

0550 - O ENSINO DA ARTE E A LEITURA DA IMAGEM ATRAVÉS DA CULTURA VISUAL - Augusto Hendricus Vossenaar Neto (FAAC, UNESP, BAURU) - augusto_naar@yahoo.com.br.

Introdução: No contexto de investigação e discussão sobre leitura de imagem através da cultura visual, surge a proposta de realizar jogos educativos com arte para o ensino da leitura da imagem com os professores da rede pública municipal e estadual de Bauru. Como bolsista e estudante do curso de Educação Artística também desenvolvi um jogo educativo intitulado Múltipo. **Objetivos:** Este jogo tem como objetivo desenvolver a percepção estética e a assimilação de novos saberes de modo a possibilitar ao aluno um conhecimento da arte e conseqüentemente da leitura da imagem. **Métodos:** Para o desenvolvimento do jogo, utilizou-se a estrutura das 52 cartas do baralho convencional, alterando-as de modo a incluir obras de arte. Desta forma, foram escolhidas obras do período Modernista brasileiro e do Contemporâneo mundial, valorizando a arte nacional do século XX e apresentando ao aluno uma visão geral das obras do seu tempo, auxiliando, desta forma, na busca de uma visão consciente do momento histórico em que vive. As imagens escolhidas foram divididas em duas categorias, em uma temos obras realizadas sobre suporte bidimensional como quadros a tinta a óleo e em outra, obras realizadas em espaço tridimensional como as esculturas e instalações. Dentre os artistas brasileiros de meados do século XX temos: Anita Malfatti, Lasar Segall, Tarsila do Amaral, C. Portinari, Di Cavalcanti, Oiticica, Luiz Sacilotto, Lygia Clark, Victor Brecheret. Dos contemporâneos: Enzo Cucchi, Evandro Carlos Jardim, Gustavo e Otávio Pandolfo, Regina Silveira, Shirana Shahbazi, Vik Muniz, Leda Catunda, Kiki Smith, Anish kappor, Fred Wilson e Jake e Dinos Chapman. Além destas duas categorias também foram desenvolvidas cartas, pensando na questão de ampliar a capacidade reflexiva, que contém conceitos acerca de arte moderna e contemporânea, como o de Greve na Arte. **Resultados:** A apresentação do jogo se deu através da reunião de um grupo de professores da rede pública estadual e municipal com a discussão sobre o procedimento e as regras a serem implantadas. Dos resultados da discussão chegou-se a conclusão de que não basta somente um conhecimento formal, conceitual e prático em relação às artes. É preciso educar o olhar a diversas representações visuais de modo a instigar o aluno. Tendo isso em vista, pensou-se em um jogo educativo que pudesse proporcionar aos alunos mais do que a compreensão e a assimilação de conhecimentos, mas gerar nele novas experiências estéticas, um contato com o mundo da arte que enriquecesse as suas vivências intelectuais.