



ARTE DE CADERNO

¹Márcio Luiz Bess; ² André Lucas Novaes; ³ Sylvana Cardoso da Silva e Almeida; ⁴ Lorena Temponi Boechat Reis; ⁵ Angélica Luciana Marras; ⁶ Maria Eduarda Luz Teodoro; ⁷ Maria Carolina Fernandez Sebastião

RESUMO

Muitas vezes no tempo livre de sala de aula, ou enquanto ouvimos uma explicação, ou atendemos a um telefonema, ou até mesmo para passar o tempo, distraídos ou atentos desenhamos rabiscamos, muitas vezes sem darmos conta criamos verdadeiras obras-primas e muito desse acervo particular acaba indo parar no lixo. Pensando nesse precioso material é que surgiu a ideia do “Projeto Arte de Caderno”, para resgatar esses desenhos feitos despreziosamente que surgiram espontaneamente em diversos momentos, sem uma finalidade definida, apenas como uma livre manifestação artística. “Além de resgatar belos e curiosos desenhos, o projeto visa preservação do colégio, incentiva e desenvolve a consciência de que os desenhos devem ser feitos nos cadernos, que possam ser guardados para o projeto e não em paredes e carteiras dentre outros, sobrecarregando os profissionais da limpeza e causando danos ao patrimônio público”. Dessa forma, busca-se oportunizar um espaço para divulgar a produção espontânea da arte, bem como incentivar a preservação do patrimônio público.

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

INTRODUÇÃO

O “Arte de Caderno” é um projeto de ação educativa que surgiu em 2009 em Santa Catarina, possui o formato de um concurso, que resgata desenhos feitos durante o ano letivo de forma espontânea em cadernos. O resgate e a valorização dessa forma de arte contribui para a preservação do patrimônio público, incentivando a produção de desenhos no suporte correto e não em carteira, paredes, portas e outros.

¹ docente IFSULDEMINAS – Poços de Caldas -marcio.bess@ifsuldeminas.edu.br.

² docente IFSULDEMINAS – Poços de Caldas -andre.novaes@ifsuldeminas.edu.br.

³ docente IFSULDEMINAS – Poços de Caldas -sylvana.almeida@ifsuldeminas.edu.br.

⁴ docente IFSULDEMINAS – Poços de Caldas -lorena.boechat@ifsuldeminas.edu.br.

⁵ discente IFSULDEMINAS – Poços de Caldas -angelicalm7@hotmail.com.

⁶ discente IFSULDEMINAS – Poços de Caldas -mariaeduardaluz.mel@gmail.com.

⁷ discente IFSULDEMINAS – Poços de Caldas -mariacarolinafernandes4@gmail.com

O projeto objetiva selecionar sessenta das obras inscritas que são dispostas em exposição planejada e gerida pelos próprios educandos. Das obras selecionadas são eleitas os 1º, 2º e 3º lugares que recebem premiação composta por produtos criados e estampados com as imagens captadas e tratadas no 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. O “Arte de Caderno” não possui fins lucrativos, só educacionais. O projeto Arte de Caderno 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.

O criador de uma obra pode através da digitalização de seu trabalho ter disponíveis em um menu diversas ferramentas que permitem a criação de novas obras a partir da leitura, releitura e reciclagem de trabalhos que podem estar disponíveis em um bando de dados ou na rede Manovich (2001), as obras podem não ser totalmente novas, uma vez que o original e a cópia têm o mesmo valor, o que vale é a ideia. O resultado final desse processo poderá dar início a outros, seguindo um fluxo de processos criativos e gerar novos frutos, por exemplo utilizando-se das imagens tratadas para a criação de produtos estampados a partir do material captado e transformado assim tais experiências poderão também oferecer aos participantes do projeto vivências em gestão empreendedorismo.

O acesso maior à tecnologia permitiu a replicação e difusão em mídias sociais, podendo ser comentados e compartilhados, criando novas culturas e comunidades (Manovich, 2001). 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) reforça a importância do aprender com lazer na escola, enfatiza que momentos lúdicos e o uso das Tecnologias da Informação e conhecimento 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*. Litto e Formiga (2009) e Pereira (2005), também enfatizam a importância da junção de educação com ambientes virtuais, juntamente com a busca de formas de lazer para educar.

MATERIAL E MÉTODOS

O projeto foi dividido em quatro etapas:

1ª Apresentação do projeto e divulgação do cronograma das atividades para a comunidade escolar. Esta ocorre através de cartazes, outros materiais gráficos, visitas em escolas e também através de mídias sociais, programas de TV e rádio.

2ª Captação das obras e seleção: As obras foram captadas no momento da inscrição, posteriormente passaram por uma comissão composta por membros do campus e convidados que realizam a seleção. As obras são selecionadas de acordo com as normas do projeto que são disponibilizadas no site e no *Facebook* do projeto e do IFSULDEMINAS.

3ª Exposição: As obras selecionadas foram expostas no campus e no III Fórum Mundial de Educação Tecnológica em Recife PE, dentre outros eventos relacionados a Artes e a educação.

4ª Premiação: A premiação é feita posteriormente as exposições e através do método de pesquisa documental as análises são feitas do material recebido e publicam-se os resultados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto em sua versão no ano de 2014 atingiu cinco estados e alcançou 1.458 obras cadastradas. Observou-se por meio da análise dos resultados que as imagens mais representadas eram de personagens de *cartoon* com 21%, o que indica uma forte influência desse tipo de arte na produção artística da comunidade escolar. Empatados com 18% cada, temos paisagens e pessoas, com 12% carros, com 4% animais, com 2% abstratos e os 25% restantes foram de imagens diversas. As análises também possibilitaram indicações de questões de identidade de gênero e faixa etária.

No ano de 2015 os bons resultados do projeto se repetiram e superaram a edição de 2014, o que reforçou a perspectiva de crescimento. O projeto alcançou 12 estados e 2.354 obras. Os resultados apresentados na sequência foram obtidos da análise das obras inscritas o que gerou dados sobre o perfil dos trabalhos submetidos no projeto. Observou-se que as mulheres apresentaram maior participação. O item não estabelece nenhuma relação com questões de orientação sexual. A faixa etária que mais presente é de 05 a 15 anos. A distribuição dos temas recebidos na edição de 2015 foram categorizados de acordo com o tema principal apresentado na obra, através desse pode-se constatar as preferências dos

participantes. Vale salientar que a contagem se deu pelo número de vezes que o tema aparece e que em algumas obras são encontradas mais de um tema apresentados em ordem decrescente Paisagens (808), Outras (842), Pessoas (704).

CONCLUSÕES

Os resultados de divulgação foram alcançados, comprova-se um crescimento significativo (quanto) do projeto comparando as edições de 2014 e 2015. Os dados mostraram um aumento da abrangência geográfica do projeto, de 05 para 12 Estados participantes e o mesmo aconteceu com o número de obras submetidas de 1458 para 2354, superando as expectativas iniciais. Constatou-se que o número maior de participantes pertence à faixa etária de 05 a 15 anos. O conhecimento em empreendedorismo e marketing, bem como de criação de produtos foi proporcionado aos alunos que estavam envolvidos diretamente na gestão do projeto. A observação das mídias sociais proporcionou a constatação de um maior envolvimento das escolas na ação educativa que gerou um incentivo ao desenvolvimento das habilidades em desenho e pintura, potencializando a criatividade do educando e incentivando momentos lúdicos. O “Arte de Caderno” também promoveu apresentações culturais e exposições que favoreceram processos de 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.

MANOVICH, L. (2001). **The language of new media**. Cambridge, Mass.: MIT press.

PEREIRA, Alice T. C. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem: em diferentes contextos**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2007.

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