede Federal de Ensino.

Embora o ensino das Artes tenha se tornado obrigatório nos currículos do ensino básico em 1971, esse movimento não decorreu do reconhecimento de sua importância intrínseca. Em vez disso, foi influenciado pelo pensamento norte-americano de educação voltada para a tecnologia, que orientou diversas mudanças iniciadas pelo Ministério da Educação e Cultura - MEC e United States Agency for International Development- USAID. Esses foram uma série de acordos estabelecidos a partir de 1964, durante o regime militar brasileiro, entre o Ministério da Educação (MEC) e a United States Agency for International Development (USAID). O principal objetivo desses acordos era promover uma reforma profunda no sistema educacional brasileiro e implantar um modelo norte-americano nas universidades do país. Essa estratégia visava formar profissionais alinhados com o novo projeto econômico, que estava em conformidade com as políticas dos Estados Unidos.

Em resposta à oposição de intelectuais e movimentos estudantis aos acordos mantidos com os Estados Unidos, o governo brasileiro, em 1968, instituiu um comitê de trabalho com o propósito de revisar esses acordos e conceber uma nova proposta. Contudo, dado que os membros desse comitê foram indicados pelo próprio governo, as modificações resultantes ainda mantinham um foco central na formação de trabalhadores cujo conhecimento de sua própria história era limitado, possuindo escassa ou nula capacidade crítica e reflexiva, e eram direcionados ou,

de alguma maneira, alinhados ideologicamente.

Dessa forma, ocorreu uma alteração no sistema educacional brasileiro, resultando na redução da duração da formação básica antes do ensino superior. Os cursos primários, com cinco anos de duração, e ginásial, com quatro anos de duração, foram unidos para formar o primeiro grau, que passou a ter apenas oito anos de duração. Da mesma forma, os cursos científico e clássico foram unificados sob a denominação de segundo grau, com uma duração de três anos. O termo "terceiro grau" passou a ser utilizado para se referir aos cursos universitários. A reforma educacional, influenciada pelos acordos entre o Ministério da Educação (MEC) e a Agência dos Estados Unidos para o Desenvolvimento Internacional (USAID), também exerceu um impacto substancial em todos os níveis do sistema de ensino público brasileiro, inclusive os programas de Educação Profissional. Um dos campos que experimentou uma mudança considerável foi o campo de ensino da Arte. Anteriormente, muitas vezes caracterizado por abordagens de natureza técnica e tradicional, o ensino da Arte passou a enfatizar a promoção de uma apreciação crítica da sociedade por intermédio da expressão artística. Esse novo paradigma estimula os discentes a explorar sua criatividade e a realizar reflexões profundas sobre as múltiplas manifestações culturais presentes em seu entorno.

Essa transformação na abordagem educacional não apenas teve como objetivo fornecer instrução técnica, mas também visava enriquecer a formação integral do indivíduo. Isso implica capacitar os estudantes não apenas com habilidades artísticas, mas também com a capacidade de pensamento crítico e a habilidade de fazer contribuições substanciais para a sociedade em que estão inseridos. Portanto, a influência dos acordos firmados entre o Ministério da Educação (MEC) e a Agência dos Estados Unidos para o Desenvolvimento Internacional (USAID) na reforma educacional brasileira teve o efeito de transformar o ensino da Arte em uma área de conhecimento importante para o desenvolvimento intelectual e cultural dos estudantes. Isso ocorreu em um contexto no qual as disciplinas relacionadas às humanidades e à expressão criativa, como Filosofia e História, haviam sido retiradas do currículo. É relevante observar que, naquela época, programas de formação em arte-educação nas universidades ainda não eram uma realidade.

Em 1973, foi instituído o curso de Educação Artística nas universidades, com a finalidade de capacitar professores com habilidades amplas para ministrar

disciplinas como Artes Plásticas, Artes Cênicas e Música de forma flexível e abrangente. Após consideráveis críticas sobre essa abordagem, em 1996, foi promulgada uma nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, a Lei nº 9.394/96. Nessa legislação, o termo "Educação Artística" foi substituído pelo termo "Arte", e suas diversas linguagens foram especificadas como Artes Visuais, Dança, Música e Teatro.

A BNCC reforça essa evolução ao enfatizar a importância fundamental da Arte no Ensino Médio como veículo essencial para o desenvolvimento da autonomia criativa e expressiva dos estudantes. Ela reconhece que a Arte é um meio poderoso de conectar a racionalidade, a sensibilidade, a intuição e a ludicidade, fornecendo uma abordagem holística à aprendizagem e ao crescimento pessoal. A Arte,

contribui para o desenvolvimento da autonomia criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre racionalidade, sensibilidade, intuição e ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito relacionado a si, ao outro e ao mundo. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam no âmbito da sensibilidade e se interconectam, em uma perspectiva poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas. (BNCC, 2017, p. 474)

O que justifica sua importância na educação integral e no desenvolvimento profissional dos indivíduos. No sentido de uma educação integral que vise não apenas conhecimentos técnicos e preparação para o mercado de trabalho, mas sim uma formação que busque a autonomia, a crítica e o trabalho como produção e realização humana, e dessa forma entender as relações entre trabalho, ciência e cultura, Ramos (2008, p. 4) salienta:

Sob a perspectiva da integração entre trabalho, ciência e cultura, a profissionalização se opõe à simples formação para o mercado do trabalho. Portanto formar profissionalmente não é preparar exclusivamente para o exercício do trabalho, mas é proporcionar a compreensão das dinâmicas sócio produtivas das sociedades modernas com as suas conquistas e seus revezes e também habilitar as pessoas para o exercício autônomo e crítico de profissões, sem nunca se esgotar nelas.

Diante da compreensão de que o trabalho desempenha um papel fundamental na formação integral dos estudantes, especialmente no contexto do Ensino Médio Integrado, a escola assume um papel crucial na promoção desse "princípio educativo". Como afirma Frigotto (2001, p. 74), o trabalho é uma atividade

intrínseca à condição humana, representando tanto um dever a ser aprendido e socializado desde a infância quanto um direito que permite aos indivíduos recriar e reproduzir sua existência.

O princípio educativo do trabalho deriva desta sua especificidade de ser uma atividade necessária desde sempre a todos os seres humanos. O trabalho constitui-se, por ser elemento criador da vida humana, num dever e num direito. Um dever a ser aprendido, socializado desde a infância. Trata-se de apreender que o ser humano enquanto ser da natureza necessita elaborar a natureza, transformá-la, pelo trabalho, em bens úteis para satisfazer as suas necessidades vitais, biológicas, sociais, culturais, etc. Mas é também um direito, pois é por ele que pode recriar, reproduzir permanentemente sua existência humana.

Nesse contexto, é relevante destacar a necessidade de incorporar a Arte nas disciplinas do currículo escolar, mesmo que de maneira interdisciplinar. Essa integração se torna ainda mais pertinente nos dias atuais, quando a discussão sobre o mundo do trabalho é essencial para superar a histórica divisão social do trabalho, onde alguns apenas pensam e outros apenas produzem. Como observa Ciavatta (2006), as hipóteses pedagógicas da educação artística desempenham um papel significativo no ensino profissional, contribuindo para uma abordagem mais holística e inclusiva da educação, que prepara os estudantes não apenas para desempenhar funções laborais, mas também para compreender e transformar o mundo ao seu redor. Como forma dos indivíduos encontrarem sua subjetividade, e assim, dialogar com as realidades culturais e materiais, construindo experiências ricas das relações entre a vida e o trabalho, e como forma a promover um melhor entendimento da coletividade como um todo, sobre o que se busca na formação humana, a autora dispõe:

Como formação humana, o que se busca é garantir ao adolescente, ao jovem e ao adulto trabalhador o direito a uma formação completa para a leitura do mundo e para a atuação como cidadão pertencente a um país, integrado dignamente à sua sociedade política. Formação que, neste sentido, supõe a compreensão das relações sociais subjacentes a todos os fenômenos (Ciavatta, 2005, p. 2-3).

Frigotto (2009) aponta que por meio da concepção materialista e histórica da sociedade, fica evidente a polissemia na categoria do trabalho, e ainda o domínio de uma classe sobre a outra, onde o movimento de alienação pelo capital, serve como mecanismo ideológico capaz de reforçar ainda mais as desigualdades sociais.

[...] a polissemia da categoria trabalho resulta de uma construção social e, em nossa sociedade, com o sentido de dominação de classe. O grande desafio é apreender, no tecido social do senso comum, das religiões e das ideias do pensamento e da ciência positivista e pragmática dominante, qual o mosaico de sentidos que assume o trabalho. (FRIGOTTO, 2009, p. 170)

Em consonância com a perspectiva de Saviani, que enfatiza a capacidade humana de “produzir sua existência no próprio ato de produzi-la” (2007, p. 154), sendo possível estabelecer uma conexão profunda entre o trabalho e a educação. O autor propõe uma concepção ontológica do ser humano, na qual o ato de trabalhar não apenas atende às necessidades materiais, mas também desempenha um papel educativo. Nesse contexto, à medida que o indivíduo se envolve no processo de transformação da natureza por meio do trabalho, ele se desenvolve historicamente e adquire conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo.

Marx não escreveu extensivamente sobre Arte em si, mas sua teoria sobre a alienação e a crítica à sociedade capitalista têm implicações importantes para a compreensão da Arte. O caráter ontológico e essencial do trabalho desempenha um papel fundamental na formação do ser humano e na construção da sociedade. Da mesma forma que o ser humano não pensa apenas por vontade própria, mas sim devido a uma condição racional inerente, o trabalho também surge como uma necessidade inalienável de sua natureza social, que está intrinsecamente ligada à interação com outros indivíduos. O Filósofo e colaborador da revista italiana Crítica Marxista, Antônio Infranca (2014, p.30), corrobora:

O trabalho constitui o princípio do processo de humanização do homem, permitindo sua passagem do estágio meramente animal para um estágio no qual emergem as características peculiares do ser humano, e, dentre elas, a teleologia como ato consciente e criativo.

Dessa forma, trabalho e cultura são interdependentes por natureza, compartilhando uma complementaridade essencial. De acordo com Marx (2004, p. 327-328), o trabalho desempenha um papel fundamental na busca do ser humano para satisfazer suas necessidades. À medida que o indivíduo se percebe como um agente produtivo, ele também desenvolve uma consciência mais profunda do mundo e de sua própria identidade. O processo de formação do ser humano está intrinsecamente ligado ao trabalho humano, permitindo-lhe descobrir sua natureza social. Marx, através do materialismo histórico-dialético, oferece uma explicação abrangente da natureza, da vida e da consciência em constante

evolução, onde o modo de produção age como a base determinante dos fenômenos históricos e sociais.

O trabalho é, antes de tudo, um processo entre o homem e a natureza, processo este em que o homem, por sua própria ação, medeia, regula e controla seu metabolismo com a natureza. Ele se confronta com a matéria natural como com uma potência natural [*Naturmacht*]. A fim de se apropriar da matéria natural de uma forma útil para sua própria vida, ele põe em movimento as forças naturais pertencentes a sua corporeidade: seus braços e pernas, cabeça e mãos. Agindo sobre a natureza externa e modificando-a por meio desse movimento, ele modifica, ao mesmo tempo, sua própria natureza. (MARX, 2004, p. 327-328)

Destarte, o trabalho gradualmente se consolidou como um elo articulador e essencial no processo de desenvolvimento de novos instrumentos e signos, adaptando novas habilidades humanas a um patamar mais avançado. Isso resultou em uma distinção ontológica mais pronunciada entre o ser humano e a natureza. Assim, a humanização se entrelaça intimamente com o trabalho, que pode ser considerado um princípio fundamental capaz de abranger as capacidades culturais e artísticas dos indivíduos.

A Arte, por sua vez, também se configura como uma forma de trabalho, remontando à antiguidade e sendo inerentemente uma atividade humana. Sobre esse aspecto, Fischer (1977, p. 21) argumenta:

O processo do trabalho é [...] atividade deliberada [...] para a adaptação das substâncias naturais aos desejos humanos; é a condição permanente imposta pela natureza à vida humana e, por conseguinte, independe das formas da vida social – ou, melhor, é comum a todas as formas sociais.

Marx reconhece a historicidade da Arte e o fato dela estar além do seu tempo, exercendo um fascínio permanente. Conforme Fischer ,

o que importa é que Marx enxergou que, a arte está historicamente condicionada a seu tempo [...] reconheceu o poder da arte de se sobrepor ao momento histórico e exercer um fascínio permanente. [...] toda Arte é condicionada pelo seu tempo e representa a humanidade em consonância com as ideias e aspirações, as necessidades e as esperanças de uma situação histórica particular. (Fischer, 1977, p. 17)

A Arte se torna útil ao satisfazer não apenas uma determinada necessidade material, mas a necessidade que o homem sente ao querer humanizar e se reconhecer no mundo, como expressa Vásquez (2011, p. 63): “a Arte é a expressão do homem em face não apenas da necessidade física, imediata, instintiva, mas também em face de necessidades humanas que

possuem um caráter prático unilateral”. Fischer (1977, p. 21) ainda destaca a importância da Arte como ferramenta para o desenvolvimento social e formação de consciência universal.

As diferentes classes e sistemas sociais, conquanto desenvolvendo suas respectivas consciências morais, contribuíam para a formação de uma consciência moral humana universal. O conceito de liberdade, apesar de vir correspondendo sempre às condições e aos objetivos de uma determinada classe ou de um determinado sistema social, tende, contudo, a se desenvolver na direção de uma ideia global una. (Fischer, 1977, p. 18)

A estética marxista tem uma profunda preocupação com a dignidade humana, e por meio da busca dos fenômenos e essência das obras de Arte, podemos refletir sobre o contexto histórico, tomar consciência do mundo exterior através das representações, ideias, sensações, etc., o que a torna patrimônio da humanidade.

Na questão da estética e sobre a potencialização da Arte, que de acordo com Marx, estão interligados ao sentido da atividade humana, ou seja, análogos ao aprimoramento do trabalho, uma vez que “[...] foi Marx quem viu claramente a relação entre a Arte e o trabalho através de sua natureza criadora comum [...]” (VÁZQUEZ, 2011, p. 42).

A Arte é compreendida como meio de manifestação humana presente na vida das pessoas, tanto nas manifestações artísticas em si, como nos elementos ao seu redor, está presente na arquitetura, no urbanismo ou ainda nos meios de comunicação. Ao entrar no universo da Arte, o indivíduo adentra numa realidade complexa, pois sua constituição se articula com outras formas de saber, como a filosofia, a história, a sociologia, etc., juntamente a isso, valores diversos.

Mesmo sabendo da importância da Arte para o desenvolvimento de sujeitos mais críticos e reflexivos, há sempre a necessidade de justificar sua presença no currículo. Segundo Hernández (2000, p. 43):

Diferente do que acontece com matérias provenientes de campos disciplinares de reconhecida presença no currículo, as matérias artísticas necessitam sempre argumentar o porquê da sua inclusão no currículo escolar. Entre outras razões, porque continuam parecendo um campo de conhecimento pouco útil diante de outros de garantia comprovada para conformar os elementos ideológicos para os quais a escola contribui.

O ensino de Arte busca hoje uma formação mais integral fornecendo ao

sujeito subsídios que o ajudem a entender seu estar no mundo de forma consciente, percebendo-se como parte da sociedade e não como um fragmento dela.

Vale ressaltar ainda que, conforme apontado por Ramos (2008, p. 115), a abordagem do currículo integrado:

Defende que as aprendizagens escolares devem possibilitar à classe trabalhadora a compreensão da realidade para além de sua aparência e, assim, o desenvolvimento de condições para transformá-la em benefício das suas necessidades de classe.

Esta proposta, objetiva integrar aspectos da formação geral, técnica e política. De acordo com Pacheco,

o conhecimento curricular não é de natureza puramente técnica e generalizável, a identidade daí resultante é algo em construção e a sua natureza epistemológica é interdisciplinar, de fronteiras porosas e, inclusive, indefinidas e incertas. (2013, p. 449)

Visão que desafia as tradicionais divisões estanques entre as disciplinas e reconhece a complexidade e a dinâmica do conhecimento curricular.

Atualmente, assim como em diversos momentos da história do país, a educação, em suas diversas modalidades, está passando por mudanças influenciadas pelo contexto político. Estratégias como o Escola sem Partido e a BNCC têm sido temas de debate e implementação. Apesar de os documentos que norteiam a educação nos Institutos Federais estabelecerem diretrizes e princípios para a abordagem politécnica, a sua implementação ainda enfrenta desafios consideráveis.

É importante destacar que a Educação Profissional não se limita apenas a preparar indivíduos para assumir cargos de trabalho, mas também busca capacitar as pessoas para compreender as dinâmicas socioprodutivas e desenvolver habilidades críticas. Abordar o campo artístico do ponto de vista sociológico apresenta desafios consideráveis, tanto relacionados à compreensão das obras de arte quanto às múltiplas abordagens possíveis. Isso requer, em ambos os casos, uma abordagem sociológica que busca compreender o material artístico em seu estado quase bruto.

Essa compreensão mais profunda da sociologia da Arte não apenas contribui para uma formação completa, mas também permite que os indivíduos desenvolvam habilidades críticas essenciais para entender as dinâmicas sociais e

produtivas em um mundo cada vez mais complexo. Portanto, a educação que integra o estudo da Arte e a abordagem sociológica desempenha um papel fundamental na formação de indivíduos que estão preparados não apenas para o mercado de trabalho, mas também para uma participação ativa e consciente na sociedade e na cultura.

Hoje, o principal objetivo desse tipo de educação é a formação humana plena, preparando os estudantes não apenas para o mercado de trabalho, mas também para uma compreensão mais ampla e crítica da sociedade e da cultura. Nesse contexto, o ensino de Arte desempenha um papel fundamental, enfatizando o desenvolvimento da sensibilidade, da estética e da percepção artística.

Nesse sentido, ensino e aprendizagem das Artes Visuais no contexto do Ensino Médio Integrado desempenham um papel crucial no aprimoramento do desenvolvimento profissional em diversas áreas, ao mesmo tempo em que permitem a exploração das múltiplas carreiras disponíveis para aqueles que seguem um caminho nas Artes. Esse enfoque proporciona oportunidades valiosas para uma formação abrangente e emancipatória.

2.5 Estudos Relacionados

Este estudo consiste em uma revisão da literatura de pesquisas sobre a articulação entre o ensino da Arte e a Educação Profissional na perspectiva de uma formação integral e emancipatória. A partir desse levantamento se pretende visualizar se as produções encontradas apresentam conexão entre essas áreas e de que modo a mesma é retratada.

Ao apresentar o Estado da Arte com o tema “Arte e Educação Profissional”, procurou-se compreender, a partir das produções encontradas, de que forma essa temática tem sido vista e trabalhada no campo da Educação Profissional e Tecnológica.

Para identificar os estudos de nosso interesse, procuramos artigos a partir do Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior- CAPES, onde encontramos apenas um estudo, que trata dos desafios da docência em Arte e enfatiza o trabalho com Arte sendo uma potência para criar uma maior abertura às experiências estéticas na escola. No Portal Scielo Brasil não houve nenhuma pesquisa relacionada ao tema. Já no Observatório do ProfEPT,

obtivemos 23 ocorrências, sendo que 13 delas correspondem de alguma forma ao interesse deste estudo. A partir do Sistema de Publicações eletrônicas de Teses e Dissertações (TEDE), ao usar a mesma temática, surgiram 780 produções entre teses e dissertações, sendo que apenas quatro tinham relação com o assunto.

Ao pesquisar por periódicos em sites, foram encontrados artigos e seminários pertinentes à temática, são eles: Germinal: Marxismo E educação Em Debate (1), Revista Labor, v. 1 (1), Revista UDESC (1), Missões: Revista de Ciências Humanas e Sociais (1), Revista Brasileira de Educação Profissional e Tecnológica (1), Revista Vértices (1). Ao total foram encontrados seis artigos em periódicos com os termos “Arte e Educação profissional”.

Na leitura destes estudos foram analisados os objetivos, a metodologia empregada e os resultados obtidos. Percebeu-se uma preocupação com a formação docente e um maior conhecimento da importância da Arte como componente propulsor da emancipação dos sujeitos.

Para auxiliar no inventário dos documentos encontrados, utilizaremos a metodologia da Análise Textual Discursiva (ATD), conforme proposta por Moraes e Galiazzi (2006, p. 118). Seguindo a abordagem desses pesquisadores, ao ser aplicada dentro do contexto da pesquisa qualitativa, a ATD tem por objetivo a compreensão e reconstrução dos conhecimentos previamente existentes relacionados ao tema investigado. Conforme indicado por esses autores, essa geração de novos conhecimentos resulta da desconstrução e unitarização dos textos, da categorização dos elementos identificados e da apresentação de uma nova compreensão.

Após a leitura e análise dos trabalhos encontrados foi possível organizá-los conforme quadro abaixo:

Quadro 1: Artigos pertinentes à pesquisa

Arte e educação profissional no Brasil: desafios para a docência (2016)	AMARAL. C. G.
Práticas educativas e o ensino de Arte na Educação Profissional e Tecnológica (2019)	BORTOLIN, L. BRANCHER, V. e PANIZ, C.
Significações da docência em Arte na Educação Profissional e Tecnológica (2020)	BORTOLIN, L. e BRANCHER, V.
O ensino de Arte de um instituto federal do Rio Grande do Sul: desafios do currículo integrado (2020)	BORTOLIN, L.

As possibilidades e potencialidades da disciplina de Arte na formação dos alunos do ensino médio integrado em uma perspectiva emancipadora e omnilateral (2022)	OLIVEIRA, M.
A Arte na estética marxista: contribuições preliminares ao debate sobre formação humana (2011)	ARAÚJO, A.C.B e SANTOS, D.
A relação entre Arte e trabalho na estética Marxista (2013)	DEBIAZI, M. S. M.
A Arte sob a perspectiva do marxismo: uma atividade humana potencialmente humanizadora (2019)	MATHIAS, M e COUTINHO, L C.
O ensino da Arte, a cultura visual e as possibilidades dentro do conceito de politecnicia (2019)	TERRAZA, C.H.-CASTRO, L.F.e RAMOS, T.S.
A educação estética no ensino técnico/profissional: a desconstrução do mecanicismo pela prática emancipatória do ensino da Arte. (2016)	TERRAZA, C.H.-
Diálogos e reflexões sobre a concepção de ensino politécnico nas aulas de Artes: desafios e possibilidades (2017)	NASCIMENTO, G e PARAVIDINO, C. S
A Arte na Mise En Scène da Educação Profissional (2018)	FERREIRA, J.G.
Educação Profissional e Tecnológica e Arte: aporte teórico de uma investigação (2020)	RITTER, E. S. Z e ELTZ, P. T
Formação Humana E Arte: contribuições para o debate sobre educação profissional (2021)	CHISTÉ, P. S. - DELLA FONTE, S.
Percepções sobre as contribuições do ensino da Arte na educação básica profissional e tecnológica (2019)	BORTOLIN, L. BRANCHER, V. e PANIZ, C
O ensino da Arte, a cultura visual e as possibilidades dentro do conceito de politecnicia (2019)	TERRAZA, C.H.-CASTRO, L.F.e RAMOS, T.S.
Roteiros possíveis: experiência estética e Educação Integral na Educação Profissional E Tecnológica (2019)	BARROS, T. R.
Contribuições da Arte e dos espaços de criação para Educação Profissional (2019)	CAGLIARI, A. Z
A importância da Arte e da cultura na formação integral do estudante na educação profissional e tecnológica (2020)	REIS, M. E. M.
A importância da Arte e da cultura na formação integral do estudante na educação profissional e tecnológica (2020)	REIS, M. E. M.
Arte e cultura no contexto da educação profissional e tecnológica: uma análise das ações culturais e artísticas em Açailândia (MA) (2015)	PINTO, G. e MOREIRA, L
O Ensino da Arte no Nível Médio Integrado ao Técnico: das políticas às concepções práticas no âmbito de duas Instituições Federais Do Rio De Janeiro (2016)	SILVA, M. K. A.
A importância da Arte e da cultura na formação integral do estudante na Educação Profissional E Tecnológica (2020)	SANTOS, SAZANA.
Arte no Ensino Médio Integrado à Educação Profissional e Tecnológica: construindo pontes entre o mundo da escola e o mundo do trabalho (2019)	CHRISTO, M L.
A importância da Arte e da cultura na formação integral do estudante na educação profissional e tecnológica (2020)	REIS, M. E. M.

Arte, cultura e produção cultural na formação humana integral: concepções e práticas na Educação Profissional e Tecnológica (2021)	Martins, R. N.
IMAGENS, PERCURSOS E NARRATIVAS: relações possíveis entre Arte, Currículo e Educação Profissional (2018)	BARRETO, C. M

Fonte: Elaborado pela autora.

Legenda das categorias:

■ - Docência ■ - Seminários ■ - Ensino ■ - Campo específico ■ - Tese

Assim, as vinte e sete pesquisas foram agrupadas em Categorias relacionadas ao tema dominante que os mesmos apresentam: Arte e Educação Profissional.

A categoria denominada como “Docência” recebeu cinco pesquisas e foi criada para aqueles artigos que apresentavam os termos pesquisados, mas discorrem sobre a docência em Artes, seus saberes e práticas articuladas no viés da formação humana e o mundo do trabalho, e também sobre a importância da formação permanente dos docentes.

Na categoria “Seminários”, foram encontrados quatro artigos que discutem a estética marxista e o papel da Arte como fonte de sensibilização e pensamento crítico, visando a ampliação do campo perceptível dos sujeitos, além de elucidar o processo de humanização dos sentidos, investigando como e por quais mediações se dá o seu “embrutecimento na sociedade capitalista.”

Ainda encontramos doze pesquisas que alocamos na categoria “Ensino”, artigos esses, que tratam do atual modelo de ensino e o possível diálogo com a politécnica, visando uma formação integral e emancipação humana.

Na classe “campo específico”, foram encontrados cinco artigos que estabelecem a compreensão sobre como o ensino da Arte possibilita a interlocução entre a escola e o mundo do trabalho nos *campi* do IF de alguns estados brasileiros.

Foi encontrada apenas uma tese que aponta a Arte como gatilho de processos cognitivos, que excedem o campo profissional, uma vez que a Arte suscita argumentos e reflexões, abalizada por meio das imagens contribuindo, dessa forma, para argumentações e reflexões para uma formação, independente do contexto profissional. Aborda também a relação do currículo e a formação continuada dos docentes, e ainda a importância da Arte no currículo da Educação Profissional.

A motivação para esse estudo é investigar como o ensino e aprendizagem das Artes Visuais na educação básica podem contribuir para um melhor desenvolvimento dos profissionais de várias áreas e ainda conhecer as diversas carreiras que o indivíduo formado em Artes pode seguir, e, através do conhecimento adquirido ter oportunidades de uma formação integral e emancipatória.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo, abordamos os métodos empregados na pesquisa, incluindo os procedimentos metodológicos, os instrumentos utilizados e as estratégias adotadas para a análise dos dados discutidos.

3.1 Delineamento da pesquisa

Esta pesquisa faz parte da área de estudo das Linhas de Pesquisa de Práticas Educativas em EPT, no âmbito do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT). Para entender a importância do conhecimento em Arte como componente participante para uma formação integral e emancipatória, esta pesquisa teve sua investigação organizada a partir dos pressupostos de uma abordagem qualitativa, conforme definido por Zanella (2013, p. 63).

Este estudo é de natureza aplicada, uma vez que visa produzir conhecimento direcionado para a resolução de problemas específicos. É qualitativo, pois reconhece uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, enfatizando a ligação inseparável entre o mundo objetivo e a subjetividade, que não pode ser quantificada em números. Além disso, é explicativo, pois busca entender as razões por trás dos acontecimentos e suas causas, através do registro, análise, classificação e interpretação dos fenômenos observados. Estudo de caso, porque “é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e contexto não estão claramente definidos” (Prodanov, 2013, p. 50). Ou ainda segundo Zanella (2013, p. 38):

[...] estudo exaustivo de um ou poucos objetos de pesquisa, de maneira a permitir o aprofundamento do seu conhecimento. Os estudos de caso têm

grande profundidade e pequena amplitude, pois procuram conhecer a realidade de um indivíduo, de um grupo de pessoas, de uma ou mais organizações em profundidade.

Além disso, incorpora elementos de pesquisa bibliográfica para enriquecer a análise e contextualização dos dados coletados e pesquisa de campo. No sentido de apoiar a pesquisa com respaldo teórico, fez-se necessário que algumas questões acerca da participação da Arte como componente importante para uma formação integral e emancipatória fossem pesquisadas. Uma vez que, segundo Fonseca, a pesquisa bibliográfica, “busca através de referências teóricas publicadas, recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema” (2002, p.32). Num primeiro momento foi feita uma revisão bibliográfica, onde foram aprofundados conceitos da Arte-Educação e sobre o contexto histórico da Educação Profissional e Tecnológica, como forma de associar a experiência em Arte com a formação integral, assim como à educação para autonomia das pessoas que farão parte desta investigação.

Dessa forma, para compreender a concepção de Educação Integral e a importância do conhecimento sobre Arte enquanto participante dessa formação, num primeiro momento, além da materialidade histórico-dialética de Marx, foram investigados autores que esclarecem os fundamentos e conceitos da Educação Integral. Frigotto, Ciavatta, Ramos, Saviani, etc., serão alguns dos autores pesquisado para tanto, assim como, autores que justificam a importância da Arte-educação para o desenvolvimento humano, entre eles: Fischer, Barbosa, Hernández e outros pensadores que elaboraram estudos pertinentes ao assunto.

Alguns dos referenciais teóricos que embasaram a pesquisa fazem parte da bibliografia estudada durante as disciplinas obrigatórias do ProfEPT, assim como no Banco de Teses e Dissertações da Capes e no Observatório do ProfEPT. O resultado dessa revisão é apresentado na sessão 2 Referenciais Teóricos desta dissertação.

O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em março/22, de posse desta aprovação e da autorização institucional (Anexo A), foi enviado aos profissionais e-mails com o TCLE- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Anexo B), e o link para participação da pesquisa (Apêndice C). Foi orientando aos participantes a guardar uma cópia do TCLE em seus arquivos.

Entre os instrumentos de coleta de dados está a aplicação de questionário, por meio da ferramenta *Google Forms* composta de perguntas abertas e

fechadas, relacionadas ao conhecimento de Arte pré-existente (Apêndices C), pois segundo HAIR et al., (2005), “questionário é um instrumento composto por um conjunto de perguntas, questões ou itens padronizados e pré-definidos, que visa mensurar atributos ou características relacionadas a pessoas, organizações, processos ou fenômenos”.

O mesmo foi elaborado contendo 5 perguntas para os professores do IFRS, onde foram questionados como acontece a articulação entre a prática pedagógica e as experiências em Arte com a formação para o mundo do trabalho. O questionário foi enviado individualmente, acompanhado do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) a todos os participantes.⁴

Num primeiro momento ficou estipulado que a pesquisa se daria somente com os professores de Arte que atuam no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), do Ensino Médio Integrado (EMI) dos *Campus* do IFRS, sendo assim, foram enviados e-mails a 10 professores, explicando o motivo e convidando-os a participar da pesquisa dos seguintes *Campus*:

- No campus de Alvorada os cursos de Técnico em Meio Ambiente e Produção de Áudio e Vídeo;
- No campus de Canoas, o Técnico em Desenvolvimento de Sistemas;
- No campus da Restinga/Porto alegre os Técnicos em Lazer e Informática;
- No campus de Viamão os técnicos em Meio Ambiente e Administração, Técnico em Manutenção e Suporte em Informática;
- No campus Sertão - Ensino médio integrado em Multimídia.
- No campus Vacaria - Ensino médio integrado em Multimídia.

Dada a baixa adesão dos professores de Arte do IFRS em participar da pesquisa, ampliamos para os IFSC *campus* Florianópolis, Chapecó, Garopaba e Criciúma Joinville, e IFPR *campus*: Assis Chateaubrind, Coronel Vívida, Foz do Iguaçu, Campo Largo e Londrina. Sendo assim, os questionários foram enviados a mais 10 docentes de Arte, cinco para docentes de SC e cinco para os do PR. Desses dez profissionais, apenas um de cada estado respondeu ao questionário.

A avaliação do produto educacional foi conduzida através da aplicação de um questionário de avaliação de aplicabilidade do produto educacional (Apêndice

⁴ Vale ressaltar que salientamos a não obrigatoriedade às respostas, e que foi garantido ao partícipe o direito de não responder às questões, podendo ele se retirar a qualquer momento, sem necessidade de justificativas.

D), o qual foi posteriormente distribuído aos participantes da pesquisa, compreendendo um total de seis professores que inicialmente concordaram em participar do estudo.

De posse da coleta de dados, passamos à análise das informações levantadas nos questionários. De acordo com Gil (2002), a análise de dados depende de muitos fatores, tanto na natureza dos dados coletados, como na extensão das amostras, nos instrumentos de pesquisa e nos pressupostos teóricos.

Assim sendo, neste processo será usada a análise de dados qualitativa, adotando como referência a Análise Textual Discursiva, que segundo Moraes e Galiuzzi (2007, p.7) “A ATD corresponde a uma metodologia de análise de dados e informações de natureza qualitativa com a finalidade de produzir novas compreensões sobre os fenômenos e discursos”. A metodologia em questão situa-se em uma posição intermediária entre a tradicional Análise de Conteúdo (AC) e a Análise do Discurso (AD), destacando-se por sua abordagem interpretativa de natureza hermenêutica, visando transcender as limitações inerentes ao modelo positivista de análise qualitativa.

[...] a análise textual discursiva, ao pretender superar modelos de pesquisas positivistas, aproxima-se da hermenêutica. Assume pressupostos da fenomenologia, de valorização da perspectiva do outro, sempre no sentido da busca de múltiplas compreensões dos fenômenos. Essas compreensões têm seu ponto de partida na linguagem e nos sentidos que por ela podem ser instituídos, implicando a valorização dos contextos e movimentos históricos em que os sentidos se constituem. Nisso estão implicados múltiplos sujeitos autores e diversificadas vozes a serem consideradas no momento da leitura e interpretação de um texto (p. 80).

Portanto, a análise textual discursiva adotada na pesquisa é congruente com a busca por uma compreensão aprofundada e contextualizada do fenômeno em questão, que visa reconstruir conhecimentos existentes sobre o tema investigado e categorizar os elementos da comunicação com o objetivo de gerar novos conhecimentos.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

4.1 Análise das respostas dos(as) docentes pré-jogo

A análise e a discussão dos dados representam o núcleo importante para o andamento da pesquisa, uma vez que constituem passos cruciais para a resposta à questão problemática que orientou o presente estudo, baseando-se nos

indicadores delineados pelos objetivos estabelecidos. Para Köche (1997, p. 146), esta seção objetiva “explicar, discutir, criticar e demonstrar a pertinência desses conhecimentos e teorias no esclarecimento, solução ou explicação do problema proposto”. Esses indicadores são importantes para a inferência de conhecimentos relacionados às condições de produção e recepção das mensagens, que são variáveis deduzidas durante o processo de análise.

Antes de dar início à coleta de dados, obtivemos a autorização institucional para conduzir a pesquisa nos campi previamente selecionados, bem como a aprovação do projeto de pesquisa junto ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP). Em seguida, um guia contendo seis perguntas destinadas a serem utilizadas durante o questionário elaborado para os professores.

Para a realização da pesquisa, num primeiro momento foi feito um levantamento em quais cursos e compus dos IF/RS, tinham a disciplina de Artes como componente obrigatório a disciplina de Artes no currículo. Foram encontrados dois cursos no Campus de Alvorada (os cursos de Técnico em Meio Ambiente e Produção de Áudio e Vídeo; um no campus de Canoas (o Técnico em Desenvolvimento de Sistemas), dois no campus da Restinga/Porto Alegre (Técnicos em Lazer e Informática); dois no campus de Viamão (técnicos em Meio Ambiente e Administração); no Campus de Sertão (Técnico em Manutenção e Suporte em Informática); e um no campus Vacaria, (Ensino médio integrado em Multimídia). Após a identificação dos docentes dos cursos, lhes foi enviado o convite para participarem da pesquisa, juntamente ao convite o TCLE e a Autorização Institucional. Dessa forma em 17 de abril de 2022, foram enviados, via e-mail, os questionários via plataforma *google forms*, contendo perguntas pertinentes à construção deste estudo. visto a pouca adesão dos professores a participar da pesquisa, observou-se a necessidade de ampliar a amostra, sendo assim, o questionário foi enviado em 17 de julho de 2022, também a professores do Paraná e Santa Catarina. Dos vinte professores que o questionário foi enviado, apenas seis retornaram.

Dessa forma, ao realizamos a investigação sobre a importância do conhecimento em arte para uma formação integral e emancipatória, tornou-se fundamental salientar que as representações que emergem em nossas análises podem não coincidir com as perspectivas do leitor, porque as representações ganham significados distintos conforme suas interpretações. Uma vez que uma

representação é concebida, ela adquire sua própria carga de significado, circula, interage, atrai e repudia, potencialmente dando origem a novas representações (Moscovici, 2015). Esta é a razão pela qual o processo de pesquisa se revela instigante, pois frequentemente estimula novos questionamentos. Uma vez que existem diversas representações que, quer individualmente ou em conjunto, os indivíduos atribuem significados de acordo com suas realidades.

É importante esclarecer que não estamos sugerindo que se deva evitar as análises já realizadas, uma vez que elas são fundamentadas em uma estrutura teórica que as sustenta. As palavras que utilizamos e as expressões que adotamos geram significados, mas também é válido reconhecer que novas perspectivas podem surgir a partir das reflexões já efetuadas.

No contexto desta dissertação, a ênfase recai sobre as implicações da Arte como um elemento importante na reflexão e na promoção de uma Educação Integral. Para entender o processo, é relevante considerar o pensamento dos professores participantes da pesquisa, bem como nas contribuições dos referenciais teóricos selecionados. A incorporação da Arte no processo educacional oferece oportunidades únicas para que os alunos participem de práticas reflexivas, uma vez que as atividades artísticas frequentemente incentivam a exploração criativa, a autoexpressão e a apreciação estética. Segundo PERRENOUD,

Toda prática é reflexiva, no duplo sentido em que seu autor reflete para agir e estabelece a posteriori uma relação reflexiva com a ação realizada. Uma parte da nossa vida mental consiste em pensar no que vamos fazer, no que fazemos, no que fizemos. Todo ser humano é um prático reflexivo (2010, p. 160).

A Arte por meio de suas linguagens: pintura, da música, do teatro e de outras formas artísticas, incentiva os estudantes a refletir sobre suas experiências, ideias e emoções, contribuindo para o desenvolvimento de uma compreensão mais profunda de si mesmos e do mundo que os rodeia. A Arte, ao oferecer oportunidades para a expressão criativa e a reflexão, emerge como um meio poderoso para promover não apenas a aquisição de conhecimento, mas também o desenvolvimento integral dos alunos.

Considerando que o conhecimento em Arte pode consistir como modo pelo qual o indivíduo interage na sociedade e que, proveniente dessa ação, conformam-se as relações que mantêm ou modificam as realidades, a formação para o trabalho deve buscar o discernimento intrínseco à formação de percepção e criticidade, de

modo há sempre promover o desenvolvimento das capacidades criadoras e de autonomia, em busca do bem-estar tanto individual como coletivo.

A construção do pensamento crítico é uma faculdade em constante evolução, renovando-se a cada dia, a cada novo aprendizado e a cada aquisição de novas informações. Nesse contexto, as Artes podem desempenhar um papel significativo na promoção dessa formação crítica. As ferramentas empregadas no processo de comunicação e interação entre o sujeito envolvido no processo de ensino/aprendizagem e os objetos de estudo incluem o professor, as experiências vivenciadas, os métodos, as metodologias, o material didático, o ambiente educacional e as influências contextuais.

Na articulação entre o pensamento dos professores participantes da pesquisa em conjunto com o referencial teórico, obtemos insights valiosos para a formulação de estratégias pedagógicas, e que fomentem uma abordagem mais participativa e construtivista no processo de ensino-aprendizagem.

Os relatos dos participantes que apresentamos foram transcritos da plataforma *Google Forms*, respeitando a integridade das respostas dadas. No intuito de facilitar a discussão, os professores foram nomeados pela ordem em que responderam à pesquisa, conforme quadro (1),

Quadro 2- Docentes participantes

PROFESSOR	FORMAÇÃO
P1	Artes Visuais Licenciatura
P2	Doutoranda em Educação - linha de fundamentos
P3	Artes Visuais Licenciatura
P4	Doutorado em Informática na Educação, Mestrado em Artes Visuais e Graduação em educação artística com habilitação em artes plásticas
P5	Licenciado em Artes Visuais, Licenciado em Estudos Artísticos, Mestre em Educação. (Prof Subs)
P6	Licenciado em Artes Plásticas (UFPR); mestre em Educação (UNESP) e doutorando em Artes Visuais (UDESC)

Fonte: Elaborado pela Autora

A partir dos próximos parágrafos, as falas destacadas e analisadas através de respaldo teórico procuram viabilizar o entendimento da Importância do

Conhecimento em Arte para uma Formação Integral e Emancipatória no EMI. As unidades de análise foram estabelecidas com base nas experiências obtidas ao longo da pesquisa, em alinhamento com os autores selecionados. A integração desses elementos contribuiu para a elaboração desta dissertação

No EMI, a necessidade de uma integração das Artes com outras disciplinas surge como uma necessidade imprescindível, uma vez que tem com um dos principais propósitos, enriquecer o processo de formação do indivíduo, com vistas a promover a construção de um cidadão que apresente características próprias, tais como a capacidade crítica, o pensamento reflexivo, a autonomia e a expressão criativa. Sobre este tema apoiamos-nos em Freedman, quando ele argumenta que,

arte na educação [...] exige a incorporação de um campo de conhecimento interdisciplinar que facilite a exploração das diversas culturas de diferentes períodos históricos e regiões geográficas. Isso visa fomentar a aquisição de habilidades interpretativas e a capacidade de criar obras utilizando uma variedade de meios e recursos, nos quais esse conhecimento seja aplicado na produção de novas expressões simbólicas. (apud HERNÁNDEZ, 2000, p. 56)

Neste contexto, ao ser questionado sobre “quais habilidades o ensino da arte pode desenvolver nos alunos e como essas habilidades podem auxiliar na escolha e também na atuação profissional”, P1 argumenta que o desenvolvimento das habilidades proporcionadas pelas artes é um processo contínuo e interminável, e alerta para termos cuidado a não reduzir a Arte unicamente a um compromisso com a formação emocional dos sujeitos, como indicado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Como se trata de um processo contínuo e interminável, o desenvolvimento das habilidades nas quais as artes colaboram não pode ser mensurado com precisão. Também precisamos ser cautelosos para não direcionar à Arte para um compromisso com a [con]formação emocional dos sujeitos, como nos indica a BNCC. Poderia dar exemplos de estudantes que desenvolveram uma postura diferente do início ao fim de uma pesquisa, ampliando suas lentes e demonstrando uma postura mais segura, inclusive, no enfrentamento de suas problemáticas circundantes. No entanto, o acesso aos códigos e ícones visuais (para falar de uma linguagem apenas) que historicamente moldam a subjetividade de toda a humanidade, - na Cultura Visual de Fernando Hernandez, e que exatamente no agora pós pandêmico transformam-se digitalmente sob o viés neoliberal, - esse conhecimento trata-se de capital cultural, de Bourdieu, o qual é fundamental para a educação integral e emancipatória que defende Paulo Freire e toda a documentação da rede federal. reescrever de forma acadêmica. (P1)

Já P2, que destaca habilidades como “criatividade, resolução de problemas, colaboração, disciplina e dedicação” como resultados do ensino da Arte, habilidades essas não só importantes para o aprimoramento da prática artística,

mas também para orientar escolhas profissionais e a atuação no mundo de trabalho, onde essas qualidades são altamente valorizadas. Dessa forma, o ensino da Arte no EMI, visa enriquecer a formação do indivíduo de forma omnilateral. Corroborando ao tema, AMARAL afirma:

A potência da arte no Ensino Médio Integrado contribuí para provocar a reflexão sobre a realidade. Indo além de ensinar a adequação ao modelo performativo neoliberal, dá acesso a uma forma de compreensão do mundo, que torna as pessoas aptas a deslocá-lo, levando em conta necessidades coletivas, e não apenas individuais. (2021, p.101)

Além disso, segundo P4, a educação artística também pode cultivar a capacidade de perceber que o lucro e o empreendedorismo individual não são os únicos objetivos sustentáveis na vida. Isso se alinha à ideia de que a arte não se resume apenas à produção artística, mas também à reflexão sobre o mundo e à consideração das implicações éticas e sociais de nossas ações.

Já P5 não acredita que o ensino da Arte não visa apenas o desenvolvimento de habilidades técnicas específicas, pois

O sujeito pode ter seu lado estético e de linguagem não visual desenvolvido. Pode aprender a ler o mundo e a si mesmo de maneira diferente. Habilidades? Não penso que a arte sirva para desenvolver esta ou aquela. O sujeito pode aperfeiçoar uma técnica artística, mas isto, por si, não é um fazer em arte. Posso dizer que as habilidades que a arte desenvolve são as múltiplas capacidades de ver e ver-se. (P5)

Isso implica em uma habilidade fundamental: a capacidade de pensar por diferentes perspectivas. Quando os alunos se envolvem com a arte, eles são desafiados a adotar diferentes pontos de vista, a explorar novas abordagens e a compreender o mundo de maneira mais ampla. Nesse contexto, a importância do ensino de Arte para as futuras escolhas profissionais pode se revelar de maneira incontestável. Sobre o questionamento da “importância do ensino de Arte para as futuras escolhas profissionais”, P1 discorre:

Parto da noção de estética em seu relacional com a ética. O estímulo e desenvolvimento da percepção e da sensibilidade integrada à racionalidade são essenciais para a leitura de mundo/situações e para a tomada de decisões individuais e coletivas. Esse exercício contínuo é também um papel da arte na educação de forma geral. Além disso, há uma série de profissões artísticas que requerem saberes técnicos e sistêmicos específicos, o que dificilmente disciplinas no ensino médio integrado conseguem oportunizar. (P1)

Nessa perspectiva, a relação intrínseca entre estética e ética se torna evidente, no entanto, é preciso reconhecer que a educação em sua forma geral

muitas vezes enfrenta desafios na promoção desses elementos, especialmente quando se trata de disciplinas no EMI. Além disso, é importante destacar que a formação artística vai além da mera apreciação estética e requer conhecimentos técnicos e sistêmicos específicos. Já o questionado P4 acredita que “aprender a sentir, apreciar contribui para uma vida mais humana, considera a totalidade, não somente o lado técnico profissional”.

Ainda sob esse aspecto, P6 observa que o princípio criativo valoriza o pensamento por ideias e referências divergentes, tornando aberta a importância do fazer artístico:

Observando como princípio criativo o pensamento pela divergência de ideias e referências, ou seja, a possibilidade de múltiplas respostas para uma mesma proposição, a importância do fazer artístico consiste nessa abertura do sensível para outras produções de sentidos e significados, buscando proliferar interpretações, reforçar ou desmanchar elaborações, ter outras relações com o tempo, o corpo, o outro, as coisas e situações, etc. É sempre uma política de alteridade que se coloca em jogo nas linhas de uma prática artística e de uma poética do existir. (P6)

Assim, a práxis artística se estabelece como um terreno fértil para a expansão das fronteiras da compreensão humana, perpetuando-se como uma esfera de constante transformação e renovação do pensamento. Através da exploração das divergências, das margens e das aberturas da criatividade, a arte age como um agente catalisador de uma política de alteridade, delineando um horizonte de possibilidades onde a multiplicidade de sentidos floresce, e a poética do existir se reinventa constantemente.

No âmbito das interconexões que englobam as esferas da estética, da arte e da educação, é possível distinguir que, para além das interações cotidianas de natureza prática e utilitária que definem a experiência humana, há uma manifestação explícita da riqueza intrínseca da subjetividade. Segundo VAZQUEZ “[...] de suas forças humanas essenciais, entendidas estas como próprias de um indivíduo que é, por essência um ser social” (1978, p. 55). Ou seja, a arte, por sua natureza intrínseca, se destaca como uma das mais notáveis expressões que exteriorizam a essência humana.

A riqueza da subjetividade humana, que a Arte tão bem expressa, pode ser um ativo valioso no mundo do trabalho. Dessa forma, ao responderem de que forma poderíamos apresentar as “possibilidades que a Arte pode oferecer no mundo do trabalho”, P4 deixa claro que:

é preciso entender que o mundo do trabalho é maior que o mercado do trabalho, sendo assim a arte faz parte do mundo. Arte também é trabalho,

faz parte desse mundo. Arte é formas múltiplas de pensamento, é conhecimento aplicado para a criatividade. Perceber as possibilidades que a arte oferece é em primeiro lugar dar acesso a ela por meio da educação e de políticas públicas. A Arte contribui para os modos de pensar, de sentir, e por fim de inovar. O mercado opera um efeito de segregação pela forma com dispõe o acesso a arte. O mercado elitiza a arte para torná-la consumível ao invés de apreciável. A arte é expressão humana que pode ser produzida por todos para todos. Arte se aprende!!! Arte amplia o olhar, coloca luz naquilo que passa despercebido. Arte força as pessoas a pensar fora da caixa. (P4)

Ao abordarmos a relação entre Arte e o mundo do trabalho, podemos discernir que as possibilidades que a arte oferece nesse contexto são igualmente significativas. Já P6, afirma ser essa “uma pergunta de vida numa prática docente”, e complementa:

As garantias de contribuição do campo específico da arte são imensuráveis, portanto, tendem a escapar da lógica de promessas e benefícios propostos de antemão. Apesar desse cuidado, o modo de aproximação entre o campo e as áreas de trabalhos se dão a partir das questões específicas de cada linguagem artística. Algumas linguagens lidam com o coletivo de uma forma mais substancial em seu processo criativo, outras são mais intrapessoais, envolvendo afirmações entre memórias, ficções e identidades. Contudo, todas partem da produção de experiências na linguagem, seja em sua forma representativa, expressiva, comunicativa, inventiva. Experiências essas que pretendem processos de transformação, outras possibilidades de si, do entorno e suas relações. Algo que atravessa estados de inquietude, exige estar em desconforto, insatisfeito com aquilo que lhe chega do mundo, esperançoso nas mudanças que determinadas ações possam desencadear. Arte, em suas múltiplas linguagens, trata sobretudo da possibilidade de exercer a diferença: no olhar cotidiano, em sua própria trajetória, nas palavras e gestos que configuraram outros modos de existência e outros possíveis para o mundo, seja do trabalho ou de outra práxis de vida. (P6)

Ou seja, as contribuições do campo da arte são vastas e, muitas vezes, desafiam a lógica de promessas e benefícios predefinidos. A relação entre a arte e outras áreas de trabalho é mediada pelas questões específicas de cada linguagem artística, algumas enfocando aspectos coletivos e outras mais intrapessoais. No entanto, todas as formas de arte buscam criar experiências que impulsionam processos de transformação, oferecendo novas perspectivas sobre o mundo e a subjetividade.

O questionado P2, ao responder sobre a relação entre a arte no Ensino Médio Integrado (EMI) e suas contribuições para o mundo do trabalho, diz que “não saberia como apresentar diretamente essas possibilidades”, mas alega que pode ser vista de maneira distinta dependendo do contexto:

No caso de cursos afins às artes, como Multimídia, Design Gráfico e outros, as possibilidades se dão à medida que ela se mostra como um corpo de conhecimento que pode atender às necessidades do futuro profissional. No caso de cursos sem essa especificidade, a arte não tem

a oferecer algo concreto, instrumental, posto que o fazer em arte não é utilitarista, não tem uma função. A arte serve ao sujeito e a sua constituição como ser estético, plural, ser de linguagem, ser que, sim, trabalha, mas que não vive só em função disso. (P2)

Nesse sentido, a reflexão sobre a relação entre arte e trabalho, portanto, requer uma compreensão sensível das nuances dessa interação e das diferentes maneiras pelas quais a Arte pode enriquecer a experiência educacional e profissional. Ostrower, oferece uma crítica à padronização no contexto do trabalho, insistindo na relevância da humanização associada trabalho livre e criativo. Segundo a autora,

O vício de considerar que a criatividade só existe nas artes deforma toda a realidade humana. Constitui uma maneira de encobrir a precariedade das condições criativas em outras áreas de atuação humana [...]. Constitui, certamente, uma maneira de se desumanizar o trabalho. Reduz o fazer a uma rotina mecânica, sem convicção ou visão ulterior de humanidade. Reduz a própria inteligência humana a um arsenal de informações 'pertinentes', não relacionáveis entre si e desvinculadas dos problemas prementes da humanidade (OSTROWER, 1987, p. 39).

A autora salienta que limitar a criatividade apenas ao domínio das artes é uma perspectiva redutiva que distorce a realidade humana, obscurecendo as condições criativas presentes em outras esferas de atuação. E complementa, o trabalho criativo e, por extensão, a arte, são, elementos fundamentais para a humanização do ser humano.

Portanto, o conceito de trabalho livre está profundamente ligado a ato criativo, e a Arte é comumente vista como a mais elevada manifestação desse processo criativo. Nesse sentido, a ideia central é que o trabalho livre deve espelhar a Arte, uma vez que proporciona ao indivíduo não apenas a chance de atender às suas necessidades materiais de forma utilitária, mas também a oportunidade de se conectar profundamente com o fruto de seu esforço e contribuir para a formação de uma sociedade mais humanizada.

Logo o ensino de Arte, ao desenvolver habilidades criativas, pensamento crítico e resolução de problemas, considerando com o que já foi discutido anteriormente, sobre a relação entre Arte e trabalho, possibilita explorar que o ensino de Arte desempenha um papel importante, tanto nas escolhas profissionais, quanto na futura formação profissional dos alunos.

Diante disso, foi indagado: “Como o ensino de Arte pode auxiliar nas escolhas profissionais dos alunos? Ou na sua futura formação profissional?” P2 acredita que “Conhecer o campo de conhecimento da arte pode fazer com que o aluno se identifique com ele e busque profissões afins”. Já P3 responde: “Ao

conhecer formas e possibilidades de atuar no mundo do trabalho direta ou indiretamente ligado à arte.” O acesso à arte durante o período escolar assume uma significativa relevância no que diz respeito à expansão do conhecimento do mundo. Porcher (1982, p. 30) complementa que “[...] não há dúvida de que a prática das atividades artísticas representa um fator altamente favorável para o desenvolvimento de toda a personalidade e, especialmente, dos seus aspectos intelectuais”. A diversidade de possibilidades oferecidas pela arte estimula os estudantes a adotarem perspectivas diversas na concepção da vida, do trabalho e do mundo, este é o pensamento de P4. E P6 complementa:

O acesso à arte durante o período escolar assume uma significativa relevância no que diz respeito à expansão do conhecimento do mundo. A diversidade de possibilidades oferecidas pela arte estimula os estudantes a adotarem perspectivas diversas na concepção da vida, do trabalho e do mundo.

O docente P1 apresenta um exemplo prático dessa intersecção da Arte com o mundo do trabalho:

Desenvolvi em alguns anos um projeto chamado Histórias de Mulheres Artistas, o qual discutia as trajetórias de vida e inserção ou supressão do mundo do trabalho e da história da arte de algumas mulheres. Como as histórias foram contadas, em livros, artigos ou cinema também foi foco do projeto. Na última edição, a bolsista desenvolve uma pesquisa poética sobre o corpo e os ciclos do próprio corpo - temática dela. Organizou-se em uma sistemática de produção artística, com metodologia, com objetivos e fundamentos. A estudante prestou vestibular para o curso de Artes Visuais, na UFRGS. Aqui nesse exemplo, o desenvolvimento de projetos indissociáveis em arte oportunizou a uma estudante do ensino médio integrado em administração, uma experiência que contribui para sua definição em estudar para atuar profissionalmente na área diferente de seu curso integrado, mas para a qual certamente os princípios da administração serão muito bem aplicáveis.

Diante do contexto discutido anteriormente, diversos temas emergem, incitando uma análise das potencialidades do trabalho com Arte. Na visão de Fischer (1987, p. 20), “A arte é necessária para que o homem se torne capaz de conhecer e mudar o mundo. Mas a arte também é necessária em virtude da magia que lhe é inerente.” Dessa forma, a reflexão acerca de como a Arte pode enriquecer a subjetividade dos alunos e capacitá-los para enfrentar as exigências no mundo do trabalho em constante transformação assume um lugar central nesse diálogo. Para uma análise reflexiva das perspectivas e potencialidades do trabalho com arte, e aprofundar ainda mais essa compreensão, a seguinte indagação surge: “quais temas de debate podem levar a uma reflexão sobre as possibilidades do trabalho com arte?”

Esta pergunta assume um papel importante, uma vez que direciona a exploração crítica das implicações e possibilidades inerentes ao trabalho com Arte. P1 considera qualquer tema possível ser trabalhado, e ainda “Difícil analisar um tema que inviabilize o debate com arte na atualidade, considerando os múltiplos campos de interesse dos artistas (e seus próprios processos de atuação, formação, inserção sistema de trabalho/produção em arte).” Já P2 acredita que “O próprio fazer em arte é suscitador de discussões, de interlocuções.” Ou seja, o ato de criar arte promove discussões e diálogos enriquecedores.

Explorar profissões que vão além da prática artística em si é uma abordagem enriquecedora para ampliar a compreensão do trabalho no contexto artístico, é o que diz P3, explicando:

Ex.: produção de shows de sertanejo universitário. Ao invés de discutir se é arte ou não, se esse estilo de música é arte ou não, pode-se dar ênfase aos envolvidos em fazer um show acontecer. Acho importante desconstruir a ideia de que só quem faz arte é o artista, pois há diversas possibilidades de trabalhar com arte que não seja diretamente fazendo arte. O músico que afina os instrumentos, mas não se apresenta no show, é um trabalhador da arte. A mediadora que trabalha em uma exposição de artes visuais, é uma profissional da arte. Discutir profissões e formas de trabalho com e para a o universo artístico me parece bastante fértil para expandir a noção de trabalho com arte, num viés profissional.

Refletindo, se torna fundamental desviar o foco da dicotomia "Arte ou não Arte" e direcionar nossa atenção para os diversos indivíduos envolvidos em tornar a manifestação artística possível. A desconstrução da ideia de que somente o artista é um agente da Arte é essencial, visto que existem inúmeras maneiras de contribuir para o mundo artístico sem necessariamente criar Arte diretamente. As perspectivas apresentadas pelos participantes P4, P5 e P6 revelam a diversidade de temas que podem suscitar debates significativos no contexto da arte e sua relação com a sociedade. O docente P4 destaca a importância da cooperação para a inovação, bem como a noção de que a criatividade não é apenas um dom, mas sim um resultado alcançado por meio de esforços e processos. Além disso, ressalta a ideia de que a arte não apenas envolve criatividade, mas também representa um trabalho legítimo. P5, por sua vez, enfatiza a capacidade intrínseca da arte em provocar reflexões, ao mesmo tempo em que sugere temas como a "datificação do gosto e criação de conteúdo", "artesanato e produção artesanal", "artes aplicadas" e "leitura e crítica da indústria cultural" como tópicos relevantes para debate. P6 ressalta a importância de considerar a idade e o público-alvo ao abordar temas artísticos, observando que a arte pode ser uma plataforma para debater questões

que se relacionam com experiências pessoais e questões mais amplas da sociedade em diferentes estágios da vida. Portanto, a diversidade de perspectivas dos professores participantes da pesquisa ilustra a riqueza e a flexibilidade do campo da arte como um meio para abordar uma ampla gama de questões e temas, que podem ser adaptados de acordo com os contextos específicos e as necessidades do público-alvo.

5. PRODUTO EDUCACIONAL

5.1 Recurso educacional, material educativo e o jogo

É clara a necessidade de os educadores se empenharem no desenvolvimento de competências profissionais voltadas para a preparação dos estudantes em uma perspectiva crítica e social. Para alcançar esse objetivo, torna-se interessante substituir as abordagens de ensino tradicionais por metodologias alternativas de aprendizagem que possam ser aplicadas de maneira rotineira no contexto educacional, servindo como um recurso didático importante.

Uma vez que a geração atual de estudantes do Ensino Médio cresceu imersa na cultura dos jogos, seja por meio das formas tradicionais, como jogos de tabuleiro, cartas, dominós, entre outros, ou através das plataformas digitais, como smartphones, videogames, laptops e computadores, a presença da ludicidade nos jogos desempenha um papel significativo. Mas o gosto pelo jogo não é exclusividade dos jovens de hoje. Segundo Huizinga, “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (1999, p. 3) trata-se de um fenômeno cultural que se manifesta por meio da linguagem, da competição, do sistema jurídico, do conflito armado, da produção de conhecimento, da expressão poética, da reflexão filosófica, da criação artística e permeia todas as épocas, podendo-se argumentar que os jogos antecedem a cultura, uma vez que esta é intrinsecamente ligada à sociedade humana.

O jogo é uma atividade caracterizada pela liberdade, refletindo a autonomia daqueles que optam por participar e a independência dos jogadores em relação às suas vidas cotidianas, uma vez que o jogo lida com aspectos que não são necessidades essenciais para a existência imediata. Mesmo com a presença de regras, essa liberdade não é comprometida, uma vez que as regras são aceitas

pelos participantes, que compreendem a distinção entre o jogo e a vida cotidiana, ou seja, a "vida real". Huizinga complementa:

Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade (...). É possível ao jogo alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade. (1999, p. 24.)

Deste modo, a abordagem não visa encontrar a dimensão lúdica dentro da cultura, nem estabelecer uma dicotomia entre o jogo e a seriedade. O autor reforça de maneira enfática que o impulso lúdico é um fenômeno social que antecede a própria cultura, sendo intrínseco à vida humana em sociedade desde tempos remotos. A perspectiva de Huizinga sobre a relação entre cultura e jogo transcende a mera noção de uma geração espontânea; para ele, o elemento lúdico é constitutivo da própria cultura.

Ao envolver-se em atividades lúdicas, crianças e adolescentes têm a oportunidade de aprimorar várias facetas de seu desenvolvimento, incluindo percepções, inteligência, inclinações para experimentação e instintos sociais, entre outros. E ainda destaca que o jogo é uma ferramenta tão poderosa para a aprendizagem das crianças que, em situações em que a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia é transformada em uma atividade lúdica, é comum observar que as crianças se apaixonam por essas tarefas, que geralmente são vistas como tediosas.

Bock et al. (2001, p. 121), destacam que o que atrai um indivíduo é o objeto que satisfaz a força interna que o impulsiona. Em outras palavras, o ensino deve ser atrativo para o aluno. Os mesmos autores ressaltam que a motivação é um processo presente em todas as áreas de nossa vida, seja no trabalho, no lazer ou na escola. Portanto, é no contexto educacional que se torna essencial criar as condições necessárias para estimular a motivação. Isso ocorre porque, como os autores continuam a explicar, a motivação sempre tem sua origem em um organismo que apresenta uma necessidade, um desejo, uma intenção, um interesse, uma vontade ou uma predisposição para a ação.

Além disso, o uso de jogos educacionais como estratégia metodológica para aumentar o envolvimento dos alunos na assimilação dos conteúdos ministrados na educação formal tem ganhado destaque ao longo do tempo. Pesquisas realizadas evidenciam que a incorporação de jogos educacionais no ensino dos estudantes pode promover de maneira positiva o processo de ensino e aprendizagem. Isso

ocorre porque a abordagem lúdica estimula o interesse dos alunos pelo aprendizado e facilita a compreensão de conceitos, tornando mais eficaz a aplicação desses conhecimentos em situações do dia a dia.

Autores oferecem definições diversas para jogos, e embora essas perspectivas possam variar em termos de alcance e profundidade, há consenso quanto à dinâmica fundamental e os princípios pedagógicos subjacentes. Diversas classificações são estabelecidas por estudiosos que exploram essa temática. Boller e Kapp (2018, p. 7), e, também, Dantas et al. (2021), afirmam que os jogos são uma abordagem convincente por meio da qual as pessoas podem aprender, entre outras coisas, "[...] estratégias, alocação de recursos e pensamento inovador [...]", Além de contribuir para auxiliar os envolvidos a pensarem de forma não convencional. Assim, os jogos possibilitam, segundo os autores, que os jogadores possam vivenciar:

[...] experiências de aprendizagem personalizadas, em que se possa escolher revisitar conteúdo ou adotar estratégias distintas em relação a outro colega de trabalho, mas, ainda assim, atingir o mesmo objetivo de aprendizagem [...], e, assim, através de um processo[...] simples da memorização, a repetição de conteúdos proporcionada pelos jogos pode nos ajudar a lembrar de informações-chave [...]. (2018, p.7)

Sendo assim, uso de jogos no contexto pedagógico desempenha um papel significativo, pois contribui para diversos aspectos do desenvolvimento dos alunos. Isso inclui o fortalecimento da autoestima, a promoção da interação entre professor e aluno, entre os próprios alunos e com a comunidade, o estímulo ao desenvolvimento de competências cognitivas, a promoção da autorreflexão, o cultivo da autonomia, da criatividade e da autoavaliação, além de melhorar a concentração e os limites, fomentar o respeito, a antecipação e a incorporação de valores. Os jogos também têm o potencial de aumentar a capacidade de realização, aprimorar o raciocínio lógico, a coordenação motora, o entendimento da organização espacial e a capacidade de convívio social, promovendo um espírito de cooperação. Vale ressaltar que os jogos estão intrinsecamente presentes em nossas vidas, tornando-se uma ferramenta valiosa para o aprendizado e o desenvolvimento humano. Essa abordagem, que incorpora elementos lúdicos, está alinhada com a promoção de metodologias ativas no ensino, incentivando os alunos a assumirem um papel ativo em seu próprio aprendizado, enfrentando desafios que os levam a explorar e descobrir soluções aplicáveis à realidade.

Para o desenvolvimento criação desse recurso educacional: o Jogo "Super

ArtXplore”, nos apoiando nas diretrizes de Kaplún (2003) e Leite (2018), onde enfatizam que um recurso educacional deve cumprir o papel de facilitar, desenvolver e enriquecer o processo de aprendizado. Não se trata apenas de um objeto, mas sim de um meio capaz de gerar significado. Suas diretrizes apontam para elementos essenciais em um material educativo, todos voltados para proporcionar uma experiência de aprendizado eficaz. Ao seguirmos essas diretrizes, buscamos criar um recurso educacional que vá além de sua forma física, contribuindo de maneira eficaz para o processo educacional. De acordo com Kaplún (2003), a elaboração de um recurso educacional pode ser direcionada e avaliada com base em três eixos. A primeira delas é o eixo conceitual, que está relacionado ao alicerce teórico, às fontes de referência, aos autores e às ideias utilizadas como base. Isto é:

Eixo conceitual: escolha das ideias centrais abordadas pelo material, bem como o tema ou temas principais geradores de experiências de aprendizado. Para tanto, conhecer os debates em torno do tema e a opinião de autores sobre o assunto ajudará a compor o material educativo. É importante também conhecer os sujeitos a quem se destina o material para entender o que sabem, pensam, querem, imaginam e ignoram sobre o tema em questão e quais das suas necessidades poderiam ser respondidas pelo material (LEITE apud KAPLUN, 2018, p. 334)

O segundo eixo, o pedagógico, concentra-se na abordagem que será adotada para transmitir as ideias ao público-alvo, que inclui alunos, professores e gestores. O objetivo é promover a construção de reflexões significativas sobre um tópico específico.

Eixo pedagógico: é o articulador principal de um material educativo. Ele expressa o caminho que estamos convidando alguém a percorrer, quais pessoas estamos convidando e onde se encontram essas pessoas antes de partirmos. [...]. Por meio do itinerário pedagógico estabelecemos onde o destinatário está em relação ao eixo conceitual proposto com a intenção de construirmos uma nova percepção sobre o tema (LEITE apud KAPLUN, 2018, p. 334).

O terceiro eixo, igualmente relevante, é o comunicacional, que se concentra essencialmente na linguagem utilizada. Sua finalidade principal é garantir que a ideia transmitida alcance o receptor de maneira eficaz, desencadeando reflexão e aprendizado. De acordo com Leite (2018), o eixo comunicacional engloba “o formato, a diagramação e a linguagem empregados no material educativo. Ele propõe a criação de modos concretos de interação com os destinatários por meio de elementos como figuras retóricas e poéticas”.

Partindo desses eixos, ao pensar e criar o Jogo ArtXplore, se teve a

preocupação quanto a escolha relativa às cores utilizadas, o formato das letras, o layout e a distribuição das atividades, que foram meticulosamente consideradas para que o eixo pedagógico não fosse negligenciado. Essas escolhas também foram concebidas de forma a serem atrativas, cumprindo assim o requisito comunicacional delineado por Kaplun (2003), que preconiza "um modo concreto de interação com os destinatários".

No que tange ao eixo conceitual, o material empregado inicia sua apresentação com um quadro que recapitula as regras e conceitos previamente abordados, tanto antes quanto durante a implementação da intervenção. Isso proporciona, de acordo com a perspectiva de Kaplun (2003), uma experiência de aprendizado, permitindo a identificação dos principais temas do jogo.

Então, o uso dos jogos representa uma abordagem alternativa que pode ter um impacto positivo nos processos de ensino e aprendizagem. Isso ocorre porque envolve os alunos de forma mais engajada, aumentando sua motivação para participar ativamente desse processo. Essa metodologia se destaca, especialmente no contexto do EPT, onde os alunos frequentemente estão em estágios de desenvolvimento e amadurecimento, enfrentando disciplinas técnicas que demandam maturidade. O jogo entra como uma oportunidade de facilitar o processo de ensino e aprendizagem, capacitando tanto os estudantes quanto os professores a enfrentarem os desafios educacionais com maior eficácia. Nesse cenário, discentes e docentes podem aproveitar ao máximo essa abordagem para superar os desafios que se apresentam no caminho do conhecimento.

Assim, esta pesquisa resultou na criação do jogo "Super ArtXplore", desenvolvido com a finalidade de explorar a relevância de elementos visuais e conceitos artísticos: "ponto, linha, cor, volume, textura, hachura, perspectiva, volume e proporção áurea", que transcendem as carreiras diretamente relacionadas à Arte, assim como, tornar o processo de ensino e aprendizagem mais cativante para os participantes. Este jogo foi elaborado com a intenção específica de ser implementado junto aos alunos do Ensino Médio Integrado (EMI) dos Institutos Federais (IFs). A aplicação prática do jogo fica a cargo dos docentes de Arte nos cursos que incluem a disciplina de Arte.

5.2 Super ArtXplore: O Jogo

Nos últimos anos, o uso de materiais educativos se estabeleceu como uma estratégia poderosa para o engajamento e a aprendizagem, transformando a maneira como as pessoas interagem com tarefas e informações. Ela aproveita o nosso desejo natural por desafios, recompensas e competição, aplicando esses princípios a situações do mundo real. Quando bem implementada, pode estimular a participação ativa, promover o aprendizado, aprimorar a resolução de problemas e fortalecer o trabalho em equipe.

Segundo Kaplun:

Entendemos por material educativo um objeto que facilita a experiência de aprendizado; ou, se preferirmos, uma experiência mediada para o aprendizado. [...] algo que facilita ou apoia o desenvolvimento de uma experiência de aprendizado, isto é, uma experiência de mudança e enriquecimento em algum sentido: conceitual ou perceptivo, axiológico ou afetivo, de habilidades ou atitudes etc. (2003, p. 46)

É nesse contexto que o jogo "Super ArtXplore" se apresenta como uma ferramenta que explora os princípios fundamentais da expressão visual e estética. Ele não apenas explora os vários conceitos importantes para as carreiras artísticas, como também capitaliza a crescente atração da sociedade contemporânea por jogos, como identificado por Zichermann e Cunningham (2011) e Silva (2019). Kashiwakura (2008) fortalece essa visão ao estabelecer a relação direta entre jogar e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, enfatizando a ligação intrínseca entre diversão e aprendizado, como destacado por Alves (2018, p. 44), tanto em contextos educacionais como em treinamentos. Huizinga complementa:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (1999, p. 24)

A representação do aspecto lúdico na forma de jogo evidencia uma prática social de considerável relevância, sendo empregada não somente em ocasiões de lazer ocasional, mas também desempenhando um papel significativo em contextos educacionais. Revelando características que podem ser aplicadas de maneira sistemática e séria no processo de ensino-aprendizagem, sem, no entanto, tornar-se um discurso monótono para os estudantes que dela se beneficiam.

O jogo Super ArtXplore, foi desenvolvido com o objetivo de ser uma atividade educativa voltada para estudantes do Ensino Médio Integrado. Ele pode ser

facilmente montado com materiais de baixo custo ou ser adquirido através do download do arquivo disponibilizado no formato PDF.

Neste jogo, os estudantes competem entre si de forma individual, baseando-se no conhecimento de conceitos relacionados à Arte e na comparação dos valores das cartas que possuem em mãos com as cartas dos outros jogadores. Os elementos do jogo são diretamente relacionados com o conteúdo de Arte que os estudantes estudaram, tornando-o uma ferramenta divertida e educativa para a aprendizagem desses conceitos.

Este capítulo se dedica a examinar a importância desse jogo, que mostra conceitos essenciais da arte, como ponto, linha, hachura, cor, volume, perspectiva, proporção áurea e simetria, e a demonstrar como essa experiência não apenas aprimora a compreensão artística, mas também se revela uma ferramenta relevante em diversas profissões que, à primeira vista, podem parecer distantes do domínio da arte.

5.3 Elementos Visuais, conceitos e técnicas – uma proposta de aprendizagem

No mundo das artes, a jornada de aprendizado é uma exploração constante, um mergulho profundo na complexidade e na beleza das formas e expressões. À medida que nos aventuramos nessa busca,

you learn the elements of art, one by one, through study, observation and drawing, you pass through a natural process of growth. You expand the logic of nature into yourself. As you develop mastery over these elements, you become a more profound, more rich personality, with the ability to see beyond the surface of things (HALE, 1993, p.13).

Então, à medida que aprendemos os elementos das artes, um por um, através de estudo, observação e prática, vivenciamos um crescimento natural. À medida que nos aprofundamos nesse conhecimento, expandimos a lógica da natureza para dentro de nós mesmos, enriquecendo nossa personalidade e nos capacitando a enxergar além da superfície das coisas.

Os elementos fundamentais da arte, seja individualmente ou em combinação, compõem o universo plástico que os artistas exploram. Esses elementos, como o ponto, a linha, a superfície, a cor, a luz/sombra e o volume, constituem o alfabeto do criador, seu vocabulário essencial, permitindo-lhe dar

forma e significado a suas visões e expressões. À medida que aprofundamos nossa compreensão desses elementos, somos capacitados a utilizá-los de maneira mais significativa em contextos pedagógicos. O produto artístico revela não apenas a criatividade do artista, mas também proporciona uma janela para a sua própria essência. Afinal, na criação artística, a percepção e a manipulação da relação entre formas, linhas e cores são aspectos vitais do processo.

Segundo HALE, “os elementos das artes são um entendimento e uma reflexão refinados dos caminhos criativos da natureza. Eles são a chave para os segredos e expressões da natureza” (2000, p.13). Podemos afirmar, portanto, que a compreensão desses elementos nos conduz a essência das artes, à sua linguagem mais fundamental. A arte é uma expressão multifacetada da criatividade humana, que transcende fronteiras culturais e temporais.

Para atingir uma compreensão abrangente e plena da Arte, torna-se imprescindível realizar uma investigação profunda dos elementos visuais, dos conceitos e das técnicas fundamentais que constituem a construção de qualquer produção artística. No âmbito desta exploração, a análise recai sobre os elementos visuais essenciais da arte, a saber, o ponto, a linha, a cor, o volume e a textura, os quais desempenham um papel fundamental como componentes estruturais na criação artística. Além disso, abordaremos conceitos de importância central, tais como a simetria, a proporção áurea e a hachura, que conferem profundidade e significado às obras de arte. Por fim, mas não menos relevante, nos deteremos na perspectiva, uma técnica que possibilita a criação de ilusões tridimensionais em superfícies bidimensionais.

Ao entender esses elementos, conceitos e técnicas, poder ser capaz de apreciar e analisar a arte de forma mais profunda, revelando as diversas maneiras pelas quais os artistas se expressam e comunicam suas ideias através do mundo visual. Além disso, a compreensão desses conceitos não apenas enriquece o entendimento da Arte, mas também se revela fundamental para diversas outras profissões, pois estimulam a criatividade, o pensamento crítico e a habilidade de comunicação, habilidades cruciais em campos que vão muito além dos relativos apenas às profissões artísticas.

5.3.1 O Ponto

Dentro deste vasto universo da arte, é o "ponto" que se destaca como um dos elementos mais intrigantes e fundamentais. O ponto, embora possa parecer simples à primeira vista, é uma verdadeira essência na criação artística.

Nos tratados "Do Espiritual na Arte" e "Ponto, Linha e Plano" de Wassily Kandinsky (1977 e 1970), são apresentados quatro elementos visuais fundamentais: o ponto, a linha, a superfície e a cor. Por outro lado, Fayga Ostrower (1983), em seu livro "Universos da Arte", introduz uma abordagem que inclui cinco elementos visuais: a linha, a superfície, o volume, a luz e a cor. Notavelmente, o ponto, enfatizado por Kandinsky, não é mencionado por Ostrower.

Kandinsky, em 1970, enfatizou que "O ponto geométrico é um ser invisível" (p. 35), desprovido de dimensões e, conseqüentemente, imaterial. Ele representa a forma mais concisa, concentrada e absoluta concebível, a partir da qual toda a criação se origina.

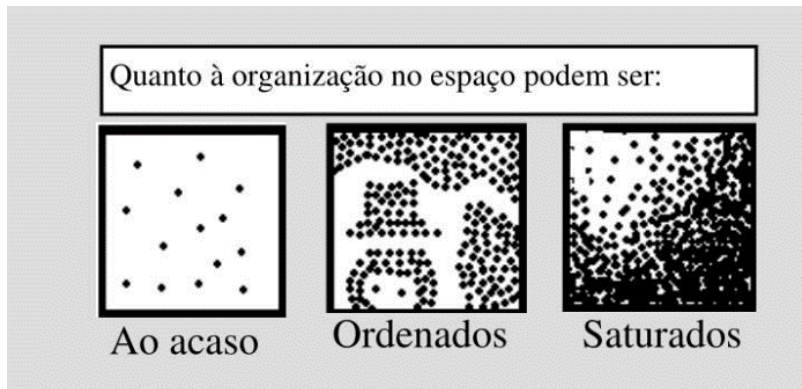
Segundo as leis da Gestalt⁵

O ponto: é a unidade mais simples e irredutivelmente mínima de comunicação visual. Na natureza, o arredondamento é sua formulação mais corrente. Geometricamente ele é singular, não possui extensão. Qualquer ponto tem uma grande força de atração visual sobre o olho, tanto se sua existência é natural, ou se é produzido pelo homem com algum propósito. (2000, p.42)

Dentro deste sistema de leitura, o conceito de "ponto"(imagem 1) é atribuído a qualquer elemento que desempenhe o papel de um centro de atração visual proeminente em uma estrutura, seja em uma composição artística ou em um objeto.

⁵ As Leis da Gestalt, também conhecidas como Princípios da Gestalt, são um conjunto de princípios psicológicos que descrevem como percebemos e organizamos as informações visuais. A palavra "Gestalt" vem do alemão e significa "forma" ou "configuração", e essa abordagem da psicologia se concentra em como o cérebro organiza elementos visuais em padrões significativos e coerentes. Esses princípios da Gestalt ajudam a explicar como percebemos o mundo visualmente, como organizamos objetos e formas, e como nossa mente tende a buscar padrões e significado em estímulos visuais. Eles têm aplicações em diversas áreas, como design gráfico, psicologia, publicidade e artes visuais, pois ajudam a criar composições visuais mais eficazes e a compreender a percepção humana.

Figura 1 - Pontos



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/678354762615035265/> >
Acesso em: 10 de Set de 2023.

5.3.2 A Linha

A linha, segundo DERDKY (2015, p. 137), origina a linguagem gráfica, dando vida aos elementos essenciais, como forma, luz, volume, textura e espaço. O traço, que se desenvolve na superfície do papel, é o resultado da união única entre a mão que o guia, o gesto que o define, o instrumento que o molda e o suporte que o acolhe. Esse traço é uma manifestação de singularidades inconfundíveis, refletindo o timbre e a impressão digital da pessoa que o desenha.

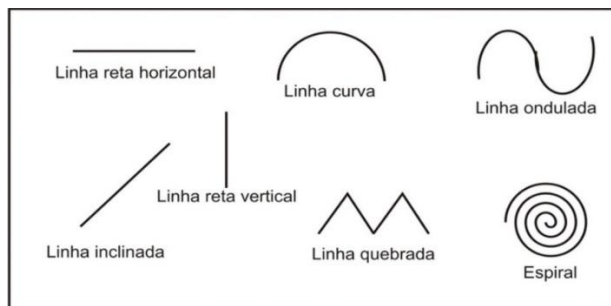
Sobre a linha, GOMES FILHO argumenta:

é definida como uma sucessão de pontos. Quando dois pontos estão tão próximos entre si, que não podem reconhecer-se individualmente, aumenta a sensação de direcionamento, e a cadeia de pontos se converter em outro elemento visual distinto: a linha. (2000, p.43)

Então, a linha, por sua natureza conceitual, nos conduz a uma concepção do desenho como uma atividade mental. Essa ideia peculiar sobre a linha se alinha com toda a história da arte moderna em sua busca por se libertar do "ilusionismo" e adquirir dimensões próprias e distintas.

Quanto ao formato a linha pode ser: horizontal, vertical, inclinada, curva, quebrada, ondulada ou espiral (Imagem 2). E ainda pode se manifestar isoladamente ou em conjunto. Quando a linha é formada por múltiplos elementos agrupados, surge a textura, dando origem à construção de superfícies variadas.

Figura 2 - Linhas



Fonte: < <https://pointdaarte.webnode.com.br/news/os-elementos-da-linguagem-visual1/> >
Acesso em 10 set de 2023.

5.3.3 A Textura

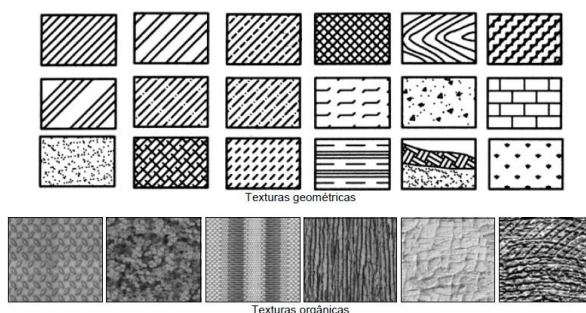
As texturas se originam de uma variedade de gestos: pontos, movimentos circulares e traços retos que, quando repetidos de forma enfática, minuciosa e detalhada, dão origem a espaços complexos pela justaposição cuidadosa desses grupos de texturas.

Segundo DERDKY,

As texturas caminham em diversas direções: horizontal, vertical, obliquamente. Trama gráfica que se abre, se fecha, inventando planos, sugerindo profundidade, construindo volumes. Tal como a lente zoom da câmera fotográfica, o olho penetra no micro e macro da estrutura gráfica. (2015, p.155)

Dessa forma, a textura (Imagem 5), desempenha um papel vital nas artes, enriquecendo a experiência visual, comunicando emoções, criando profundidade e acrescentando uma dimensão tátil à expressão artística. Artistas exploram e experimentam com texturas para alcançar uma ampla gama de efeitos e para transmitir mensagens profundas através de suas obras.

Figura 3 – Tipos de texturas



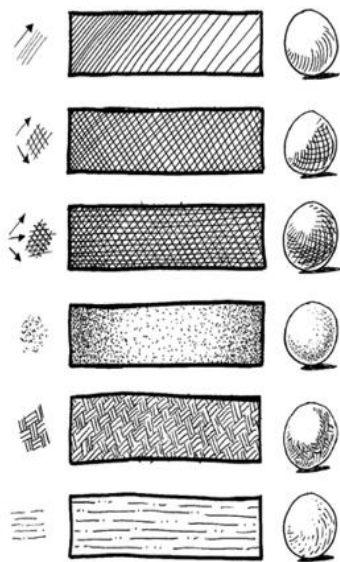
Fonte: < <http://7dasartes.blogspot.com/2011/08/elementos-basicos-da-linguagem-visual.html> >
Acesso em: 09 de set de 2023.

Sendo ela uma característica universal que desempenha um papel significativo em várias profissões e campos de estudo. Sua importância vai além do aspecto visual, influenciando a função, a sensação e a experiência em uma ampla gama de disciplinas. Compreender e aplicar a textura de forma eficaz é essencial para alcançar resultados bem-sucedidos em muitos setores diferentes.

5.3.4 Hachuras

O termo encontra sua origem no francês Hachure “hache”, que significa "machado". A técnica de hachura remonta à antiguidade, sendo identificada em obras do Egito e da Grécia. Durante a Idade Média, ganhou destaque em manuscritos iluminados e, mais tarde, na Renascença, renomados artistas como Leonardo da Vinci e Albrecht Dürer a empregaram para conferir profundidade às suas criações artísticas.

Hachura é uma técnica empregada em desenho e gravura, caracterizada pelo traçado de linhas finas e paralelas, sejam elas retas ou curvas, dispostas muito próximas umas das outras. Essa técnica tem a finalidade de produzir efeitos de sombra ou meio-tom no trabalho artístico, utilizando o desenho de linhas para criar variações tonais e profundidade na imagem. Estando ela, intimamente ligada à representação da textura em obras de arte e em campos como arquitetura e engenharia. Ela permite que os artistas e profissionais adicionem profundidade e riqueza visual às suas criações, imitando a textura de superfícies de maneira



eficaz. O conceito central reside na ideia de que a quantidade, a largura e o espaçamento das linhas influenciam o sombreamento da imagem de maneira global, destacando as formas, criando uma ilusão de tridimensionalidade e realçando as variações na textura e na cor

Figura 4 - Hachura

5.3.5 Cor

A cor é uma sensação visual que todos nós experimentamos ao observar formas, objetos ou elementos em nosso campo de visão.

O círculo cromático representa o conceito fundamental das cores, e é onde começamos a aprender sobre elas na escola. Nesse contexto, as cores primárias desempenham um papel crucial, sendo o azul, o vermelho e o amarelo os principais representantes. Em contraste, as cores secundárias, como o laranja, o verde e o roxo, são formadas pela mistura de duas cores primárias. Por exemplo, quando misturamos o amarelo e o vermelho, obtemos a cor laranja. As cores terciárias, por sua vez, representam nuances e variações mais sutis no espectro cromático.

Segundo GOMES FILHO,

A cor é a parte mais emotiva do processo visual. Possui grande força e pode ser empregada para expressar e reforçar a informação visual. É uma força poderosa do ponto de vista sensorial. [...] a cor pode ser explorada para diversas finalidades funcionais, psicológicas, simbólicas, mercadológicas, cromoterápicas e outras. (2000, p. 65)

Figura 5 – Circulo Cromático



Fonte:

<<https://www.papodesign.com.br/post/as-cores-no-design>> Acesso em 10 de set de 2023

A cor tem sido um componente cultural presente ao longo da história da humanidade. Desde os tempos antigos, as pessoas produziam suas tintas utilizando pigmentos naturais para retratar aspectos do seu cotidiano nas paredes de cavernas. A relação entre os seres humanos e o uso da cor foi crescendo à medida que ela se tornava parte integral de atividades como caçadas, rituais e pinturas corporais. Com o tempo, o aprimoramento das técnicas de produção de tintas se tornou

essencial para o desenvolvimento de uma ampla gama de cores, que hoje são obtidas a partir de diversos materiais, naturais e sintéticos.

A cor também se adaptou aos avanços tecnológicos e às mudanças culturais, tornando-se um elemento de grande relevância em diversas áreas do

conhecimento, como artes visuais, pintura, desenho, produção artística, televisão, moda, artes gráficas e muito mais. Conforme Pedrosa (2013) observou, a cor passou a ocupar um lugar de destaque na cultura contemporânea, infiltrando-se em praticamente todos os campos de atividade humana.

Ela é irresistivelmente cativante, evocando prazer, emoções e uma gama de sensações diversas. Ela envolve não apenas os sentidos, mas também a mente, encantando-nos no momento em que se faz presente. Tem o poder de despertar emoções visuais intensas, desencadear lembranças, gerar ideias e despertar interesses tanto individuais quanto coletivos. Nas palavras de Barros (2011, p.15), "a cor é um fenômeno verdadeiramente fascinante. Sua manifestação no mundo exerce uma atração inegável sobre nós, provocando sensações, intrigas e admiração".

Na experiência estética da cor, adentramos intuitivamente em sua essência, onde podemos apreciar sua profundidade, sua temperatura ou tonalidade (READ, 2001). Nesse contexto, vivenciamos percepções que possuem uma qualidade pessoal, intrinsecamente ligada às emoções e que influenciam nossa interação com as adversidades e situações da vida. Por essa razão, é desafiador definir de forma definitiva esse fenômeno.

De acordo com Barros (2011), a cor, em sua essência efêmera, não pode ser considerada uma matéria em si (como um pigmento), uma vez que requer a presença de luz e nossos olhos para existir. Essa percepção da cor se entrelaça com os sentimentos e preferências individuais por cores específicas, tornando-a uma experiência altamente pessoal e individualizada.

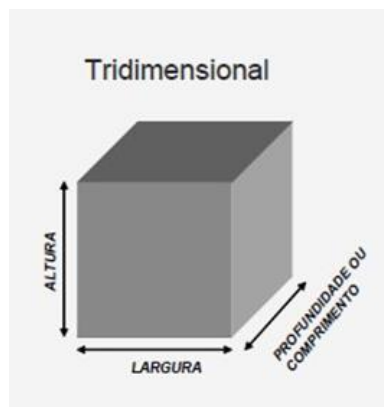
Portanto, a cor desempenha um papel fundamental no processo visual, sendo uma ferramenta altamente emotiva e poderosa. Ela pode ser utilizada de maneira estratégica para expressar, realçar e transmitir informações visuais de diversas maneiras, atendendo a finalidades funcionais, psicológicas, simbólicas, mercadológicas, terapêuticas. Seu potencial é vasto e multifacetado, oferecendo inúmeras possibilidades para influenciar e impactar a percepção e a interação humana com o ambiente visual.

5.3.6 Volume

Segunda as Leis da Gestalt:

Volume é definido como algo que se expressa por projeção nas três dimensões do espaço, de duas maneiras: 1) pode ser físico: algo como um bloco de pedra, como um edifício, como uma pessoa, etc., ou seja, algo real. 2) por outro lado, o volume, solidez tridimensional, é um efeito que pode ser criado por meio de artifícios, como pintura, no desenho, na ilustração, e outros, sobre superfície plana. Sua qualidade visual é a mesma, em todos os casos. (Gomes Filho, 2000, p.45)

Figura 6 - Volume



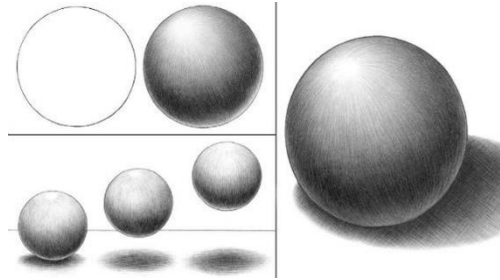
Fonte: <http://7dasartes.blogspot.com/2011/08/elementos-basicos-da-linguagem-visual.html>
Acesso em: 10 de set de 2023

Volume em Artes é o espaço preenchido por um objeto tridimensional, que possui três dimensões: altura, largura e profundidade. A arte que mais diretamente evoca o conceito de volume é a escultura. Ao examinarmos uma escultura, fica evidente que ela ocupa espaço tridimensional, sendo perceptível não apenas pela visão, mas também pelo tato.

Existem várias técnicas e artifícios que os artistas utilizam para representar o volume em suas obras:

Sombreamento: O sombreamento é uma das técnicas fundamentais para transmitir a sensação de volume. Consiste na aplicação de distintas tonalidades de cor ou degradês para representar regiões de luz e sombra em um objeto ou figura. Essa abordagem cria a ilusão de profundidade e a sensação de que o objeto possui uma forma tridimensional.

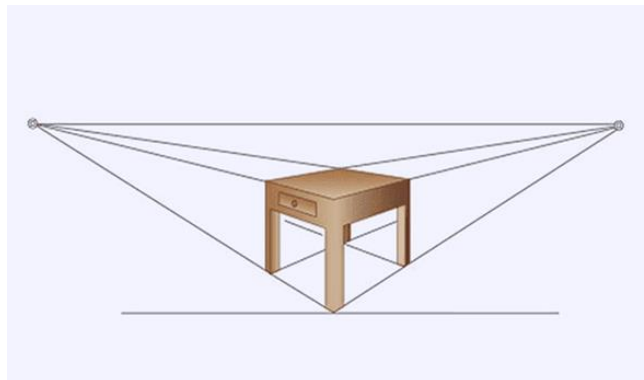
Figura 7- Sombra no volume



Fonte: <<http://clubedaarteescolar.blogspot.com/2014/11/nocoos-de-luz-e-sombra-8ano.html>>
Acesso 10 de set de 2023

Perspectiva: A perspectiva é outra ferramenta crucial para criar a ilusão de profundidade e volume. Ela envolve o uso de linhas de fuga e pontos de fuga para representar objetos tridimensionais em uma superfície bidimensional. A perspectiva linear, por exemplo, cria a sensação de que objetos distantes são menores do que objetos próximos.

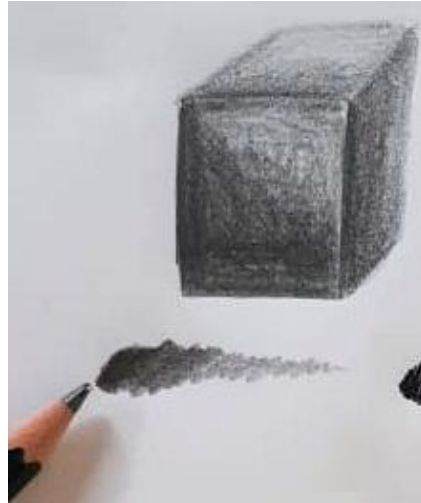
Figura 8 – Perspectiva no volume



Fonte: <<https://aelaschool.com/pt/designvisual/perspectiva-aprenda-como-utilizar-essa-tecnica-nas-artes-visuais/>>
Acesso 10 de set de 2023.

Textura: A textura pode ser usada para dar a sensação tátil de volume. Ao criar texturas que se assemelham a superfícies rugosas, ásperas, suaves ou brilhantes, os artistas podem fazer com que o espectador imagine a sensação de tocar o objeto representado.

Figura 9- Textura no volume



Fonte: <https://nanquim.com.br/hachuras/>
Acesso em 10 de set 2023

Cores e valores: O uso de cores e valores (variações de luminosidade) pode ajudar a enfatizar o volume em uma obra de arte. Cores mais escuras tendem a parecer mais distantes, enquanto cores mais claras podem criar a sensação de que um objeto está mais próximo.

Figura 10 – Cores no volume



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/483644447497610923/> >
Acesso em 10 de set de 2023

Técnicas de pintura: Diferentes técnicas de pintura, como o empasto (aplicação espessa de tinta) ou a velatura (camadas finas e transparentes de tinta), podem ser usadas para criar efeitos de volume e textura em uma pintura.

Figura 11 – Volume nas técnicas de pintura



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/483644447497610923/> >
Acesso em 10 de set de 2023

O conceito de volume nas artes visuais é fundamental para a criação de representações tridimensionais em superfícies planas, como papel ou tela. O volume é uma característica que permite aos artistas dar a ilusão de profundidade, solidez e presença tridimensional a objetos, figuras e cenários em suas obras de arte. É uma técnica essencial para criar a sensação de que os elementos representados têm peso, massa e ocupam espaço no ambiente visual.

5.3.7 Perspectiva

A perspectiva tem por definição:

Técnica de representação do espaço tridimensional numa superfície plana, de modo que a imagem obtida se aproxime daquela que se apresenta à visão. Na história da arte, o termo é empregado de modo geral para designar os mais variados tipos de representação da profundidade espacial. Os desenvolvimentos da ótica acompanham a Antigüidade e a Idade Média, ainda que eles não se apliquem, nesses contextos, à representação artística. É no renascimento que a pesquisa científica da visão dá lugar a uma ciência da representação, alterando de modo radical o desenho, a pintura e a arquitetura. As conquistas da geometria e da ótica ensinam a projetar objetos em profundidade pela convergência de linhas aparentemente paralelas em um único ponto de fuga. (PERSPECTIVA. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2023.)

A perspectiva é um elemento fundamental nas artes visuais, pois desempenha um papel essencial na representação de objetos, cenários e figuras em uma superfície bidimensional, como uma tela ou um papel. Ela é uma técnica que cria a ilusão de profundidade e tridimensionalidade em uma imagem, permitindo que o espectador tenha a sensação de que os objetos representados

têm volume e ocupam espaço no mundo visual da obra de arte.

Existem várias formas de perspectiva utilizadas nas artes visuais, entre elas:

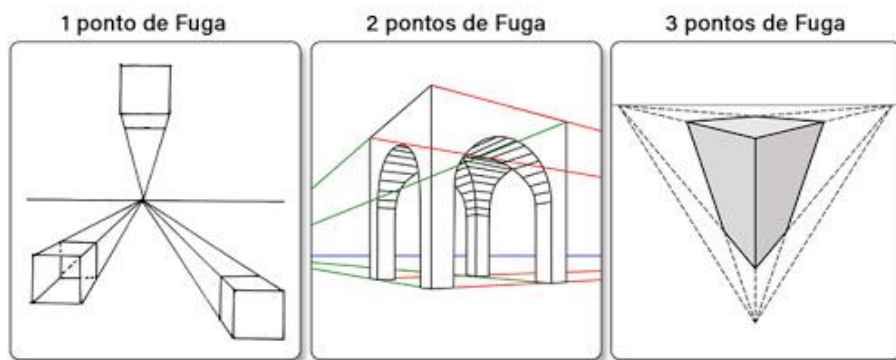
Perspectiva paralela – 1PF (ponto de fuga) -Nesse caso, as linhas de fuga são deslocadas apenas para um ponto de fuga. Normalmente nessa situação, os objetos apresentam a face frontal paralela ao espectador.

Perspectiva oblíqua – 2PF (pontos de fuga) - Aqui, as linhas de fuga são deslocadas para dois pontos: PF1 e PF2. Isso acontece quando o objeto possui as arestas voltadas para o espectador.

Perspectiva aérea – 3PF (pontos de fuga) - Na perspectiva aérea, as linhas de fuga são deslocadas para três pontos de fuga, para conseguir uma melhor representação tridimensional do desenho.

Perspectiva de contra plano – 3PF (pontos de fuga) - Também desloca as linhas de fuga para três pontos, assim como a perspectiva aérea. Mas, nesse caso, o espectador encontra-se em um nível muito baixo em relação à arte, alterando onde se encontra o terceiro ponto de fuga. (Victor Carvalho – Por que é importante desenhar em perspectiva? Disponível em: <https://www.vcdesenhos.com.br/por-que-e-importante-desenhar-em-perspectiva/>. Acesso em 13 de set de 2023.

Figura 12 – Perspectiva e pontos de fuga



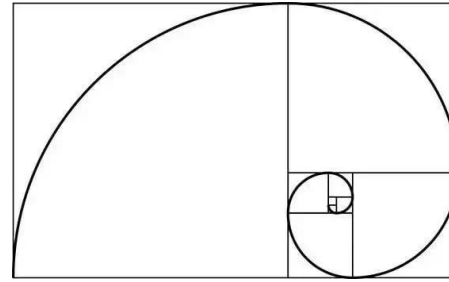
Fonte: <<http://douglasdim.blogspot.com/2011/09/volume.html>>
Acesso em 11 de set de 2023

Além disso, a perspectiva não se aplica apenas à pintura, mas também é uma consideração importante na fotografia, no cinema, na arquitetura e em muitas outras disciplinas artísticas e de design. Em suma, a perspectiva desempenha um papel crucial na comunicação visual, permitindo que os artistas transmitam a profundidade, a distância e a tridimensionalidade em uma superfície plana, tornando a experiência visual mais rica e envolvente para o espectador.

5.3.8 Proporção Áurea

A “seção de ouro” e “proporção divina”, como também denominadas a proporção áurea (1:1,618) são relações matemáticas e geométricas encontradas na natureza que “criam proporções e simetrias que podem explicar parte do equilíbrio visual, gosto e da percepção estética”, (ELAM, 1999 apud OLIVEIRA; FERREIRA, 2010, p. 79)

Figura 13 – Proporção Áurea



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/663155113907843556/>> Acesso em 11 de set de 2023.

A busca incessante pela beleza e perfeição em suas obras levou renomados artistas, como Piet Mondrian, Cândido Portinari, Michelangelo, Salvador Dalí, Albrech Dürer e Leonardo da Vinci, a incorporarem o número áureo, por meio do retângulo de ouro, em suas criações artísticas para alcançar a harmonia estética. Embora todos esses artistas tenham utilizado o conceito do número áureo em suas obras para criar um senso de equilíbrio e proporção visualmente agradável, destacaremos com ênfase o notável artista italiano Leonardo da Vinci (1452 – 1519). Leonardo, um dos mestres do Renascimento, era conhecido por sua profunda compreensão dos conceitos matemáticos e científicos, que ele aplicava meticulosamente em suas pinturas.



Leonardo Da Vinci disse que a arte deveria manifestar por ela própria um movimento contínuo, harmonioso e beleza e, assim, utilizou o retângulo de ouro em suas obras. No quadro Mona Lisa, utilizou o número PI na relação entre o tronco e a cabeça e entre os elementos que compõem o seu rosto, a própria moldura já um retângulo de ouro. Ao criar o Homem Vitruviano, ele ilustrou, de maneira clara e didática, a grande parte das ocorrências do número de ouro no corpo humano. Esse desenho é considerado um símbolo da simetria básica do corpo humano, extensivo para o universo como um todo. (OLIVEIRA; FERREIRA, 2010, p. 65)

Figura 14 – Proporção Áurea em Leonardo da Vinci

Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/848576754812682373/>> Acesso em 11 de set de 2023>

A integração da matemática na arte de Leonardo da Vinci é um testemunho de como a mente criativa de um artista pode ser enriquecida ao combinar conhecimentos técnicos e estéticos. Sua abordagem meticulosa e apaixonada pela proporção áurea e outros princípios matemáticos continua a inspirar e influenciar a

arte e o design até os dias de hoje, demonstrando a importância da intersecção entre arte e ciência na busca pela excelência estética.

5.3.9 Simetria

A simetria é um equilíbrio que pode acontecer em, ou mais de um eixo, nas posições horizontal, vertical, diagonal ou inclinada. É uma configuração que dá origem a formulações visuais iguais, ou seja, as unidades de um lado são idênticas as do outro lado. Ou ainda, dentro de um certo relativismo, pode-se considerar também como equilíbrio simétrico lados opostos que, sem serem exatamente iguais, guardem uma leve semelhança. (GOMES FILHO, J, p.59, 2000)

Então, a simetria pode ser aplicada de maneiras variadas e adaptadas para atender às necessidades estilísticas e estéticas do artista. Nem sempre é necessário que os lados opostos sejam precisamente idênticos; uma leve semelhança pode ser suficiente para criar um senso de equilíbrio visual.

A simetria é um conceito fundamental nas artes visuais e na apreciação estética, sendo uma característica que desempenha um papel significativo na criação de equilíbrio e harmonia nas obras de arte. Pode ainda, ocorrer em diferentes eixos, como o horizontal, vertical, diagonal ou inclinado, e isso é fundamental para entender como ela é aplicada na prática artística.

Figura 15 - simetria



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/66850375708557962/>
Acesso em 11 de set de 2023

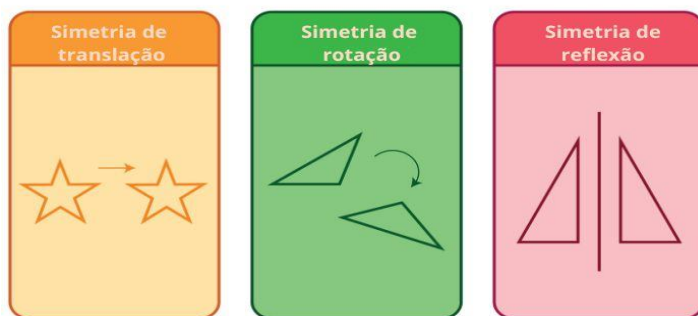
A simetria pode ser definida de diversas maneiras:

A **simetria por rotação** ocorre quando uma imagem pode ser girada a partir de um ponto e independente do ponto que se observa ela permanece inalterada. A distância dos pontos ao centro de rotação também se mantém constante.

Na **simetria por translação** todos os pontos de uma figura se “deslocam” na mesma direção, no mesmo sentido e a mesma distância, sempre associadas a um vetor.

Na chamada **simetria por reflexão** um objeto ou imagem pode ser refletido em relação a um eixo linear dito eixo de simetria, de modo que é possível fazer se corresponder ponto a ponto com a imagem original, é o mesmo que acontece quando estamos diante de um espelho plano, a imagem é simétrica em relação ao objeto real. (ALVES, 2014, p. 27-28)

Figura 16– Tipos de simetria



Fonte: < <https://mundoeducacao.uol.com.br/matematica/simetria.htm> >
Acesso em 11 de set de 2023.

A simetria é também, um princípio matemático fundamental que permeia diversas áreas da matemática. Ela desempenha um papel crucial na classificação, na análise e na compreensão de padrões e estruturas matemáticas, contribuindo para o desenvolvimento e a aplicação de conceitos matemáticos em uma variedade de contextos. A interseção entre arte, matemática e simetria é evidente em várias formas de expressão artística ao longo da história e na arte contemporânea.

A importância da Arte transcende suas próprias fronteiras e influencia diversas profissões que, à primeira vista, podem parecer desconectadas desse campo criativo. Desempenha um papel fundamental na educação, desenvolvendo habilidades cognitivas e emocionais que são cruciais para o sucesso em uma ampla gama de carreiras. Por exemplo, a capacidade de analisar e interpretar obras de Arte ajuda a melhorar as habilidades de observação e atenção aos detalhes, habilidades que são altamente valorizadas em áreas como medicina e ciências forenses. Um médico que pode identificar sutis variações em imagens de exames médicos ou um investigador que pode perceber pistas aparentemente

insignificantes em uma cena de crime se beneficiam do treinamento artístico.

Além disso, a Arte também desempenha um papel crucial na comunicação e na publicidade. Profissionais de marketing, por exemplo, frequentemente dependem de elementos visuais, como design gráfico e fotografia, para criar campanhas atraentes e persuasivas. O conhecimento da teoria das cores e composição, que são todos aspectos da arte, é essencial para criar mensagens eficazes. Da mesma forma, arquitetos e designers de interiores incorporam princípios estéticos em seus projetos, garantindo que espaços sejam funcionais e visualmente atraentes. A Arte oferece uma base sólida para o desenvolvimento de habilidades cruciais, como observação, criatividade e comunicação, que beneficiam inúmeras profissões, mesmo aquelas que não estão diretamente relacionadas ao mundo das Artes.

5.4 Conceitos - análise e interpretação - Jogo em construção

Na concepção do jogo e de seus princípios, foram cuidadosamente escolhidas obras de arte que de alguma forma refletissem cada um dos conceitos: simetria, ponto, linha, proporção áurea, textura, volume, hachuras e cor. Além disso, houve uma atenção especial em abranger diversos movimentos artísticos, linguagens e artistas, assegurando uma ampla representatividade sobre a História da Arte. Visto que uma das características mais notáveis da Arte reside na sua incontestável proximidade com a condição humana ao longo de todos os períodos históricos, estabelecendo-se como um meio de comunicação essencial entre o indivíduo e o mundo exterior, bem como entre o próprio indivíduo e sua subjetividade. Ou seja, a construção da subjetividade é um fator de relevância intrínseca ao ensino das artes, na concepção de um contexto estético que aguça a capacidade crítica do estudante para além da mera disseminação de informações curriculares, mas com a formação de indivíduos integrais “de maneira que tenham estratégias e recursos para interpretar o mundo no qual vivem e chegar a escrever sua própria história” (HERNÁNDEZ; VENTURA, 1998, p. 21)

Barbosa complementa que, "Só um saber consciente e informado torna possível a aprendizagem em Arte" (2003, p.17), ressaltando a importância do conhecimento e da consciência na apreciação e na compreensão da Arte. Ou seja, a Arte vai além da mera observação superficial, é necessária uma abordagem informada e reflexiva para verdadeiramente absorver e apreciar a riqueza da

experiência artística. E enfatiza:

Não mais se pretende desenvolver apenas uma vaga sensibilidade nos alunos por meio da Arte, mas também se aspira influir positivamente no desenvolvimento cultural dos estudantes pelo ensino/aprendizagem da Arte. Não podemos entender a Cultura de um país sem conhecer sua Arte. A Arte como uma linguagem aguçadora dos sentidos transmite significados que não podem ser transmitidos por intermédio de nenhum outro tipo de linguagem, tais como a discursiva e a científica. Dentre as artes, as visuais, tendo a imagem como matéria-prima, tornam possível a visualização de quem somos, onde estamos e como sentimos. (2003, p.17)

Os conceitos de Arte, obras de Arte e movimentos artísticos são fundamentais para a compreensão e apreciação da produção cultural ao longo da história da humanidade. A Arte, em sua essência, é uma manifestação criativa que busca transmitir ideias, emoções e reflexões por meio de uma variedade de meios e formas de expressão. A análise e interpretação desses conceitos são centrais para a apreciação e o estudo da Arte, permitindo-nos contextualizar obras dentro de seus períodos e compreender como as expressões artísticas moldam e são moldadas pela sociedade e pela cultura em que surgem. Segundo Barbosa, "o conhecimento crítico de como os conceitos formais, visuais, sociais e históricos aparecem na Arte, como eles têm sido percebidos, redefinidos, redesignados, distorcidos, descartados, reapropriados, reformulados, justificados e criticados em seus processos construtivos" (2003, p.17), destaca a relevância fundamental de compreender a evolução e a interpretação destes elementos na Arte. Essa compreensão esclarece sobre a prática da Arte, inclusive quando essa prática é predominantemente orientada pelo mercado. Ainda em Barbosa (2003, p, 21):

Um grande número de trabalhos e profissões estão diretas ou indiretamente relacionados à Arte comercial e à propaganda — *out-doors*, cinema, vídeo, publicação de livros e revistas, produção de capas de fitas e Cds, cenários para a televisão, e todos os campos do *design* para a moda e a indústria têxtil, *design* gráfico, decoração etc. Não posso conceber um bom *designer* gráfico que não possua algumas informações de História da Arte.

A ampla influência da Arte em diversas profissões e setores, como cinema, publicações, mídia musical, televisão, moda, indústria têxtil, design gráfico, decoração, entre outras tantas, a compreensão histórica da Arte como base essencial para o sucesso ao desenvolvimento da criatividade e um melhor entendimento de mundo.

Portanto, o processo de elaboração do produto educacional foi estruturado

em fases. O ponto de partida inicial consistiu na definição do tema de estudo e na subsequente delimitação do conteúdo a ser incorporado ao jogo. A partir de uma concepção inicial voltada para a exploração de questões relativas à História da Arte, bem como de conceitos e elementos visuais de significativa relevância, procedeu-se à seleção de determinadas obras de Arte representativas de importantes movimentos artísticos.

Importante acrescentar que o formato do jogo pedagógico foi escolhido, com base na minha experiência em sala de aula, que percebo a preferência dos estudantes por jogos de cartas. Partindo desse interesse, foi criado o jogo “Super ArtXplore”, similar ao jogo “super trunfo”, incorporando elementos interpretativos da Arte. Esta escolha visou a possibilitar a inclusão de diversos elementos e visuais relativos à Arte, como os conceitos, obras, artistas, museus que se encontram, o movimento artístico a qual pertence a obra e valor da obra. O intuito principal foi proporcionar uma ampla e diversificada exposição de informações, permitindo, assim, que os alunos adquirissem um conhecimento mais abrangente e aprofundado sobre esses tópicos no contexto artístico e cultural, uma vez que a capacidade de organizar e recombina um amplo repertório de conhecimentos facilita novas soluções e possibilidades, ampliando assim, a criatividade.

Entretanto, ao pensar nas regras do “Super Trunfo”, veio a dúvida: como incorporar ao jogo a conexão entre os conceitos artísticos e a relevância do seu domínio para uma variedade de outras profissões, que vão além daquelas inerentes ao campo da arte? Por exemplo, entender a importância da cor para os médicos, para os astrônomos e azulejistas, e a perspectiva para um grafiteiro, ou profissional da moda? Dessa forma, além de selecionar os conceitos e obras, uma pesquisa intensa sobre o uso desses conceitos nas mais diversas profissões demandou um bom tempo. E assim foi incluído ao jogo o “trunfo”: a profissão. As regras do jogo e as tabelas com os conceitos/profissões se encontram no Produto Educacional (Apêndice A).




Após a seleção das imagens (Apêndice B), um processo cuidadoso foi adotado, subdividido em etapas essenciais. Inicialmente, foi necessário definir o conceito subjacente ao jogo, que visa aprofundar o entendimento da História da Arte, bem como promover a apreensão de conceitos e elementos visuais fundamentais. Posteriormente, as obras foram selecionadas, cada uma acompanhada de uma imagem representativa com suas características e sua

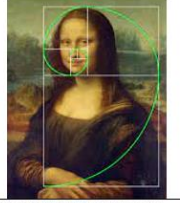


vinculação a um movimento artístico pertencente, adicionalmente, a condução de uma pesquisa aprofundada em vários “sites” para entender como esses conceitos tão importante para Arte, e como são utilizados nas mais diversas profissões, desempenhou um papel importante no desenvolvimento do jogo.

Com todas as informações relevantes disponíveis para a elaboração do jogo, procedeu-se à fase de construção, utilizando a ferramenta *PowerPoint* devido à minha maior familiaridade com essa aplicação. As etapas desse processo incluíram colocar todos os dados coletados (Imagem 1) em formato de cartas e cards (Imagem 2), que entraram no jogo como sendo o “super trunfo”.

Simultaneamente a todo o processo de elaboração do jogo, foi conduzida uma pesquisa bibliográfica no domínio do design de jogos e jogos educacionais. O propósito primordial dessa investigação bibliográfica não apenas consistiu em buscar uma base teórica sólida, mas também em desenvolver uma metodologia própria para a concepção do jogo objeto deste estudo.

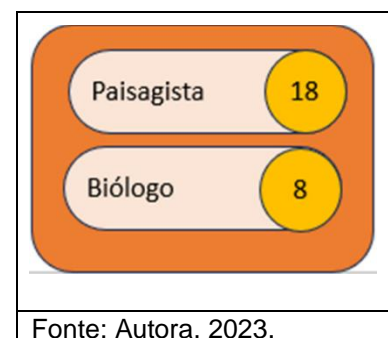
Figura 17 – Conceitos e imagens selecionados

TEXTURA 	SIMETRIA 	HACHURA 
- VAN GOGH - Ciprestes, 1889	- LEONARDO DA VINCI - O homem Vitruviano, 1495-1498	- REMBRANDT - Autorretrato de chapéu, com os olhos arregalados, 1630.
EXPRESSIONISMO	RENASCIMENTO	BARROCO

PROPORÇÃO AUREA 	COR 	LINHA 
- LEONARDO DA VINCI - Monalisa, 1503-1506	- RENÉ MAGRITTE - The Blank Signature, 1965.	- PIET MONDRIAN - Composição com vermelho, amarelo e azul, 1921.
RENASCIMENTO	SURREALISMO	NEOPLASTICISMO

Fonte: Elaborado pela Autora, 2023.

Figura 18- Card



Por fim, foi prevista a opção de imprimir o material em uma gráfica, permitindo que o jogo estivesse disponível em formato físico para uma abordagem de ensino alternativa e palpável. Posteriormente o jogo foi enviado aos professores que participaram da pesquisa por meio do serviço de entrega expressa (SEDEX). É relevante acrescentar que a escolha de um jogo em formato físico teve por objetivo proporcionar aos estudantes uma experiência de aprendizado abrangente

e cativante, podendo ser utilizado em sala de aula, sem a necessidade de aparatos tecnológicos, sendo de fácil acesso aos estudantes. Por meio deste jogo, os participantes podem não só explorar e apreciar obras de Arte, mas também compreender como a apreensão de determinados conceitos pode ser fundamental nas diversas profissões, demonstrando a interconexão entre o conhecimento artístico e sua aplicação em diversas áreas.

5.5 Análise das avaliações do Produto Educacional

A avaliação do produto educacional foi conduzida por intermédio do emprego do questionário de aplicabilidade do produto educacional (Apêndice E) e subsequente encaminhamento aos participantes do estudo, compreendendo um total de seis professores, àqueles que num primeiro momento aceitaram participar da pesquisa. Devido às limitações temporais que impediram a implementação do jogo pedagógico em contexto de sala de aula pelos docentes de Arte do Ensino Médio Integrado (EMI), optou-se pela realização de uma avaliação do produto, considerando-o como um recurso educacional alternativo.

Conforme delineado pela abordagem teórica de Leite (2018), o questionário de avaliação foi estruturado em quatro eixos distintos, a saber: a) Avaliação da estética e organização do produto educacional; b) Análise do estilo de escrita adotado no produto educacional; c) Avaliação do conteúdo presente no produto educacional; e d) Avaliação da aplicabilidade e relevância pedagógica do produto educacional. Essa divisão metodológica orientou a análise crítica do produto educacional, abordando aspectos fundamentais de sua qualidade e eficácia sob diferentes perspectivas.

As perguntas dos questionários apresentaram como alternativas de respostas às opções “sim”, “não” e “parcialmente”, e ao final foi perguntado se havia algum aspecto do jogo que poderia ser melhorado para torná-lo mais eficaz como ferramenta de aprendizado. Quatro participantes responderam à pesquisa, três participantes do IFRS e um do IFPR.

Com o objetivo de preservar o caráter anônimo das avaliações, os avaliadores serão identificados por meio dos códigos D1, D2, D3 e D4, conforme tabela a seguir.

Quadro 3
Formação dos docentes avaliadores.

Docente	Formação
D1	Dr. em Informática da Educação
D2	Mestre em Educação
D3	Especialista
D4	Mestre em Educação

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Cabe ressaltar que os professores que consentiram em participar do estudo receberam o jogo pedagógico físico em seus respectivos endereços, a fim de possibilitar sua participação na avaliação por meio do questionário disponibilizado no *Google Forms* (vide Apêndice E), o qual foi enviado por correio eletrônico.

Figura 19 - Jogo pedagógico



Fonte: Acervo da Autora

Figura 20 – Alguns componentes do Jogo



Fonte: Acervo da Autora

A primeira pergunta referia ao Eixo A de Leite (2018) - Estética e organização do produto educacional: “De modo geral, quanto à apresentação gráfica e o formato, o jogo pode ser considerado adequado ao público-alvo?” Houve o entendimento unânime que sim. Ainda sobre o visual vale ressaltar alguns comentários, D1 fala: “O visual é incrível!” e D3 comenta que achou o “material bastante interessante.” Sobre este item ainda foi perguntado: “O visual do jogo pode ser atrativo para o público-alvo? Para este item também houve uma unanimidade positiva. Quanto as três outras perguntas sobre esse quesito, “As Imagens selecionadas e descrição das obras estão adequados? Os conceitos abordados são pertinentes? As cores e o design estão adequados?” três avaliadores entenderam que sim e apenas um que parcialmente.

Sobre o Eixo B - Estilo de escrita do produto educacional, foi questionado: “O jogo oferece um tutorial ou instruções para os jogadores?” Nesse caso, todos entenderam que sim. “As regras do jogo são de fácil compreensão?” aqui, todos os participantes acreditam que as regras atendem parcialmente à compreensão. Um dos participantes colabora neste quesito comentando que um vídeo ensinando a jogar, seria interessante para uma melhor compreensão das regras. Os outros participantes não tecerem comentários a esse respeito. Quanto aos “gráficos e elementos visuais do jogo são adequados e auxiliam na compreensão dos conceitos envolvidos?” dois participantes responderam que atendem parcialmente e os outros dois responderam que sim. Um dos participantes sugere a revisão das imagens e legendas, “pois algumas ficaram fora do padrão na impressão.”

No eixo C – Conteúdo do produto educacional, foi questionado “Quanto a disciplina de Arte, o conteúdo do jogo é adequado?” aqui, todos participantes entenderam que sim. Já quando questionados sobre a coerência, “o jogo apresenta uma problematização adequada relacionada a temática proposta?” as opiniões se dividem, dois participantes acreditam que sim, os outros acreditam que apresenta parcialmente. O Participante D3 avalia que “poderia ser organizado por período artístico, pois assim o professor pode abordar a história da arte e utilizar o jogo como reforço de conhecimento e ainda abordar as questões das profissões.”

No último eixo da abordagem de Leite (2018), o Eixo D, Aplicabilidade e relevância pedagógica do produto educacional, foi questionado se “o jogo facilita o aprendizado de algum conceito específico, assim como sua utilização em

profissões não advindas da Arte?” o “sim” foi unânime. Já quando questionados se “o jogo incentiva a participação jogadores, de modo a promover uma aprendizagem significativa? Três participantes acreditam que sim e um acredita que parcialmente. No tópico sobre “Aborda os tópicos e conceitos relevantes de maneira adequada?” novamente houve uma divisão no pensamento, dois avaliadores acreditam que sim e dois que são parcialmente adequados. O avaliador D1 colabora,

fiquei em dúvida qual a diferença do conceito de hachura e textura nos exemplos das cartas de Albrecht Dürer retrato do homem 1500 e na outra carta a obra rinoceronte 1515 por exemplo ambas têm hachuras e texturas visuais e não textura tátil que seria o caso da escultura do Gaudi.

E ainda sobre esse quesito, o avaliador D2 sugere “uma abordagem menos ‘eurocêntrica’”.

Na questão: “Apresenta potencial de promover a criticidade nos participantes em relação aos conceitos apresentados?” este foi o item que teve uma avaliação negativa, o docente D1, não acredita na potencialidade do jogo como promotor de criticidade, entretanto, não justificou a resposta negativa, nem registrou qualquer observação na seção correspondente a esse eixo, já os outros três avaliadores acreditam que sim. E por último foi questionado se o jogo “Apresenta potencial como ferramenta auxiliar para a promoção no ensino das Artes?” aqui três avaliadores acreditam que sim e apenas um crê que parcialmente.

Para uma melhor visualização dos Eixos e suas respostas, abaixo a tabela explicativa.

Quadro 4 – Aplicabilidade segundo os Eixos de Kaplún

EIXO A	SIM	NÃO	PARCIALMENTE
1- De modo geral, quanto à apresentação gráfica e o formato, o jogo pode ser considerado adequado ao público-alvo?	4		
2- O visual do jogo pode ser atrativo para o público-alvo?	4		
3- As Imagens selecionadas e descrição das obras estão adequados?	3		1
4- Os conceitos abordados são pertinentes?	3		1
5- As cores e o design estão adequados?	3		1
EIXO B	SIM	NÃO	PARCIALMENTE
6- O jogo oferece um tutorial ou instruções para os jogadores?	4		
7- As regras do jogo são de fácil compreensão?			4
8- Os gráficos e elementos visuais do			

jogo são adequados e auxiliam na compreensão dos conceitos envolvidos?	2		2
EIXO C	SIM	NÃO	PARCIALMENTE
9- Quanto a disciplina de Arte, o conteúdo do jogo é adequado?	4		
10- Quanto à coerência, o jogo apresenta uma problematização adequada relacionada a temática proposta?	2		2
EIXO D	SIM	NÃO	PARCIALMENTE
11- O jogo facilita o aprendizado de algum conceito específico, assim como sua utilização em profissões não advindas da Arte?	4		
12- O jogo incentiva a participação jogadores, de modo a promover uma aprendizagem significativa?	3		1
13- Aborda os tópicos e conceitos relevantes de maneira adequada?	2		2
14- Apresenta potencial de promover a criticidade nos participantes em relação aos conceitos apresentados?	3	1	
15- Apresenta potencial como ferramenta auxiliar para a promoção no ensino das Artes?	3		1

Fonte: Elaborado pela Autora, 2023.

De maneira geral, os resultados da avaliação do produto educacional pelos especialistas demonstraram um desempenho positivo, evidenciado pela predominância de respostas "SIM" e "PARCIALMENTE" em relação aos critérios de avaliação estabelecidos. Além disso, os avaliadores expressaram interesse em incorporar o jogo pedagógico em suas práticas de ensino em sala de aula. Consequentemente, considera-se que o produto educacional desenvolvido alcançou com sucesso seu objetivo de se configurar como potencial ferramenta para auxiliar no aprendizado do tema da Arte, bem como para trabalhar conceitos artísticos em prol da formação voltada para o contexto do mundo do trabalho.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa dissertação representa o culminar da minha jornada como estudante do ProfEPT. A pesquisa em questão se concentrou na temática da relevância do conhecimento artístico para a construção de uma formação educacional abrangente e emancipatória, particularmente no âmbito do EMI. Ademais, visou a concepção de um recurso educacional destinado aos educadores, com o propósito de facilitar a abordagem e discussão de conceitos e significados que não apenas

enriqueçam o entendimento dos estudantes nas aulas de Arte, mas que também estimulassem a reflexão crítica sobre as várias possibilidades do seu conhecimento em profissões que vão além das advindas da própria Arte.

No cenário contemporâneo, a educação enfrenta desafios importantes que demandam uma reconfiguração substancial das abordagens pedagógicas em vigor. Estes desafios estão intrinsecamente relacionados às transformações observadas nas esferas da comunicação, espaço, tempo e interatividade. Esses elementos exigem uma adaptação significativa das práticas pedagógicas estabelecidas nas instituições de ensino atuais. As expectativas em relação à formação dos estudantes na sociedade contemporânea envolvem uma ampla gama de questões.

A evolução do comportamento dos jovens na contemporaneidade demanda a adoção de abordagens pedagógicas inovadoras que, em muitos aspectos, rompam com as tradições educacionais estabelecidas no ambiente escolar. É importante destacar que a concepção de "formação" no contexto atual não pode ser equiparada às concepções anteriores predominantes entre educadores e gestores educacionais. Como resultado, emergiu a imprescindível necessidade de aprofundar a reflexão que orienta a integração da Arte no processo de formação dos estudantes de hoje.

Nesse contexto, torna-se fundamental assegurar uma formação estética forte e capacitar os alunos para participarem do mundo cultural com uma perspectiva crítica, pois as obras de arte não devem ser apenas vistas como um algo a ser decifrado, mas sim como a expressão intrínseca da vivência do indivíduo. Isso ocorre porque o sentido estético é formado na interseção entre o objeto estético, a realidade e a capacidade do ser humano de atribuir significado. Isso implica que a experiência com a arte transcenda a mera apreciação e entretenimento, transformando-se em um veículo eficaz para a reflexão crítica sobre as manifestações artísticas. Essa abordagem promove um ambiente propício para a aquisição de aprendizado significativo e a expansão do conhecimento, que ultrapassa os limites tradicionais da Arte-educação.

Retomando o objetivo geral desta pesquisa: investigar como o ensino e aprendizagem das Artes visuais no Ensino Médio Integrado podem contribuir para o desenvolvimento integral e emancipatório dos estudantes, permitindo-lhes explorar diversas carreiras relacionadas às Artes, bem como adquirir

conhecimentos que enriqueçam suas capacidades profissionais em várias áreas no mundo do trabalho. Visou-se realizar um exame do contexto histórico da Educação Profissional e Tecnológica no Brasil, compreender a concepção de educação integral e sua interligação com o papel crucial do conhecimento em Arte nesse processo educacional. Diante dos objetivos específicos: Averiguar o contexto histórico da Educação Profissional e Tecnológica no Brasil; Compreender a concepção de Educação Integral e a importância do conhecimento sobre Arte enquanto participante dessa formação; Discutir a articulação entre experiências em Arte com a formação para o mundo do trabalho; Contribuir com um produto educacional no formato de um jogo pedagógico, que vise o conhecimento e a relevância que certos conceitos artísticos podem ter na formação integral dos estudantes do EPT para o mundo do trabalho.

Para tanto, buscou-se promover uma discussão sobre a articulação entre experiências em Arte e a preparação dos estudantes para o mundo do trabalho. Um dos principais propósitos foi contribuir por meio da criação de um produto educacional sob a forma de um jogo pedagógico, com o intuito de (re)pensar ações que possam efetivamente enriquecer o entendimento e a importância de determinados conceitos artísticos na formação integral dos estudantes da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) para sua futura inserção no mundo do trabalho.

Diante do exposto, a proposta do jogo Super ArtXplore foi avaliada como um produto educacional capaz de proporcionar a reflexão sobre a temática da Arte como uma via emancipatória. Essa avaliação se deve ao fato de que o jogo não apenas abrange elementos visuais e conceitos artísticos, mas também destaca a importância desses elementos para profissões que vão além das áreas estritamente artísticas.

As avaliações também apontaram que o jogo, como proposta, está alinhado com o compromisso educacional de promover uma formação humanística e crítica. Ele se apresenta como uma sugestão que claramente demonstra sua função pedagógica. Além de não se limitar ao contexto das aulas de Arte, o jogo oferece possibilidades de utilização em diversos cenários educacionais, proporcionando uma abordagem interdisciplinar.

A baixa taxa de participação na pesquisa e na avaliação do produto educacional pode ser atribuída tanto à sobrecarga de trabalho experimentada pelos

profissionais da educação devido a retomada pós pandemia da COVID-19, quanto ao possível desinteresse pela temática em questão. É importante ressaltar que há uma preocupação em relação à segunda hipótese, uma vez que se reconhece a significativa importância social e institucional do assunto abordado, ou seja, a relevância da Arte na formação dos estudantes da Educação Profissional Tecnológica.

No entanto, é evidente que essa investigação demanda um aprofundamento mais abrangente, especialmente porque se configura como um amplo espaço para compreender a interconexão entre Arte, Educação Integral e Trabalho. Nesse sentido, o debate está longe de estar encerrado e parece estar em constante evolução, abrindo caminho para futuras pesquisas e discussões no campo educacional.

REFERÊNCIAS

ACADEMIA Imperial de Belas Artes (Aiba). In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em:

< <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/instituicao511920/academia-imperial-de-belas-artes-aiba>. > Acesso em: 23 de setembro de 2023

ALVES, Claudia Maria Fiuza. **O estudo da simetria através da arte de Maurits Cornelis Escher**. PROFMAT – Mestrado Profissional Em Matemática Em Rede Nacional. 2014. (Dissertação). Disponível em:

< https://impa.br/wp-content/uploads/2016/12/claudia_fiuza.pdf> Acesso em: 07 de setembro de 2023.

ARANHA, Maria Emília dos Santos Martins Rocha. **O coordenador pedagógico na perspectiva da formação integral: sua atuação na implementação da nova concepção de ensino médio e educação profissional e tecnológica**. Salvador, 2019. Disponível em:

<https://portal.ifba.edu.br/profept/pdfs/dissertacoes/turma1/dissertacao-maria-emilia-dos-santos-martins-rocha-aranha.pdf> > Acesso em: 07 de novembro de 2023.

ARAÚJO, Waldirene Pereira. **Formação estética de professores dos anos iniciais: desafios e possibilidades na prática pedagógica**. [s.d.]. Disponível em:

<http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT./GT03_05.2010.pdf>. Acesso em: 15 de abril de 2022.

BAPTAGLIN, Leila. **Educação profissional e tecnológica: o estado da Arte da aprendizagem da docência nos cursos técnicos de ensino médio integrado**. Florianópolis: *Anais da X ANPED Sul*, 2010.

BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte/educação contemporânea: consonâncias**

internacionais. São Paulo: Cortez, 2005.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, R. G. (Orgs.). **Arte/Educação como mediação cultural e social.** São Paulo: UNESP, 1991.

BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da Arte.** São Paulo: Cortez, 2011.

BARBOSA, Ana Mae . **Tópicos utópicos.** Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BARDIN, L. **Análise do Conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2011.

BARROS, L. R. M. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e as teoria de Goethe.** 4ª ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2011.

BASTOS, C. C. **Metodologias ativas.** 2006. Disponível em:
<<http://educacaoemedicina.blogspot.com.br/2006/02/metodologias-ativas.html>>.
Acesso em: 10 set. 2023.

BORGES, E. F. **Perspectiva histórica da educação profissional e tecnológica no Brasil: a constituição da docência na educação superior em tempos de globalização.** Revista Inter-Ação, Goiânia, v. 45, n. 3, p. 776–794, 2020 Disponível em:< <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/62030>. > Acesso em: 23 set. 2023.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes.** São Paulo: DVS Editora, 2018.

BREDARIOLLI, Rita. **Choque e Formação: sobre a origem de uma proposta para o ensino de arte.** In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da; (Orgs.). A Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais. São Paulo: Cortez, 2010

CARTWRIGHT, Mark. **Profissões Medievais.** Traduzido por Jose Monteiro Queiroz-Neto. *World History Encyclopedia.* Última modificação Dezembro 06, 2018. <<https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-17647/profissoes-medievais/>> Acesso em: 13 de set de 2023.

CARVALHO, Victor – **Por que é importante desenhar em perspectiva?** Disponível em:< <https://www.vcdesenhos.com.br/por-que-e-importante-desenhar-em-perspectiva/>> Acesso em 13 de set de 2023.

CASTANHO, Sérgio. **Educação e Trabalho no Brasil Colônia.** Disponível em:
<https://histedbrantigo.fe.unicamp.br/navegando/artigos_pdf/Sergio_Castanho_artigo.pdf> Acesso em: 07 de setembro de 2023.

ClAVATTA, Maria. **A formação integrada - a escola e o trabalho como lugares de memória e de identidade.** *Trabalho necessário*, ISSN: 1808-799X, ano 3, nº 3, 2005, Disponível em:
< http://www.uff.br/trabalhonecessario/images/TN_03/TN3_CIAVATTA.pdf>
Acesso em 23 nov. 2021.

COUTINHO, S. Y. C. R. **Concepção Hermenêutica da Educação: Uma leitura a partir do pensamento Hans-Georg Gadamer**. 2005. 388 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em:

<<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/4716>>. Acesso em: 22 ago. 2023.

COUTINHO, R. G. **O desenho na História: uma interpretação**. Trabalho apresentado na XXVII CONFAEB, Campo Grande, 2017. Disponível em:

<<https://faeb.com.br/admin/shared/midias/1510688060.pdf>>. Acesso em: 22 ago. 2023.

EISNER, E. O que pode a educação aprender das artes sobre a prática da educação? Stanford University, EUA. Currículo sem Fronteiras, v. 8, n. 2, p. 5-17, jul./dez. 2008.

FICHER, Ernest. **A necessidade da Arte**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila. Disponível em:

<<http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/conteudo-2012-1/1SF/Sandra/apostilaMetodologia.pdf>>. Acesso em 05 jan. 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FRIGOTTO, Gaudêncio. **Educação e crise do trabalho: perspectivas de final de século**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. (Org.) CIAVATTA, Maria (Org.). **Ensino Médio Integrado: Concepção e Contradições**. São Paulo: Cortez, 2005.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1994. 207 p.

HACHURA. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2023. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo57/hachura>> Acesso em: 10 de setembro de 2023

HAIR, Joseph et al. **Fundamentos de métodos de pesquisa em administração**. Bookman Companhia Ed, 2005.

HERNÁNDEZ, Fernando. **A investigação baseada em Arte: propostas para pensar a pesquisa em educação**. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Org.). *Pesquisa educacional baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Editora UFSM, 2013.

ICLE, Gilberto. (Org.) **Pedagogia da Arte: entre-lugares da escola**. Vol.2. 1 ed. Porto Alegre: Ed UFRGS, 2012.

INFRANCA, Antonino. **Trabalho, Indivíduo, História: o conceito de trabalho em Lukács**. Tradução Christianne Basilio e Silvia De Bernardinis. São Paulo: Boitempo, 2014.

Huizinga, J. (1999). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo.

KAPLÚN, Gabriel. **Material Educativo: a experiência de aprendizado**. Revista Comunicação & Educação, São Paulo, (27), maio/ago. 2003, p. 46 a 60. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37491/40205>. Acesso em: 18 set 2023.

KÖCHE, José Carlos. **Duhem: uma crítica ao método newtoniano**. In: LAZAROTTO, Valentim (org.). Teoria da ciência: diálogo com cientistas. Caxias do Sul: EDUCS, 1996, p. 73-82.

KONDER, Leandro. **Os marxistas e a Arte: breve estudo histórico-crítico de algumas tendências da estética marxista**. 2ª edição. São Paulo: Expressão popular, 2013.

LEI Nº 11.892, DE 29 DE DEZEMBRO DE 2008.

< https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm > Acesso em 10 de set de 2023.

LEI Nº 14.645, 2023 <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14645.htm> Acesso em 10 de set 2023.

LEITE, Priscila de S. C. P. **Produtos Educacionais em Mestrados Profissionais na Área de Ensino: uma proposta de avaliação coletiva de materiais educativos**. Revista Atas – Investigação Qualitativa em Educação, v. 1, 2018, p. 330-339. Disponível em: <<https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2018/article/view/1656>.> Acesso em 1 de set de 2023.

LEITE, Priscila de S. C. P. **Contribuições do materialismo histórico-dialético para as pesquisas em Mestrados Profissionais na área de ensino de humanidades**. Atas do Congresso Ibero-americano de Investigação Qualitativa, v.1, p. 847-856. (2017).

LOPONTE, L. G.; COUTINHO, A. S. **Estamos em perigo?** Arte, educação e resistências no Brasil. In: **Arte e ensino: propostas de resistência**. Lisboa: D.L., 2018. Disponível em: < <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/37149>.> Acesso em: 10 set. 2023.

MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos**. Tradução: Jesus Ranieri. São Paulo: Boitempo, 2004.

MEC. <<http://portal.mec.gov.br/educacao-profissional-e-tecnologica-ept/historico-da-ept> > Acesso em 08 set 2023.

MEC.<http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf3/decreto_7566_1909.pdf> Acesso em: 10 set. 2023.

MENEZES, Ebenezer Takuno de. Verbete Reforma Capanema. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/reforma-capanema/>>. Acesso em 08 set 2023.

MERLEAU-PONTY, M. **O Visível e o invisível**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. **Análise textual discursiva**. Ijuí: Ed. Unijui, 2007

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Edição de Gerard Duveen. Traduzido por Pedrinho A. Guareschi. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

NETO, Otávio Cruz. **O trabalho de campo como descoberta e criação**. In: DESLANDES, S. F.: CRUZ NETO, O.: GOMES, R.:MINAYO, M. C. de S (Orgs.). Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. 21. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 51 -66 2002.

OLIVEIRA, Edson de; FERREIRA, Thiago Emanuel. **O número de ouro e suas manifestações na natureza e na arte**. Disponível em: <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/10621/887>> Acesso em: 10 de set de 2023.

PCN Arte. <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>> acesso 10 de abril 2022.

PEDROSA, I. **Da cor à cor inexistente**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Leo Christiano Editora, 1995.

PEREIRA, S. G. **Academia Imperial de Belas Artes no Rio de Janeiro: revisão historiográfica e estado da questão**. Revista IEB, São Paulo, n. 54, p. 87-106, setembro/março de 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rieb/n54/a07n54.pdf>>. Acesso em 06 ago. 2023.

RAMOS, Marise. **Concepção do ensino médio integrado à formação profissional**. Seminário sobre Ensino Médio, Natal, SEE-RN, 2008.

READ, H. **A educação pela arte**. Tradução Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SAVIANI, Dermeval. **Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos**. **Revista Brasileira de Educação**, v. 12, n. 34, p. 152-180, jan./abr. 2007.

Secretaria Nacional da Juventude (SNJ). **Relatório Nacional da Juventude 2018**. 2018. Disponível em: <<https://www.gov.br/secretariageral/pt-br/juventude>>. Acesso em: 20 dez. 2023.

VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. **As ideias estéticas de Marx**. Tradução: Carlos Nelson Coutinho. 3ª edição. São Paulo: Expressão popular, 2011.

APÊNDICE A - Super ArtXplore



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
RIO GRANDE DO SUL
CAMPUS PORTO ALEGRE
PROGRAMA DE PÓS -GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
E TECNOLÓGICA**

Ester Miriane Zingano

Autora

Dr^a Michelle Camara Pizzato

Orientadora

JOGO EDUCACIONAL

Super ArtXplore

SUMÁRIO

1. Super ArtXplore.....	3
1.1 Apresentação.....	3
1.2 Acessibilidade.....	6
1.3 Componentes do Jogo.....	7
1.4 Preparando o Jogo.....	8
1.5 O Começo.....	11
1.6 Fim Do Jogo.....	14
1.7 Anexos.....	15
Tabela conceitos/ profissões	
Cartas para impressão	

1 SuperArtXplore

1.1 Apresentação

A produção do presente jogo se insere como um componente integral de uma pesquisa conduzida no âmbito do programa de mestrado profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, sob o título "SUPER ARTXPLORE".

O objetivo primordial desta iniciativa foi a criação de um jogo concebido para ser aplicado no contexto da sala de aula, desempenhando o papel de uma ferramenta educacional destinada a promover discussões em torno da temática da Arte e aprofundar a compreensão dos elementos visuais e conceitos pertinentes.

Além disso, o jogo foi concebido para desempenhar um papel coadjuvante na apreensão da importância da Arte em diversas profissões que, embora não sejam intrinsecamente relacionadas à arte, podem dela se beneficiar de maneira significativa.

A decisão estratégica de incorporar um jogo como recurso pedagógico para abordar a temática da arte, especialmente no contexto dos estudantes do Ensino Médio Integrado, é sustentada por uma abordagem leve, porém comprometida com os objetivos educacionais.

Estes jovens se encontram imersos em uma sociedade caracterizada pela presença marcante de mídia, cultura de consumo e desigualdades sociais. Nesse cenário, o jogo representa uma oportunidade para suscitar dúvidas e estranhamentos, servindo como catalisador para reflexões mais profundas. A abordagem adotada visa a conciliar o caráter lúdico do jogo com seus propósitos educativos.

As regras apresentadas nas páginas a seguir têm como foco a utilização do jogo por docentes nas aulas de Arte do Ensino Médio Integrado.

No entanto, é importante ressaltar que essa estrutura não impede que educadores e profissionais de outras áreas façam uso do jogo.

Pelo contrário, sua concepção foi planejada de forma a permitir que este material seja integrado a outros componentes curriculares, adaptando-se a diferentes faixas etárias e sendo aplicado para além dos limites físicos da escola.

1.2 ACESSIBILIDADE

Considerando a necessidade de assegurar a acessibilidade deste produto educacional para uma ampla diversidade de usuários, incluindo diferentes tipos de corpos e necessidades, o jogo foi concebido com a finalidade de ser facilmente acessível por todos os interessados. Para atender a essa meta, foram implementadas as seguintes estratégias:

1. Linguagem Clara e Simples: O conteúdo foi formulado em uma linguagem de fácil compreensão.
2. Fontes: Utilizaram-se fontes limpas e sem detalhes que pudessem dificultar a leitura.
3. Alto Contraste nas Cores: As cores foram selecionadas para manter um contraste entre o texto e o fundo, tornando o conteúdo visível.

1.3 Componentes do jogo

- 43 cartas com conceitos de arte
- 98 Cards divididos em cores/conceitos contendo possíveis profissões:
 - 09 - Amarelos – Linha
 - 12 - Preto – Ponto
 - 10 - Marinho – Perspectiva
 - 12 - Prata – Hachura
 - 10 - Ouro – Proporção áurea
 - 11 - Verde – Textura
 - 12 - Laranja – Simetria
 - 12 - Magenta – Cor
 - 10 - Roxo - Volume
- 09 Tabelas com profissões e possibilidades do uso do conceito na Profissão.

1.4 Preparando o Jogo

1. Separar os cards das profissões por “**cor**” e com o “**ponto de interrogação**” virado para cima.



2. Antes de olhar as cartas, cada jogador pega apenas um card dos montes e reserva.

3. Após, embaralhe e distribua todas as cartas das obras de arte igualmente entre os jogadores.

As cartas possuem os conceitos de Arte a que pertencem, a imagem da obra, o nome artista e ano.



E ainda os atributos (informações) sobre obras de arte como: Profissões, Períodos Artísticos, Técnica, Local e Valor. Estas são as informações que cada um jogará.

- 3. Após, embaralhe e distribua todas as cartas das obras de arte igualmente entre os jogadores. As cartas possuem os conceitos de Arte a que pertencem, a imagem da obra, o nome artista e ano.
- E ainda os atributos (informações) sobre obras de arte como: Profissões, Períodos Artísticos, Técnica, Local e Valor. Estas são as informações que cada um jogará.

1.5 O Começo

- 4 -O jogo começa com quem estiver à direita do jogador que distribuiu as cartas



5 .O jogador iniciante pega uma carta que está no topo do seu monte fala qual o **conceito** da carta, o artista e a obra.

6. Escolhe um atributo da obra de arte de sua carta e lê o valor correspondente.

7. Os outros jogadores comparam o valor desse atributo e o jogador com o maior valor vence a rodada.

- Os outros jogadores comparam o valor desse atributo e o jogador com o maior valor vence a rodada.
- A partir da segunda rodada, os jogadores poderão usar os cards para pontuação extra, somente poderá ser somado ao valor, **se souber explicar com exemplos específicos a aplicação e relevância do conceito** na profissão mencionada no card, (ver tabela anexa).

EXEMPLO:

SIMETRIA

- LEONARDO DA VINCI -
O homem Vitruviano, 1495-1498

PROFISSÃO: 7

REMOBIMENTO: 14

TÉCNICA: Lapis e Tinta Vermelha: 14

LOCAL: Galeria Arqueológica: 14

VALOR: R\$ 100 milhões: 20

+

Paisagista: 18

Biólogo: 8

14 + 8 = 22 pontos

Para o Biólogo a simetria é importante em áreas como morfologia e anatomia, eles podem usar a simetria para estudar estruturas e padrões simétricos em organismos vivos.

Cada cor dos card diz respeito a um conceito específico e só pode ser uma profissão por vez na carta correspondente.

Ex: O card Preto diz respeito à linha, então só irá pontuar na carta com o

Cada Card possui 2 profissões e só podem ser pontuadas uma por vez.

The diagram illustrates the relationship between a profession card and a concept card. A black card with a white question mark is connected by a red arrow to a blue-bordered card titled 'LINHA' (Line). The 'LINHA' card features a Piet Mondrian-style abstract painting and lists the following attributes:

- PROFISSÕES: ?
- NEOPLASTICISMO: 63
- TÉCNICA: óleo s/ tela: 21
- LOCAL: Museu Escher, Holanda: 20
- VALOR: US\$ 50,5 milhões: 05

Below the 'LINHA' card, a black card is shown with two professions: 'Web Designer' (05) and 'Decorador' (04). The 'Web Designer' profession is circled in white, indicating its relevance to the 'LINHA' concept.

1.5 FIM DO JOGO:

- O jogo continua até que um jogador fique sem as cartas.
- O jogador que recolheu o maior número de cartas das obras de arte e coletou o maior número de cards que revelam as profissões torna-se o vencedor do jogo.

TABELA DOS CONCEITOS E PROFISSÕES

COR	
ARQUITETO	Utilizada para escolher paletas apropriadas em ambientes e projetos de arquitetura.
ARTISTA VISUAL	Essencial para expressar emoções, definir a paleta de cores e criar atmosferas nas obras de arte.
ASTRÔNOMO	Usada para obter informações sobre a composição química e a temperatura de corpos celestes.
AZULEGISTA	Fundamental para garantir a harmonia estética e a psicologia do ambiente.
BIÓLOGO	Essencial para os biólogos que estudam a natureza. As cores de organismos, plantas, flores e até micro-organismos são utilizadas como uma característica distintiva para a identificação de espécies e para compreender os biológicos como camuflagem, processos de assinatura e adaptação ao ambiente.
DECORADOR	utiliza as cores como uma ferramenta fundamental para criar ambientes agradáveis e amigáveis. A cor pode influenciar o humor das pessoas, a percepção do espaço e a sensação de conforto.
DESENHISTA INDUSTRIAL	Elemento crucial para a estética e a identidade visual do produto. A cor pode afetar a atratividade, a usabilidade e a comunicação da marca.
DIRETOR DE ARTE	Utilizada para criar atmosferas e estabelecer o estilo visual dos cenários.
DIRETOR DE FOTOGRAFIA	Essencial para criar a atmosfera e definir o estilo visual das cenas.
ENGENHEIRO QUIMICO	É um indicador importante em muitos processos químicos, como reações de síntese, mudanças de estado e detecção de impurezas. Além disso, as cores de substâncias e produtos químicos podem ter aplicações específicas em diferentes setores industriais.
ENGENHEIRO CIVIL	Usada em várias situações, como na seleção de materiais de construção, revestimentos e tintas para proteção e embelezamento das estruturas. Também pode ser usado para sinalização e diferenciação de áreas em projetos de construção.
ESCULTOR	Em esculturas coloridas, a cor pode ser usada para realçar detalhes e transmitir emoções.
GEÓLOGO	É um indicador importante na identificação de diferentes tipos de rochas e minerais. As cores das formações geológicas podem fornecer informações sobre sua composição química, idade e condições de formação.
LOGÍSTICA	É usada na logística para identificar e categorizar mercadorias, caixas, paletes e outros itens relacionados ao transporte e armazenamento de produtos. Os sistemas de codificação por núcleos podem facilitar a gestão do estoque e a movimentação de materiais.
PEDREIRO	É importante na seleção e combinação de materiais de construção, como tijolos, cerâmicas e pedras, garantindo um resultado visualmente agradável e ao projeto projetado.
PROFº DE MATEMÁTICA	A percepção de cores é importante para o professor de matemática em questões visuais e na comunicação com os alunos. Slides, gráficos e materiais coloridos podem auxiliar na transmissão de conceitos matemáticos.
QUIMICO	É levante para os químicos em várias áreas, como a identificação de reagentes e produtos em reações químicas, análise de seleção, seleção de indicadores ácido-base e na formulação de corantes e pigmentos.
TEC. EM LOGÍSTICA	Utiliza a cor para identificação e organização de materiais e produtos no armazenamento e transporte, otimizando os processos logísticos.
TEC. EM TRATAMENTO DE ÁGUA	A cor da água pode ser um indicador da qualidade e impurezas presentes, sendo relevante para o técnico em tratamento de água monitorar a eficácia dos processos de tratamento e segurança do abastecimento.
WEB DESIGNER	Fundamentais para a criação de layouts atraentes e coerentes com a identidade visual do projeto.

HACHURA	
Artista Plástico	Usada para criar sombras, texturas e detalhes em pinturas, desenhos e esculturas.
ARQUITETURA	Ajuda a representar diferentes materiais e texturas em projetos arquitetônicos
CARICATURISTA	Usada para criar sombras, texturas e detalhes
CARTOGRAFIA	Utilizada em mapas topográficos e cartas geográficas para representar relevos, terrenos acidentados, montanhas e outros elementos físicos do terreno. A hachura auxilia na visualização e interpretação das características geográficas em um mapa.
CARTUNISTA	Usada para dar sombreado e textura aos desenhos, destacar objetos ou personagens e criar efeitos visuais interessantes.
ENGENHARIA CÍVIL	Utilizada em desenhos técnicos para representar diferentes materiais de construção, como concreto, madeira, aço, entre outros. A hachura ajuda a distinguir e identificar os elementos e materiais presentes em um projeto de construção.
DECORADOR	Usada para representar texturas e materiais em desenhos de ambientes internos, como paredes, pisos, tecidos e móveis. Isso permite que o profissional demonstre como será a aparência final do projeto de decoração.
DESIGN DE INTERIORES	Utilizada para representar texturas e materiais em desenhos de ambientes internos, como paredes, pisos, tecidos e móveis. Isso permite que o profissional demonstre como será a aparência final do projeto de decoração.
DESIGN DE PRODUTO	Ajuda a representar diferentes materiais e texturas em projetos
DESIGNER GRÁFICO	Contribui para a criação de efeitos visuais e texturas em elementos gráficos.
DESIGN MOBILIÁRIO	Usada para criar sombras e texturas diferenciando os materiais.
DESENHISTA	Utilizada para criar efeitos de sombra e textura nos desenhos.
ENGENHEIRO CIVIL	Ajuda a representar diferentes materiais e texturas em projetos.
ESTILISTA	Aplicada em desenhos de tecidos e estampas para representar padrões e texturas. Isso ajuda o estilista a visualizar como determinadas estampas permanecerão em uma peça de roupa ou acessório.
GEÓLOGO	Usada em mapas geológicos para representar diferentes tipos de rochas e formações geológicas. Essa técnica auxilia na identificação e análise das características geológicas de uma região.
GRAVURISTA	A hachura é utilizada para criar sombreados e texturas na imagem final.
MAQUETISTA	Usada para criar sombras e texturas em maquetes, tornando-as mais realistas.
PAISAGISTA	Usada para representar diferentes elementos, como vegetação e texturas do terreno, em desenhos e projetos paisagísticos
PROFº DE ARTES	É relevante para ensinar técnicas de sombreado e texturização em desenhos e pinturas.
PROFº DE GEO	Útil para explicar aos alunos a representação de diferentes relevos geográficos em mapas e cartas topográficas, tornando o processo de aprendizado mais visual e compreensível.
PROJETISTA	Aplicada em desenhos técnicos em diversas áreas, como engenharia, arquitetura e design. Ela permite representar materiais, superfícies e padrões, auxiliando na visualização dos elementos do projeto
PUBLICITÁRIO	Usada em ilustrações publicitárias para criar efeitos visuais interessantes, dar sombreado e textura a imagens, e destacar produtos ou elementos importantes em anúncios.
QUADRINISTA	Usada para criar texturas detalhadas em personagens, cenários
TATUADOR	Usada para criar sombras e texturas em tatuagens, adicionando profundidade e detalhes.
TOPOGRAFO	Técnica utilizada para representar áreas inclinadas em um mapa topográfico ou em desenhos de terreno.

LINHA	
ARQUITETO	São a base da representação gráfica de plantas, cortes e elevações.
ARTISTA VISUAL	Elemento básico da composição e pode ser usado para guiar o olhar do espectador.
COSTUREIRO	Usada para unir tecidos e criar peças de roupa. A precisão e a habilidade em costurar linhas retas e curvas afetam diretamente a qualidade e o acabamento das peças.
DECORADOR	Usada pelo decorador para criar divisões visuais em espaços, definindo limites e contornos. Também é utilizado para criar padrões, detalhes e texturas em tecidos, cortinas e revestimentos.
DESENHISTA INDUSTRIAL	O uso da linha para esboçar e dar forma a produtos e ambientes. A precisão e a criatividade na criação de linhas são cruciais para desenvolver projetos esteticamente aceitáveis e funcionais.
DESIGNER DE INTERIORES	O uso da linha para esboçar e dar forma a produtos e ambientes. A precisão e a criatividade na criação de linhas são cruciais para desenvolver projetos esteticamente aceitáveis e funcionais.
DESIGNER DE PRODUTO	Usado para definir o formato e os detalhes do produto.
ELETRICISTA	Trabalha com linhas de condutores elétricos para fazer conexões em sistemas elétricos. A interpretação de diagramas elétricos e o uso correto das linhas são fundamentais para garantir a funcionalidade e segurança das instalações elétricas.
ENGENHARIA CIVIL	Usada em desenhos técnicos para representar elementos religiosos, como vigas, pilares e paredes. As linhas ajudam a comunicar as dimensões e os detalhes dos projetos de construção.
ENGENHARIA ELETRONICA	Utilizada em esquemas elétricos e circuitos eletrônicos para representar conexões, trilhas e componentes. A interpretação das linhas é essencial para a análise e construção de circuitos eletrônicos.
ENGENHARIA 3D	Usada para criar esboços e traçar formas que são a base para a modelagem tridimensional de objetos e estruturas.
ESCULTOR	São usadas em esboços e desenhos preparatórios para planejar a composição e os detalhes das esculturas. A linha é uma referência importante durante todo o processo de escultura.
ESTILISTA	Usam linhas em seus esboços para criar e representar formas, texturas e padrões em roupas e ilustrações. As linhas são fundamentais para dar vida às suas criações.
FOTÓGRAFO	Pode ser utilizado para guiar o olhar do espectador dentro da fotografia.
GER. DE CONSTRUÇÃO DE REALIDADE AUMENTADA	Usado para estruturar e criar elementos interativos em ambientes virtuais.
ILUSTRADOR	Trabalha com linhas para representar visualmente ideias, personagens e objetos em suas ilustrações. As linhas ajudam a criar detalhes, sombreamento e efeitos visuais em suas obras.
PAISAGISTA	Usado para criar a estrutura e a organização dos elementos do projeto paisagístico.
PILOTO	A linha é fundamental na navegação aérea, pois é utilizada para representar rotas, trajetórias de voo e planos de aproximação em cartas aeronáuticas. As linhas ajudam a identificar caminhos seguros e pontos de referência durante o voo.
PROFº DE ARTES	um dos elementos básicos da linguagem visual. O professor de artes ensina aos alunos como usar as linhas para criar desenhos, pinturas e ilustrações. As linhas podem ser usadas para expressar movimento, forma, textura e outras características visuais nas obras de arte
TEC. ELETRONICA	utilizada em esquemas e circuitos eletrônicos para representar conexões, trilhas, componentes e dispositivos eletrônicos. A compreensão das linhas é crucial para interpretar e solucionar problemas em equipamentos eletrônicos.
TEC. MECÂNICA	é usada em desenhos técnicos para representar formas, cortes e detalhes de peças e máquinas. O técnico mecânico utiliza linhas para comunicar informações precisas e registradas nos projetos e esquemas mecânicos.
WEB DESIGNER	Usado para estruturar e alinhar os elementos do design da página.

PERSPECTIVA	
ARQUITETO	Permite visualizar e comunicar projetos em 3D para clientes e colegas de trabalho.
ARTISTA VISUAL	Importante para representar objetos e cenários com precisão e profundidade.
CONSULTOR DE IMAGEM	Pode ser aplicada em projetos de estilização, onde a representação visual tridimensional de roupas e acessórios pode ajudar os clientes a entenderem como permaneceram após as mudanças no visual.
DESIGNER DE EMBALAGEM	Muito importante para os designers de embalagem, pois eles precisam representar produtos tridimensionais em embalagens planas. O uso adequado da perspectiva ajuda a criar uma apresentação atraente e realista das embalagens.
DESIGNER DE MODAS	Relevante para visualizar como os designs de moda ficarão quando vestidos.
DESIGNER PRODUTOS	Importante para representar os produtos em ambientes e situações de uso.
DESIGNER DE INTERIORES	Ferramenta crucial para os designers de interiores, pois eles precisam representar como os ambientes tridimensionais permanecem após a aplicação dos projetos. Perspectivas em 3D são usadas para ilustrar e comunicar o layout, a decoração e a distribuição dos elementos em um espaço.
DESIGNER DE JOIAS	Os designers usam desenhos em perspectiva para mostrar aos clientes como as joias ficam no corpo ou como os detalhes serão vistos a partir de diferentes ângulos.
DESENHISTA PROJETISTA	Ela permite representar edifícios, máquinas, estruturas e produtos em diferentes ângulos, facilitando a visualização e compreensão dos projetos.
DESENVOLVEDOR DE DISP. WERABLES	É usada para representar a aparência e a usabilidade desses dispositivos em diferentes ângulos e situações.
ENGENHEIROS	Utilizam para criar desenhos técnicos e representar visualmente os projetos de forma realista. Isso inclui a representação de máquinas, estruturas, equipamentos e outros elementos do projeto.
ESPECIALISTA EM UX DESIGN	Utilizada para criar representações de interfaces de usuário e protótipos em 3D.
ESTILISTA	Ajuda a criar ilustrações realistas para coleções de moda e editoriais.
GRAFITEIRO	Importante para criar a ilusão de tridimensionalidade em murais de grande escala.
ILUSTRADOR DIGITAL	É um dos princípios fundamentais da ilustração digital, especialmente quando se trata de criar imagens tridimensionais em um ambiente bidimensional.
MAQUETISTA	. A aplicação da perspectiva permite que as maquetes sejam representações realistas dos projetos finais, ajudando a visualizar e comunicar detalhes aos clientes e colaboradores.
PAISAGISTA	Importante para visualizar e comunicar a aparência final do projeto paisagístico em 3D.
PROFº DE ARTE	Essencial para ensinar representação espacial em trabalhos artísticos.
TATUADOR	Usado para criar imagens em 3d.
WEB DESINGER	Utilizada para criar layouts e interfaces tridimensionais que serão apresentados em um ambiente digital bidimensional. A aplicação de perspectiva ajuda a destacar elementos e criar um visual inferior, tornando a experiência do usuário mais agradável e envolvente.

PONTO	
ASTRÓLOGO	Os planetas são frequentemente referidos como "pontos" ou "corpos celestes". Astrólogos estudam a posição dos planetas em um determinado momento para interpretar sua influência na personalidade e eventos da vida de uma pessoa.
ASTRONOMO	Usado para identificar e marcar posições de estrelas e outros objetos astronômicos.
ARTISTA VISUAL	Elemento básico da composição e pode ser usado para guiar o olhar do espectador.
BIÓLOGO	Pode ser utilizado simbolicamente para representar a importância dos pontos de coleta de pesquisa em pesquisas científicas, como pontos geográficos ou pontos específicos em uma amostra biológica.
BORDADOR	É a base do trabalho do bordador, sendo a técnica fundamental para criar padrões, texturas e desenhos em tecidos. Existem diversos tipos de pontos, como ponto cruz, ponto cheio, ponto atrás, entre outros, que são usados para criar belos bordados em roupas, toalhas e objetos decorativos.
CINEASTA	Pode ser utilizado de forma vivida, representando a direção do olhar ou o foco de atenção de um personagem ou do público em uma cena. Também pode ser usado como uma metáfora para criar tensão ou destacar momentos-chave na narrativa.
COSTUREIRA	É essencial para a costureira, sendo a base do trabalho em costura. A precisão e o tipo de ponto utilizado afetam diretamente a qualidade e o acabamento das peças confeccionadas.
DIRETOR DE ARTE	Pode ser usado para estruturar os cenários e criar pontos de interesse.
DECORADOR	Pode representar elementos de destaque em um projeto de decoração, como a disposição dos móveis em um ambiente ou a localização de objetos decorativos.
ESTILISTA	Ele determina a estrutura das peças, a forma como serão unidas como partes do tecido e pode ser usado de forma decorativa para adicionar detalhes e texturas nas roupas.
FOTÓGRAFO	utilizado para guiar o olhar do espectador dentro da fotografia.
MATEMÁTICO	O ponto é essencial para descrever a posição e a forma de objetos geométricos.
MÉDICO	Utilizado para realizar exames físicos e diagnosticar condições médicas.
MÚSICO	Se refere ao ponto de aumento de duração de uma nota ou acorde, modificando seu valor original. Além disso, o ponto também é uma unidade de tempo utilizada em notação musical.
PAISAGISTA	Usado para criar a estrutura e a organização dos elementos do projeto paisagístico.
PEDREIRO	Pode usar pontos para marcar a localização exata de paredes, colunas ou outras estruturas durante a fase de construção.
PROFº MATEMÁTICA	O conceito de "ponto" é fundamental na matemática. Na geometria, o ponto é a entidade básica, uma posição no espaço que não possui dimensões. O estudo dos pontos é crucial para compreender outros conceitos geométricos, como retas, planos e sólidos.
PROJETISTA	Usam pontos para definir as coordenadas e posições dos elementos em um projeto, estabelecendo a base para representações e precisas.

PROPORÇÃO AUREA	
ARQUITETURA	Pode ser usada para criar proporções harmoniosas em elementos arquitetônicos
ARTISTA VISUAL	Pode ser aplicada para criar composições equilibradas e esteticamente agradáveis em obras de arte.
ASTRONOMO	Pode ser aplicada no design de receptores, câmeras e outros equipamentos astronômicos para proporcionar um equilíbrio estético e funcional.
BIÓLOGO	Pode ser encontrada em várias estruturas naturais, como as espirais de algumas conchas, a disposição de sementes em flores e a forma de algumas árvores.
CIRURGIÃO PLÁSTICO	Pode ser levada em consideração na avaliação estética de estético e corporal, auxiliando na busca por resultados mais harmoniosos em procedimentos estéticos.
COMPOSITOR MUSICAL	Pode ser usada para determinar a estrutura formal de uma peça musical.
DERMATOLOGISTA	Usado nos campos relacionados à estética, em alguns procedimentos estéticos, onde o equilíbrio e a harmonia estética são considerados importantes.
DESIGNER GRÁFICO	Pode ser aplicada para criar layouts harmoniosos e equilibrados.
DESIGNER DE INTERIOR	Aplicada no layout e design de espaços internos, auxiliando na distribuição de móveis, objetos decorativos e na definição de proporções entre diferentes elementos.
DIRETOR DE CENA	Pode ser aplicada para criar cenários com composições equilibradas e agradáveis.
DIRETOR DE FOTOGRAFIA	Pode ser aplicada para criar enquadramentos estéticos.
ESCULTOR	Pode ser aplicada para criar esculturas com proporções equilibradas e agradáveis.
ESTATÍSTICO	Ao analisar a harmonia facial e as proporções entre as diferentes partes do rosto, o dermatologista pode considerar a proporção áurea para identificar regiões onde as configurações estéticas podem ser desejadas, como o nariz, olhos, lábios ou orelhas.
FOTOGRAFO	Pode ser usada para criar composições fotográficas visualmente equilibradas.
FÍSICO	Encontrada em fenômenos naturais, como a forma espiralada das galáxias e a relação entre frequências de ondas.
GAMER	Pode ser aplicada para criar composições visualmente agradáveis em interfaces e elementos do jogo.
MARKTING	Utilizada em design gráfico, layout de páginas de sites ou anúncios, criando uma disposição mais atraente para o público.
MATEMÁTICO	É definida como a divisão de um segmento em duas partes de forma que a razão entre o segmento inteiro e a parte maior seja igual à razão entre a parte maior e a parte menor. Essa proporção aparece em várias fórmulas e considerações matemáticas.
PROFº DE ARTE	Pode ser explicada como um conceito estético presente em várias obras de arte.
PUBLICITÁRIO	Pode ser aplicada para criar layouts harmoniosos e visualmente agradáveis em anúncios.

SIMETRIA	
ARQUITETO	É frequentemente empregada na criação de plantas arquitetônicas para garantir um equilíbrio visual e funcional nas edificações.
ARTISTA VISUAL	ferramenta poderosa para criar impacto visual nas obras de arte. Elementos simétricos podem transmitir uma sensação de equilíbrio e harmonia.
BIÓLOGO	Conceito importante na biologia, especialmente quando se estuda a morfologia e simetria de organismos, como animais e flores.
CABELEREIRO	Para garantir um visual equilibrado e esteticamente agradável.
CONSULTOR DE IMAGEM	Na composição de roupas e acessórios para criar uma aparência mais equilibrada e harmônica.
DENTISTA	Para criar um sorriso harmonioso e simétrico por meio de tratamentos como facetas e coroas dentárias.
DESENHISTA PROJETISTA	É relevante em desenhos técnicos, onde a precisão simétrica pode ser crucial para garantir a funcionalidade e o desempenho de uma peça ou estrutura.
DESIGNER EMBALAGEM	É relevante na disposição dos elementos de design em uma embalagem para criar um visual equilibrado e atraente.
DESIGNER JÓIAS	É importante em alguns projetos de joias, especialmente para peças mais formais e clássicas, mas também pode ser explorada para criar designs originais e inovadores.
DESIGNER PRODUTOS	Usada em designs de produtos para criar uma sensação de harmonia e equilíbrio visual.
DESIGNER MODAS	Pode ser explorada em algumas coleções de moda para criar uma aparência mais formal e equilibrada.
DESIGNER SOBRANCELHAS	É essencial ao moldar as sobrancelhas para garantir um visual equilibrado e simétrico.
ENGENHEIRO	Relevante em projetos de engenharia para garantir a estabilidade e a certeza dos elementos.
ESTETICISTA	É considerada na aplicação de tratamentos estéticos, como preenchimentos diferenciados, para garantir resultados equilibrados e naturais.
ESTILISTA	Utilizada na confecção de peças de roupa para garantir um ajuste adequado e um equilíbrio visual.
GRAFITEIRO	Explorada em algumas obras de grafite para criar uma aparência organizada e esteticamente agradável.
ILUSTRADOR DIGITAL	Utilizada em algumas ilustrações digitais para criar uma composição equilibrada e atraente.
MAQUETISTA	Importante ao criar maquetes precisas para representar a simetria dos projetos reais.
MÉDICO	Relevante na avaliação física de pacientes, onde uma assimetria pode indicar problemas de saúde.
PAISAGISTA	Aplicada em alguns projetos paisagísticos formais para criar um visual equilibrado e ordenado.
PROFº DE ARTE	É um conceito ensinado em aulas de arte como uma ferramenta para criar equilíbrio e ordem nas composições artísticas.
TATUADOR	Importante na criação de tatuagens simétricas para garantir um visual equilibrado e harmonioso.
WEB DESIGNER	Relevante no design de interfaces para garantir que os elementos se alinhem e criem uma experiência visual coerente.

TEXTURA	
ARQUITETURA	Os arquitetos utilizam diferentes materiais e revestimentos para criar texturas interessantes nas fachadas e interiores dos edifícios.
ARTESÃO	Usam várias técnicas para criar texturas em suas peças, como esculpir, moldar, entalhar, estampar ou aplicar esmaltes.
ARTISTA VISUAL	Os artistas visuais usam diferentes técnicas e materiais para criar texturas em suas obras de arte.
CERAMISTA	usam várias técnicas para criar texturas em suas peças, e oferecer sensações táteis únicas nas peças
BIOMÉDICO	A análise de textura pode ser útil na detecção e diagnóstico de condições médicas.
DECORADOR	Usam diferentes texturas em tecidos, móveis e acessórios para criar ambientes com apelo visual e tátil.
DERMATOLOGISTA	A análise da textura da pele pode auxiliar no diagnóstico e no planejamento do tratamento adequado.
DESENHISTA	Usa a textura para adicionar profundidade e realismo às suas criações.
DESENVOLVEDOR DE APLICATIVOS	Usa texturas para criar interfaces mais ricas e atraentes para os usuários.
ENFERMAGEM	É importante para avaliar a pele e outros tecidos do paciente.
ENGENHARIA CIVIL	É relevante na escolha e especificação de materiais de construção, como concreto, asfalto e revestimentos de superfícies.
ESTILISTA	Usam para explorar texturas em roupas, cenários e acessórios para criar visuais únicos e interessantes.
FOTÓGRAFO	É especialmente relevante em fotografias de close-up, retratos e moda, pois pode adicionar detalhes e dimensões às imagens.
GAMER	Importante para criar superfícies realistas em ambientes e personagens virtuais.
GEÓLOGO	Para analisar a textura de rochas e minerais e para identificar sua composição e origem. A textura pode fornecer informações sobre processos geológicos, como resfriamento e deformação.
GRAVURISTA	Diferentes técnicas podem ser utilizadas para criar texturas distintas nas superfícies, e ainda criar efeitos de sombra.
ILUSTRADOR DIGITAL	Usa a textura para adicionar profundidade e realismo às suas criações
PAISAGISTA	É fundamental para adicionar diversidade visual e tátil aos espaços ao ar livre.
PROFº DE ARTE	Podem ensinar a importância da textura nas obras artísticas e como utilizá-la para criar efeitos visuais interessantes.
PROJETISTA	É uma consideração importante no design. Ao criar produtos, eles podem selecionar materiais e acabamentos que proporcionem diferentes texturas para melhorar a usabilidade e a estética do produto.
TECELÃO	Usam a textura para criar efeitos e padrões interessantes em suas obras.

VOLUME	
ARTISTA VISUAL	Fundamental para dar forma e tridimensionalidade às esculturas e pinturas.
BORDADEIRA	Essencial para entender como diferentes tipos de pontos de bordado podem criar texturas e relevos, adicionando dimensão e profundidade às peças.
COLORISTA	Fundamental para a percepção das cores em diferentes tonalidades e intensidades, permitindo a criação de combinação harmoniosa e impactantes.
COSTUREIRA	É crucial para entender a estrutura dos tecidos, como eles se comportam quando cortados e costurados, e como criar peças com caimento adequado e formas interessantes.
CONSULTOR DE IMAGEM	Importante para ajudar a identificar quais formas de roupas e acessórios melhor se adequam ao biotipo do cliente, criando uma imagem equilibrada e harmoniosa.
DECORADOR	Essencial para a concepção de espaços interiores, onde diferentes elementos, como móveis, objetos de decoração e tecidos, podem criar uma sensação de espaço e profundidade.
DIRETOR DE ARTE	Importante para criar cenários tridimensionais com profundidade e realismo.
ESTILISTA	Fundamental para a criação de roupas e acessórios que tragam estilo e personalidade para o visual, considerando diferentes cortes.
FLORISTA	Usado para a composição de arranjos florais, onde uma combinação de flores e folhagens em diferentes alturas e densidades cria um efeito visual atraente.
FOTÓGRAFO	importante para a percepção de sombras e luzes na fotografia, criando efeitos de profundidade e destacando elementos importantes na imagem.
GALERISTA	é relevante para a exposição de obras de arte, permitindo que as peças se destaquem no espaço expositivo e proporcionem uma experiência visual única aos espectadores.
GAMER	Fundamental para dar forma e realismo aos personagens e objetos do jogo.
MARCHAND	é relevante para a exposição de obras de arte, permitindo que as peças se destaquem no espaço expositivo e proporcionem uma experiência visual única aos espectadores.
MAQUIADOR	é crucial para a aplicação de maquiagem, onde a modelagem das características estéticas através de sombras e iluminação pode criar diferentes efeitos estéticos.
MUSEOLOGO	é importante para a disposição de objetos em um museu, permitindo que eles sejam apresentados de forma atraente e informativa, ressaltando suas características únicas.
OFTALMOLOGISTA	é relevante para o entendimento da tridimensionalidade e da percepção de profundidade, bem como para o diagnóstico de problemas visuais relacionados à percepção de volumes.
PAISAGISTA	Fundamental para criar uma sensação de profundidade e relevo no projeto paisagístico.
PINTOR	Importante para dar forma e volume aos objetos representados nas pinturas.
PROFº ARTE	é essencial para ensinar os alunos sobre técnicas de desenho e escultura, permitindo que eles compreendam como criar ilusões de profundidade e formas tridimensionais.
PUBLICITÁRIO	é importante para a concepção de campanhas visuais, onde a utilização de elementos tridimensionais pode tornar os anúncios mais impactantes e atraentes.
SOCIAL MÍDIA	Usado na concepção de campanhas visuais, onde a utilização de elementos tridimensionais pode tornar os anúncios mais impactantes e atraentes.
VISAGISTA	é relevante para a maquiagem de rosto e corpo, permitindo criar efeitos como sombras e iluminação que ressaltam ou modificam as características físicas.
WEB DESIGNER	Importante para criar botões e elementos com aparência tridimensional.

CARTAS PARA IMPRESSÃO

PERSPECTIVA



- **LEONARDO DA VINCI** -
Santa Ceia, 1495-1498

PROFISSÕES 7

RENASCIMENTO 14

TÉCNICA: Afresco 10

LOCAL: Santa Maria delle Grazie 20

VALOR: US\$ 1,2 milhão 10

PERSPECTIVA



- **JEAN-LEON GEROME** -
Oração na mesquita de Caid Bey, 1871

PROFISSÕES 7

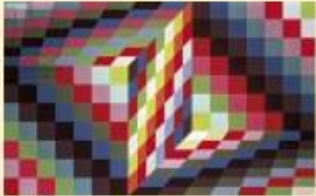
ORIENTALISMO ESTÉTICO 26

TÉCNICA: Óleo s/ tela 21

LOCAL: Coleção Particular 35

VALOR: US\$ 155 mil 24

PERSPECTIVA



- **VICTOR VASARELY** -
Marsan, 1966.

PROFISSÕES 7

OP ART 36

TÉCNICA: Óleo s/ tela 21

LOCAL: Coleção Particular 41

VALOR: US\$ 30 mil 22

PERSPECTIVA



- **SEBASTIÃO SALGADO** -
Gênesis, 2013.

PROFISSÕES 7

ARTE CONTEMPORÂNEA 26

TÉCNICA: Fotografia 37

LOCAL: Coleção Particular 23

VALOR: US\$ 10 mil 14

TEXTURA



- VAN GOGH -
Cíprestes, 1889

PROFISSÕES	?
EXPRESSIONISMO	25
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: National Gallery de Londres	36
VALOR: US\$ 100 milhões	30

TEXTURA



- UMBERTO BOCCIONI -
Despedidas - Estado da Alma II, 1917.

PROFISSÕES	?
FUTURISMO	51
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Col. Nelson Rockefeller	63
VALOR: US\$ 372 mil	12

TEXTURA



- GUSTAVE KLIMT -
Retrato de Adele Bloch-Bauer I, 1907

PROFISSÕES	?
ART NOVOU	17
TÉCNICA: Óleo e ouro s/ tela	85
LOCAL: Neue Galerie , NY	04
VALOR: US\$ 135 milhões	15

TEXTURA



- ANTONIO GAUDÍ -
Parque Güell, 1900.

PROFISSÕES	?
MODERNISMO CATALÃO	36
TÉCNICA: Escultura/mosaico	35
LOCAL: Parque Güell	21
VALOR: US\$ 800 mil	19


SIMETRIA



- **VICTOR VASARELY** -
Gestalt, 1970

PROFISSÕES	?
OP ART	32
TÉCNICA: Impressão em tela	25
LOCAL: Galeria Hans Mayer	13
VALOR: US\$ 1 mil	22

SIMETRIA



- **M. C. ESCHER** -
Céu e Água, 1938

PROFISSÕES	?
OP ART	42
TÉCNICA: Xilogravura	26
LOCAL: Fundação Escher	25
VALOR: US\$ 5 mil	13

SIMETRIA



- **GIUSEPPE UNCINI** -
Cimento Armado 29, 1961.

PROFISSÕES	?
ARTE CONTEMPORÂNEA	74
TÉCNICA: Cimento	23
LOCAL: Gal. Cívica d'Arte Moderna	44
VALOR: US\$ 78 mil	32

SIMETRIA



- **LEONARDO DA VINCI** -
O homem Vitruviano, 1495-1498

PROFISSÕES	?
RENASCIMENTO	14
TÉCNICA: Lápis e tinta s/papel	14
LOCAL: Gallerie dell'Accademia	14
VALOR: R\$ 330 milhões	20

TEXTURA



- ALBRECHT DÜRER -
Rinoceronte, 1515

PROFISSÕES ?

RENASCIMENTO NÓRDICO 23

TÉCNICA: Xilogravura 31

LOCAL: Museu Britânico 08

VALOR: US\$ 365 mil 35

TEXTURA



- M. C. ESCHER -
Espelho Mágico, 1946.

PROFISSÕES ?

ARTE MODERNA 27

TÉCNICA: Litografia 21

LOCAL: Fundação Escher 32

VALOR: US\$ 10 mil 47

SIMETRIA



- MAX BILL -
s/ título, 1963

PROFISSÕES ?

BAUHAUS 28

TÉCNICA: Serigrafia 30

LOCAL: Galeria Hans Mayer 18

VALOR: US\$ 890 23

PERSPECTIVA



- EUGÈNE DELACROIX -
A Liberdade Guiando o Povo, 1830

PROFISSÕES ?

ROMANTISMO 36

TÉCNICA: Óleo s/ tela 21

LOCAL: Museu do Louvre 22

VALOR: US\$ 1 milhão 31

PONTO



- CURT HERRMANN -
Manhã de verão, 1901

PROFISSÕES	?
PONTILHISMO	35
TÉCNICA: Óleo s/tela	21
LOCAL: Coleção Particular	52
VALOR: US\$ 432 mil	45

PONTO



- JOAN MIRÓ -
O Ouro do Azure, 1967.

PROFISSÕES	?
SURREALISMO	98
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Fundação Joan Miró	74
VALOR: US\$ 23 milhões	63

PONTO



- GEORGES SEURAT -
Um banho em Asnières, 1884.

PROFISSÕES	?
PONTILHISMO:	23
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: National Gallery	85
VALOR: US\$ 590 mil	78

PONTO



- LUCIO FONTANA -
Concetto spazialel, 1959.

PROFISSÕES	?
ARTE MODERNA	71
TÉCNICA: Fotografia	45
LOCAL: Gal. Nacional D'Arte Moderna	75
VALOR: US\$ 14 mil	09

PONTO



- ROY LICHTENSTEIN -
Reflexões Spray II, 1988.

PROFISSÕES	?
POP ARTE	34
TÉCNICA: Acrílica s/ tela	22
LOCAL: MoMA - NY	18
VALOR: US\$ 35 milhões	26


COR



- VAN GOGH -
A noite estrelada, 1889.

PROFISSÕES	?
PÓS IMPRESSIONISMO	36
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: The Museum of Modern Art	23
VALOR: US\$ 100 milhões	19

LINHA



- ARSHILE GORKY -
Jardim em Sochi, 1941.

PROFISSÕES	?
EXPRESSIONISMO ABSTRATO	13
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: MoMA - NY	18
VALOR: US\$ 245 mil	25

COR



- JUAN MIRÓ -
Interior holandês, 1928

PROFISSÕES	?
SURREALISMO	25
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Fundação Miró	21
VALOR: US\$ 400 mil	21

LINHA



- PIET MONDRIAN -
Composição com vermelho, amarelo e azul, 1921.

PROFISSÕES	?
NEOPLASTICISMO	23
TÉCNICA: óleo s/ tela	21
LOCAL: Museu Escher - Holanda.	20
VALOR: US\$ 50,5 milhões.	15

LINHA



- HENRI MATISSE -
A Dança, 1910

PROFISSÕES	?
FAUVISMO	74
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Museu Hermitage - Rússia	02
VALOR: 32 milhões de euros	22

LINHA



- WASSILY KANDINSKY -
Composição VIII, 1923.

PROFISSÕES	?
SUPREMATISMO	41
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Museu R. Guggenheim	29
VALOR: US\$ 23 milhões	42

LINHA



- PABLO PICASSO -
Touro (placa IX), 1946.

PROFISSÕES	?
CUBISMO	85
TÉCNICA: Litografia	41
LOCAL: Museu Pablo Picasso	36
VALOR: 5,2 milhões de euros	23

VOLUME



- **AUGUSTE RODIN** -
O Pensador, 1904.

PROFISSÕES	?
IMPRESSIONISMO	24
TÉCNICA: Escultura em bronze	27
LOCAL: Museu Rodin - Paris	20
VALOR: US\$ 11,6 milhões	34


VOLUME



- **VÊNUS DE WILLENDORF** -
22.000 a.C.

PROFISSÕES	?
PRÉ-HISTÓRIA	27
TÉCNICA: Escultura Terracota	24
LOCAL: Willendorf - Áustria	36
VALOR: US\$ 700 milhões	25

VOLUME



- **ANDY WARHOL** -
Caixa Brillo, 1964

PROFISSÕES	?
POP ARTE	25
TÉCNICA: Objeto	35
LOCAL: MoMA - NY	18
VALOR: US\$ 3,3 milhões	18

VOLUME



- **MICHELANGELO BUONARROT** -
Pietà, 1498 – 1499.

PROFISSÕES	?
RENASCIMENTO	14
TÉCNICA: Escultura mármore	19
LOCAL: Città Dell Vaticano	23
VALOR: US\$ 2 bilhões	14

COR



- EMIL NOLDE -
Rosas Vermelhas e Amarelas, 1907

PROFISSÕES	?
EXPRESSIONISMO ALEMÃO	11
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Wallraf Museum	58
VALOR: US\$ 132 mil	10

COR



- CLAUDE MONET -
San Giorgio Maggiore no Crepúsculo, 1908.

PROFISSÕES	?
IMPRESSIONISMO	24
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Museu Nacional de Cardiff	32
VALOR: US\$ 700 mil	58

COR



- RENÉ MAGRITTE -
The Blank Signature, 1965.

PROFISSÕES	?
SURREALISMO	25
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: MoMA - NY	18
VALOR: US\$ 20 milhões	23

COR



- PAUL GAUGUIN -
Quelles nouvelles? 1892

PROFISSÕES	?
pós IMPRESSIONISMO	36
TÉCNICA: Óleo s/ tela:	21
LOCAL: Dresden State Art	14
VALOR: US\$ 167 milhões	37

HACHURA



- REMBRANDT -

Autorretrato de chapéu, com os olhos arregalados, 1630.

PROFISSÕES	?
BARROCO	25
TÉCNICA: Gravura- água-forte e buril	26
LOCAL: Metropolitan Art Museum de N	20
VALOR: US\$ 10 milhões	14

HACHURA



- ALBRECHT DÜRER -

Retrato do homem, 1500.

PROFISSÕES	?
RENASCIMENTO	14
TÉCNICA: Xilogravura	18
LOCAL: Museu Metropolitan	26
VALOR: US\$ 300 mil	18

HACHURA



- MAX PECHSTEIN -

Autorretrato com Cachimbo, 1920.

PROFISSÕES	?
EXPRESSIONISMO	25
TÉCNICA: Linogravura	45
LOCAL: Fogg Art Museu	19
VALOR: 267 mil	27

HACHURA



- WILLIAM KENTRIDGE -

Tire seu chapéu, 2010.

PROFISSÕES	?
ARTE CONTEMPORÂNEA	25
TÉCNICA: Linogravura	36
LOCAL: Jonesburgo	17
VALOR: US\$ 75 mil	32

PROPORÇÃO AUREA



- PÁRTENON -
Templo Consagrado à Deusa Atena, 400 a.C.

PROFISSÕES	?
ARTE GREGA	14
TÉCNICA: Arquitetura	23
LOCAL:	39
VALOR: + US 14 milhões hoje.	25

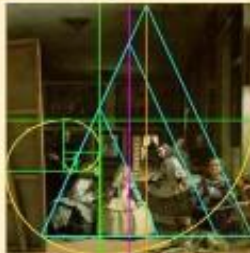
PROPORÇÃO AUREA



- MICHELANGELO BUONARROTI -
Criação de Adão, 1511.

PROFISSÕES	?
RENASCIMENTO	14
TÉCNICA: AFRESCO	25
LOCAL: CAPELA SISTINA - VATICANO	11
VALOR: R\$ 150 milhões	20

PROPORÇÃO AUREA



- DIEGO VELÁZQUEZ -
As Meninas, 1656.

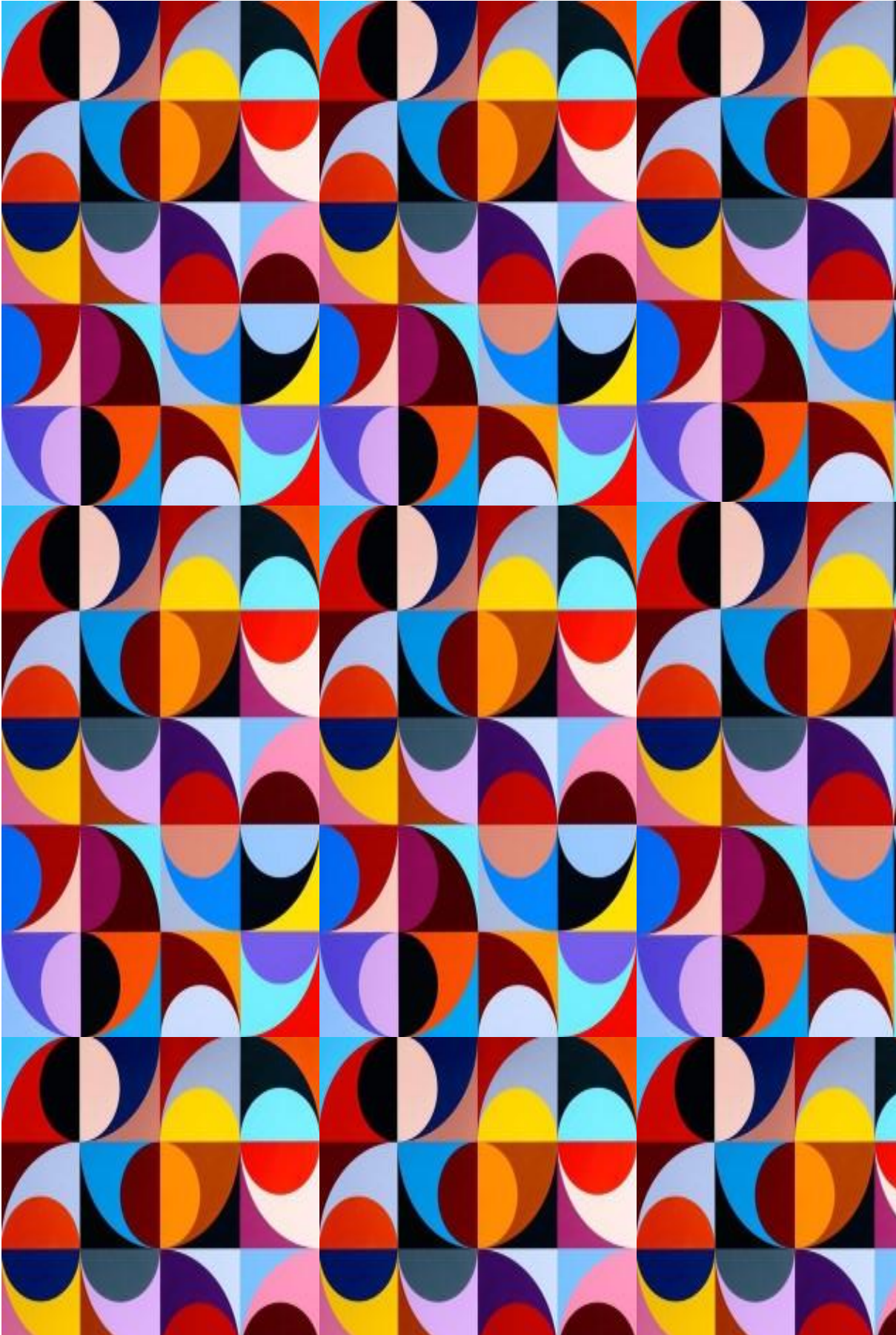
PROFISSÕES	?
BARROCO	15
TÉCNICA: óleo s/ tela	21
LOCAL: MUSEU DO PRADO	06
VALOR: R\$ 27,5 milhões	02

PROPORÇÃO AUREA

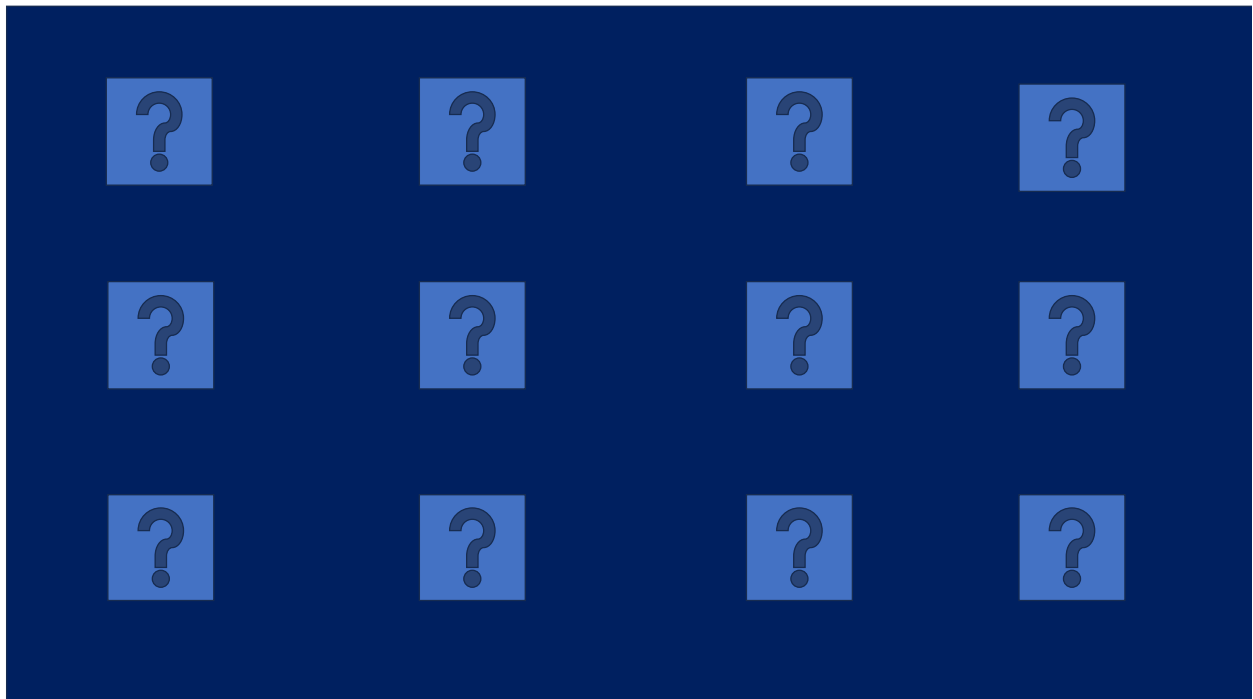


- LEONARDO DA VINCI -
Monalisa, 1503-1506

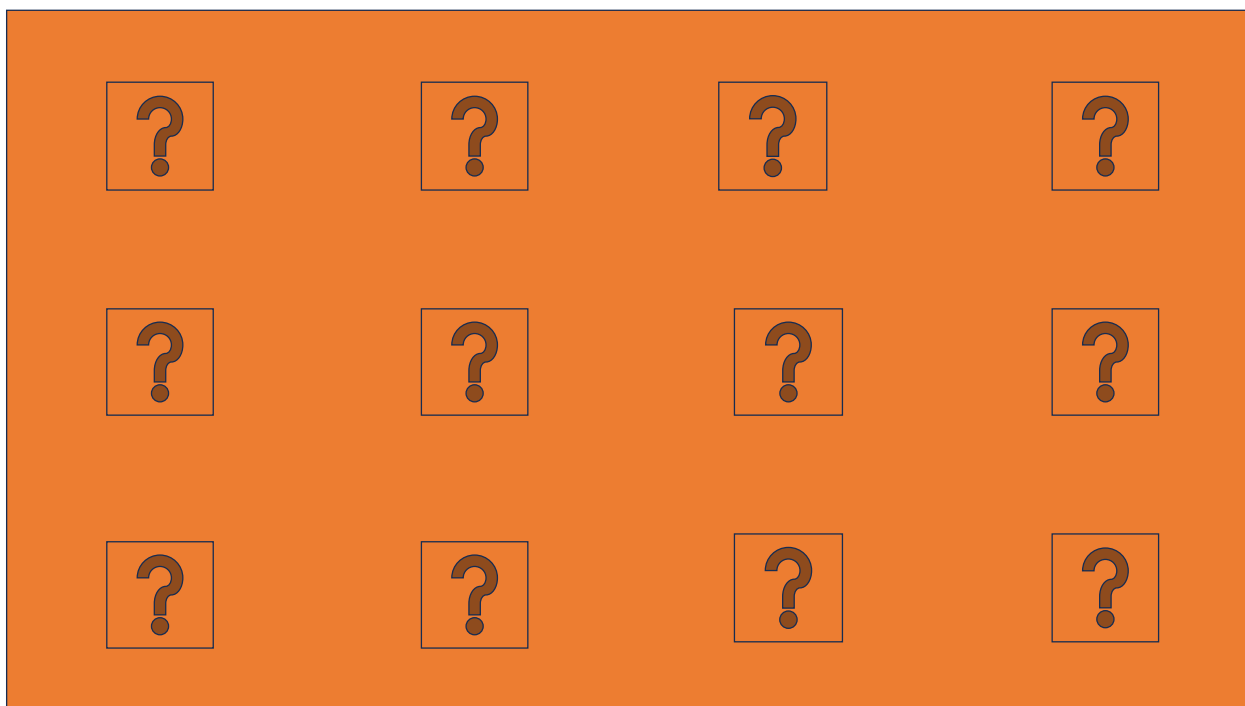
PROFISSÕES	?
RENASCIMENTO	14
TÉCNICA: óleo s/madeira	23
LOCAL: Museu do Louvre - Paris	15
VALOR: US\$ 2,5 bilhões	14



CARDS



Ilustrador digital 10	Designer de modas 05	Estilista 09	Cabelereiro 04
Profº de Arte 11	Designer de Produtos 04	Paisagista 06	Designer de Sobancelha 04
Artista Visual 07	Web designer 10	Desenhista Projetista 08	Arquitetura 15
Tatuador 06	Consultor de imagem 02	Dentistas 10	Engenharias 23
Designer de Joias 04	Designer de Embalagem 03	Esteticista 04	Paisagista 18
Grafeiro 05	Maquetista 04	Médico 11	Biólogo 8



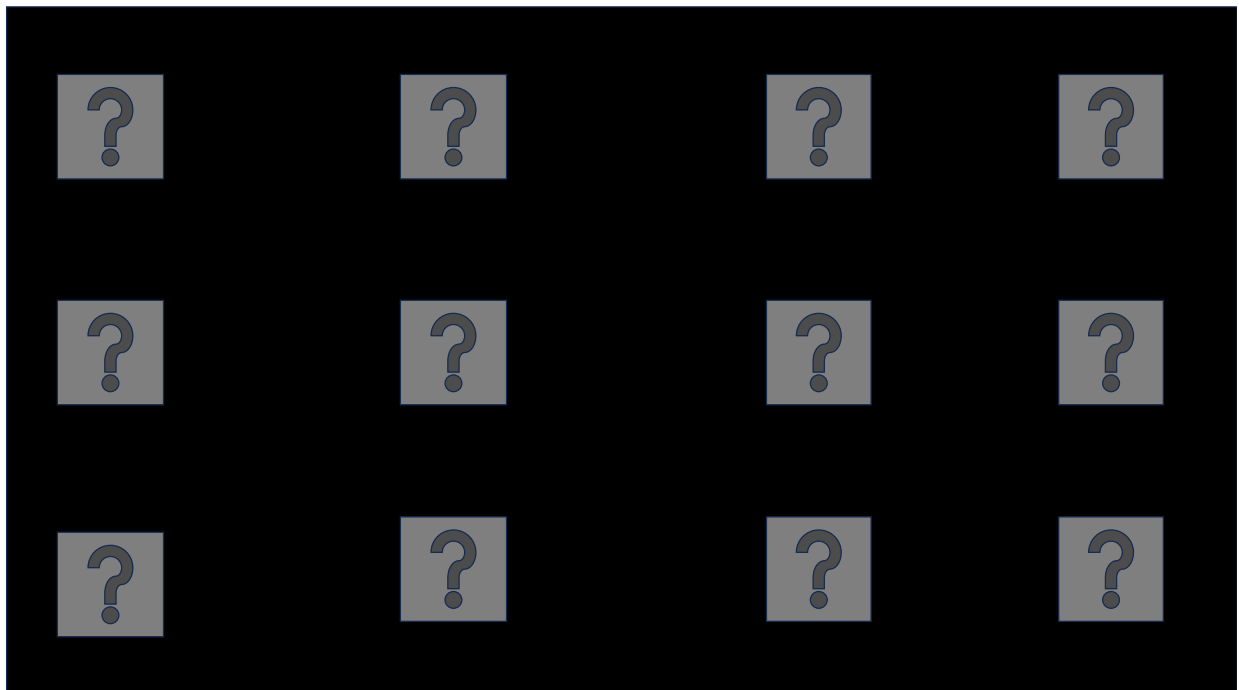
Estilista 04	Artista Visual 14	Enfermagem 04	Profº de Arte 09
Desenhista 05	Ceramista 15	Ilustrador Digital 14	Projetista 08
Arquitetura 24	Gravurista 14	Tecelão 03	Engenharia Civil 24
Paisagista 14	Dermatologista 15	Artesão 04	Biomédico 14
Geólogo 15	Gamer 10	Fotógrafo 14	
Decorador 05	Desenvolvedor Aplicativos 13	Geólogo 24	

?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

<p>Biólogo 14</p> <p>Químico 15</p>	<p>Desenhista industrial 06</p> <p>Escultor 04</p>	<p>Pedreiro 04</p> <p>Decorador 10</p>	<p>Geólogo 06</p> <p>Logística 10</p>
<p>Engenheiro civil 23</p> <p>Arquiteto 12</p>	<p>Artista Visual 12</p> <p>Engenheiro químico 23</p>	<p>Web Designer 10</p> <p>Diretor de Arte 12</p>	
<p>Astrônomo 10</p> <p>Tecnico em Logística 09</p>	<p>Profº de Matemática 18</p> <p>Azulejista 05</p>	<p>Diretor de Fotografia 14</p> <p>Tec. Tratamento de Água 09</p>	

?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

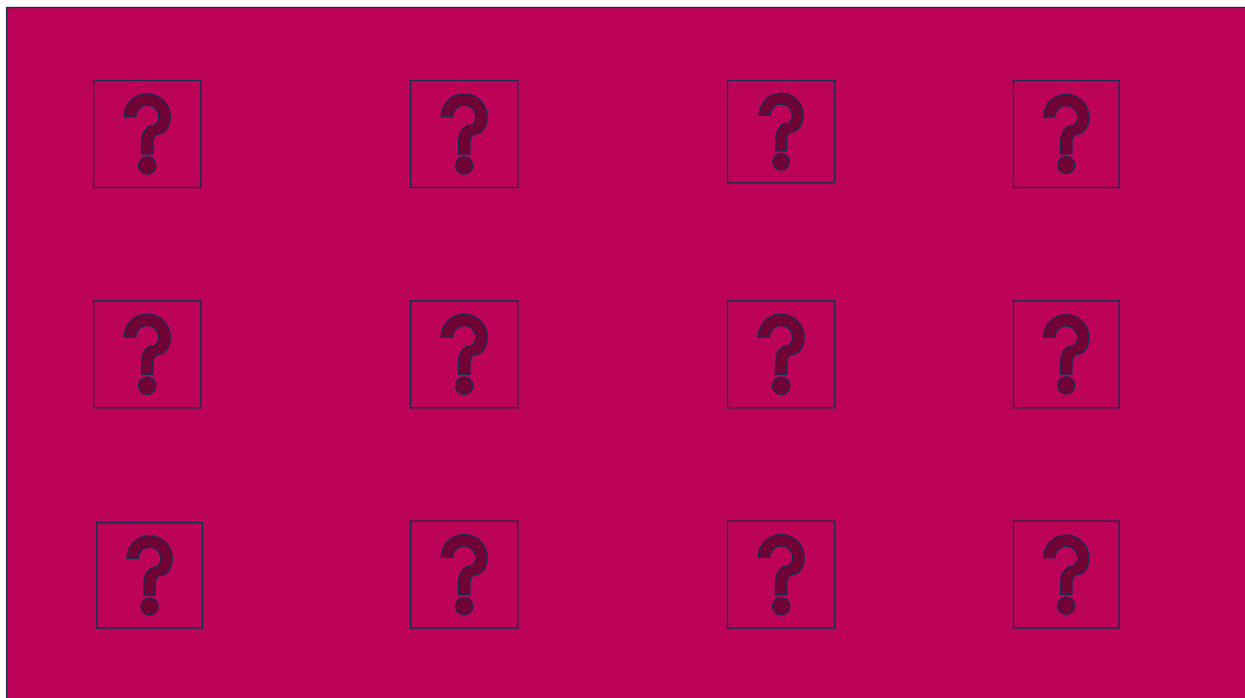
Cartógrafo 14	Costureiro 04	Ger. de construção de real. aumenta 10	Estilista 08
Geólogo 24	Escultor 14	Engenharia Civil 20	Técnico em mecânica 05
Ilustrador 05	Web Designer 05	Engenharia Eletrônica 18	Técnico em eletrônica 09
Designer de produto 15	Decorador 04	Engenheiro 3D 15	Profº de Arte 18
Designer de interiores 15	Desenhista industrial 14	Piloto 23	Artista visual 28
Arquiteto 21	Eletricista 04	Fotógrafo 16	Paisagista 12



Estilista 13	Artista Visual 20	Diretor de Arte 16
Projetista 14	Médico 27	Matemático 10
Decorador 08	Músico 12	Profº de Matemática 11
Paisagista 06	Costureira 09	Biólogo 10
Astrônomo 10	Bordador 07	Astrólogo 20
Fotógrafo 15	Cineasta 14	Pedreiro 23

?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

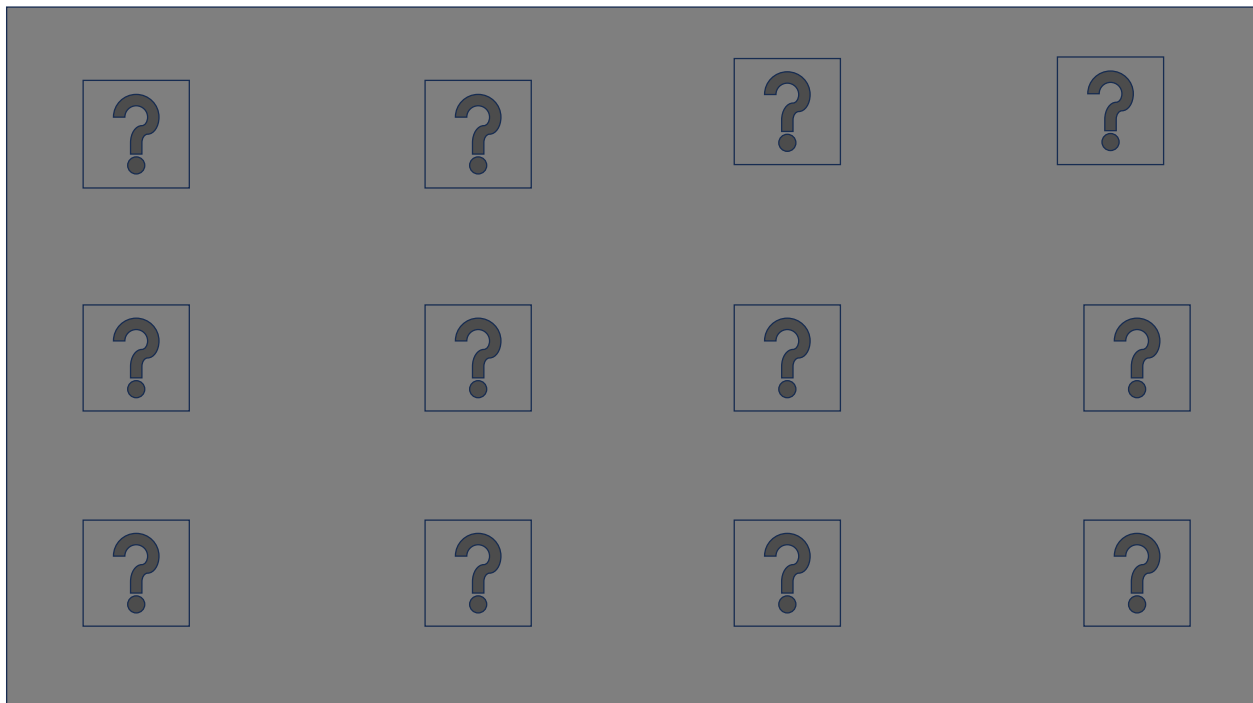
Florista 06	Costureira 07	Galerista 15	Artista Visual 10
Profº de Arte 10	Bordadeira 05	Marchand 10	Fotógrafo 11
Pintor 12	Fotógrafo 05	Museólogo 20	Estilista 20
Colorista 15	Visagista 17	Maquiador 14	Paisagista 15
Web Designer 10	Consultor de imagem 13	Oftalmologista 20	Decorador 10
Publicitário 15	Social Midia 12	Gamer 23	Diretor de arte 15






Marketing 12	Biólogo 12	Escultor 12	Arquitetura 12
Astrônomo 10	fotógrafo 15	Físico 10	Designer Gráfico 14
Publicidade 20	Prefº. de Arte 10		Designer de Interior 10
Compositor Musical 14	Dermatologista 13		Artista Visual 20
Diretor de Fotografia 13	Cirurgião Plástico 08		Matemática 12
Gamer 24	Diretor de Cena 12		Estatística 10

?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

Cartografia 12	Cartunista 03	Tatuador 12	Arquitetura 10
Desenhista 10	Caricaturista 10	Designer de Produto 04	Designer de interiores 12
Profº de Artes 10	Artista Visual 14	Publicidade 12	Engenharia civil 20
Estilista 05	Projetista 15	Maquetista 05	Topografia 15
Decorador 13	Designer de Mobiliário 12	Quadrinista 10	Paisagismo 10
Gravurista 10	Profº de Geografia 10	Designer de Interiores 12	Geologia 13

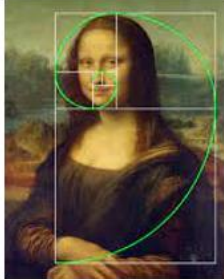

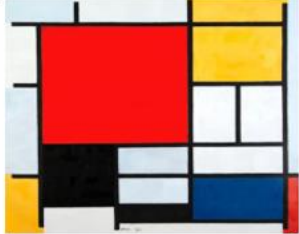


APÊNDICE B – OBRAS E CONCEITOS SELECIONADOS




PONTO	PONTO	PONTO
		
- CURT HERRMANN - Manhã de verão, 1901	- JOAN MIRÓ - O Ouro do Azure, 1967	- GEORGES SEURAT - Um banho em Asnières, 1884
PONTILHISMO	SURRELISMO	PONTILHISMO

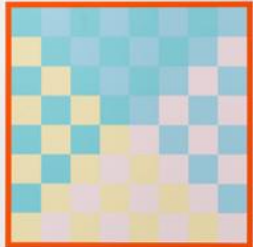
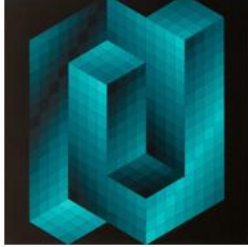
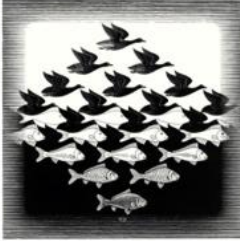
PONTO	PONTO	PERSPECTIVA
		
- LUCIO FONTANA - Concetto spaziale, 1959.	- ROY LICHTENSTEIN - Reflexões Spray II, 1988.	- LEONARDO DA VINCI - Santa Ceia, 1495-1498
ARTE MODERNA	POP ARTE	EXPRESSIONISMO

TEXTURA	SIMETRIA	HACHURA
		
- VAN GOGH - Ciprestes, 1889	- LEONARDO DA VINCI - O homem Vitruviano, 1495-1498	- REMBRANDT - Autorretrato de chapéu, com os olhos arregalados, 1630.
EXPRESSIONISMO	RENASCIMENTO	BARROCO




PROPORÇÃO AUREA	COR	LINHA
		
- LEONARDO DA VINCI - Mona Lisa, 1503-1506	- RENÉ MAGRITTE - The Blank Signature, 1965.	- PIET MONDRIAN - Composição com vermelho, amarelo e azul, 1921.
RENASCIMENTO	SURREALISMO	NEOPLASTICISMO



VOLUME	VOLUME	TEXTURA
		
- AUGUSTE RODIN - O Pensador, 1904.	- GIAN LORENZO BERNINI - Êxtase de Sta Tereza, 1647-1652	- M. C. ESCHER - Espelho Mágico, 1946.
IMPRESSIONISMO	BARROCO	RENASCIMENTO NÓRDICO

VOLUME	VOLUME	VOLUME
		
- MICHELANGELO BUONARROTI - Pietà, 1498 - 1499.	- VÊNUS DE WILLENDORF - 22.000 a.C.	- ANDY WARHOL - Caixa Brillo, 1964
RENASCIMENTO	PRÉ-HISTÓRIA	POP ARTE

SIMETRIA	SIMETRIA	SIMETRIA
		
- MAX BILL - s/ título, 1963 BAUHAUS	- VICTOR VASARELY - Gestalt, 1970 OP ART	- M. C. ESCHER - Céu e Água, 1938 OP ART

COR	COR	COR
		
- VAN GOGH - A noite estrelada, 1889.	- JUAN MIRÓ - Interior holandês, 1928	- PAUL GAUGUIN - Quelles nouvelles? 1892
PÓS IMPRESSIONISMO	SURREALISMO	PÓS IMPRESSIONISMO

HACHURA	HACHURA	HACHURA
		
- ALBRECHT DÜRER - Retrato do homem, 1500.	- WILLIAM KENTRIDGE - Tire seu chapéu, 2010	- MAX PECHSTEIN - Autorretrato com Cachimbo, 1920.
RENASCIMENTO	ARTE CONTEMPORÂNEA	EXPRESSIONISMO

PERSPECTIVA	PERSPECTIVA	PERSPECTIVA
		
- PÁRTENON - Templo Consagrado à Deusa Atena, 400 a.C	- VICTOR VASARELY - Marsan, 1966.	- SEBASTIÃO SALGADO - Gênesis, 2013.
ARTE GREGA	OP ART	ARTE CONTEMPORÂNEA

PROPORÇÃO AUREA	PROPORÇÃO AUREA	PROPORÇÃO AUREA
		
- PÁRTENON - Templo Consagrado à Deusa Atena, 400 a.C	- MICHELANGELO BUONARROTI - Criação de Adão, 1511.	- DIEGO VELÁZQUEZ - As Meninas, 1656
ARTE GREGA	RENASCIMENTO	BARROCO

LINHA	LINHA	LINHA
		
- Pablo PICASSO - Touro (placa IX), 1946.	- WASSILY KANDINSKY - Composição VIII, 1923.	- HENRI MATISSE - A Dança, 1910
CUBISMO	SUPREMATISMO	FAUVISMO

LINHA	COR	PERSPECTIVA
		
- ARSHILE GORKY - Jardim em Sochi, 1941.	- CLAUDE MONET - San Giorgio Maggiore no Crepúsculo, 1908	- EUGÈNE DELACROIX - A Liberdade Guiando o Povo, 1830
EXPRESSIONISMO ABSTRATO	IMPRESSIONISMO	ROMANTISMO

SIMETRIA	TEXTURA	COR
		
- GIUSEPPE UNCINI - Cimento Armado 29, 1961	- ANTONIO GAUDÍ - Parque Güell, 1900	- EMIL NOLDE - Rosas Vermelhas e Amarelas, 1907
ARTE CONTEMPORÂNEA	MODERNISMO CATALÃO	ART NOVOU

TEXTURA	TEXTURA	TEXTURA
		
- UMBERTO BOCCIONI - Despedidas - Estado da Alma II, 1917	- GUSTAVE KLIMT - Retrato de Adele Bloch- Bauer I, 1907	- ALBRECHT DÜRER - Rinoceronte, 1515
FUTURISMO	ART NOVOU	RENASCIMENTO NÓRDICO

Fonte: Autora

APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES

Pesquisa: A ARTE NO ENSINO MÉDIO: A IMPORTÂNCIA DO CONHECIMENTO EM ARTE PARA UMA FORMAÇÃO INTEGRAL E EMANCIPATÓRIA.

Este formulário apresenta perguntas não obrigatórias, mas que são importantes para o desenvolvimento da pesquisa desenvolvida no Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProefEPT) e visa entender a articulação entre a prática pedagógica e as experiências em arte com a formação para o mundo do trabalho.

1. Nome

2. PERTENCE A QUAL CAMPUS do IFRS?

Marcar apenas uma oval.

Alvorada

Canoas

Restinga

Viamão

Vacaria

3. FORMAÇÃO

4. Como apresentar as possibilidades que a arte pode oferecer no mundo do trabalho?

5. Qual a importância do ensino de Arte para as futuras escolhas profissionais?

6. Quais temas de debate podem levar a uma reflexão sobre as possibilidades do trabalho com arte?

7. Que habilidades o ensino da arte pode desenvolver nos alunos e como essas habilidades podem auxiliar na escolha e também na atuação profissional?

8. Como o ensino de Arte pode auxiliar nas escolhas profissionais dos alunos? Ou na futura formação profissional dos alunos?

<https://docs.google.com/forms/d/1uhEQYhrivQu1LSZPpJldy6NZNVcmrxkcXjGdTKEkSpw/edit>

APÊNDICE D - QUESTIONÁRIOS PARA AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Avaliação do jogo Super ArtXplore

Prezado(a) Professor(a):

Este questionário constitui o instrumento de avaliação do produto educacional decorrente do trabalho de pesquisa que desenvolvo junto ao Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica no IFRS Campus Porto Alegre e tem por finalidade verificar a sua aplicabilidade imediata,

Você está sendo convidado a participar desta etapa da pesquisa por ser docente de Arte do IF atuante em Curso Técnico integrado ao Ensino Médio.

O questionário é ANÔNIMO, e o endereço de e-mail do respondente é coletado apenas para verificarmos se

ninguém respondeu duas vezes o questionário por engano

Muito obrigada por sua contribuição.

1. E-mail *

DADOS GERAIS

2. PERTENCE A QUAL CAMPUS do IF?

3. QUAL CURSO DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO LECIONA?

4. QUAL SEU MAIOR NÍVEL DE TITULAÇÃO ACADÊMICA?

Marcar apenas uma oval.

- Graduação
- Especialização
- Mestrado
- Doutorado
- Pós-doutorado

AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Orientação:

Por gentileza, responda as questões a seguir com as seguintes opções:

SIM - para respostas afirmativas.

NÃO - para respostas negativas.

PARCIALMENTE - para respostas parcialmente afirmativas.

ESTÉTICA E ORGANIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

5. De modo geral, quanto à apresentação gráfica e o formato, o jogo pode ser considerado adequado ao público-alvo?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- NÃO
- PARCIALMENTE

6. O visual do jogo pode ser atrativo para o público-alvo?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

7. As Imagens selecionadas e descrição das obras estão adequados?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

8. Os conceitos abordados são pertinentes?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

9. As cores e o design estão adequadas?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

10. O jogo oferece um tutorial ou instruções para os jogadores?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- PARCIALMENTE

11. As regras do jogo são de fácil compreensão?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- NÃO
- PARCIALMENTE

12. Os gráficos e elementos visuais do jogo são adequados e auxiliam na compreensão dos conceitos envolvidos?

Marcar apenas uma oval.

- sim
- Não
- PARCIALMENTE

CONTEÚDO DO PRODUTO EDUCACIONAL

13. Quanto a disciplina de Arte, o conteúdo do jogo é adequado?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- Não
- PARCIALMENTE

14. Quanto à coerência, o jogo apresenta uma problematização adequada relacionada a temática proposta?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

APLICABILIDADE E RELEVÂNCIA PEDAGÓGICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

15. O jogo facilita o aprendizado de algum conceito específico, assim como sua utilização em profissões não advindas da Arte?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

16. O jogo incentiva a participação jogadores, de modo a promover uma aprendizagem significativa?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

17. Aborda os tópicos e conceitos relevantes de maneira adequada?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

18. Apresenta potencial de promover a criticidade nos participantes em relação aos conceitos apresentados?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

19. Apresenta potencial como ferramenta auxiliar para a promoção no ensino das Artes?

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO
 PARCIALMENTE

20. Há algum aspecto do jogo que poderia ser melhorado para torná-lo mais eficaz como ferramenta de aprendizado?

ANEXO A – AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL
CAMPUS PORTO ALEGRE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

AUTORIZAÇÃO INSTITUCIONAL

Eu, Fabrício Sobrosa Affeldt, responsável pela instituição **Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus Porto Alegre**, autorizo a realização da pesquisa intitulada “**A Arte No Ensino Médio: A Importância Do Conhecimento Em Arte Para Uma Formação Integral E Emancipatória**”, a ser conduzido pelos pesquisadores abaixo relacionados. Fui informado pelo responsável do estudo sobre objetivos, metodologia, riscos e benefícios aos participantes da pesquisa, bem como das atividades que serão realizadas na instituição a qual represento.

Foi assegurado pelo pesquisador responsável que os dados coletados serão mantidos em absoluto sigilo de acordo com a Resolução do Conselho Nacional de Saúde nº 466/2012, que trata da Pesquisa envolvendo seres humanos e que serão utilizados tão somente para a realização deste estudo.

Esta instituição está ciente de suas co-responsabilidades como instituição co-participante do presente projeto de pesquisa e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes de pesquisa, dispondo de infra-estrutura necessária para a garantia de tal segurança e bem-estar.

Porto Alegre, 14 de Fevereiro de 2022.

Fabrício Sobrosa
Affeldt

Digitally signed by Fabrício
Sobrosa Affeldt
Date: 2022-02-14 10:59:21

Fabrício Sobrosa Affeldt
Diretor Geral do IFRS - Campus Porto Alegre

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, consultar:

CEP/IFRS

E-mail: cepesquisa@ifrs.edu.br

Endereço: Rua General Osório, 348, Centro, Bento Gonçalves, RS, CEP:
95.700-000

Telefone: (54) 3449-3340

Pesquisador(a) principal: ESTER MIRIANE ZINGANO

Telefone para contato: (51) 992103293

E-mail para contato: ester.zingano@gmail.com

ANEXO B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Senhor (a):

Você está sendo convidado(a) para participar do projeto de pesquisa intitulado: “A Arte NO ENSINO MÉDIO: A IMPORTÂNCIA DO CONHECIMENTO EM Arte PARA UMA FORMAÇÃO INTEGRAL E EMANCIPATÓRIA”. Este projeto está vinculado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional (ProfEPT), IFRS - Campus Porto Alegre, Edital nº 01/2020. Nessa pesquisa pretendemos investigar como o ensino e aprendizagem das Artes visuais na educação básica com vistas a uma formação integral e emancipatória podem contribuir para um melhor desenvolvimento dos profissionais de várias áreas e ainda conhecer as diversas carreiras que o indivíduo formado em Artes pode seguir. Além disso, revisar literatura existente sobre a importância do diálogo entre as Artes Visuais e as várias carreiras não artísticas; relacionar a concepção de educação integral e a importância do conhecimento sobre Arte enquanto participante dessa formação; identificar que conhecimento os alunos do Ensino Médio têm sobre as possíveis carreiras que o indivíduo formado em Artes pode seguir.

Discutir a articulação entre a prática pedagógica e as experiências em Arte com a formação para o mundo do trabalho; elaborar, aplicar e avaliar um produto educacional que facilite o entendimento da relevância do estudo em Artes na formação para o mundo do trabalho.

A pesquisa será feita no/a ambiente virtual, através de questionário, que após compilação dos dados poderá ser salva, após sua autorização. Para a coleta de dados será utilizado/a questionário desenvolvido no *Google Forms*.

=====
=====

Fui alertado (a) que este estudo apresenta risco mínimo para mim, isto é, possibilidade de constrangimento ao responder o questionário, desconforto, medo, vergonha, estresse, quebra de sigilo, cansaço ao responder às perguntas, quebra de anonimato. Caso isso ocorra, serei encaminhado(a) para a Coordenação do ProfEPT do IFRS, a fim de receber o acompanhamento necessário. Além disso, diante de qualquer tipo de questionamento ou dúvida, poderei realizar o contato imediato com um dos pesquisadores responsáveis pelo estudo que fornecerá os esclarecimentos necessários a fim de receber o acompanhamento

necessário. Além disso, diante de qualquer tipo de questionamento ou dúvida, poderei realizar o contato imediato com um dos pesquisadores responsáveis pelo estudo que fornecerá os esclarecimentos necessários.

Foi destacado que a minha participação no estudo é de extrema importância, uma vez que se espera trazer como benefícios aos participantes mais compreensão sobre a importância da articulação entre experiências com Arte e a formação integral dos estudantes da Educação Básica, assim como os possíveis diálogos existentes nos vários campos de atuação profissional.

Estou ciente e me foram assegurados os seguintes direitos:

- da liberdade de retirar o consentimento, a qualquer momento, e que poderei deixar de participar do estudo, sem que isso me traga prejuízo de qualquer ordem;

- da segurança de que não serei identificado (a) e que será mantido caráter confidencial das informações relacionadas à minha privacidade;

- do compromisso de ter acesso às informações em todas as etapas do estudo, bem como aos resultados, ainda que isso possa afetar meu interesse em continuar participando da pesquisa;

- de que não haverá nenhum tipo de despesa ou ônus financeiro relacionada com a participação nesse estudo;

- de que tenho direito a compensação material relativas às minhas despesas e de meu acompanhante com relação à transporte e alimentação, caso esses gastos sejam demandados durante a minha participação no estudo

- de que não está previsto nenhum tipo de procedimento invasivo ou coleta de material biológico;

- de que posso me recusar a responder qualquer pergunta que julgar constrangedora ou inadequada.

- de que serão mantidos todos os preceitos ético-legais durante e após o término da pesquisa, de acordo com a Resoluções 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde;

=====
====

Eu _____, portador do documento de identidade ou CPF (NÚMERO), aceito participar da pesquisa intitulada: “A Arte NO ENSINO MÉDIO: A IMPORTÂNCIA DO CONHECIMENTO EM Arte PARA UMA FORMAÇÃO INTEGRAL E EMANCIPATÓRIA”. Fui informado (a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada, bem como sobre a metodologia que será adotada, sobre os riscos e benefícios envolvidos. Recebi uma via assinada e rubricada deste termo de consentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Porto Alegre, ____ de ____ de ____.

Assinatura do(a) participante

Assinatura do (a) pesquisador(a)

=====
==

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, poderei consultar:

CEP/IFRS

E-mail: cepesquisa@ifrs.edu.br

Endereço: Rua General Osório, 348, Centro, Bento Gonçalves, RS, CEP: 95.700-000

Telefone: (54) 3449-3340

Pesquisador(a) principal: ESTER MIRIANE ZINGANO

Telefone para contato: (51) 992103293

E-mail para contato: ester.zingano@gmail.com
