



Educação  
Visual/ Artes  
Visuais

Introdução A disciplina de Educação Visual aborda componente técnico, científica e expressiva e aberta a actividades pluridisciplinar com o objectivo de : □ Valorizar a criatividade, a prática e a liberdade de expressão □ Propor um conjunto de actividades que possibilita uma interacção entre o trabalho intelectual e o manual. □ Desenvolver nos formando/alunos, a atitude crítica e de intervenção no meio-ambiente, nos aspectos visuais e tecnológicos Para atingir estes objectivos torna-se necessário que os formandos/alunos desenvolvam particularmente as seguintes capacidades: observação, percepção, sensibilidades estética, criatividade, comunicação, aptidões técnicas e manuais, entendimento do mundo tecnológico, sentido social, capacidades de intervenção e de resolução de problemas. A importância do ensino de Educação Visual no Ensino Básico Uma das lições mais importantes que o psicólogo Piaget nos ensina é que as crianças (principalmente as muito novas) aprendem com máximo benefício quando estão envolvidas em actividades concretas. No ensino da disciplina de Educação Visual deve-se

aproveitar esta grande oportunidade de poder proporcionar aos alunos situações concretas para a realização de quase todos os trabalhos que constituem o programa. O facto de que na idade entre os 8 e os 11 anos (isto é, a idade média dos alunos no 2º Ciclo) as crianças atingem fases muito importantes no seu desenvolvimento intelectual. As actividades que o educador apresentar ao aluno afectam directamente o desenvolvimento de certas operações mentais. O desenho tem papel fundamental na formação do conhecimento e requer grande consideração no sentido de valorizar desde o início da vida da criança/aluno, considerando a bagagem que trás de casa, assim como seu próprio dia-a-dia. O acto de desenhar deve ser considerado um factor essencial no processo do desenvolvimento da linguagem, bem como uma espécie de documento que regista a evolução da criança. A criança/aluno ao desenhar desenvolve a auto-expressão e aproveitar esta grande oportunidade de poder proporcionar aos alunos situações concretas para a realização de quase todos os trabalhos que constituem o programa. O

facto de que na idade entre os 8 e os 11 anos (isto é, a idade média dos alunos no 2º Ciclo) as crianças atingem fases muito importantes no seu desenvolvimento intelectual. As actividades que o educador apresentar ao aluno afectam directamente o desenvolvimento de certas operações mentais. O desenho tem papel fundamental na formação do conhecimento e requer grande consideração no sentido de valorizar desde o início da vida da criança/aluno, considerando a bagagem que trás de casa, assim como seu próprio dia-a-dia. O acto de desenhar deve ser considerado um factor essencial no processo do desenvolvimento da linguagem, bem como uma espécie de documento que regista a evolução da criança. A criança/aluno ao desenhar desenvolve a auto-expressão e actua de forma afectiva com o mundo, opinando, criticando, sugerindo, através da utilização das cores, formas, tamanhos, símbolos, entre outros. É de ressaltar que o professor deve oferecer para seu aluno a maior diversificação possível de materiais, fornecendo suportes, técnicas, bem como desafios que venham favorecer o crescimento de seu aluno, além de ter

consciência de que um ambiente estimulante depende desses factores colocados, permitindo a exploração de novos conhecimentos. Partindo do pressuposto de que não são oferecidos tais suportes, a tendência é que o aluno bloqueie sua criatividade, visto que não lhe foram oferecidas tais condições. A importância de valorizar o desenho desde o início da vida da criança se dá pelo facto da necessidade que o universo infantil tem em ser estimulado, desafiado, confrontado de forma que venha enriquecer as próprias experiências da criança. Valorizando a arte, ou seja, o desenho na escola, o professor estará levando o aluno a se interessar pelas produções que são realizadas por ele mesmo e por seus colegas, bem como por diversas obras consideradas artísticas a nível regional, nacional e internacional. Enquanto mediador do conhecimento, o professor é essencial para incentivar o aluno, seja ele pelo caminho da arte ou por outra área do conhecimento, oferecendo os melhores suportes, de forma que venha a somar no crescimento e formação do mesmo. O brincar No PEA, o brincar é um acto muito fundamental , pois

proporciona a diversão que no âmbito escolar possibilita no educando, suscitar a criatividade, o desenvolvimento, o raciocínio lógico, a participação, a alegria e a descontração na construção espontânea do conhecimento. No brincar as crianças exploram, perguntam e refletem sobre a realidade na qual vivem desenvolvendo-se psicologicamente e socialmente. O brincar funciona como um cenário criado pelas crianças e baseado nas suas vivências para que possam expressar seu mundo interno, levantando hipóteses sobre seus sentimentos e dos outros, sobre conceitos, atitudes e valores com os quais se defrontará em sua vida. É como se fosse um laboratório do pensamento das crianças, no qual elas aprendem a substituir um objecto por outro ou uma acção por uma acção imaginária, agindo no faz-de-conta. , No contexto, o professor deve criar ou estar atento a cenário e proporcionar criança/aluno, um momento de alegria e satisfação. A psicanálise e a psicologia infantil consideram o desenho uma importante expressão do lado intelectual e emocional do ser humano – particularmente a criança. Entendo que como educadores podemos e devemos explorar ferramentas para melhor entender o aluno e assim

simplificar o caminho até ele no que diz respeito a – particularmente a criança. Entendo que como estimula-lo e fortalecer sua auto-confiança e auto-educadores podemos e devemos explorar ferramentas estimativa. oferecer para seu aluno a maior diversificação para melhor entender o aluno e assim simplificar o possível de materiais, fornecendo suportes, técnicas, caminho até ele no que diz respeito a estimula-lo e bem como desafios que venham favorecer o fortalecer sua auto-confiança e auto-estima. crescimento de seu aluno, além de ter consciência de que um ambiente estimulante depende desses Entender o ser humano que temos à nossa frente é factores colocados, permitindo a exploração de novos um dos objectivos do professor para utilizar esse conhecimentos. Partindo do pressuposto de que não conhecimento, determinar a melhor forma de são oferecidos tais suportes, a tendência é que o aluno despertar nele o prazer de aprender, a perseverança e bloqueie sua criatividade, visto que não lhe foram a dedicação ao seu próprio aprendizado, valorizando oferecidas tais condições. A importância de valorizar o suas conquistas e progressos, mesmo os menos desenho desde o início da vida da criança se dá pelo relevantes. facto da necessidade que o universo infantil tem em ser estimulado, desafiado, confrontado de forma que venha enriquecer as próprias experiências da criança. Valorizando a arte, ou seja, o desenho na escola, o professor estará levando o aluno a se interessar pelas produções que são realizadas por ele mesmo e por seus colegas, bem como por diversas obras consideradas artísticas a nível regional, nacional e internacional. Enquanto mediador do conhecimento, o professor é essencial para incentivar o aluno, seja ele pelo caminho da arte ou por outra área do

conhecimento, oferecendo os melhores suportes, de Artes Visuais. O fazer em Artes Visuais está na forma que venha a somar no crescimento e formação significativamente presente no cotidiano da vida do mesmo. O brincar, no PEA, o brincar é um acto infantil. A criança rabisca, desenha no chão, na areia, muito fundamental, pois proporciona a diversão que nos muros: pinta seus objectos, seu corpo; utiliza no âmbito escolar possibilita no educando; suscita a vários materiais que encontra ao acaso, pedra e criatividade, o desenvolvimento, o raciocínio lógico, a carvão, etc. Ao brincar de desenhar, exercita a participação, a alegria e a descontração na construção e a representação do mundo, selecciona construção espontânea do conhecimento. No brincar imagens visuais que lhe são significativas. Este texto as crianças exploram, perguntam e refletem sobre a vida. Contribui as Artes Visuais/Educação Visuais como realidade na qual vivem desenvolvendo-se área específica de conhecimentos considerando que psicologicamente e socialmente. O brincar funciona as crianças podem desenvolver a imaginação criadora, como um cenário criado pelas crianças e baseado nas a expressão e a sensibilidade a partir da ampliação do suas vivências para que possam expressar seu mundo fazer artístico, da percepção e do conhecimento de interno, levantando hipóteses sobre seus sentimentos produções artísticas, assim como da utilização de e dos outros, sobre conceitos, atitudes e valores com instrumentos e recursos próprios da linguagem, os quais se defrontará em sua vida. E como se fosse artística. Desenho infantil Teoria do Pedagoga Daniella Magnini Baptista Sabe-se que o elas aprendem a substituir um objecto por outro ou desenvolvimento motor de uma criança segue uma acção por uma acção imaginária, agindo no faz- algumas etapas que foram definidas a partir de de-conta. No contexto, o professor deve criar ou estudos da área da pedagogia e da psicologia infantil e estar atento a cenário e proporcionar criança/aluno, vale lembrar que é através de observações, um momento de alegria e satisfação. A psicanálise e a descobertas e teorias traçadas por psicologia infantil consideram o desenho uma



importante expressão do lado intelectual e emocional dos especialistas que se pode compreender a percepção do ser humano do eu, do outro e do mundo através das representações simbólicas impressas nos desenhos infantis.

Através do desenho, a criança naturalmente cria e recria formas expressivas onde integra a imaginação e a realidade fazendo com que seu desenho seja um canal de comunicação entre ela mesma e o mundo exterior sem os obstáculos, regras e noções estéticas sociais que futuramente possa absorver. Estudiosos de várias épocas e várias correntes dedicaram um tempo especial em suas pesquisas com observações, registos e organizações de dados sobre as fases do desenho infantil e entre tantos merecem destaque: Georges Henry Luquet (1876 – 1965): filósofo e etnógrafo francês conhecido como o pioneiro no estudo do desenho infantil, ele partiu da observação dos desenhos que sua filha Simone fazia para fundamentar suas pesquisas sobre o tema para sua tese de doutorado. Seu método de estudo partia de uma análise “monográfica” onde ele acompanhava e registava todas as acções e verbalizações da filha

antes, durante e depois do acto de desenhar.

Segundo ele toda criança desenha para se divertir e afirma em sua teoria que o repertório gráfico infantil está condicionado pelo meio onde a criança vive e que a intenção de desenhar está directamente ligada a objectos reais e a associação de ideias. Luquet distingue quatro estágios para o desenho infantil. São eles:

- Realismo Fortuito: (inicia por volta dos 2 anos de idade) a criança verifica que os seus traços produziram acidentalmente uma semelhança não procurada, isto é, é a partir das tentativas favorecidas pela tendência ao automatismo gráfico imediato que a habilidade gráfica melhora e a criança adquire êxito em seus desenhos através da grafia total pondo fim ao período chamado rabisco e passando a nomear os seus desenhos.

- Realismo Falhado: (normalmente entre 3 e 4 anos de idade) nessa fase a criança tem a intenção de desenhar algo com determinado aspecto, mas não consegue devido a dois obstáculos: o de ordem motora (quando não têm o controle total de seus movimentos) e o de ordem psíquica (referente ao carácter de tempo limitado e descontínuo da atenção infantil).

- Realismo Intelectual: (estende-se dos 4 aos 10 e/ou 12 anos de idade) a criança inclui em seus desenhos elementos que só existiam em sua mente e faz uso de transparências, planificação, rebatimento e mistura variados pontos de vista.
- Realismo Visual: (geralmente por volta dos 12 anos de idade) nessa fase a criança substitui a transparência pela opacidade e o rebatimento e a mudança de ponto de vista pela perspectiva. Luquet ressalta que a mudança do realismo intelectual para o visual; que caracteriza o desenho do adulto; dá-se geralmente entre os 8 e 9 anos de idade, mas explica que em alguns casos quando se manifesta bem mais cedo, algumas pessoas adultas ainda podem permanecer na fase do realismo intelectual. Segundo o estudioso há outro aspecto do desenho infantil que deve ser levado em consideração além dos quatro estágios citados acima que é a “narração gráfica”. Como a criança; ao desenhar uma história; escolhe naturalmente a melhor maneira de traduzi-la para o papel, ele

apresenta três características para esse processo que são classificadas em forma de solução. São elas:

1. Narração Gráfica do tipo Simbólica: (usada por crianças ou adultos) onde é escolhido o momento mais marcante da história para ilustrá-la.

2. Narração Gráfica do tipo Epinal: (usada por crianças ou adultos) onde a história é ilustrada em várias imagens, como nas histórias em quadrinho.

3. Narração Gráfica do tipo Sucessiva: (usada apenas por crianças) onde são reunidos elementos pertencentes a diversos momentos da história em um único momento ilustrado.

Teoria de Jean Piaget (1896 – 1980): psicólogo e filósofo suíço

Jean Piaget (1896 – 1980): psicólogo e filósofo suíço, foi um grande estudioso do campo da inteligência infantil que observou seus filhos e desenvolveu estudos sobre a aprendizagem como um processo de reorganização cognitiva. Com relação ao desenho infantil a análise piagetiana apresenta algumas fases. São elas:

- Garatuja: (estágio Sensório Motor) ao completar um ano de idade, a criança passa pelo estágio da garatuja onde ela sente prazer em traçar linhas em todos os sentidos sem levantar o lápis do papel como se esse fosse o prolongamento de sua mão. Como nessa fase os desenhos estão em relação directa com o “eu” (ego), eles reflectem momentos distintos na criança que podem representar felicidade (através de traços fortes que ocupam em sua maioria um grande espaço do papel), comportamentos instáveis (através de quedas constantes dos lápis das mãos) e quando não estão se desenvolvendo bem (visualmente percebido quando não sabem segurar o lápis)

Nessa fase à figura humana é inexistente ou pode aparecer da maneira imaginária e o uso das cores tem um papel secundário o que faz com que apareça o interesse pelo contraste. Até os dois anos de idade a criança desenha sem intenção consciente o que divide a garatuja em dois momentos. São eles:

Garatuja Desordenada: percebida através dos movimentos amplos e desordenados onde o desenho ainda é um exercício, pois não há preocupação com a preservação dos traços uma vez que eles são cobertos com novos rabiscos várias vezes.

2. Garatuja Ordenada: percebida através do uso de movimentos longitudinais e circulares nos desenhos o que caracteriza o início do interesse pelas formas através de uma exploração maior do traçado no papel.

- Pré-Esquematismo: (estágio Pré-Operacional) com três anos de idade a criança já atribui significado ao que desenha fazendo riscos na horizontal, vertical, espiral e círculos apesar de não nominar o que faz. Com relação ao uso das cores em suas produções, ela às vezes pode usar, mas não há uma relação forte com a realidade, pois depende do interesse emocional já que os elementos são dispersos e não relacionados entre si. Como aos quatro anos ela já é capaz de projectar no papel o que ela sente mesmo sendo incapaz de aceitar o ponto de vista de outra pessoa diferente do dela, até os seis anos o grafismo irá representar uma fase mais criativa e diversificada nas produções proporcionando uma descoberta maior nas relações entre desenho, pensamento e realidade.



- Esquematismo: (estágio Operações Concretas) a partir dos sete anos de idade as operações mentais da criança ocorrem em resposta a objectos e situações reais e com isso ela compreende termos de relações como: maior, menor, direita, esquerda, mais alto, mais largo, etc. Apesar de apresentar dificuldade com os problemas verbais, ela ainda traça a chamada “linha de base” como aos seis anos apesar de representar a figura humana com alguns desvios como: exageros, negligências e omissão ou mudança de símbolos. Nessa fase a criança descobre as relações de cor, cor - objecto e progressivamente começa a desenvolver a capacidade de se colocar no ponto de vista do outro. Ao final do estágio das Operações Concretas, o desenho infantil apresenta a fase do Realismo onde a criança utiliza bastante as formas geométricas em seus desenhos com maior rigidez e formalismo e acentuam-se os usos das representações de roupas para distinguir os sexos.

- Pseudo Naturalismo: (estágio Operações Formais e/ou Abstractas) a partir dos doze anos de idade o pensamento formal da criança é hipotético-dedutivo, isto é, ela é capaz de deduzir as conclusões de puras hipóteses e não somente através de observação real. Diante disso, essa fase do desenho infantil é marcado pelo fim da arte como actividade espontânea e passa a ser uma investigação de sua própria personalidade buscando profundidade e uso consciente da cor. Na figura humana as características sexuais são exageradas existindo a presença detalhada das articulações e das proporções.

Desenvolvimento da expressão gráfica na criança  
Estádio de desenvolvimento psicológico (segundo Piaget): até aos 2 anos - período sensório-motor; 2 aos 7 anos - período pré-operacional. Garatuja desordenada: primeiro contacto das crianças com o lápis e o papel; •Desenha pelo prazer do movimento; •Aparece com o traço livre, pois não há controle dos movimentos; •Variam as formas de segurar os lápis; •A Criança não faz relação do olho com a mão; •Não há representação do desenho. Estádio da garatuja (2-4 anos) 1- Garatuja desordenada

2- Garatuja Controlada Estádio pré-esquemático (4-7 anos) Estádio esquemático (7-9 anos) Estádio realismo nascente (9 aos 11 anos)

II. Para professor Antes de tudo mais, o professor precisa dotar-se de conhecimentos teóricos, práticos, científicos e metodos progressivos de trabalho. Para melhor realizar a sua actividade docente. Nesta perspectiva, temos aqui algumas teorias e exercício práticos, que julgamos pertinentes para o PEA de Educação Visual no Ensino Básico

Desenho O desenho é uma forma de expressão visual e é uma das principais formas dentro das artes visuais. Existem diferentes categorias de desenho, o artístico, o de observação o técnico, os esboços. ( Um esboço é um desenho à mão livre que não é geralmente concebido como uma obra acabada.), a animação. O desenho faz uso de qualquer instrumento que possa marcar um meio bidimensional.

Instrumentos comuns como grafitem, lápis, caneta e tinta, pincéis com tinta, lápis de cor de cera, lápis de cor, carvão, giz, pastel, vários tipos de borrachas, marcadores, canetas e vários metais

(como as canetas pena, que tem a ponta de metal ou aerógrafo). O suporte mais comum para o desenho é o papel, embora outros materiais, tais como papelão, plástico, couro, lona e placa, podem ser usados também, tudo depende da criatividade do artista.

Tipos de desenho Desenho artístico e técnico têm objectivos diferentes. • Desenho artístico pode replicar natureza ou expressar uma emoção, mas é para ser olhado. • Desenho Técnico replica coisas reais, e que se destina a comunicar informações práticas sobre o assunto. • Desenho de observação

DESENHO DE OBSERVAÇÃO • O desenho pode ser definido como a interpretação de qualquer realidade, visual, emocional, intelectual, ou outra, através da representação gráfica. • O Desenho de Observação assenta em quatro conceitos básicos:

Enquadramento, Composição, Perspectiva e Proporções • O desenho de observação é sobretudo um meio para se adquirir o domínio sobre os fundamentos do desenho (que não são regras), sobre a percepção visual e sobre o espaço no qual se desenvolve, seja ela bi ou tridimensional. No

exercício do desenho de observação desenvolve-se o pensamento analógico e concreto, o senso de proporção, espaço, volume e planos. exercício do desenho de observação desenvolve-se o pensamento analógico e concreto, o senso de proporção, espaço, volume e planos.

Material O material para desenho pode variar de acordo com o estilo de desenho de cada desenhista. Mas para quem está iniciando, o material básico seria: lápis divididos em graduações: • Grafite Duro ( "H" = Hard): 8H, 7H, 6H, 5H, 4H, 3H, 2H, H, • Grafite médio ( "HB" = Hard/Black): HB, F, B, 2B, 3B, 4B, 5B, • Grafite Macio ( "B" = Black): 6B, 7B, 8B, 9B A diferença entre eles está na graduação e rigidez, o que significa que para cada sombra, existe um lápis proporcional à sua intensidade. Você não precisa ter todos, mas 3 ou 4 tons seriam essenciais. Além dos lápis graduados, você pode experimentar outros tipos de instrumento para desenvolver seus desenhos. \* Esse material é mais adequado para fazer esboços e praticar luz e sombra, para um desenho

mais profissional ou bem elaborado, serão necessário lápis de outras graduações e papéis de gramaturas acima de 180g/m<sup>2</sup>. Estética Estética é um ramo da filosofia que tem por objecto o estudo da natureza do belo e dos fundamentos da arte. Ela estuda o julgamento e a percepção do que é considerado belo, a produção das emoções pelos fenómenos estéticos, bem como: as diferentes formas de arte e da técnica artística; a ideia de obra de arte e de criação; a relação entre matérias e formas nas artes. Por outro lado, a estética também pode ocupar-se do sublime, ou da privação da beleza, ou seja, o que pode ser considerado feio, ou até mesmo ridículo. O belo é um conceito relacionado à determinadas características visíveis nos objectos (ou seres). Historicamente, é o fruto maior da estética clássica, grega e romana. Foi desenvolvido pelos filósofos gregos e exemplarmente demonstrado em suas escultura, arquitectura e pintura.

Belo e o sublime Belo é tudo aquilo que se encontra como um objeto. Quando se refere ao belo, este não está presente dentro de cada indivíduo, mas sim nos objetos, seja natural ou em obras feitas por mãos humanas, o belo é aquilo que leva o sujeito a encantar, admirar, com aquilo que é sensível. As experiências que o sublime nos traz são mais perturbadoras, já o belo representa-nos apenas a imagem do bem. O sublime nos traz a ideia de infinito e também a de liberdade e esta tem que ser total. “O belo está ligado à concordância de nossas faculdades, o sublime a seu conflito. O belo é harmonia, o sublime pode ser disforme, informe, caótico. Prazer para um, dor e prazer para o outro.” (JIMENEZ, 1999, p. 144).



O sublime não deve ser denominado como objeto em si, mas em uma disposição de espírito através de certa representação que depende da faculdade de juízo reflexiva. Por esse motivo, o sublime é aquilo que causa espanto, admiração e até mesmo o medo, pois ele é grandioso, diferente e assustador. Ele está presente em cada indivíduo quando este se depara diante das coisas da natureza que o perturba, já o belo é tudo aquilo que se encontra como um objeto, uma obra de arte. “O que prova perfeitamente que o sublime não está no objeto, mas unicamente no espírito daquele que julga” (JIMENEZ, 1999, p. 137).