



## **CRIAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO EM ARTES VISUAIS: DISPOSITIVOS SENSÍVEIS PARA A PROPOSIÇÃO DE EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM**

### **PREPARATION OF DIDACTIC MATERIAL ON VISUAL ARTS: SENSITIVE DEVICES FOR THE PROPOSITION OF LEARNING EXPERIENCES**

Andrea Hofstaetter / UFRGS

#### **RESUMO**

Este artigo apresenta um percurso de entrelaçamento entre pesquisa, extensão e ensino na formação inicial de professores, na concepção e criação de materiais didáticos e objetos de aprendizagem para o Ensino de Artes Visuais. É abordada a discussão sobre conceito de material didático e são apresentados alguns conceitos que fundamentam a produção e a reflexão, tais como: objeto propositor, objeto propositor poético, professor propositor e dispositivos sensíveis para a produção de experiências de aprendizagem. São referências teóricas principais os pensamentos de Miriam Celeste Martins, Solange Utuari e Tatiana Fernández. São estabelecidas relações com produções artísticas que propõem uma experiência ao participante da obra e dispostos alguns materiais didáticos criados nesta confluência de ações e pensamento reflexivo.

#### **PALAVRAS-CHAVE**

Ensino de artes visuais; objetos propositores; objetos propositores poéticos; professor propositor; experiências de aprendizagem.

#### **ABSTRACT**

This article presents an interweaving course between research, extended learning and teaching during the initial training stage of teachers in the conception and preparation of didactic material and learning objects for the Teaching of Visual Arts. The discussion concerning the meaning of didactic material is approached and some concepts which ground its production and reflection are presented, namely: proposer object, poetic proposer object, proposer teacher and sensitive devices for the building of learning experiences. The main theoretical references are Miriam Celeste Martins, Solange Utuari e Tatiana Fernández' thoughts. Relationships with art productions are established and these provide the participant with an experience of the work and some didactic materials are displayed in this confluence of actions and reflective thoughts.

#### **KEYWORDS**

Teaching of Visual Arts; proposer objects; poetic proposer objects; proposer teacher; learning experiences.

## Introdução

Em artigo anteriormente apresentado ao Encontro Nacional da ANPAP foram apontados elementos sobre a articulação entre ensino, pesquisa e extensão junto à formação inicial de professores de Artes Visuais, na concepção, produção e experimentação de materiais didáticos ou objetos de aprendizagem para o ensino-aprendizagem de Artes Visuais na Educação Básica. Somam-se aos conceitos relacionados nesta prática reflexiva, tais como o de professor propositor e de objeto propositor, os conceitos de objeto de aprendizagem poético e de dispositivo sensível para a proposição de experiências de aprendizagem.

Há, também, como meio de aprofundar a pesquisa no campo, uma aproximação com algumas proposições artísticas que se integram a referências da pesquisa, como modo de ativação poética do pensamento, já que estamos na área de Artes Visuais. A professora e o professor realizam ação poética ao pensar o trabalho docente neste campo e ao produzir materiais didáticos que participam das propostas. Acrescentam à potência de sua atuação como propositores de experiências estéticas e de aprendizagem, a potência da criação artística, que é sempre abertura ao inusitado, ao inesperado, ao informe. Esta força produz ranhuras no instituído, por onde pode escoar um novo sentido para as coisas, com poder instituinte.

Uma das referências para a atuação neste campo é o pensamento de Ernst Bloch, para o qual “cada obra artística e cada filosofia tiveram e ainda têm uma janela utópica onde se inscreve uma paisagem que apenas e permanentemente se esboça...” (BLOCH *apud* VERNER, 2000, p.175). De acordo com este mentor do pensamento utópico, o que move o ato artístico é uma força instauradora da ordem do “ainda não”, com a força de abrir brechas e criar novos sentidos.

Para a criação de proposições de aprendizagem em Artes Visuais, mediadas por objetos de aprendizagem, cabe, pois, ultrapassar concepções de ensino-aprendizagem cristalizadas historicamente e propor alternativas para o cotidiano escolar. Neste sentido, os materiais didáticos entendidos como objetos propositores, podem ser pensados também como poéticos. E ganham a dimensão de dispositivos

sensíveis, disparadores de experiências e compartilhamentos que geram sentido e produção de conhecimentos.

A invenção compõe o trabalho docente, tanto quanto o professor de Artes Visuais é também um produtor artístico. E é poética sua atuação e seu pensamento. Partimos do pressuposto de que o trabalho docente em Artes Visuais é a produção de experiências artísticas de aprendizagem, que envolvem tanto aquela ou aquele que as propõe, quanto os sujeitos que nela irão interagir para, por sua vez, proporem as suas invenções. Por isso, também, apresentamos aqui algumas propostas criadas no decorrer do trabalho com professores de Artes Visuais em formação inicial no curso de Licenciatura.

### **A busca por um conceito de Material Didático**

A pesquisa que se debruça sobre a produção de objetos propositores ou materiais didáticos para o Ensino de Artes Visuais intitula-se “Criação de objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais: processos de construção, uso e avaliação”, em desenvolvimento desde 2013, como continuidade de pesquisa anterior, ocorrendo desde 2009.

Temos como principais objetivos, promover a reflexão sobre processos de educação em Artes Visuais, intermediados por objetos de aprendizagem, estimulando a pesquisa e a produção/criação de materiais pedagógicos, bem como contribuir para a formação inicial e continuada de professores e educadores através do estudo de recursos que auxiliem na produção de materiais didáticos, com e sem uso de tecnologias.

Este projeto de pesquisa está ligado ao projeto de extensão *Núcleo de criação de objetos de aprendizagem para artes visuais - NOA*, existente desde 2012, e que reúne um grupo de estudantes de graduação de Licenciatura em Artes Visuais, e outros interessados, com o objetivo de produzir materiais educativos e jogos para o Ensino de Artes Visuais, trabalhar com a formação de educadores interessados em produzir e utilizar este tipo de material e refletir sobre a importância da presença de materiais didáticos e objetos de aprendizagem em diversos contextos educativos, ligados às artes visuais.

Estes projetos foram elaborados a partir da constatação de que há necessidade de um maior desenvolvimento de pesquisa neste campo, abordando modos de aprendizagem intermediados por materiais educativos, especialmente elaborados para este fim, com autoria de professores pesquisadores, na e para a área de Ensino de Artes Visuais.

Para a concepção e produção de materiais didáticos para a disciplina de Artes Visuais torna-se necessário, antes de tudo, a formulação de um conceito orientador. No campo da Educação e da Didática, mais especificamente, há diferentes conceituações, mais e menos abrangentes. Em nossa constante busca por referenciais teóricos utilizamos pensamentos de pesquisadores também de outras disciplinas, considerando que em nossa área não existem muitas pesquisas com esse foco.

Na conceituação encontrada em bibliografia especializada, em referências digitais e também através de pesquisa de campo, em entrevistas com professores e professoras de Artes Visuais, verifica-se que, de modo geral, é concebido como material didático tudo o que puder ser utilizado como auxílio em processos de aprendizagem. No nosso entendimento, é necessário ultrapassar um pouco esta concepção, para avançar na construção de materiais elaborados, em que se tenha uma intenção educativa, um foco a ser trabalhado mais extensivamente e sistematicamente.

Nas definições que encontramos, umas mais gerais e outras que delimitam alguns aspectos específicos, no que tange a quem se destinam os materiais, quem deles faz uso e de que forma podem ser constituídos, observamos a necessidade de aprofundar a reflexão para outros elementos que contribuem e colaboram em situações didáticas – e não só de Artes Visuais. Entendemos, sim, que qualquer objeto ou artefato poderá tornar-se um material didático, dependendo do modo como for apropriado pelo educador e utilizado em situação de aprendizagem.

No entanto, nossa proposta é ir além desta apropriação de objetos ou artefatos quaisquer, para uma forma de atuação autoral e poética do professor/a ou educador/a, que, conhecendo seus contextos de atuação e os sujeitos envolvidos,

bem como o campo de conhecimento a ser trabalhado, saberá criar materiais específicos para aprendizagem de determinados conceitos, conteúdos, noções ou temáticas, que tornarão mais participativo e interativo o ato de aprender. Concebemos aprendizagem como um processo de produção de conhecimento, ativo, participativo, singularizado e compartilhado.

Há alguns campos, no âmbito da Didática, em componentes curriculares determinados, como a língua materna e as línguas adicionais, em que se verifica uma trajetória já longa de estudos a este respeito. Encontram-se, nas escolas, materiais didáticos em forma de jogos ou outros materiais interativos para Matemática, Ciências Naturais, Português e Inglês, por exemplo. Para Artes Visuais, além dos livros didáticos do PNLD (Plano nacional do Livro Didático), do MEC – e desde 2015 apenas -, poucos materiais existem. Nas bibliotecas das escolas, além dos livros distribuídos gratuitamente pelo MEC e de algumas poucas obras datadas, não se encontram subsídios para a criação de materiais.

Poucas escolas investem na compra de materiais já elaborados ou na criação de um acervo com materiais adquiridos e criados pelos professores e pelos estudantes. Temos visto poucos projetos de criação de materiais didáticos em nossa área e muito pouco incentivo e estímulo, e mesmo pouco suporte material e estrutural para esta importante tarefa.

Em nossa concepção de aprendizagem, em que entendemos também que a relação entre professor e estudantes é determinante, partimos do pressuposto de que os materiais de uso em situações de aprendizagem podem contribuir, e muito, para a interação dos aprendizes entre si e com os conhecimentos. Mas, para isso, precisam ser cuidadosamente planejados, por educadores que conheçam tanto a área de saber, quanto os aspectos relativos à prática docente, aos modos de aprender e aos modos de produção artística e visual de nosso tempo.

A função geral de mediação e as funções específicas que podem cumprir os materiais indicam a sua relevância no processo de ensino e aprendizagem, entre outras coisas porque podem chegar a condicionar as características de muitas variáveis que se inter-relacionam no espaço da aula e, por vezes, se constitui no elemento mais relevante na configuração do ambiente pedagógico. (PARCERISA ARAN, *apud* TROJAN e RODRÍGUEZ, 2008, p.55)

O papel dos materiais de trabalho, ou materiais didáticos, assume uma posição central nos processos de aprendizagem. Através de um bom material, criado especificamente para este fim, se tornará possível uma relação mais participativa e interativa do aprendiz com o campo de conhecimentos. Sendo assim, alguns autores concebem estes materiais como mediadores entre o estudante e o conteúdo a aprender.

Os materiais didáticos, em geral, cumprem a função básica e essencial de mediação no processo de ensino e aprendizagem, constituem-se em meio e instrumento através do qual o conhecimento é organizado, estruturado e apresentado pelo professor ao aluno. (PARCERISA ARAN *apud* TROJAN e RODRÍGUEZ, 2008, p.55)

No campo do Ensino de Artes Visuais, em que a mediação é um tema intrínseco, encontramos aporte para conceber o material didático como algo que resulta também de um processo poético – e poético. Entendemos que a dimensão poética não pode deixar de estar presente em nossas propostas. Descobrimos, a partir das pesquisas de Miriam Celeste Martins, o conceito de Objeto Propositor, que tem nos ajudado a pensar e produzir material didático para Artes Visuais.

No livro “Mediação: provocações estéticas”, de 2005, Miriam Celeste Martins e um grupo de alunos do Curso de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UNESP (MARTINS, 2005) expõem a concepção de objeto propositor, junto ao resultado de elaboração prática de materiais para a aprendizagem em artes visuais, envolvendo diferentes níveis e modalidades de ensino.

Objetos propositores, para este grupo, são “suporte, aberto e múltiplo, para o desafio de promover encontros significativos com a arte e a cultura” (MARTINS, 2005, p.94). Lygia Clark, que em determinado momento de sua trajetória, na década de 1970, passou a se denominar como propositora e não mais como artista, é a artista inspiradora para esta denominação e forma de atuação.

As ideias de Lygia Clark, de participação, experiência ativa e coautoria da obra com o participante, são mote para repensar a produção de materiais a serem utilizados no Ensino de Artes Visuais. Os objetos propositores tornarão os estudantes autores

de seus processos de aprendizagem, possibilitando experiências singulares e compartilhadas.

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.

Concebemos conhecimento como um constructo cultural e social, sempre em transformação. Conhecimento não é verdade absoluta e acabada. Cada sujeito, ao interagir com o conhecimento, seja em que área for, estará também interferindo no próprio conhecimento (HERNÁNDEZ, 2000, p.105-108).

Relacionado ao conceito de objeto propositor, temos o de professor propositor (UTUARI, 2014). A criação de objetos propositores se fará somente por alguém interessado em propor situações de aprendizagem envolventes, interativas, participativas e desafiadoras. Necessitamos revisar a posição ou função tradicionalmente atribuída ao professor ou à professora, neste contexto.

O professor propositor terá uma atuação poética desde a concepção de materiais e de situações de aprendizagem, sendo o mediador e o curador de conhecimentos e elementos que farão parte da trajetória dos estudantes. O professor propositor criará percursos de aprendizagem, que serão percorridos em conjunto. As experiências serão compartilhadas, assim como acontece com as proposições artísticas, em que somos convidados a construir e compartilhar experiências. A tarefa do professor propositor não é “dar aulas”, mas provocar encontros produtivos entre arte, cultura, conhecimentos e sujeitos “aprendentes”, sendo, ele mesmo, um deles.

### **Objetos de aprendizagem poéticos como dispositivos sensíveis**

Tendo como pano de fundo a atuação poética do professor propositor, e balizados pelo desejo de construir materiais didáticos que condigam com esta concepção de docência, chegamos ao conceito de Objetos de aprendizagem poéticos. Este conceito, além de surgir em decorrência desta forma de pensamento, remete à

pesquisa de Tatiana Fernández e Belidson Dias, apresentada no artigo intitulado “Objetos de aprendizagem poéticos: máquinas para construir territórios de subjetivação”, de 2015. Ao referirem-se à ideia de Objeto de aprendizagem poético - OAP, os autores declaram sua intenção de desterritorialização de uma concepção de educação inserida na formação do conceito de Objeto de aprendizagem - OA para virá-lo e transformá-lo em OAP. Este se posiciona em um território poético.

O aporte teórico desta visão transformada de Objeto de Aprendizagem é baseado no pensamento de Deleuze e Guattari sobre agenciamentos maquínicos:

Em conexão com as ideias de Gilles Deleuze e Félix Guattari (2007) sobre os agenciamentos maquínicos, apresentamos os Objetos de Aprendizagem Poéticos (OAP), como máquinas para construir territórios de subjetivação em contextos de educação. Trata-se da apropriação da concepção de Objetos de Aprendizagem (OA), que aparece no começo do século XXI na literatura associada, por uma parte, ao uso de novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na educação, geralmente por pesquisadores do campo das mídias digitais, tecnologia e educação; e por outra, ao discurso da denominada Economia da Aprendizagem (*Learning Economy*). (FERNÁNDEZ e DIAS, 2015, p.2)

Para estes pesquisadores, os OA, de acordo com o contexto em que surge sua concepção, numa visão mecanicista e econômica da aprendizagem, “podem ser instrumentos de hegemonização na educação, enquanto os OAP apontam processos de singularização que conduzem à pluralidade, ocupando o espaço conceitual da educação e da arte por caminhos invisibilizados” (Idem). Quer dizer que:

Os OAP são, portanto, objetos especialmente pensados para reinventar e reconstruir conhecimento que continua a se transformar. Isso significa provocar novas formas de pensar e se relacionar com os conhecimentos. Assim, pensar na construção de OAP já é, em si mesmo, um ato poético que exige pensar nas dimensões em que acontece a experiência estética e pedagógica. (FERNÁNDEZ e DIAS, 2015, p.9)

Outro modo de conceber os materiais didáticos nesta perspectiva, e em diálogo com as ideias até agora apresentadas, e que nos interessam em nossa investigação e produção, é a de *dispositivos sensíveis* para provocar experiências de aprendizagem. Esta concepção de material didático ou pedagógico foi encontrada no Caderno do Professor de um material educativo produzido junto à exposição

LUPA – Ensaio Audiovisual, ocorrida em junho e julho de 2016, no Museu de Artes e Ofícios, em Belo Horizonte, MG.

Elaborado pela equipe do Programa Educativo do museu, o material se apresenta inserido no campo poético aberto pelas obras expostas, intencionando aproximações com os trabalhos artísticos e suscitando abordagens diversas. Busca “ativar a percepção, a observação, a livre interpretação e a conversa”. Pretende fazer ouvir “as diferentes vozes provocadas pela arte” (LUPA, 2016, p.3). Este material combina elementos diversos, com o intuito de ativar discussões, potencializar diálogos e interações geradoras de sentido. Há imagens, perguntas e palavras entendidas como proposições ativadoras e questionadoras, que se pretende que colaborem no contato e discussão com e sobre arte.

Desta forma, pretende-se que a concepção e a produção de Objetos de aprendizagem ou material didático para Artes Visuais, se abram à dimensão poética, levando a experiências de aprendizagem singulares e significativas – ou mesmo pensadas como experiências artísticas de aprendizagem, já que situadas em terreno poético e tendo como objeto a produção artística. Os Objetos de aprendizagem poéticos, como dispositivos sensíveis, provocadores de experiências de aprendizagem, possibilitarão encontros e novos agenciamentos maquínicos entre os sujeitos, os objetos, os espaços, os processos e resultados das aprendizagens. Oportunizarão aberturas ao inusitado, contágios, contaminações e hibridações, que, por sua vez, podem mudar as formas de aprender e conhecer (FERNÁNDEZ e DIAS, 2015).

### **Dispositivos artísticos para a produção de materiais poéticos**

Além dos referenciais teóricos que buscamos para embasar nossas criações e reflexões, buscamos uma aproximação com algumas produções artísticas que ativam a participação do público e que só existem nesta interação. Alguns trabalhos são concebidos como objetos propositores ou dispositivos sensíveis para ativação de uma experiência – assim como já mencionado em relação a proposições de Lygia Clark.

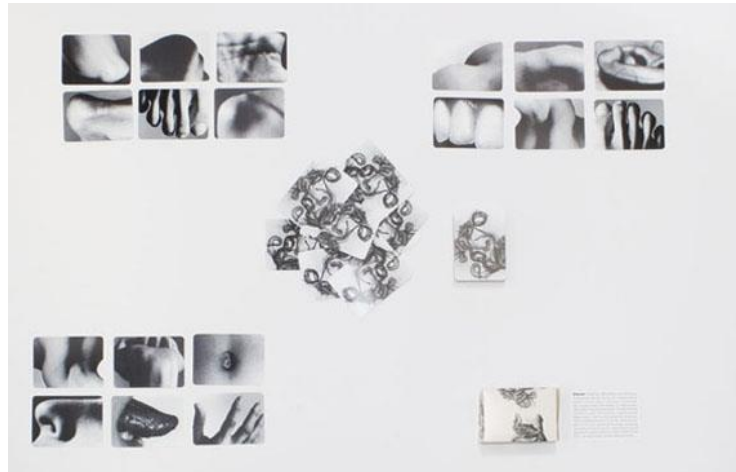


Figura 1. Polvo, 2000. Marcelo Groisman.

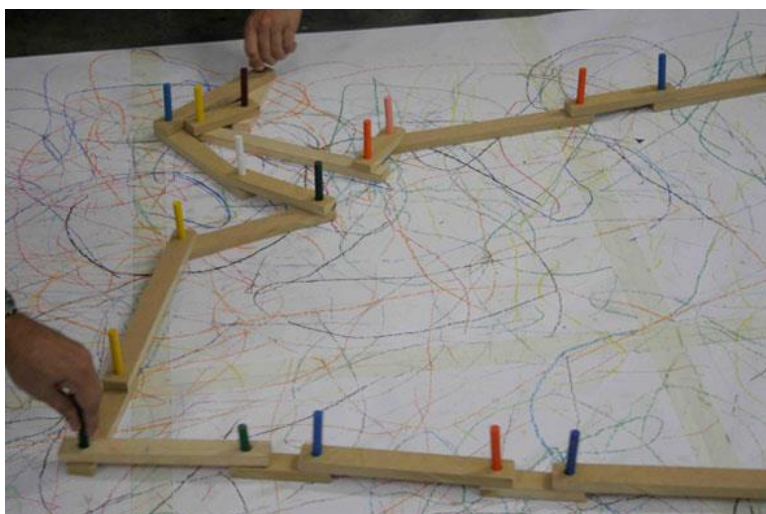
Fonte: <<http://mam.org.br/acervo/2000-404-000-groisman-michel/>>. Acesso em 03/04/2017.

Citamos como exemplo o trabalho intitulado *Polvo*, de 2000, de Michel Groisman (RJ, 1972). Trata-se de um jogo de cartas a ser efetivamente jogado pelas pessoas que quiserem conhecer o trabalho (Figura 1). Diz a chamada no site do artista:

Você não vai mais saber quantos braços você tem, quantas pernas, o que é braço, o que é perna, pois vai se transformar em um Polvo. Polvo é um jogo de cartas através do qual as pessoas se relacionam consigo mesmas e com os outros de modos diferentes. Os jogadores brincam de combinar as cartas e reproduzir as combinações com o corpo. O baralho é constituído de 64 cartas de 16 tipos, produção industrial, impressão em PVC.<sup>1</sup>

O jogo proposto envolve os participantes numa relação próxima, lúdica, curiosa e provocadora de reflexões sobre o corpo, sobre si, sobre o outro. Há intenções de produzir outro olhar sobre o corpo e suas relações, sobre o espaço e sobre modos de convivência.

Outra proposta deste mesmo artista é a *Máquina de desenhar*, de 2008 (Figuras 2 e 3). “Com a máquina de desenhar cada um experimenta o seu traçar conectado ao traçar do outro. Ao final, o desenho sobre o papel registra a relação entre os participantes”.<sup>2</sup>



Figuras 2 e 3. Máquina de desenhar, 2008. Marcelo Groisman.

Fonte: <<http://cargocollective.com/michelgroisman/filter/jogo/Maquina-de-desenhar>>. Acesso em 03/04/2017.

A Máquina de desenhar é um dispositivo de agenciamento coletivo, que provoca uma experiência única a cada vez que um grupo de pessoas a utiliza. É um suporte aberto que produz múltiplos resultados. Faz mais sentido quando acionada por mais de um participante. Abre-se a um devir, é jogo que envolve corpos, registros de movimentos, articulados e tensionados. Pode provocar reflexões a respeito de como se fazem os agenciamentos não programados, por exemplo. Este modo de operar do artista, interessado em propor uma situação vivencial, pode sugerir modos de construção de materiais para uso educativo.

### **Criação de objetos de aprendizagem poéticos no processo de formação inicial de professores de artes visuais**

A outra parte do trabalho com o objeto da pesquisa ocorre em uma disciplina do curso de Licenciatura em Artes Visuais, chamada Laboratório de Construção de Material Didático. Esta disciplina prevê em sua súmula a elaboração de projetos específicos para a construção de materiais didático-pedagógicos, visando a formação de professores para o Ensino de Artes Visuais.

Tem como objetivos a compreensão de aspectos teóricos sobre o desenvolvimento do ensino de arte, vinculados à prática, na elaboração de projetos para a construção de materiais didático-pedagógicos; a reflexão e a discussão a partir de diferentes abordagens sobre o Ensino de Artes Visuais para subsidiar a elaboração de projetos de aprendizagem com utilização de material didático; e a construção de materiais

didático-pedagógicos para uso presencial e ensino à distância, em diferentes faixas de desenvolvimento cognitivo.

Além de refletir sobre aspectos do trabalho escolar e educativo com artes visuais, abordando concepções de aprendizagem e de ensino na área, os estudantes de graduação produzem materiais experimentais, com e sem uso de tecnologias. Estes materiais, entendidos como objetos propositores, dimensionados a partir de uma perspectiva poética, são apresentados, utilizados e avaliados, com o objetivo de que o processo de reflexão e elaboração sobre os mesmos se estenda para além do trabalho na disciplina. Muitos dos estudantes continuam reelaborando suas propostas no estágio supervisionado obrigatório e levam suas experiências e reflexões teóricas a respeito das produções, para o Trabalho de Conclusão de Curso. Outros se dedicam mais intensivamente a esta pesquisa participando do grupo de extensão a ela ligado ou atuando como bolsistas de iniciação científica junto ao projeto.

Apresentamos, como exemplo de pesquisa realizada em Trabalho de Conclusão de Curso, a investigação de Lucas Lima Fontana, intitulada Professor-criador de objetos de aprendizagem poéticos: potencializando encontros no ensino de arte, realizada em 2016, ligada ao estágio de docência supervisionado obrigatório, ao final do curso. O autor se debruçou sobre a criação e utilização de materiais didáticos pelo professor/a de artes visuais, e manteve como foco a pesquisa e a prática poética, entendendo que os objetos de aprendizagem poéticos são os disparadores de aprendizagens significativas pelos estudantes. A intenção do autor foi produzir outra forma de relação entre professor/a e estudantes, e destes com o conhecimento, proporcionando contato com outras áreas de conhecimento na interação com os objetos propositores (FONTANA, 2016).

Nesta pesquisa foram produzidos diversos objetos poéticos propositores, entre os quais a Caixa metamórfica (Figura 4), que tem como atributo poder alterar a forma de apresentação e o conteúdo a ser trabalhado, de acordo com o andamento do projeto de estudos e dos interesses dos utilizadores. Através da caixa e de seu conteúdo cambiante, é possível entrar em contato com objetos, proposições, imagens, textos e realizar ações a partir do que todos esses elementos sugerem. E

também é possível agregar elementos à caixa, na medida em que isto for de interesse e vontade dos grupos que com ela trabalharem (Figura 5).

Junto à caixa foram produzidos vários materiais suplementares, como a caixa com Piões de cores (Figura 6) e a caixa com Paisagens postais (Figura 7), e ainda agregados materiais de experimentação diversos, como o prisma de Newton, spots coloridos com as cores-luz primárias, o disco de Newton com motor giratório, exercícios com cores, impressos, e outros. Estes materiais suplementares podem ser utilizados junto à caixa ou em outras situações propositivas, que tenham focos variados e que suscitem a curiosidade e a vontade de aprender dos estudantes.



Figura 4. Caixa Metamórfica, 2016. Lucas Lima Fontana.  
 Fonte: FONTANA, 2016, p. 55.



Figura 5. Caixa Metamórfica, 2016, com outra utilização. Lucas Lima Fontana.  
 Fonte: FONTANA, 2016, p. 56.



Figura 6. Piões de cores, 2016. Lucas Lima Fontana.  
 Fonte: FONTANA, 2016, p. 49.



Figura 7. Paisagens postais, 2016. Lucas Lima Fontana.  
 Fonte: FONTANA, 2016, p. 58.

## Conclusão

Esta pesquisa tem a intenção de propor uma discussão sobre a concepção e uso de materiais didáticos em Artes Visuais. Realiza uma abordagem a partir do conceito de objeto propositor, com dimensão poética e considerando que a forma de constituir materiais deste tipo é, por si só, educativa. Temos tomado como referência alguns trabalhos de artistas propositores, o que tem sido um aprendizado profícuo e orientado nossas construções de objetos propositores poéticos.

Esperamos contribuir com o campo de produção de materiais para proposições de aprendizagem em nossa área, nos inserindo nas discussões a respeito de como se aprende e de como se ensina arte e cultura visual. Entendemos que uma das

funções do/a educador/a é produzir objetos propositores, desencadeadores de processos de criação e pensamento singulares com os/as estudantes dos diversos níveis da educação. Pretendemos abrir novas possibilidades de interação e de compartilhamento de conhecimentos e ampliação de possibilidades de trocas.

Ainda há muito a construir e pesquisar no campo da produção de materiais didáticos, propositores e poéticos, para o trabalho educativo com artes e cultura visual. Acreditamos que o avançar desta pesquisa contribuirá muito para qualificar nossas ações e para a produção de conhecimento compartilhado, nas escolas e em outros espaços educativos e culturais.

### Notas

<sup>1</sup> Disponível em: <<http://cargocollective.com/michelgroisman/Polvo>>. Acesso em: 03/04/2017.

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://cargocollective.com/michelgroisman/filter/jogo/Maquina-de-desenhar>>. Acesso em: 03/04/2017.

### Referências Bibliográficas

BLOCH, Ernst. *O princípio esperança*. Volume I. Rio de Janeiro: EdUERJ - Contraponto, 2005.

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

FERNÁNDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. *Objetos de aprendizagem poéticos: máquinas para construir territórios de subjetivação*. Santa Maria/RS: Anais do 24º Encontro Nacional da ANPAP, 2015.

FONTANA, Lucas Lima. *Professor-criador de objetos de aprendizagem poéticos: potencializando encontros no ensino de arte*. Porto Alegre: Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Instituto de Artes, UFRGS, 2016.

LUPA – Ensaio Audiovisuais. *Caderno do Professor*. Material Educativo. Belo Horizonte: Museu de Artes e Ofícios, Programa Educativo, 2016.

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

TROJAN, Rose Meri; RODRÍGUEZ, Jesús Rodríguez. *Os PCN's e os materiais didáticos para o ensino da arte: o que propõem?* Florianópolis/SC: Revista Linhas, V.9, nº1, jan-jun de 2008.

Disponível em: <[www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/download/1397/1194](http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/download/1397/1194)>. Acesso em: 27.3.2016.

UTUARI, Solange. O professor propositor. In: Anais do 24º Seminário Nacional de Arte e Educação: *Arte e Educação: Os desafios do professor de arte no mundo contemporâneo*. Montenegro: Ed. da FUNDARTE, 2014.

VERNER, Lorraine. L'Utopie Comme Figure Historique Dans L'Art. In: BARBANTI, Roberto (Org.): *L'Art au XXe.Siècle et l'Utopie*. Paris: L'Harmattan, 2000.

### Andrea Hofstaetter

Doutora (2009) e Mestre (2000) em Artes Visuais, com ênfase em História, Teoria e Crítica pelo PPGAV / IA / UFRGS; Licenciada em Educação Artística, habilitação em Artes

Plásticas pela FEEVALE, NH, em 1994. Professora Adjunta do Departamento de Artes Visuais, IA, UFRGS. Integrante do GEARTE - Grupo de Pesquisa em Educação e Arte, FAGED/UFRGS.