

O ENSINO DE ARTES: IMPRESSIONISMO E LUDICIDADE

THE TEACHING OF ARTS: IMPRESSIONISM AND PLAYFULNESS

Eliete Braga¹, Renata Alves Orselli²

RESUMO

O ensino de Artes na escola pública nem sempre recebe o investimento financeiro adequado para mostrar ao aluno a amplitude das artes e suas aplicações. O interesse do adolescente para essa temática precisa ser despertado pelo professor que por sua vez precisa ser criativo para atrair a atenção do aluno com poucos recursos financeiros. Nessa pesquisa, serão verificadas algumas sugestões para trabalhar o tema de pintores impressionistas, especificamente Claude Monet, nas aulas de ensino fundamental dois (6° ao 9° ano).

Palavras-Chave: Impressionismo. Ludicidade. Artes. Monet. Adolescentes.

ABSTRACT

The teaching of Arts in the public school does not always receive adequate financial investment to show the student the breadth of the arts and their applications. The interest of the adolescent to this theme needs to be awakened by the teacher who in turn needs to be creative to attract the attention of the student with few financial resources. In this research, we will check some suggestions to work on the theme of Impressionist painters, specifically Claude Monet, in primary school classes two (6th to 9th).

Keywords: Impressionism. Playfulness. Art. Monet. Teenagers.

1 EMEF Ana Maria Alves Benetti e E.E. Dêlcio de Souza Cunha

2 Faculdade Integrada Campos Salles – FIC

1. INTRODUÇÃO

O ensino de Artes é algo prazeroso quando há interesse da parte dos alunos, pois chamarem a atenção e envolver o grupo para o aprendizado não é algo simples.

Na sala de aula a heterogeneidade e o número de alunos são fatores que contribuem significativamente no processo de ensino, se esse grupo não estiver envolvido para aprender, a aula não cumpre seu propósito. Pois, para muitos estudantes, a arte se resume em desenhos, técnicas e pinturas, porém, aos poucos, a realidade foi se transformando e hoje muitos já conseguem perceber que a Arte envolve outras maneiras de expressão, como dança, teatro, escultura entre outros.

Assim, o professor tem o papel importante de mostrar as diversas facetas da Arte para o aluno e envolvê-los de tal forma que sintam prazer em apreciar o belo, a estética da arte.

A partir do Ensino da Arte é possível ampliar o contato com conteúdo, temas e atividades antes desconhecidas ou ignoradas, pois abre espaço para debates e discussões sobre diversos assuntos. Com base nesses assuntos, o professor pode escolher o tema que mais envolve o grupo de adolescentes e a partir de então desenvolver uma sequência didática ou projeto.

Dessa forma, tem-se como objetivo geral verificar as estratégias que envolvam os adolescentes, a partir de um tema atraente para os alunos com objetivo específico de compreender a importância do ensino da Arte para adolescente na escola pública.

Pois, acreditamos que compreender os aspectos teóricos sobre ensino da Arte pode contribuir positivamente no planejamento das aulas para envolver os alunos e tornar a aprendizagem significativa e prazerosa. Entretanto, é importante a compreensão do significado da formação continuada docente para o exercício da prática pedagógica e, principalmente, para a formação da mesma.

Do mesmo modo, a formação continuada passa a ser um dos pré-requisitos básicos para a transformação do professor, pois é por meio do estudo, da reflexão, do constante contato com novas concepções, proporcionada pelos programas de formação continuada, seja particular ou pública, que é possível a mudança. Pois, fica mais difícil de o professor mudar seu modo de pensar e do fazer pedagógico se ele não tiver a oportunidade de vivenciar novas experiências, novas pesquisas, novas formas de ver e pensar a escola que na atualidade necessita de relevantes adequações em diversas áreas.

Portanto, a formação continuada deve ser capaz de conscientizar os professores de que teoria e prática apresentam os “*dois lados da mesma moeda*”, isto é, a teoria o ajuda a compreender melhor a sua prática pedagógica e a lhe dar sentido e, conseqüentemente, que a prática proporciona melhor entendimento da teoria ou, ainda, revela a necessidade de nela fundamentar-se para o melhor uso.

2. REVISÃO DA LITERATURA

O ensino de Artes no decorrer do ensino fundamental, propõem que progressivamente os alunos desenvolvam competências de sensibilidade e de cognição em Artes Visuais, Dança, Música e Teatro, produzindo arte e ampliando contato com o patrimônio artístico, exercitando sua cidadania cultural (BRASIL, 1998).

Diante disso, a didática fará com que os alunos se desenvolvam nas áreas de artes, o planejamento de ensino é um fator primordial na educação. Assim, segundo Haydt (1997), planejar é prever ações e procedimentos que o professor realizará com seus alunos, assim como as atividades que serão realizadas visando atingir os objetivos educacionais.

Para isso, o professor precisa conhecer as necessidades e possibilidades dos alunos, para saber por onde começar, pois alguns já chegam com conhecimento avançado sobre determinado tema e outros nunca ouviram falar de tal assunto, por isso a necessidade de sondar a turma. (HAYDT, 1997)

Outro aspecto é conhecer os recursos disponíveis na escola, na maioria dos casos, são poucos recursos existentes e por isso, a criatividade e investimento do professor, entram em ação, apesar de não ser o ideal, mas muitos compram materiais para facilitar a aula. (HAYDT, 1997)

Os objetivos devem ser adequados para a turma de acordo com público e distribuir os conteúdos a serem assimilados ao longo do período assim como os recursos a serem utilizados deve ser preparado previamente (HAYDT, 1997).

Para o auto o planejamento é um processo envolvendo várias operações mentais como: analisar, refletir, definir, selecionar, distribuir ao longo do tempo, prever formas de agir e organizar. Dessa forma, para o ensino de Artes, todos esses itens são aplicáveis, pois se trata de um processo com o objetivo de ampliar o conhecimento do aluno por meio da Arte em todos os seus aspectos.

A educação deve garantir o desenvolvimento dos sujeitos em todas as suas dimensões (intelectual, física, emocional, social, cultural e político), nesse contexto, a escola é o espaço usado para que ocorra essa formação integral. Para Brasil (2010), a unidade educacional assume o papel de articuladora das diversas experiências educativas que os alunos podem vivenciar, respeitando e valorizando os diferentes saberes a partir de uma intencionalidade clara que favoreça a aprendizagem.

Dada a importância do processo didático e a unidade escolar como espaço para desenvolvimento integral do aluno, é preciso saber alguns aspectos sobre adolescência, período marcado por comportamentos conflitantes.

A adolescência é um período que os adultos costumam chamar de fase do aborrecimento, devido aos grandes conflitos que surgem entre adolescentes e adultos.

De acordo com Santrock (2014) os estereótipos dos adolescentes são abundantes, o exemplo de uma fala típica desse grupo de pessoas é em relação ao emprego, apesar de desejarem quando conseguem não querem mais trabalhar. Outros estereótipos conhecidos são afirmações que os adolescentes são preguiçosos, pensam somente em sexo, entre outros tantos ditos pela sociedade.

Segundo Santrock (2014), a mídia tem uma parcela de culpa, pois é recorrente a imagem de adolescentes rebeldes, conflituosos e até mesmo delinquentes, isso acaba generalizando todos como se fosse igual, porém, não mostram o trabalho social que muitos adolescentes desenvolvem como serviço comunitário, por exemplo. Por isso, deve-se pensar no lado positivo do adolescente, já que o estereótipo negativo já está amplamente bem divulgado.

Há uma abordagem positiva chamada de Desenvolvimento Positivo dos Jovens (DPJ) usado para enfatizar os pontos fortes e as características positivas desses adolescentes e jovens.

“Nessa abordagem (DPJ) são descritos cinco Cs”, vejamos:

Competência envolve ter uma percepção positiva das próprias ações em áreas de domínio específico – social, acadêmica, física, carreira, etc.

Confiança consiste em ter uma noção positiva global de autoestima e autoeficácia (uma noção de que se pode dominar uma situação e produzir resultados positivos).

Conexão caracteriza-se pelas relações positivas com os outros, incluindo família, amigos professores e indivíduos da comunidade.

Caráter inclui o respeito pelas regras sociais, compreensão do certo e do errado e integridade.

Cuidado/compaixão, inclui demonstrar preocupação emocional com os outros, especialmente com aqueles que estão em sofrimento. (SANTROCK, 2014).

Diante desses cinco itens descritos acima, os pesquisadores chegaram à conclusão de que para alcançar essas características é necessário ter acesso a contextos sociais positivos, entre eles, os programas de desenvolvimento de jovens e atividades organizadas, envolvendo professores, líderes comunitários e mentores.

É de extrema importância a exaltação dos aspectos positivos que o adolescente possa apresentar, pois as ênfases aos estereótipos não trarão resultados positivos. Para Santrock (2014) de acordo com o contexto cultural o adolescente terá um comportamento diferente, para exemplificar o autor cita os adolescentes indianos, cerca de dois terços deles aceitam que os pais escolham os seus casamentos.

Nas Filipinas, os jovens sacrificam o seu bem estar para migrarem à outra cidade em busca de trabalho e assim mandar dinheiro para os pais.

Além desses exemplos, os jovens do Quênia e de outras artes do mundo aprendem a sobreviver em meio a situações altamente estressantes, alguns por terem sido abandonados pelos pais, entram na prostituição como meio de sobrevivência (SANTROCK, 2014). O autor menciona que além dos fatores culturais e a exaltação dos aspectos positivos, outros processos são importantes para compreender melhor o adolescente, são os chamados de biológicos, cognitivo e socioemocional.

O primeiro deles, o processo biológico que se refere às transformações físicas no corpo de um indivíduo, dos genes herdados dos pais, assim como o desenvolvimento do cérebro, os ganhos de altura e peso, o melhor desempenho nas habilidades motoras e as alterações hormonais.

Quanto aos processos cognitivos são as mudanças nos pensamentos, na inteligência de um indivíduo, envolve cálculos matemáticos na resolução de um problema por exemplo.

Por fim o processo socioemocional envolve as mudanças nas emoções, na personalidade, nas relações com os outros no contexto social de cada pessoa, trata-se daqueles momentos que são rudes com as pessoas, ao mesmo tempo se divertem com os colegas. Esses comportamentos refletem o papel dos processos socioemocionais.

Outro aspecto ligado à adolescência é o interesse em jogos, a competição é algo marcante que se estende a vida adulta, usando o jogo como diversão e até mesmo como algo profissional.

Há várias definições sobre o jogo e o seu significado para as pessoas, entre elas há uma que mostra o jogo como algo anterior ao que conhecemos sobre cultura: *“O jogo está presente em tudo que acontece no mundo (...) é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”*. (HUIZINGA 1990). Assim, ao escolher uma brincadeira para determinado objetivo, deve ser levado em consideração por parte do professor o conteúdo trabalhado e o contexto antes de aplicar:

“O aluno que está levando a cabo a aprendizagem; o objeto ou objetos de conhecimento que constituem o conteúdo da aprendizagem; e o professor que age, isto é, que ensina com a finalidade de favorecer a aprendizagem” (COLL, 1994 p. 103).

O professor precisa atentar para novas formas de ensino e a prática do jogo deve ser visto pelo docente como uma das mais variadas estratégias pedagógicas, com o foco no assunto trabalhado. Após a discussão e a contextualização do assunto é que deve ser aplicado o jogo.

A partir da contextualização o sucesso do jogo estará diretamente relacionado à maneira com que o professor planejou a aplicação do momento lúdico.

Quando o adolescente é envolvido por jogos o tema trabalhado desperta interesse e cria um ambiente agradável, sem a formalidade de uma aula expositiva, proporcionando aprendizado de uma maneira lúdica.

3. A FORMAÇÃO CONTINUADA DO PROFESSOR

A formação continuada é um tema que merece destaque, o conhecimento técnico sobre o assunto a ser ensinado e estratégia são essenciais para que a aula tenha qualidade.

Nas aulas de artes, apesar de ser uma disciplina apreciada pelos alunos, se não houver novas estratégias além do desenho pode ocorrer desinteresse por parte dos adolescentes, fase marcada pelo interesse de aprender coisas novas com jeitos diferentes.

O aluno percebe quando o professor prepara a aula e domina estratégias para ensinar o conteúdo, isso facilita até mesmo na conquista pelo respeito da sala, evitando a indisciplina. Há alguns exemplos de fragilidade no ensino de Artes, vejamos:

Muitas são as questões que envolvem os motivos de tantas fragilidades conceituais e metodológicas no campo do ensino-aprendizagem em Arte: a inexistência de recursos humanos, a inexperiência pedagógica e a consequente falta de questionamentos, são as causas apontadas pelo Parecer nº540/77, [...]. Faz-se necessário repensar o papel da Arte na educação escolar frente às reformas curriculares advindas da LDB atual (Lei 9.394/96) e a consequente divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais-Arte, elaborados pelo MEC [...] que ratificam a presença das diversas linguagens artísticas nas escolas - música, teatro, dança e artes visuais e a Proposta de Diretrizes Curriculares sistematizada pela Comissão de Especialistas de Ensino de Artes Visuais da SESU/MEC. (MAGALHÃES, 2002).

Sabemos que a formação continuada do ponto de vista do professor, não é algo simples, devido à longa jornada de trabalho que são submetidos, muitas vezes precisa trabalhar em duas escolas ou até três, além de cuidar dos afazeres domésticos.

Para isso o ensino a distância por meio de plataformas na internet vem ao encontro dessa necessidade de formação a qualquer hora do dia ou da noite, após a conclusão do curso, o certificado é emitido e válido em todo o território nacional.

Uma das vantagens de cursar a distância é a redução de gastos com alimentação e transporte, arcando apenas com os valores de mensalidades. Pois, há também os cursos a distância oferecida pelas universidades públicas, nesse caso pode ocorrer ofertas de cursos gratuitos.

Para Niskier (1999) o ensino à distância proporciona que os processos de educação e de comunicação sejam amplamente divulgados, alcançando um grande número de pessoas e grupos, por meio do uso de vários recursos didático-tecnológicos.

A modalidade EAD apresenta, portanto, uma saída para que a formação continuada possa ser realizada pelo professor, apesar de não ser o adequado, mas é a uma alternativa.

O ideal é que o professor pudesse ter dentro de sua jornada tempo para formação, mas ainda é uma realidade em poucas cidades brasileiras.

A prática docente deve estar diretamente ligada aos benefícios e qualidade para educação, de maneira consciente que sua prática interfere na vida de muitas pessoas, com a formação continuada, conquistada por meio de formação, trocas entre profissionais da educação, pois todas as boas práticas docentes trarão e benefícios, tanto para os alunos, para a escola e para o sistema de ensino quanto para seu desenvolvimento profissional.

Quanto à formação, Veigas (2010) apud Freitas (2003) estabelece alguns princípios fundamentais que merecem destaque, o autor afirma que a formação deve ser uma ação contínua e progressiva, para isso várias instâncias são necessárias para atingir o objetivo. “A prática é ponto de partida e chegada do processo de formação”.

O objetivo da formação docente deve ser de preparar o professor para as circunstâncias atuais, já que as pessoas estão em constantes transformações às formações devem acompanhar a atualidade (VEIGAS, 2010).

A formação humana significa fazer da escola um tempo de vida, permitindo que os estudantes construam a vida escolar. Por isso, é necessário integrar a formação de professores em processos de inovação e de desenvolvimento organizacional da escola. O processo de formação é centrado na vida da escola como a referência dos professores (VEIGAS, 2010 p.20).

Para o autor (2010) a formação humana dos professores precisa ser compreendida considerando em seu contexto histórico, tendo em vista que a escola e outras instâncias educativas constituem o espaço fundamental do exercício da docência, por essa razão, o espaço escolar também pode ser destinado para formação.

A coordenação pedagógica apresenta um papel importante nesse caso, pois nos momentos destinados a estudos, deverá buscar ter o foco no que acontece na escola e preparar o docente para lidar com a situação.

Dessa maneira, vale ressaltar que a formação tanto inicial quanto continuada apresenta um

papel importante na educação, em todas as disciplinas, e a escola deve ser considerado um espaço para aprendizado considerado o contexto atual para programar novas formações.

4. IMPRESSIONISMO

De acordo com Alvarez-Suárez (2005) no movimento impressionista, o pintor Claude Monet foi um dos artistas que manteve fielmente sua vida nesse movimento, a partir do uso de tintas sensíveis e luminosas. Seus últimos anos foram sofridos devido a uma deficiência visual.

Oscar-Claude Monet nasceu em Paris, em 1840 e viveu na cidade portuária de Havre, lá ocorreu seu primeiro contato com a pintura ao conhecer Eugène Boudin, responsável por estimular a pintura ao ar livre, prática que seria essencial no desenvolvimento de sua técnica e seu estilo (J. Bras. Patol. Med. Lab. 2010).

Assim, aos 19 anos volta a morar em Paris para estudar pintura, sua família desejava que Monet entrasse na tradicional Escola de Belas Artes, porém escolheu ingressar no Atelier Suisse, pois o programa educacional era mais livre e combinava melhor com as características de Monet. Apesar de gostar de desenho, Monet discordava da prática acadêmica das escolas tradicionais, nesse contexto que Monet conhece Pissaro, Manet, Coubert e outros artistas vanguardistas (J. Bras. Patol. Med. Lab. 2010).

Em 1912 com 72 anos de idade recebe o diagnóstico dos médicos, estava com cataratas, ao longo dos anos, a perda na visão impede que o pintor capture nuances e as cores ficam sem sintonia, num tom cada vez mais escuro, mesmo assim, mantém suas pinturas adaptando uma nova posição para trabalhar (ALVAREZ-SUAREZ, 2005).

De acordo com Zanchetta (2004) os impressionistas apreciavam pintura ao ar livre para aproveitar a luz do dia e com isso registrava os tons que refletiam nos objetos, algo diferente do que retratado nos quadros por seus contemporâneos. Os pintores impressionistas não concordavam com as correntes artísticas daquele período por acreditarem que todas as coisas podem ser registradas por meio da pintura, não somente as pessoas.

De acordo com Zanchetta (2004) a ideia dos pintores impressionistas era expressar algo que não estivesse na razão e nem na emoção e sim mostrar a realidade a partir da visão. Assim, o impressionismo quando surgiu foi uma quebra de paradigmas em relação à pintura, essa mudança gerou críticas e elogios, assim, uma nova concepção de fazer arte se expande pelo mundo.

5. IMPRESSIONISMO E OS JOGOS NA AULA E ARTE

Após conhecer um pouco sobre o ensino e a importância da didática, as características dos alunos adolescentes e aspectos sobre impressionismo, será descrito algumas maneiras práticas de trabalhar esse assunto com adolescentes.

Os jogos são bem vistos entre os adolescentes por ser algo diferente da rotina escolar, geralmente pautada na cópia de textos e resolução de questões. Dessa forma, a aula fica mais

divertida ao sair da rotina e os alunos participam da confecção, sem dúvida se forem envolvidos com o tema, farão trabalhos interessantes.

Com assunto sobre impressionismo, deve primeiramente apresentar o assunto aos alunos mostrando as características de pintura, biografia dos pintores e imagens com as principais obras.

A partir do conhecimento desses itens, a sugestão é propor aos alunos que formem grupos de até 5 pessoas, sendo que cada grupo será responsável para confeccionar um jogo, a partir do tema estudado em sala de aula. Após a confecção, cada grupo deve apresentar o jogo para a sala e ensinar os outros grupos, jogando com eles.

Por fim os alunos terão participado de cinco jogos sobre o mesmo tema. A princípio, o professor pode levar um exemplo de jogos, para mostrar as regras e o esquema visual, já que eles deverão apresentar algo que os colegas queiram participar, ou seja, deve ser algo com capricho.

Como exemplo é o jogo do Ludo, um jogo criado pela Comunidade Inamar, visando o aprendizado de crianças, mas que pode ser adaptado para adolescentes, aumentando o grau de dificuldades. Vejamos os conceitos e regras da sua utilização:

LUDO

Objetivos:

Desenvolver o raciocínio lógico;

Reforçar as obras Impressionistas;

Material:

1 tabuleiro para cada 4 alunos,

2 dados;

4 pinos de cada cor: azul, amarelo, vermelho e roxo.

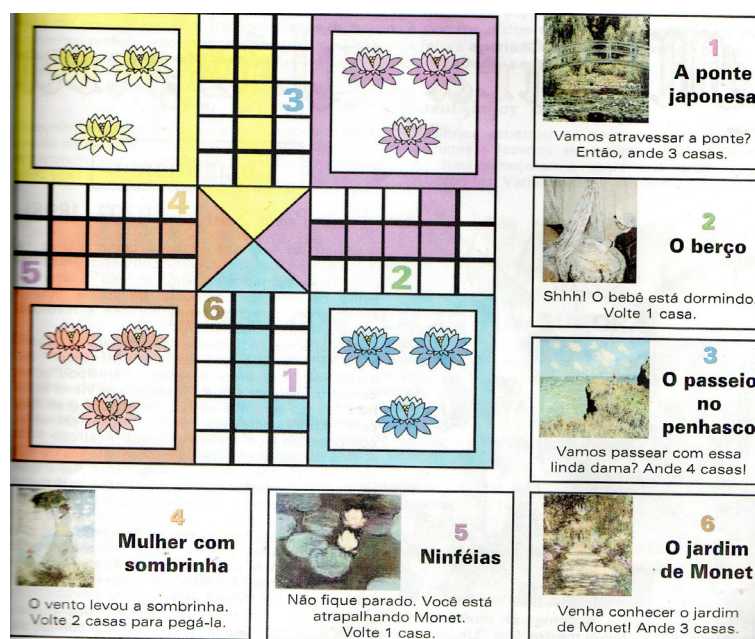
PROCEDIMENTO

1. O ludo pode ser jogado por até quatro participantes. Cada jogador terá quatro pinos da mesma cor.
2. Os jogadores deverão organizar seus pinos nos campos das cores relacionadas aos pinos.
3. O jogador só poderá sair da casa quando a soma dos dois dados for igual a 1 ou a 6.
4. O procedimento é semelhante ao jogo de percurso. Cada participante jogará os dados e a soma dos mesmos será percorrida pelo tabuleiro.
5. Quando um dos pinos caírem nos numerais, o jogador deverá verificar a legenda.

6. Quando o adversário cair na casa que já tiver uma embarcação, ele poderá eliminar mandando-a de volta para a casa anterior.
7. Vence quem conseguir chegar até o centro do tabuleiro com os quatro pinos.

Após explicar aos alunos as regras e como jogar, cada grupo recebe os itens necessários para o jogo e o professor acompanha aos poucos e esclarece as dúvidas. A princípio pode parecer confuso, mas a partir da segunda vez que brincam se encantam. Nesse exemplo do ludo é interessante levar todos os itens necessários para realizar a partida, assim os alunos já percebem como deve o preparo para aplicar um jogo.

Figura 1 – Ludo



Fonte:

Após essa apresentação e o jogo de Ludo é possível perceber se os alunos gostaram da ideia, o importante é motivá-los para que sintam vontade de participar da confecção dos próximos jogos.

Nesse momento, o foco do professor deve ser nas habilidades dos alunos, como visto anteriormente, naquilo que o adolescente faz de melhor, pois sempre surgem falas de que não conseguem fazer.

Outro aspecto importante é ressaltar a relação interpessoal, pois trabalho em grupo as ideias são divergentes e não sabe lidar com a situação, nesse momento, o professor acaba sendo mediador de conflitos.

Com o trabalho em grupo é possível mostrar aos alunos que futuramente ao trabalharem em empresas, os relacionamentos com pessoas das mais diferentes ideologias podem gerar atritos, nesse ponto, ter controle emocional é essencial para que o objetivo seja alcançado.

Após abordar sobre esses temas com alunos, a sala é dividida em grupos, cada um com seu material selecionado para começar a confecção.

O jogo da memória é algo simples de montar desde que as imagens sejam impressas previamente com quadros famosos de pintores impressionistas como Monet, com a imagem e o nome da obra.

Os alunos recortam e colam as imagens em cartolinas no tamanho de 10x10cm e o jogo está pronto. As cartas devem ser colocadas viradas para cima e os participantes observam atentamente onde está cada imagem. Após quinze segundos de observação, as imagens são viradas para baixo e começa o jogo. A regra é virar a primeira imagem no mesmo lugar, não pode remover, pois saindo do lugar confunde o participante. Se a segunda imagem for à mesma, o participante ganha um ponto e tem mais uma chance de jogar.

Esse jogo da memória possibilita exercitar os nomes dos quadros pintados por Monet, trabalhando a mente e o conteúdo de artes.

Com as cartas do jogo da memória é possível aproveitar para o jogo do “rouba monte”, porém é preciso que tenha pelo menos 52 cartas, ou seja, precisa de mais cartas que o jogo da memória.

Outra sugestão é confeccionar um dominó com imagens das obras de vários pintores impressionistas, para montar um jogo com a quantidade de peças necessárias.

O bingo é outra maneira de jogar, as cartelas podem mesclar o nome do pintor e diversas obras impressionistas. Ao ser sorteado, na cartela marca-se o ponto com um pedaço EVA, assim a cartela poderá ser usada posteriormente.

São alguns exemplos de jogos comuns que podem ser adaptados para o tema de Artes, no caso, impressionismo de Claude Monet.

Mostrando aos alunos o conceito e como jogar, eles devem procurar a partir de seus conhecimentos prévios maneiras de adaptar e até mesmo desenvolver um jogo novo, o incentivo a criatividade também faz parte do ensino das Artes.

Esses são apenas alguns exemplos do que pode ser estimulado entre os adolescentes.

6. CONCLUSÕES

A partir dessa pesquisa percebe-se que para lecionar Artes é preciso envolver os alunos para que se sintam atraídos pela arte, apreciar o belo. Para isso, o professor precisa compreender aspectos da adolescência e trabalhar o conhecimento de mundo para planejar uma aula lúdica e atrativa.

Esse período marcado por transformações reflete no comportamento do aluno, diante disso, se o professor compreender alguns aspectos poderá ter uma base melhor para lidar com os alunos.

Uma das ações é focar nas qualidades do aluno, com isso o professor cria um vínculo e assim a interação ocorrerá, o professor consegue envolver o aluno para que crie o desejo de aprender.

O ensino da arte será proveitoso se o aluno estiver envolvido e interessado, para isso a escola é o espaço destinado para que ocorra o aprendizado. O professor é peça primordial para que ocorra esse processo. Dessa forma, a didática em sala de aula pode contribuir significativamente

para o aprendizado, por isso, a formação continuada é tão importante para o professor, apesar das condições de trabalho e a excessiva carga horária de trabalho, para isso, uma alternativa são os cursos à distância.

Além da formação continuada, as estratégias de ensino devem ser pesquisadas e adequadas para o público alvo. Nesta pesquisa os jogos foram utilizados como uma maneira de envolver os alunos sobre o impressionismo, pois os jogos são conhecidos, e quando adaptados com o tema facilita o ensino/aprendizado.

REFERÊNCIAS

ALVAREZ-SUAREZ, ML. Las cataratas de Monet. **Arch Soc Esp Oftalmol**. v. 80, n. 9, p. 555-556, set. 2005. Disponível em <http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0365-66912005000900013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 01/ago/ 2017.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC / SEF, 1998.

_____. **Resolução** CNE /CEB nº04/10. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004_10.pdf>. Acesso em 01/Ago/2017.

COLL, Cesar et. al. **Desenvolvimento Psicológico e Educação: necessidades educativas especiais e aprendizagem escolar**. Porto alegre: Artes Médicas, v3 1994.

Comunidade Inamar. **Revista Brincar de Aprender**. 16º Planejamento, 2010.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso didática Geral**. São Paulo: Ática, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2ª edição, (1990). Tradução: João Paulo Monteiro.

MAGALHÃES, A. D. T. V. **Ensino de arte: perspectivas com base na prática de ensino**. In: BARBOSA, A. M. (Org.). *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Cortez, 2002.

NISKIER, Arnaldo. **Educação à distância: a tecnologia da esperança: políticas e estratégias para a implantação de um sistema nacional de educação aberta e à distância**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1999.

J. BRAS. PATOL. MED. LAB. Monet: o pai do impressionismo. Rio de Janeiro: v. 46, n. 3, June 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-24442010000300001&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 13/ Ago/ 2017.

SANTROCK, Jonh W. **Adolescência**. Porto Alegre, 2014.

VEIGAS, Ilma Passos Alencastro. (orgs). **A escola mudou. Que mude a formação de professores**.

Campinas, SP: Papyrus, 2010.



INFORMAÇÕES DOS AUTORES

Eliete Braga é professora no Ensino Fundamental II e médio, licenciada em Matemática e Ciências pela Faculdade Associada Ipiranga (FAI). Atualmente é efetiva na EMEF Ana Maria Alves Benetti e na E.E. Délcio de Souza Cunha. Email: eliete.braga@hotmail.com

Renata Alves Orselli é mestre em Semiótica e Tecnologia da Informática e Educação UBC-SP, Pós-graduada em Língua Portuguesa PUC-SP e Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS INICID/SP, graduada em Letras e Direito pela Universidade Braz Cubas – UBC/SP e Professora da Faculdade Integrada Campos Salles – FICS2017. renata.orselli@outlook.com