10ª Jornada Científica e Tecnológica
7º Simpósio da Pós-Graduação
INSTITUTO FEDERAL Sul de Minas Gerais
ISSN 2319-0124

ARTE DE CADERNO: análise dos resultados de 2017 e perspectivas para a edição de 2018

Márcio L. BESS[1]; Lorena T. BOECHAT[2] ; Vinícius O. FARIA[3]; Polyana M. MORI[4]; Samuel W. B. BUENO[5]; João V. C. RAMPAZO[6]

RESUMO

O projeto é uma ação educativa nacional que surgiu da necessidade de promover a arte produzida na escola e a preservação do patrimônio público, conscientizando que desenhos não devem ser feitos sobre carteiras, portas e demais estruturas das escolas. Essas ações sobrecarregam os profissionais da limpeza, além de, gerar gastos para limpar, restaurar, aquisição e, consequentemente, a perda de verdadeiras obras de arte que são apagadas das superfícies onde foram feitas. Além da preservação da escola, a ação educativa em formato de concurso capta desenhos que surgiram espontaneamente em diversos momentos, sem uma finalidade definida, apenas como uma livre manifestação artística e também desenhos de técnica elaborada feitos especialmente para o concurso. As obras classificadas são certificadas e recebem premiação composta por produtos estampados com imagens inscritas no próprio projeto. Dessa forma, busca-se oportunizar um espaço para divulgar a produção espontânea da arte e valorizar a escola pública, bem como desenvolver uma consciência de preservação das escolas e o intercâmbio de habilidades e saberes em artes.

Palavras-chave:
Arte-educação; Patrimônio Público; Empreendedorismo; Desenhos; Mídias sociais.

1. INTRODUÇÃO

O projeto Arte de Caderno promove a produção artística das escolas públicas do Rio Grande do Norte ao Rio Grande do Sul, incentivando a preservação do patrimônio público, reconhecendo e certificando talentosos do desenho. O projeto é uma ação educativa e surgiu em 2009 em Santa Catarina, possuindo formato de um concurso, mas não visa a competição e sim a participação e a representatividade dos alunos e consequentemente da escola que representa. Busca resgatar desenhos espontâneos feitos durante o ano letivo em cadernos, rascunhos e outros tipos de papeis e também obras de técnica aprimorada que são desenvolvidas especialmente para o Arte de Caderno. Na edição de 2017, o projeto selecionou 65 das obras 2093 inscritas. As obras classificadas recebem certificação e premiação, são divulgadas nas mídias sociais do projeto e o público elege, através de votação, os 1º, 2° e 3º lugares que recebem premiação especial. A premiação é composta por produtos criados e

1 Professor, IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas: E-mail: marcio.bess@ifsuldeminas.edu.br .
2 Professora, IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas: E-mail: lorena.boechat@ifsuldeminas.edu.br .
3 Bolsista Voluntário, IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas: E-mail: viniciusf2001@live.com.
4 Bolsista Voluntário, IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas: E-mail: polyanagamer@gmail.com.
5 Bolsista Voluntário, IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas: E-mail: swbbueno@gmail.com.
6 Bolsista Voluntário, IFSULDEMINAS – *Campus* Poços de Caldas: E-mail: jvrampazo@gmail.com.

estampados com as imagens captadas e tratadas do próprio projeto (camisetas, agendas, canecas, bonés, sacolas, calendários, dentre outros). O projeto visa também oferecer vivências e experimentações, para construção de conhecimento em marketing, empreendedorismo, artes e processos criativos, photoshop e corel draw para os alunos envolvidos na gestão do mesmo. O Arte de Caderno não possui fins lucrativos e contempla a participação da comunidade interna e externa e suas ações reforçam o universo de possibilidades que o projeto busca explorar, no que se refere a formação de grupos de interesses em comum e da interação e disseminação da arte produzida, bem como dos conhecimentos técnicos artísticos e tecnológicos usados.

Autores como Hernandez (2002), que defendem a educação vivenciada através de projetos e Vasconcelos (2006), reforçam a importância da renovação e atualização dos processos de ensino aprendizados adequados ao educando contemporâneo. Antunes (2003) pontua a importância de valorização do conhecimento que o aluno traz para dentro da escola e reforça a importância do aprender com lazer na escola, reforçando a importância do Arte de Caderno como uma ação educativa poderosa para desenvolvimento de alunos e servidores das instituições de ensino, por ser capaz de prover a livre expressão e reflexões através da arte, fortalecer os elos de afeto com a escola, e reforçar o protagonismo e o pertencimento desses indivíduos no meio onde vivem. Essas ideias também são defendidas por Sutherland et al (2004), que aponta que momentos lúdicos e o uso das Tecnologias da Informação e conhecimento quando usados para a educação podem ser elementos motivadores, e são fortalecidos pelo aprendizado de fora da escola, onde os alunos continuam os trabalhos/estudos em seu tempo de lazer e publicam resultados em blogs e YouTube.

Outros autores como Villas-Boas (2002), trazem uma contribuição no que se refere às peculiaridades do ensino artes, destacando a sua importância por ser uma área do conhecimento interdisciplinar por natureza, dada à dimensão cultural complexa que representa. Seguindo o mesmo raciocínio, Litto e Formiga (2009) e Pereira (2005), enfatizam a importância da junção de educação com ambientes virtuais, juntamente com a busca de formas de lazer para educar, sendo assim, ações como o Arte de Caderno vem ao encontro do que se busca, considerando formas de construção de conhecimento e desenvolvimento de habilidades através da tecnologia, do lúdico e do lazer.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O projeto foi dividido em cinco etapas:

1ª Apresentação do projeto e divulgação do cronograma das atividades para a comunidade escolar: materiais gráficos, visitas em escolas, mídias sociais, programas de TV e rádio.

2ª Captação das obras e seleção: As obras foram captadas na inscrição, posteriormente passaram por uma comissão composta por membros internos e convidados que realizam a seleção. As obras selecionadas foram disponibilizadas no site e no Facebook.

3ª Exposição e eleição dos vencedores: As obras selecionadas foram expostas nas mídias sociais do projeto e do IFSULDEMINAS, dentre outros eventos relacionados a Artes e a educação. O público voltou através de curtidas elegendo as obras vencedoras em 1º, 2º e 3º lugares.

4ª Premiação: Todas as obras selecionadas receberam certificação e premiação enviadas pelo correio e ou entregue pessoalmente para os participantes da cidade de Poços de Caldas MG.

5ª Os resultados são publicados através do método de pesquisa documental e a análise do material recebido.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A edição de 2017 trouxe duas categorias distintas para a classificação e categorização das obras por estilos e técnica. Categoria "Ninja" e Categoria "Super Ninja". Na categoria "Ninja" ficaram todos os desenhos que esbanjavam espontaneidade, originalidade e criatividade. Na categoria "Super Ninja" ficaram as obras cuidadosamente elaboradas e de técnica aprimorada. Dessa forma podemos prestigiar ambos os estilos e facilitar a votação do público que pôde eleger através de curtidas no Facebook os seus preferidos, que receberam uma premiação especial.

Participaram dessa edição 14 Estados brasileiros com um total de 2093 obras inscritas vindas de muitas escolas estaduais, municipais e federais de várias cidades. O trabalho de divulgação bem realizado contribuiu para o sucesso da edição. Os resultados do projeto em 2017 dão continuidade aos anos anteriores, tanto em obras inscritas, quanto em estados brasileiros participantes. Tal fato comprova a expansão do mesmo, que vem a cada edição atingindo números mais expressivos. Os desenhos inscritos passaram por uma comissão que selecionou as 65 obras classificadas da edição. Todas as obras selecionadas receberam o certificado de participação e também a camiseta, e o boné do projeto. Os resultados foram divulgados nas mídias sociais do Arte de Caderno: https://www.facebook.com/ArtedeCadernoIF/?fref=ts. Algumas das postagens obtiveram números significativos de pessoas alcançadas, o que comprova a abrangência do projeto.

As vivências fomentadas também buscam oferecer experimentações para construção de conhecimento em artes, marketing, empreendedorismo, gestão, dentre muitos outros. As análises das obras inscritas possibilitam estudos psicológicos e comportamentais, por exemplo, sobre a influência da mídia, questões de gênero, estendendo-se a outros temas possíveis.

Os participantes são em sua grande maioria crianças e adolescentes e há também desenhistas que participam pela primeira vez do projeto, quando perguntados na ficha de inscrição quanto a

fidelização, os resultados indicam que existe uma renovação dos participantes, mas maioria dos participantes responderam que é a primeira vez que participam do projeto sendo necessário a criação de estratégias para promover a permanência dos participantes nas edições seguintes.

Através da análise dos desenhos também pode-se verificar que 654 obras reforçam identidade de gênero, na temática, no traçado e cores, dentre outros. Porém, vale consideram que, uma análise mais aprofundada, considerando outros aspectos poderá ser mais precisa, consequentemente, mais fiel a realidade.

Outro elemento averiguado na edição de 2017 é sobre o perfil dos participantes, a grande maioria ficou conhecendo o projeto na escola através de professores, em segundo lugar através de mídias sociais e em terceiro, amigos e familiares.

4. CONCLUSÕES

Os resultados de divulgação foram alcançados de acordo com os objetivos propostos, sendo comprovado através dos números que indicam um crescimento significativo do projeto comparando a edição anterior. Os dados mostraram um aumento da abrangência do projeto, de 05 para 14 Estados participantes e o mesmo aconteceu com o número de obras submetidas de 1458 para 2093, superando a expectativa. Constatou-se que o número maior de participantes pertence a faixa etária de 05 à 15 anos. Através da observação das mídias sociais pode-se constatar que houve um envolvimento das escolas na ação educativa que gerou um incentivo habilidade do desenho e da pintura, potencializando a criatividade do educando e incentivando momentos lúdicos. O Arte de Caderno também promoveu apresentações culturais e exposições que favorecem processos ensino aprendizagem e a criação de grupos de interesses comuns.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. A Criatividade em sala de aula. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2003.

HERNÁNDEZ, F. Cultura visual: mudança educativa e projeto de trabalho. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

LITTO, Frederic Michael; FORMIGA, Manuel M. M. (orgs.). Educação a distância: o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

SUTHERLAND, R., Armstrong, V., Barnes, S., Brawn, R., Breeze, N., Gall, M., Matthewman, S., Olivero, F., Taylor, A., Triggs, P., Wishart, J. and John, P. (2004). TransformingTeachingand Learning: Embedding ICT intoEverydayClassroomPractices. Journalof Computer Assisted Learning, 20(6), 413–425.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. (In) Disciplina: construção da disciplina consciente e interativa em sala de aula na escola. São Paulo: Libertad Editora, 2006.

VILLA-BOAS, A. Design gráfico: identidade e cultura. Rio de Janeiro: 2AB 2002.