

---

## Proposta de *Framework* Para o Ensino/Aprendizagem de Artes no Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio<sup>1</sup>

Daniel Júnior FREIRE<sup>2</sup>

Fabio Ribeiro GARCIA<sup>3</sup>

Luiz Francisco Alves de ARAÚJO<sup>4</sup>

Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife, PE

### RESUMO

O presente estudo destina-se a discutir a necessidade da alfabetização visual, entre a importância da exposição de imagens e os seus significados através do pensamento crítico, como forma de reflexão entre educandos matriculados no ensino médio integrado, tal como a importância do design na educação. Objetivando a proposta deste trabalho, foi formulado um *framework* para orientar educadores nas aulas de artes, com o intuito de alfabetizar visualmente os educandos, baseado em metodologias do design gráfico e de alfabetização, através das produções de ilustrações pelos educandos e posteriormente a análise dessas entre as turmas de educandos envolvidas, estruturando o processo experimental e análise deste trabalho. Portanto, espera-se que a proposta de *framework* elaborada neste trabalho possa auxiliar no ensino de artes para estudantes.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação; Educação; Alfabetização visual; design; artes visuais.

### Introdução

A alfabetização visual significa simultaneamente interpretar as imagens de outros e produzir imagens com sentido comunicacional, estimulando habilidades de aspectos indutores ao senso crítico, reunindo conceitos sobre o analisar, refletir, criticar imagens, assim como compô-las. Präkel (2010) destaca a importância de estudos para valorizar o discernimento na alfabetização visual. Por sua vez, como pilar investigativo, cabe a fundamentação teórica sobre a alfabetização visual e a relevância do design gráfico para a educação, este, compreendido por mediar a translação de conteúdos, dando forma material a conceitos intelectuais Coutinho & Lopes, (2011), Fontoura (2002).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestre em Design pelo Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife, e-mail: [danieljfreire@gmail.com](mailto:danieljfreire@gmail.com)

<sup>3</sup> Doutor em Ciências. Professor Instituto Federal do Pará, e-mail: [fabiogarcia.5@gmail.com](mailto:fabiogarcia.5@gmail.com)

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor do Programa de Pós-Graduação em Design do Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife, e-mail: [lfaa@cesar.org.br](mailto:lfaa@cesar.org.br)

---

Complementando o ciclo sobre a ferramenta que a pesquisa projeta, é inserido o design gráfico, onde Alhajri (2016) defende como prática que estimula a criatividade, apoiando o uso de ferramentas analógicas básicas, tais como lápis, esboços, papel, pincéis no ensino de habilidades gráficas no ambiente educacional. O formato de ensino é capaz de estimular a capacidade do aluno a desenvolver certas qualidades, como treinar a mente e a coordenação, parte do processo criativo que incentiva a resolução de soluções por meio da progressão imaginativa.

Diante a importância sobre o design gráfico, torna-se coerente expor a relevância entre a composição visual relacionada a alfabetização visual. Sob esta visão, Cheow (2006) argumenta que embora o uso de computadores seja conveniente e necessário, fica aquém em imitar as qualidades peculiares como em materiais trabalhados a mão.

Segundo Sanches & Martins (2015) o desenvolvimento do alfabetismo visual é fundamental, pois o refinamento deste tipo de percepção ajuda na identificação dos códigos não verbais que se manifestam no contexto sociocultural; quesito imprescindível na decodificação e transposição de valores estético-simbólicos. “[...] as formas ocultas de persuasão na publicidade, o impacto das novas tecnologias nas características das formas artísticas, os ideais transmitidos aos jovens”(EISNER, 1972, p. 65).

Ao longo da trajetória profissional no âmbito educacional e por externar memórias complementares fidedignas ao período discente, carrega-se a motivação sobre o ler e o escrever, porém, dificilmente percebendo que devemos tornar essa paralela, a importante motivação a interpretação de imagens. Dondis (2003) cita que o teor de comunicação visual depende da intuição e do acaso, o que dificulta a absorção de temas ante a espessa camada de conteúdo visual que acaba caindo ao rigor da irrelevância ou despercebida por grande parte da sociedade.

Ilustrando a perspectiva de eventuais melhorias ou desenvolvimento cognitivo atrelado ao pensamento crítico, a presente pesquisa explana um ciclo que transita entre os princípios e finalidades da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) no tocante ao ensino médio, atenuando-se ao pensamento crítico e o desdobramento da autonomia intelectual.

A criatividade, torna-se, então, protagonista em uma sociedade que aborda a preparação para o trabalho desde a educação. Tremblay (2011) destaca a renovação do pensamento crítico como um complemento necessário da valorização do processo criativo. Sob esta visão, este autor salienta que a criatividade se encontra na interseção de

---

uma teoria do capital humano, de uma política, de uma reestruturação industrial e torna-se alvo para os ministérios da indústria, da educação, da cultura e da comunicação.

Barbosa (2017) ressalta que a retirada da arte como disciplina escolar significa reduzir a possibilidade do desenvolvimento de habilidades importantes para os jovens, relacionadas com o desenvolvimento de sua subjetividade e com a formação profissional. É possível destacar também, que existe a contradição referente à subtração da disciplina de artes da obrigatoriedade curricular, assim como consta o documento vigente relativo ao BNCC, difere sobre a sua valorização por competências indutivas relacionadas à preparação do educando para mercado de trabalho.

Ainda, de acordo com Vygotsky (2009) a fragmentação do ensino de artes no período escolar contribui para o desabastecimento no processo de desenvolvimento do aluno, onde, este mesmo autor afirma que existe a apropriação da cultura internalizada sobre as práticas sociais consideráveis, e que estas, serão transportadas para um futuro contexto social. Ao passo que a educação seja capaz de produzir a capacidade de munir o cidadão por meios intelectuais, ao qual sua absorção é capaz de tornar uma sociedade fértil e produtiva em conhecimento. Observado por McLuhan (1996, p.84), “nenhuma sociedade teve um conhecimento suficiente de suas ações a ponto de poder desenvolver uma imunidade contra suas novas extensões ou tecnologias. [...] a arte pode ser capaz de promover uma tal imunidade”.

Quanto ao mercado de trabalho, para Guimarães (2016) a criatividade tão exigida no meio adulto, se vê comprometida num futuro próximo, quando o “fazer arte” não se torna um exercício constante em suas rotinas escolares, da mesma forma que Ostrower (1987) enfatiza que a criatividade infantil se diferencia da criatividade adulta, corroborando com Borba (2009) ao falar da necessidade e do incentivo para as crianças brincarem, imaginarem e incorporem a dimensão da arte. E os adultos por ter que [...] despertar linguagens adormecidas, acionar esferas diferenciadas de conhecimento [...] ciência e arte, afetividade e cognição, realidade e fantasia (OSTETTO; LEITE, 2011, p. 12).

Com base nessas discussões, este trabalho pretende sugerir a importância das habilidades técnicas do design gráfico e o desenvolvimento da alfabetização visual projetando o pensamento crítico nas aulas de artes no ensino médio integrado. Inspirando-se em BRASIL (2018) onde, relaciona a definição de competência na BNCC, ao relatar a mobilização de conhecimentos e habilidade, incluindo práticas e cognição, e sua inserção

---

na educação profissional técnica de nível médio, integrada ao ensino médio em relação à educação criativa para o mercado de trabalho.

Diante de uma era imagética, em uma sociedade onde a comunicação tem se estabelecido cada vez mais de forma gráfica, na qual somos sobrecarregados de estímulos visuais envoltos por apresentações planejadas emitindo mensagens visuais, o que compõe, segundo Munari (1997) a comunicação visual. Essa forma de comunicação ainda participa “da emergência de uma sociedade do espetáculo que subverteu as regras do jogo tanto na vida política quanto no mercado (publicidade, economia da informação e da comunicação) (LEVY, 1996, p. 101). Nesta era, Levy também afirma que as imagens trazem consigo diversos conceitos e que são produzidas e transmitidas no cotidiano de forma fluente.

Através das características imagéticas presentes no contexto atual, acredita-se que o estímulo ao pensamento crítico desenvolvido através da alfabetização visual, corresponda com a missão das escolas. Sob esta visão, Dondis (2003) destaca que ver e compartilhar o significado a certo nível e universalidade, exige que se ultrapassem os poderes visuais inatos do organismo humano, além das capacidades intuitivas ao qual somos programados para tomada de decisões visuais numa base mais ou menos comum, e de preferencias pessoas e dos gostos individuais.

Fundamentando-se nos princípios da comunicação visual, segundo o conselho Internacional das Associações de Design Gráfico Icograda (2013), o design gráfico atrela-se como atividade técnica e criativa relacionada não apenas como o produto de imagens, mas como a análise, organização e comunicação. Por meio deste conceito, originou-se a possibilidade de inserir o design gráfico como ferramenta no intuito de alfabetizar o educando, visualmente.

Equiparando a importância do ensino da gramática para comunicação oral, verbal ou escrita, surge a proposta do estímulo o desenvolvimento da alfabetização visual para adolescentes matriculados no ensino médio integrado, diante as aulas de artes. Por ser o ensino médio composto por maioria de alunos adolescentes, relacionando com a necessidade do estímulo cognitivo, especificamente ao viés do pensamento crítico, onde Torrance (1976) descreve a adolescência, como período da vida relacionada ao declínio relativo a competências criativas, devido as latentes modificações pubertárias, considerando a necessidade de ensinar adolescentes, o reforço por meio de habilidades de

---

design gráfico para o lidar com esse nicho de informação, estimulando o resgate do desenvolvimento do pensamento crítico.

Diante essa perspectiva, evidenciamos o poder da escola e o seu papel importante na sociedade, juntamente a base nacional comum curricular, ao qual acolhe jovens com o objetivo de viabilizar a educação e os tornar aptos ao aprimoramento cognitivo em específico, o desenvolvimento do pensamento crítico, corroborando com Fontoura (2002) ao afirmar que o futuro da escola será o de construir o conhecimento mesmo com os naturais avanços gerados pela sociedade.

Assim, o presente trabalho avalia a importância da alfabetização visual por meio do design gráfico com o intuito de reforçar a autonomia do pensamento crítico, como meio para expressão, discussão e reflexão coletiva, onde Okasaki & Kanamaru (2018) afirma ser um processo fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem estética e artística além de possibilitar a conscientização do educando quanto a si mesmo, ao outro e ao mundo. Desenvolvendo desta forma, um cidadão e sujeito crítico.

## **Desenvolvimento**

Para a construção de um *framework*, com o objetivo de relacionar o educando e a sua produção gráfica individual, instrumentalizando-o a compreender e analisar os elementos visuais através do processo de alfabetização visual na disciplina de artes, componente curricular do Ensino Médio Integrado.

O termo *framework* que é utilizado nesta proposta, pode se ser definido como uma estrutura conceitual básica de itens para contribuir no ensino/aprendizagem de um público, onde pode ser aplicado ferramentas da computação, desenho técnico, artes e/ou design gráfico, para a alfabetização visual, conseqüentemente, a otimização do pensamento crítico.

Com o intuito de compreender o discernimento do educando em relação a alfabetização visual e o pensamento crítico, baseado na BNCC, foi desenvolvido em parceria com o corpo docente da disciplina de artes do Instituto Federal do Sertão Pernambucano-IF Sertão-PE, campus Petrolina, onde foram analisados docentes da disciplina de artes, para construção do *framework* fundamentado na metodologia do design gráfico, e em métodos vigentes e conceptivos para a leitura da imagem.

Nesta proposta, foi empregada a metodologia qualitativa, a qual, tem como premissa, o trabalho com a subjetividade, profundidade e intensidade do fato que a

constitui, devido ao projeto educativo ser desenvolvido por meio de produção gráfica em aulas de artes e por manifestar uma abordagem subjetiva ao permitir análises relacionadas aos trabalhos dos educandos, outorgando ao pesquisador posicionar-se reflexivamente diante dos dados coletados. Ainda, de acordo com Minayo (2012) pesquisas qualitativas se caracterizam por analisar o comportamento humano, do ponto de vista do ator, utilizando a observação naturalista e não controlada.

A pesquisa seguiu a estruturação de um estudo de caso, onde Abrami (2015) afirma que, o estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real e é oportuno quando as circunstâncias são complexas e podem mudar, quando as condições trabalhadas que dizem respeito não foram encontradas antes, quando as situações são altamente politizadas, onde foi apurada a existência real do projeto educativo produzido. Foi essencial desenvolver e aplicar um *framework* para a observação da prática do projeto em uma turma do Ensino Médio Integrado, especificamente na disciplina de artes.

O estudo foi realizado em um campus do IF Sertão-PE, onde é ofertada a disciplina de artes, obrigatória para o Ensino Médio Integrado. A pesquisa teve como público estudado os educandos dos primeiros anos dos cursos técnicos de Informática, Química, Eletrotécnica e Edificações compondo um total de 119 educandos regularmente matriculados no ano de 2018 com idades entre 14 e 16 anos.

O envolvimento de adolescentes no ensino médio na estrutura da pesquisa qualitativa viabiliza a investigação sobre a produção e análise do pensamento crítico com o público observado, tornando intrínsecas as características abordadas e correlacionadas sobre as técnicas produtivas utilizadas na construção e leitura de ilustrações e a elaboração desta pesquisa. A proposta diante a sala de aula ao qual foi cenário escolhido, foram colhidos os dados que por meio da observação, perante o desenvolvimento das etapas do *framework* com os educandos.

A estruturação da inserção da pesquisa nas salas de aula, alicerçou através do engajamento entre a alfabetização visual e o conteúdo disponível na grade curricular da disciplina de artes. As intervenções foram aplicadas em 4 aulas, duas para a explicação das duas etapas metodológicas, que visando explicar o design gráfico e a leitura das imagens para os educandos.

Contemplando a primeira etapa do *framework*, foi empregada a metodologia proposta por Munari (1981) e adaptada por Freitas, Coutinho & Waechter (2013) para a

---

organização do processo de design gráfico, inserida no presente trabalho com a intenção de introduzir aos educandos através de aulas, o desenvolvimento das ilustrações.

O modelo de *framework* desenvolvido é formado por orientações básicas que direcionam os docentes da disciplina de artes, com o objetivo de estimular o pensamento crítico em adolescentes do Ensino Médio Integrado, através da produção e leitura de ilustrações. Baseado na forma de composição das tabelas e modo de explicação das imagens na ferramenta desenvolvida, onde a maioria dos autores comparam os passos com ingredientes e receitas, o *layout* onde envolve os passos do *framework*, além dos ícones representativos para cada etapa, aliam-se intencionalmente para o público estudado.

Para complementar a instrução sobre as imagens, o enquadramento e o ciclo de entendimento sobre perfis da gramática visual, procurou-se nesse trabalho enriquecer a base teórica com objetivo de obter bons resultados sobre o *framework* estruturado e aplicado. Compondo a metodologia para a leitura de ícones, as turmas participantes foram fundamentadas com o método de Panofsky (1981) para a valorização do conhecimento referente à leitura das ilustrações.

Baseado no contexto educacional social e cultural dos educandos participantes da pesquisa, sendo deliberado o livre arbítrio para que a docente definisse um tema para abordar os passos da construção do *framework* durante as aulas com as turmas selecionadas.

O tema escolhido para o trabalho é a própria identidade, com a proposta de conduzir a arte como resultado na existência do aluno no mundo, então se eu existo no mundo eu preciso entender primeiro quem sou eu e o que me forma, entender que eu sou um indivíduo, sujeito que tenho as minhas escolhas individuais, pessoais, mas que também são reflexos de um coletivo. Já que estávamos trabalhando a ideia de cultura, de coletivo, cultura material, do que é público [...] (Educadora V.L.T.)

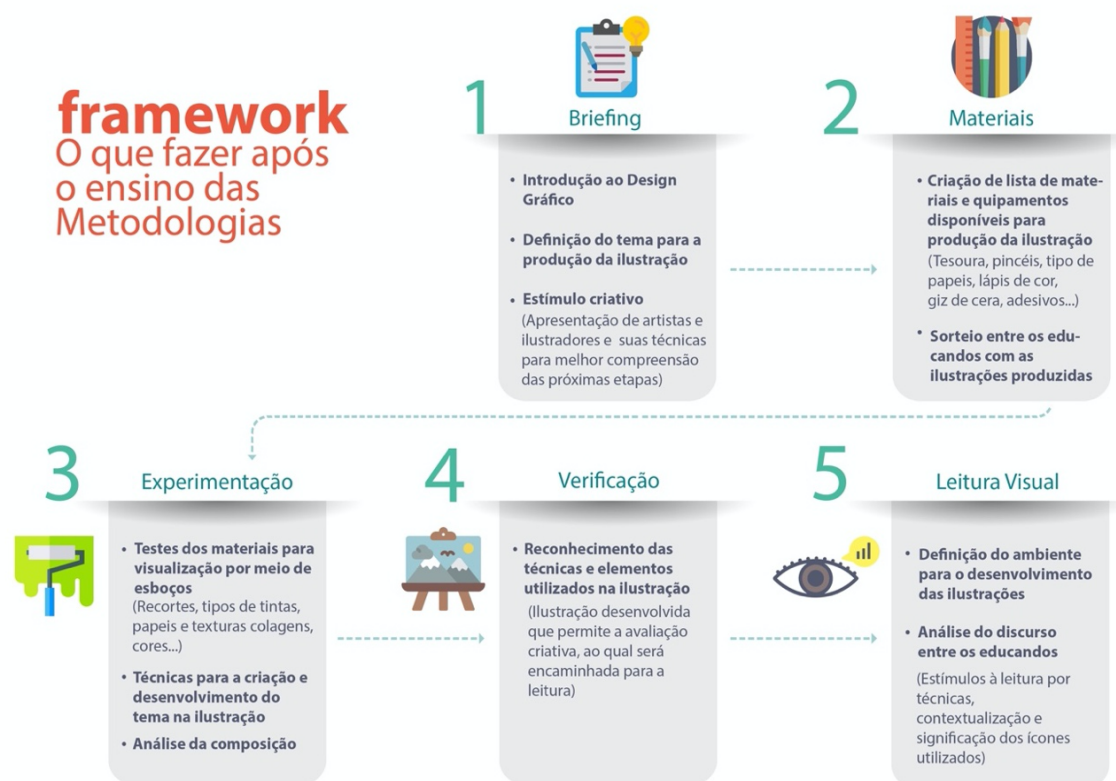
O primeiro passo do processo de desenvolvimento desse trabalho contou com a produção das ilustrações, que faz parte da primeira etapa para a construção do *framework*, onde, os educandos participaram de aulas expositivas com conteúdos para a produção gráfica, tendo em vista a metodologia do design gráfico por Freitas, Coutinho & Waechter (2013) que indicam a representação e composição do design gráfico por textos, símbolos ou ilustrações, seguindo as etapas do *framework* proposto (Figura 01).

O tema proposto, juntamente as informações passadas nas aulas expositivas ministrada pelos docentes, compôs o papel do *briefing*, que consistiu na organização de



ideias para que os alunos apontassem uma solução de forma individual para o problema em sala de aula, neste caso, foi a criação de uma ilustração, o que facilitou algumas acepções sobre o processo criativo por meio de uma decomposição das ideias.

Figura 01 – Modelo de *framework Mindmappin* proposto para avaliação do ensino/aprendizagem na disciplina de artes



Fonte: Freire, Garcia e Araújo (2020).

Durante o processo de produção das ilustrações pelos educandos, a metodologia que orientou as atividades e os passos desta pesquisa, se integraram na projeção do pensamento crítico de cada aluno.

Os dados obtidos relativos aos educandos e a suas produções, ao encontro do progresso interligado ao aprendizado, perdurou através das contribuições inerente a observação e compreensão sobre os processos metodológicos aplicados em sala de aula na disciplina de artes do ensino médio, resultando em um diálogo positivo entre o formato do *framework* e os docentes.

A investigação sobre os estudantes envolvidos na pesquisa e os dados obtidos através de questionários, entrevistas semiestruturadas, foram inseridos no processo de análise do discurso, para interpretação da fala do educando correlacionando com as



metodologias abordadas, ajudando a conceituar a análise da proposta deste trabalho na educação, tomando posse do conhecimento em relação à validação do framework e o aprendizado do educando diante o design gráfico como ferramenta para o ensino da alfabetização visual.

### **Considerações**

A proposta aponta a necessidades do ensino de artes para contribuir com a formação do pensamento crítico dos educandos. A sala de aula, ainda, encontra-se no universo do desenvolvimento humano, cabe aos profissionais envolvidos, desempenhar através da criatividade, novos formatos para inserir aos educandos, competências para observar nitidamente o que lhes transmitem.

A inserção do design gráfico na disciplina de artes organizou não só as ferramentas e a metodologia, além disso, foi possível fazer a ligação entre as metodologias e a acentuação cognitiva criativa em relação a uma visão nítida do que podemos transmitir como “peneirar” todo o conteúdo gráfico ou não, transmitido pelos meios de comunicação.

### **Referências**

ABRAMI, P. et al. Strategies for teaching students to think critically: A meta-analysis. **Review of Educational Research**, v. 85, n.2, p. 275–314, 2015.

ALHAJRI, S. The Effectiveness of Teaching Methods Used in Graphic Design Pedagogy in Both Analogue and Digital Education Systems. **Universal Journal of Educational Research**, v. 4 n. 2, p. 422-425, 2016.

BARBOSA, A. M. **Ensino da arte e do design no Brasil: unidos antes do Modernismo**. Revista Digital do LAV, Santa Maria, vol. 8, n. 2, p. 143-159. 2015.

BARBOSA, A. M. **O dilema das Artes no Ensino Médio no Brasil**. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 7, n.13. 2017.

BORBA, M.C. **Potential scenarios for Internet use in the mathematics classroom**. ZDM Mathematics Education, 2009.

BONDUKI, I. P. C. **Notations in passing – uma tese visual por Nathan Lyons**. ARS (São Paulo), São Paulo , v. 16, n. 33, p. 81-99, Aug. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

---

COUTINHO, S. G; LOPES, M. T. **Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro.** In: Marcos Braga (Org.) Papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional. São Paulo: Editora SENAC, p. 137-162, 2011.

DONDIS, D. **A Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

EISNER, E. W. **Educating artistic vision.** New York: Macmillan, 1972

FONTOURA, A. M. **EdaDe: a educação de crianças e jovens através do design.** Tese de doutorado. Florianópolis: UFSC, 2002.

FRASCARA, J. **Diseño gráfico y comunicación.** Buenos Aires: Infinito, 1988.

FREITAS, R. F.; Coutinho, S. G. & Waechter, H. N. 2013. **Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares.** Estudos em Design, v.21, Rio de Janeiro, 2013.

GUIMARÃES, A. C. V. **Caderno de arte na escola: espaço simbólico na construção do conhecimento sensível.** 109f. Dissertação (mestrado) – Instituto de Artes. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP. 2016.

ICOGRADA - **International Council of Communication Design.** About ICOGRADA, 2013. Disponível em: <<http://www.icograda.org/about/about.htm>>. Acessado em: 15 de nov. de 2018.

LÉVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1996.

MINAYO, M. C. S. **Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade.** Ciências da saúde coletiva, v.17, n.3, p.621-626. 2012.

MOTLEY P. **Critique and process: signature pedagogies in the graphic design classroom.** Arts Humanities Higher Educ. v. 16, n. 3, p. 229–40. 2016.

MUNARI, B. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática.** Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

OKASAKI, A.; KANAMARU, Antonio Takao. **Ensino da arte e desenvolvimento da leitura visual: uso da estamparia têxtil no ensino médio.** Educ. Pesqui., São Paulo, v. 44, e162822, 2018

OSTETTO, L. E. **Educação infantil e arte: sentidos e práticas possíveis. Caderno de Formação: formação de professores educação infantil princípios e fundamentos.** Acervo digital Unesp, v. 3, p. 27-39. 2011.

OSTROWER, F. **Universos da arte.** 13 ed. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

PANOFSKY, E. **Significado nas Artes Visuais.** 3. ed. São Paulo: Perspectiva. Trad. M. C. F. Keese e J. Guinsburg, 2007.

---

PISHEH G., EA, NejatyJahromy, Y, Badri Gargari, R, Hashemi, T, Fathi-Azar, E..  
**Effectiveness of clicker-assisted teaching in improving the critical thinking of adolescent learners.** J Comput Assist Learn. v.35, n. 82–88. 2019.

PRÄKEL, D. **The Fundamentals of Creative Photography**, AVA Academia, Lausanne, Switzerland, 2010.

SANCHES, M. C. de F.; M., S. R. M. Projetando mensagens visuais: a contribuição das ferramentas de síntese imagética no design de moda. **Revista Estudos em Design (online)**. vol. 23, n.1, p. z108-117. 2015.

SANTAELLA, L. **Leitura de imagens**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

TORRANCE, E. P. **Criatividade: Medidas, testes e avaliações**. São Paulo: Ibrasa. 1976.

TREMBLAY, G. Criatividade e pensamento crítico. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 34, n. 1, p. 255-266. 2011.

VALUCH, C.; Ansorge, U. **Multimed Tools Appl**. Multimed Tools, 2015.

VYGOTSKY, L. **A imaginação e a arte na infância** (M. S. Pereira, trad.). Lisboa: Relógio D'Água. 2009.