

## **OBJETO PROPOSITOR: UMA POSSIBILIDADE PARA O ENSINO DE HISTÓRIA DA ARTE**

*PROPOSING OBJECT: A POSSIBILITY FOR ART HISTORY TEACHING*

**Mairin Jordane Rutz**

PPGAV/CA/UFPel  
mairinjordanerutz@hotmail.com

**Cláudio Tarouco de Azevedo**

PPGAV/CA/UFPel  
claudiohifi@yahoo.com.br

### **RESUMO**

Este trabalho aborda um recorte da minha monografia apresentada como trabalho de conclusão de curso em Artes Visuais Licenciatura no ano de 2018 na Universidade Federal de Pelotas – UFPel/RS. A pesquisa consistiu em uma proposta lúdica para o ensino de História da Arte como estratégia para a produção dos dados a serem analisados. A prática de ensino teve como temática a viagem pelo universo da História da Arte utilizando materiais como malas, mapas, diários de viagem, passaportes, carimbos e postais. Como resultado gerou-se um protótipo de objeto propositor que é o principal objeto do presente estudo. A criação do mesmo se dá em decorrência dos resultados constatados com a utilização da proposta. O estudo está vinculado ao projeto de pesquisa intitulado “A produção de subjetividade em Félix Guattari: experiências com arte, ecologia e saúde” dentro do grupo de pesquisa Arte, Ecologia e Saúde (GPAES/UFPel/CNPq), sob orientação do Professor Dr. Cláudio Tarouco de Azevedo, que teve como um dos objetivos criar um protótipo de material aplicado ao ensino de Artes Visuais. A pesquisa está em continuidade no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFPel, na linha de Pesquisa “Educação em Artes e Processos de Formação Estética” e tem como objetivo a expansão do material produzido e a proposta de viagem, bem como analisar os impactos de seus usos no Ensino de Artes.

**Palavras-chave:** Objeto propositor; Ensino de arte; Ludicidade; História da Arte; Viagem.

### **ABSTRACT**

This paper addresses a clipping of my monograph presented as a final work in Visual Arts Degree in 2018 at the Federal University of Pelotas - UFPel / RS. The research consisted of a playful proposal for the teaching of Art History as a strategy for the production of the data to be analyzed. The teaching practice had as its theme the trip through the universe of Art History using materials such as bags, maps, travel diaries, passports, stamps and postcards. As a result, a prototype proposing object was generated, which is the main object of the present study. Its creation is due to the results found with the use of the proposal. The study is linked to the research project entitled “The production of subjectivity in Félix Guattari: experiences with art, ecology and health” within the research group Art, Ecology and Health (GPAES / UFPel / CNPq), under the guidance of Professor Dr. Claudio Tarouco de Azevedo, whose objective was to create a prototype of material applied to the teaching of Visual Arts. The research is continuing in the UFPel Postgraduate Program in Visual Arts, in the line of research “Education in Arts and Aesthetic Formation Processes” and aims to expand the material produced and the travel proposal, as well as to analyze the impacts of its uses on Arts Education.

**Keywords/Palabras clave:** Proposing object; Art teaching; Playfulness; Art history; Trip.

## **Introdução**

O presente trabalho de pesquisa é resultado de experiências pedagógicas ao longo da graduação em Artes Visuais-licenciatura, e junto ao projeto de pesquisa “A produção de subjetividade em Félix Guattari: experiências com arte, ecologia e saúde” dentro do grupo de pesquisa Arte, Ecologia e Saúde (GPAES/UFPel/CNPq). Objetiva-se apresentar uma possibilidade de material lúdico pedagógico aplicado ao ensino de História da arte, apresentando também o contexto onde foi produzido.

Ao longo do ano de 2018, durante o estágio supervisionado em Educação II, Artes Visuais, em uma escola Estadual de Ensino Médio, no Arroio do Padre, município enclave<sup>1</sup> de Pelotas, desenvolvi atividades com um grupo de estudantes na faixa etária de 14 á 16 anos. Ao longo dos encontros propus a confecção e utilização de materiais como malas, mapas, diários de viagem, passaporte, carimbos e postais. Procurei trabalhar os conteúdos de forma lúdica, propondo viagem pelo conhecimento fazendo uso dos materiais. O intuito era propor um jogo como se estivessem viajando pela história da Arte aprendendo os conteúdos, de forma a envolve-los no estudo.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas presentes e atualmente usadas por alguns profissionais da educação para estimular, seduzir, trabalhar conceitos e conhecimentos e proporcionar a aprendizagem. O professor pode construir situações de problematização que serão desencadeadoras de conhecimentos, pois aprender de forma lúdica é muito mais prazeroso e encantador. O lúdico é considerado um fator relevante nas atividades por envolver os alunos e ajuda-los a se motivarem na aprendizagem. Quanto a proposta, o aspecto lúdico está no fator brincante de transportar o estudante em uma viagem pelo conhecimento.

Os materiais produzidos ao longo dos encontros foram analisados enquanto dados de pesquisa, juntamente das anotações feitas pelos estudantes e pela pesquisadora em seus respectivos diários, os dados apontaram resultados positivos quanto a utilização da proposta, indicando a qualificação dos saberes.

Busca-se inicialmente, apresentar como foi desenvolvida metodologicamente a proposta utilizando o material pedagógico e os resultados obtidos com a experiência no campo pedagógico das Artes Visuais. Ao final, a partir resultados apresenta-se uma possibilidade a outros professores, e questionamentos quanto sua ampliação.

---

<sup>1</sup> Faz fronteira apenas com o município, por estar localizado “dentro” do território.

### **Por uma prática lúdica do ensino de Arte**

Ao longo da graduação manifestou-se em mim um interesse referente a propostas de ensino de Arte, dando importância ao aspecto lúdico que elas poderiam revelar, visto que a ludicidade é um fator importante para provocar atividades com significado e com envolvimento. Ao longo do estágio supervisionado em educação - Artes Visuais II, me propus em explorar essas atividades.

A questão de viajar era algo rotineiro para mim, visto que me deslocava diariamente do interior do município de Pelotas até a faculdade. No entanto, não esperava que a mesma estaria tão presente ao longo da graduação. A temática de viagem passou a integrar minhas propostas educativas, nas disciplinas e nos estágios.

Foi então, que no estágio em educação – Artes Visuais II, passei a desenvolver essa dimensão como proposta de ensino de forma lúdica com alunos de uma escola de Ensino Médio de Arroio do Padre, RS. Propus ao longo das aulas a confecção de materiais como malas, diários de viagem, passaporte, carimbos e postais, associando com temas da arte que tinham relação com o objeto (Figuras 1, 2 e 3).



Figuras 1, 2 e 3 – Alunos produzindo os materiais em aula.  
Arquivo da pesquisadora.

Cada objeto teria sua função ao longo das aulas, como ser suporte dos demais itens, possibilitar anotações, curiosidades, esboços e desenhos, marcar os destinos visitados, carimbar o passaporte a partir do conteúdo estudado.

Para fazer a utilização dos materiais até então confeccionados, foi proposto que os estudantes fizessem uma viagem para conhecer determinado conteúdo da História da Arte. No caso, a Vanguarda surrealista através da contextualização do tema e uma atividade artística a partir de produção fotográfica em saída de campo.

Relacionando também com a temática, a produção fotográfica resultante dessa atividade foi transformada em postais (Figura 4), pelos alunos, a serem inseridos nas malas.



Figura 4 – Postais produzidos pelos alunos  
Arquivo da pesquisadora

A produção dos carimbos, utilizando como material a borracha escolar, se deu após a sintetização do conteúdo estudado por meio de uma palavra ou imagem que fosse capaz de representar o assunto tratado. O objetivo dos carimbos é marcar os passaportes identificando o conteúdo explorado.



Figura 5 – Postais e carimbos  
Arquivo da pesquisadora

Para marcar os conteúdos estudados e poder oferecer um panorama da localização de obras e monumentos foi confeccionado pela pesquisadora um mapa em grande dimensão (Figuras 6 e 7). Os próprios alunos marcaram o conteúdo estudado na localização e criaram uma legenda para identificação. O mapa também foi utilizado em uma dinâmica em grupo na qual os estudantes, após terem buscado a localização de alguns monumentos mais conhecidos do mundo, colaram adesivos correspondentes no mapa da região compatível.

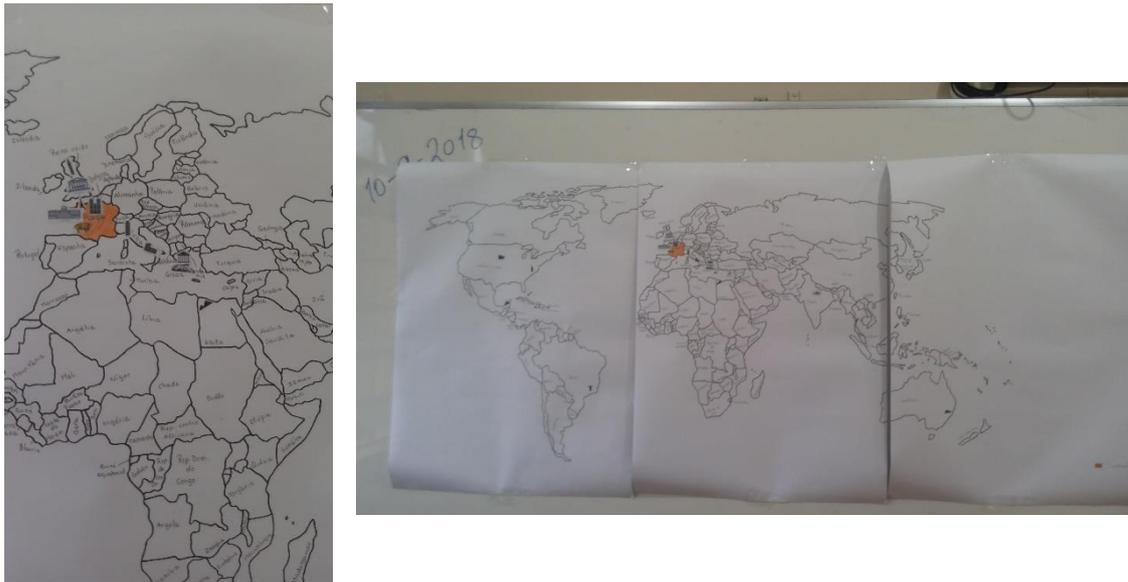


Figura 6– Detalhe e mapa  
Autora: Mairin Rutz

Ainda para obter dados para a pesquisa, bem como promover a produção dos estudantes com o intuito de se sentirem valorizados e oferecer um panorama para a comunidade escolar sobre as atividades desenvolvidas ao longo do estágio, foi realizada uma exposição com os materiais produzidos no corredor da escola.



Figuras 7, 8 e 9 – Exposição dos materiais produzidos  
Arquivo da pesquisadora

Na análise dos dados, reunidos a partir da coleta de informações dos diários de viagem, anotações no diário da pesquisadora sobre comentários feitos pelos alunos referente as aulas e percepções da pesquisadora, bem como comentários de professores e demais estudante da escola, coletadas a partir da exposição, os resultados foram satisfatórios enquanto estratégia de ensino de arte.

Dados positivos referente envolvimento dos alunos com as atividades, aos materiais propostos para a criação e os conteúdos associados e a curiosidade despertada ao longo das atividades. Quanto a ludicidade surgiram afirmações validando a proposta referente ao aspecto brincante de transportar os alunos em uma viagem pelo conhecimento.

As aulas foram muitos lúdicas”. “Nossas aulas foram mesmo uma viagem, muito legal e divertido”. “Parecia que estávamos brincando, mas estávamos aprendendo (DIÁRIO DE CAMPO DO PESQUISADOR, 10/08/2018.)

O uso do diário de viagem como registro das aulas se mostrou um meio de dar concretude a experiência dos alunos. Neles aparecem escritas afirmações positivas sobre a fixação dos conteúdos estudados ao escrever a partir do entendimento que tiveram, ao invés de apenas reproduzirem do quadro ou livro. No entanto, alguns alunos tiveram dificuldades para desenvolver os diários, visto que o suporte permitia realizar esboços, anexar imagens, além de

ser parte da proposta dos diários. Vista essa lacuna sobre o desenvolvimento dos diários, ao longo da minha pesquisa de mestrado pretendo aprofundar essa questão em busca de formas de potencializar sua utilização, ponto que será tratado ao longo do texto em outro tópico.

Referente a temática das aulas ser uma viagem pela História da Arte, obtive um retorno positivo por parte dos alunos, como também dos docentes, a partir da exposição e de comentários na sala dos professores, onde foi posto que a proposta é uma forma atrativa de conduzir as aulas por trazer o envolvimento e encantamento para a sala de aula.

Quanto a utilização do mapa, afirmações importantes surgiram, quanto a importância de saberem onde ficam os monumentos e como foi capaz de despertar a curiosidade a buscar o que existe nos demais locais referente a Arte e outros assuntos.

Ao longo da exposição, identificou-se afirmações positivas e questionamentos quanto aos materiais. Diversos estudantes vinham acompanhados de colegas e faziam comentários e indagações uns aos outros quanto aos materiais e suas possibilidades.

Os dados obtidos com a proposta de viagem, utilizando os objetos confeccionados apontam resultados positivos, o que valida a proposta como estratégia de ensino de arte. Acredito que a proposição é capaz de promover a interação e encontros significativos com Arte, o que Mirian Celeste Martins e um grupo de estudantes consideram ser possível através de objetos denominados por eles de Objetos propositores, “suporte, aberto e múltiplo, para o desafio de promover encontros significativos com a arte e a cultura” (MARTINS apud HOFSTAETTER, 2017, p. 2082). Material que será apresentado no tópico a seguir.

A partir desse termo, acredito que o conjunto dos materiais confeccionados, bem como, o material criado a ser tratado no tópico a seguir, são aptos para receberem a nomeação de objetos propositores, por entender que eles possibilitarão que cada um tenha uma experiência de aprendizagem singular, “Na interação com os objetos e com os outros que compartilharem da experiência, cada um constrói alguma coisa, como autor de sua trajetória pessoal de aprendizagem” (HOFSTAETTER, 2016, p. 161).

Para Hofstaetter (2017)

Os objetos propositores são, portanto, objetos que realizam a função de mediação entre os sujeitos, o meio e os conhecimentos, incluindo a imaginação, a fantasia e a capacidade inventiva de cada um. Objetos propositores abarcarão as diferenças que constituem cada um, oportunizando novos agenciamentos e diálogos entre a multiplicidade e a pluralidade do laço social. Objetos propositores se abrem ao novo, ao inusitado, ao não previsto e não esperado (2017, p. 2083).

A diversificação das aulas é de grande importância e associa-la à ludicidade é uma grande contribuição para motivar os alunos ao prazer do conhecimento, bem como é uma forma de impedir que os alunos percam o interesse de aprender. A ludicidade pode ajudar a construir saberes a partir de ações e interações com os colegas e se apresentar como possibilidade de construção do conhecimento com mais alegria, como apontado por Rodrigues (2013, p. 49):

Falar sobre aprendizagem lúdica é mergulhar em possibilidades de construção do conhecimento com mais alegria e perceber que utilizar estratégias diversificadas, bem como, desafios e situações problemas, histórias envolventes e instigantes é adotar uma postura favorável à aprendizagem que enfatiza a sensibilidade de criação e educação.

Acredito que a proposta possui potencial no cenário da arte educação, visto a capacidade de envolver os alunos, aproxima-los com os conhecimentos em arte, proporciona-los experiências diversificadas a todo momento, encanta-los agregando conhecimentos através da curiosidade em aprender, explorar, experimentar e conhecer.

A curiosidade é um elemento potente na proposta, ao instigar os alunos a conhecerem mais sobre arte, ao explorarem os materiais com envolvimento. A curiosidade é capaz de atrair os estudantes ao conteúdo, com uma carga maior de atenção. Concordo com Freire (2008) quando afirma que a escola deve instigar constantemente a curiosidade do aluno em vez de “amaciá-la” ou “domesticá-la”. Com a curiosidade domesticada alcançasse a memorização, mas não o aprendizado real ou o conhecimento. A curiosidade do ser humano é a pedra fundamental da educação. “É ela que me faz perguntar, conhecer, atuar, mais perguntar, reconhecer” (Ibid., p. 86).

### **Objeto propositor: da criação à busca de sua ampliação**

Relembrando que o presente estudo está vinculado ao projeto de pesquisa intitulado “A produção de subjetividade em Félix Guattari: experiências com arte, ecologia e saúde”, dentro do grupo de pesquisa Arte, Ecologia e Saúde (GPAES/UFPel/CNPq), sob orientação do Professor Dr. Cláudio Tarouco de Azevedo. O projeto contou com o apoio de bolsa de iniciação científica PROBIC/FAPERGS e compreendeu o espaço do estágio supervisionado em Artes Visuais como laboratório para exercício da docência e produção de dados de pesquisa. Conforme o plano de trabalho, um dos objetivos a serem alcançados foi produzir um protótipo para a elaboração de material didático aplicado ao ensino de Artes Visuais.

A partir dos resultados positivos obtidos com a confecção e utilização dos materiais, bem como a proposta de viagem ao longo do estágio, pensou-se em, a partir desses materiais, criar um protótipo que pudesse ser utilizado por demais professores para conduzir as aulas e instigar os alunos. O material é composto por uma mala onde estão inseridos: dois diários de viagem, um passaporte, borrachas, postais, adesivos de obras e monumentos e a localização dos mesmos.



Figura 10 – protótipo fechado  
Arquivo da pesquisadora



Figura 11 – protótipo aberto  
Arquivo da pesquisadora

A mala, que é o suporte do trabalho, foi criada para oferecer diversas possibilidades. O protótipo foi feito em papel pardo, 450 g/m<sup>2</sup>, por ser um material de gramatura suficiente para obter consistência. Pensou-se em utilizar o papel Paraná, no entanto, o mesmo não permite realizar dobras devido a sua gramatura, se “quebrando”.

A escolha do formato se deu através de uma pesquisa de modelos de malas (Figura 12), bem como a definição das cores. O material escolhido foi a napa, por se aproximar do couro muito utilizado nas malas e por ser leve e fácil de colar. Também pensou-se em utilizar outros tecidos, como Oxford melange, mas o mesmo dificultava a colagem.

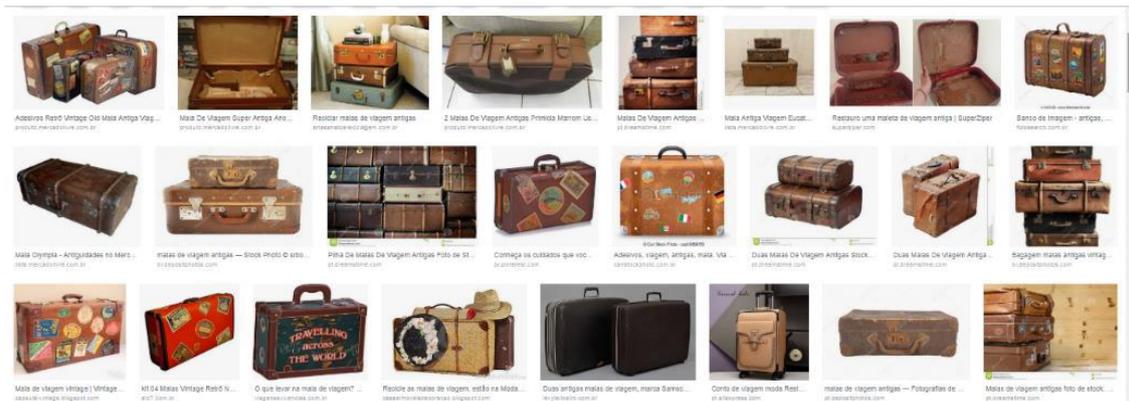


Figura 12 - Imagem print screen de busca no google por malas de viagem antigas  
Fonte: Acervo do pesquisador

A monografia de conclusão de curso foi pensada como um dos diários, onde apresento relatos de meu percurso na graduação, a experiência no estágio, a pesquisa e uma discussão sobre minhas viagens. Os postais foram inseridos diretamente ao longo texto e foram confeccionados a partir de fotografias registradas durante as minhas viagens, e tem a possibilidade de enviar a alguém. Sugere-se que os postais sejam confeccionados a partir de produção realizada nas aulas/viagens, como forma de promover os trabalhos dos alunos.

Também ofereço outra possibilidade de diário de viagem incluso na mala, que pode ser personalizado. A ideia desse diário é ser suporte de registro sobre suas viagens pela Arte/conhecimento, curiosidades e demais informações.

O passaporte tem como proposta ser preenchido com suas informações e carimbado com os destinos “visitados”, propondo-se que no espaço da foto faça um autorretrato.

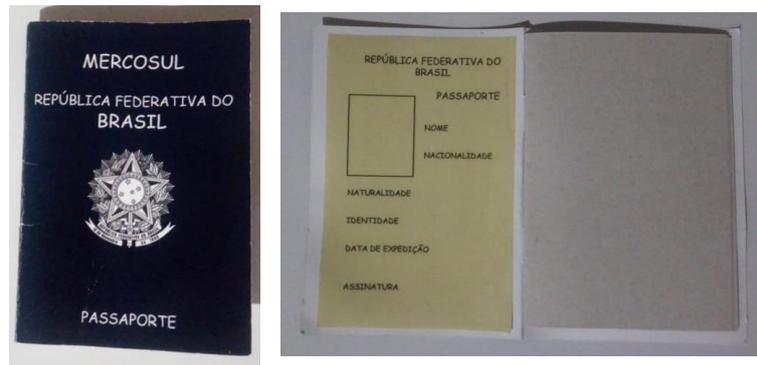


Figura 13 – passaporte fechado e aberto  
Arquivo da pesquisadora

O material também apresenta algumas borrachas, que permitem e propõem que você mesmo crie seus carimbos a partir de seu destino e carimbe seu passaporte. O mapa foi pensado para oferecer um panorama sobre a localização de monumentos, o tipo de arquitetura presente em cada região e as culturas. O que acompanha a minha pesquisa é um mapa que comprei em livraria, mas pode ser elaborado pelos próprios alunos. Basta projetar a imagem do mapa com o projetor na parede onde estão fixas folhas em grandes proporções, sugiro 3 folhas A2, dispostas lado a lado, Deve-se então contornar a imagem projetada. Recurso que se assemelha a câmera obscura<sup>2</sup> (Figura 28), bastante utilizada por pintores e desenhistas a partir do século XVI para obter imagens antes do surgimento da fotografia.

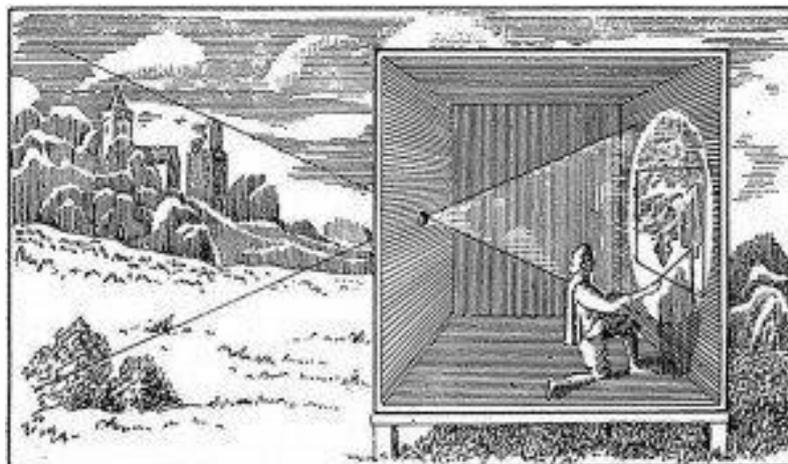


Figura 14 - Câmera obscura  
Fonte: Art History Glossary

---

<sup>2</sup> As câmeras obscuras eram constituídas por meras caixas dotadas de um pequeno orifício para deixar entrar a luz num dos lados, de modo a produzir uma imagem na superfície oposta, porém, a imagem se forma invertida e rebatida por conta dos raios luminosos (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL DE ARTE E CULTURA BRASILEIRAS, 2018).

Os adesivos são para colar no mapa, marcando o lugar visitado e para que, a partir do reconhecimento de onde devem ser colados no mapa, os estudantes sejam estimulados a descobrir outros monumentos, museus e obras de Arte. Ao marcar as imagens no mapa, sugere-se que ao invés de colá-las diretamente sobre a local, cole-as próximo, indicando com uma seta ou traço sua localização, como demonstrado no exemplo abaixo. (Figura 15). Assim não se corre o risco de sobrepor os adesivos ao local descrito no mapa.



Figura 15 - Demonstração  
Fonte: Acervo da pesquisadora

A escolha das imagens se deu a partir da pesquisa iconográfica de monumentos mais famosos, mais característicos das regiões do mundo capazes de contar um pouco da história sobre determinado povo e/ou lugar. Imagens que demonstram a complexidade de elementos culturais, religiosidade, arquiteturas e simbologias que caracterizam uma localidade, as quais foram extraídas em pesquisa do Google. A ideia é que os adesivos possam ser confeccionados pelos alunos a partir de estudos referentes a imagens mais características de cada região.



Figura 16, 17– Adesivos e detalhe  
Arquivo da pesquisadora

A mala e seus elementos, podendo ser conceituado de Objeto propositor, tem como objetivo aproximar os alunos de produções artísticas, como obras, monumentos e museus, podendo abrir-se para outras possibilidades. Procura instigar quem utiliza a descobrir sempre o novo, descobrir quem fez e por que criou determinado monumento, despertar a curiosidade sobre o que existe em tal país, estado ou cidade, bem como o que os artistas criaram em determinado período. Dessa forma, tornam-se autores do conhecimento a partir da busca de informações a respeito.

[...] importante é que a escola possa ensinar arte com propostas que, além de ensinar variedade e profundidade nos conteúdos, ensinarão ao aluno prosseguir aprendendo por si — como aprender a pesquisar, por exemplo — que garantirão a ele poder aprender por toda a vida. (BRASIL, 1998, p. 44-45)

Em suma, todo esse material criado pode sofrer adaptações, pois a intenção é que seja produzido com/pelos estudantes. Assim, pode-se despertar sua curiosidade e a construção de novos conhecimentos em Arte e História da Arte a partir de interesses e gostos próprios, expandindo a tantos outros assuntos, a depender de onde a imaginação e sua busca pelo novo puder levar.

Reconhecendo as potencialidades da proposta de viagem e da utilização dos materiais, que resultou no protótipo propositor, e por entender que ainda existem lacunas a preencher, ao longo da minha pesquisa de mestrado pretendo me dedicar a essas questões, bem como buscar desdobramentos da pesquisa que possam potencializar a proposta e o ensino de Artes Visuais.

O estudo tem como objetivo a expansão do material produzido e da proposta de viagem pelo ensino da História da Arte, bem como analisar os impactos de seus usos no campo do Ensino de Artes. Como inovação pretende-se que a pesquisa possa mapear os impactos do uso de portfólios e diários de pesquisa na produção de conhecimentos de estudantes da educação básica, mais especificamente no contexto da disciplina de Artes.

Busca-se pensar a utilização dos diários de viagem partindo dos estudos de Silva e Lampert (2015), que nos traz a utilização de diários, considerando uma ferramenta importante como registro de avaliação de aula, de alunos, observações, ideias e esboços. Podem ser vistos como instrumento de trabalho e de pesquisa, se desdobrando entre arte e ensino. Perpassa uma autoavaliação e reflexão crítica sobre as experiências.

A narrativa, traz a possibilidade de entrarmos em uma dimensão individual e significativa ao qual este relato se refere, pois conta de nós e de nossa experiência, nos faz margear, deslizar por campos de inquietações, afecções e percepção de nós mesmos (TASQUETTO apud SILVA e LAMPERT, 2015, p. 1098).

Alguns artistas como Frida Kahlo e Paul Klee também construíram seus diários, para expressar seus sentimentos, pensamentos, seu processo criativo, estudos e impressões. Segundo SILVA E LAMPERT (2015).

Os diários, de maneiras distintas, trazem a essência de cada artista, sua personalidade. Podemos perceber que não existe uma receita para essa prática poética, o que persiste é a subjetividade de quem o elabora, a maneira de pensar e organizar o registro. (p. 1101)

Penso que a utilização dos diários pode contribuir muito no aprendizado dos alunos da educação básica, na escrita e na criatividade. É uma possibilidade de ativar e reviver as memórias pessoais, que permitem novos modos de perceber nossas experiências. Para Dewey (2010) o conhecimento ocorre por meio da experiência, sendo que este tem relação direta com as vivências. Para Larrosa “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca”. (2002, p. 21).

Acredito que os diários, juntamente com a proposta de viagem, possuem uma potência quanto produtora de subjetividades, sendo capaz de suscitar outras percepções nos alunos,

ressignificar os valores e espaços, sensibilizar, instigar o conhecimento e a formação de atitudes. Assim, será analisado os processos de subjetividade proveniente da proposta e utilização dos diários através do aporte de Guattari (2009), onde encontro através do autor em As três ecologias embasamento teórico para as reflexões etico-estético para a pesquisa.

Busca-se aproximações do diário proposto com o Portfólio como avaliação processual a partir Fernando Hernández, que considera o Portfólio como continente de diferentes tipos de documentos, “que proporciona evidências do conhecimento que foram sendo construídos, as estratégias utilizadas para aprender e a disposição de quem o elabora para continuar aprendendo” (2000, p. 16).

Procura-se realizar um levantamento bibliográfico cruzando informações num diálogo entre prática e teoria, realizar experiência de intervenção em escola, onde serão produzido os dados de pesquisa por meio dos comentários surgidos ao longo das aulas e anotações nos diários, bem como dos materiais produzidos pelos estudantes.

A pesquisa encontra-se em sua etapa inicial, dedicada na realização de levantamento bibliográfico, bem como de atualização das publicações mais recentes na área relacionada ao tema.

### **Considerações finais**

O presente estudo mostra-se importante para o aprofundamento dos conhecimentos referentes a propostas lúdicas associada a materiais pedagógicos no ensino de Arte, possibilitando ao professor e a escola estratégia para o ensino de Arte, tendo em vista a necessidade de se trabalhar de maneira a despertar o interesse e a curiosidade do aluno, contribuindo para a formação do mesmo e ampliando seus conhecimentos.

Os resultados apontados a partir da utilização da proposta se mostraram relevantes a pesquisa, onde verificou-se o interesse despertado nos estudantes para os assuntos e as práticas artísticas desenvolvidas, os estudante demonstraram grande envolvimento com as atividades, e constantes relatos de curiosidade surgiram durante as aulas.

Percebe-se que o aspecto lúdico/pedagógico aqui enunciado foi potencializador no Ensino de História da Arte, e o material confeccionado a partir da proposta se apresenta como possibilidade lúdica de ser utilizada por demais professores, de forma a envolver e despertar a curiosidade dos alunos. Entende-se que ainda existem lacunas a preencher, por isso, busca-se

dedicar a essas questões ao longo da pesquisa do mestrado, como também desdobramentos da pesquisa que possam potencializar a proposta e o ensino de Artes Visuais.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: MEC/SEF, 1988.

CAMERA OBSCURA. **Verbetes da Enciclopédia**. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo82/camera-obscura>>. Acesso em: 21 de Nov. 2018.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia - saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

GUATTARI, Felix. **As três ecologias**. 20ª ed. Trad. Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papirus, 2009.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

HOFSTAETTER, A. **Possibilidade e experiências de criação de material didático para o ensino de Artes Visuais**. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 24º, 2015, Santa Maria, Rs. Anais do 24º Encontro da ANPAP. Santa Maria, 2015. p. 607-622.

\_\_\_\_\_. **Ensino de Arte e pensamento utópico: Por materiais poéticos para proposições de aprendizagem**. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 25º, 2016, Porto Alegre, Rs. Anais do 25º Encontro da ANPAP. Porto Alegre. 2016.p. 154-169.

\_\_\_\_\_. **Criação de material didático em artes visuais: dispositivos sensíveis para a proposição de experiências de aprendizagem**, In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 26º, 2017, Campinas. Anais do 26º Encontro da ANPAP. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p. 2077-2092.

LARROSA, J. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Revista brasileira de educação, n. 19, p. 20-28, abr. 2002.

MARTINS, Mirian Celeste (org). **Mediação: Provocações Estéticas**. São Paulo: Universidade Estadual Paulista – Instituto de Artes. Pós-Graduação. V.1, n.1, outubro de 2005.

RODRIGUES, L. S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Brasília, 2013.

SILVA, Tharciana Goulart da, e LAMPERT Jocielle. **A relevância do diário na prática artística e docente.** In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 24º, 2015, Santa Maria. Anais do 24º Encontro da ANPAP. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2015. p. 1095-1110.