



## OFICINAS TEÓRICO-PRÁTICAS COMO METODOLOGIA DE ENSINO EM HISTÓRIA DA ARTE

ÍTALO FRANCO COSTA<sup>1</sup>; CLARICE REGO MAGALHÃES<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [italofrancocosta@gmail.com](mailto:italofrancocosta@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas– [maga.clarice@gmail.com](mailto:maga.clarice@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Um dos grandes desafios do professor de artes é saber unir teoria e prática no ensino de sua disciplina, de forma que desperte o interesse do aluno. Tudo isto é importante no ensino de História da Arte que envolve o conhecimento de datas, contexto histórico, características dos estilos, etc. Este trabalho é um estudo a respeito da utilização de oficinas teórico-práticas como método de ensino para a disciplina citada. As oficinas pretendem proporcionar, como propõe Júnior (2010, p. 30), experiências sensíveis (que envolvam os cinco sentidos), e não apenas discursos teóricos, no sentido de tornar a aprendizagem mais significativa.

Embora oficinas com produção de releituras de obras de arte seja uma metodologia de ensino bastante utilizada, na quase totalidade das ocasiões acabam sem maior conhecimento de suas potencialidades e de seus reais resultados, assim como de suas verdadeiras contribuições no processo de ensino-aprendizagem por haver poucas fontes de avaliação dos seus resultados. A pesquisa se torna importante no campo da educação em arte, porque através das oficinas os inscritos têm a oportunidade de agregar experiência, isto pois:

Os conteúdos escolares têm origem nos conhecimentos produzidos e acumulados historicamente pela humanidade. São oriundos de pesquisas realizadas nas dissertações de mestrado, teses de doutorado, e pelos educadores, a partir de suas experiências cotidianas (FERRAZ; FUSARI, p. 140, 2009).

Esta pesquisa está dentro da proposta do projeto de ensino “A História da Arte e Suas Estratégias de Ensino” (UFPEL/CNPq), tendo como coordenadora a professora Clarice Rego Magalhães. Aprovado em 2015, tem como objetivo desenvolver dispositivos didático-pedagógicos que possam impactar positivamente o desempenho acadêmico dos discentes das disciplinas de História da Arte do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Como objetivo visto discutir a elaboração das oficinas e sua recepção pelos alunos do curso de Artes Visuais - Licenciatura, assim como investigar suas potencialidades e seus limites quando utilizada para auxiliar no ensino e na experiência dos discentes dentro do curso.

### 2. METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos propostos, na primeira fase da pesquisa, foram realizados levantamentos bibliográficos buscando estudo e análise de obras/autores da área da História da Arte, com objetivo de selecionar as obras



que proporcionassem o embasamento teórico necessário para o desenvolvimento das atividades previstas no projeto, entre elas GOMBRICH (1985), JANSON (1993) e HAUSER (1964). FERRAZ E FUSARI (2009) foi utilizado para trazer a discussão para a área da educação nas escolas e as diferentes maneiras de ensinar/aprender.

Na segunda fase foram realizadas as oficinas práticas, com a apresentação do material desenvolvido nas etapas anteriores para os alunos – parte teórica – e a confecção pelos alunos de releituras de obras – parte prática da proposta.

Aconteceram três oficinas, contemplando os períodos citados anteriormente. A primeira, sobre arte pré-histórica, ocorreu dia 23 de outubro, tendo como tema a arte rupestre, seu conceito e sua simbologia. O segundo período, ministrado em 30 de Outubro, arte egípcia, abordou a religião no antigo Egito e a Lei da Frontalidade, que regia a arte desta sociedade. Durante a prática o participante pôde produzir sua própria releitura dos afrescos egípcios. O último tema, ministrado em 6 de Novembro, a arte grega, serviu de base para períodos posteriores da história da arte ocidental, com reflexos que chegam até os dias de hoje. Focando na cerâmica grega, uma obra de arte pertencente ao período citado, que pôde ser lida.

É importante frisar que os participantes da oficina tiveram total liberdade para criar suas próprias obras, mesclando o imaginário presente em seu cotidiano e os conceitos do período aprendido, de forma que os futuros professores possam perceber maneiras de despertar o interesse do aluno, dando oportunidade de compartilhar com a sala de aula seus hábitos fora dela, visto que: “Os procedimentos didáticos que melhor atendem essas perspectivas são aqueles que permitem aos alunos discernir o que se passa durante o processo criador e dar a suas respostas aos desafios propostos pelo professor” (FERRAZ; FUSARI, 2009, p. 145).

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Treze alunos da graduação em Artes Visuais – Licenciatura efetuaram inscrição na “Oficina Antiga”, e obtiveram um rendimento surpreendente, tanto para os realizadores do projeto quanto para os participantes, contando com quase 100% de frequência nos três dias de oficina.

No primeiro dia (Figura 1), inspirado na história da arte rupestre, o participante deveria, sobre papel pardo (simulando o interior de uma caverna), pintar com argila e desenhar com carvão símbolos daquilo que almejava conseguir na vida. Inspirado nos rituais de caça que se acreditava que o homem primitivo realizava, como meio de pedir aos deuses que a empreitada fosse bem-sucedida (GOMBRICH, 1985).



Figura 1: **Ítalo Franco**. Oficina Antiga - Primeiro Dia, fotografia digital, 2015, Centro de Artes.

Seguindo a programação, no segundo dia do projeto, os participantes da oficina de história da arte egípcia precisaram se inspirar na “lei da frontalidade” (GOMBRICH, 1985) para construir uma narrativa de seu cotidiano (Figura 2). Foi utilizando lápis de cor e caneta hidrocor para ilustração e folha A3 como suporte.

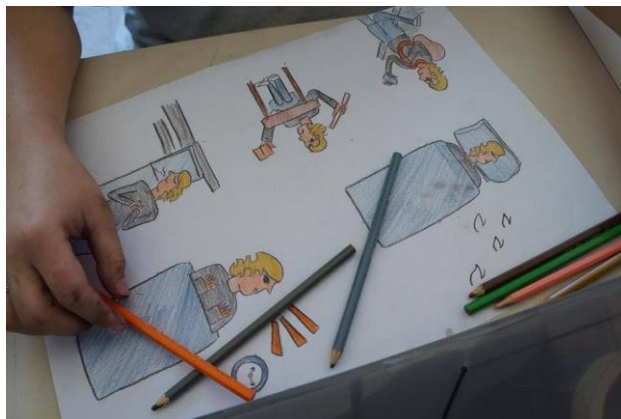


Figura 2: **Ítalo Franco**. Oficina Antiga - Segundo Dia, fotografia digital, 2015, Centro de Artes.

No último dia do projeto foi ministrada a oficina que contempla a história da arte grega, focando como prática artística a cerâmica, de grande valor comercial na antiguidade. Os participantes deveriam utilizar uma folha A4 das cores vermelha, amarela ou laranja e, ao redor da figura pintar os contornos utilizando o nanquim, observando como a imagem se formava através do contraste de cores.



Figura 3: **Ítalo Franco**. Oficina Antiga - Terceiro Dia, fotografia digital, 2015, Centro de Artes.



Foi realizada, ao final do projeto, uma avaliação da eficácia do método utilizado por meio da aplicação de um questionário estruturado aos graduandos participantes (GIL, 2008). Na análise dos resultados podemos perceber que os participantes das oficinas aprovaram o método de ensino, ou seja, o desenvolvimento de estratégias (dispositivos) de ensino-aprendizagem em História da Arte visando à união de teoria, da prática e modos de explicar o conteúdo de forma mais acessível e criativa para as turmas que os licenciandos virão a trabalhar.

#### 4. CONCLUSÕES

Por meio da realização deste trabalho de investigação na área do ensino-aprendizagem em História da Arte unindo teoria e prática, incluindo como etapa final a avaliação da estratégia utilizada, foi possível comprovar a sua eficácia para uma aprendizagem mais significativa e sua contribuição para a apropriação do conhecimento pelos alunos nesta área que costuma ser trabalhada de modo exclusivamente teórico. Isto foi possível porque os alunos que participaram da experiência eram alunos da licenciatura, que serão professores e têm, portanto, bem presente a questão dos diferentes métodos de ensino e sua validade, percebendo, assim, a potencialidade das oficinas como metodologia, fazendo com que este projeto reforce não só a disciplina de História da Arte, bem como outras disciplinas, onde o aluno precisa pensar em propostas para criar seus planos de aula ou testar materiais e novas formas de usá-los.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FERRAZ, Maria Heloísa de Toledo; FUSARI, Maria F. de Rezende. **Metodologia do ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 1993.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo/SP: Atlas, 2008.
- GOMBRICH, E.H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro/RJ: Zahar, 1985.
- JANSON, H.W. **História Geral da Arte. O Mundo Antigo e a Idade Média**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- JUNIOR, João Francisco Duarte. **A Montanha e o Videogame**. São Paulo: Papirus, 2010.
- HAUSER, Arnold. **História Social da Literatura e da Arte**. v.1. Editora Mestre Jou, 1964