

# VIVENCIARTE APRECIAR, REFLETIR E CRIAR

O encontro com as  
artes e a percepção do eu

REDE  
PARCEIRA

PREFEITURA  
BELLONTE

**Professores Responsáveis**

Patrícia Aparecida da Silva Santos

Eduardo de Moraes Brum

# PRIMEIRAS PALAVRAS



Pintura das máscaras (Aluna 4º ano)

## PROJETO

O projeto "Vivenciarte" surgiu do desejo dos professores de Arte e Educação Física do 2º ao 5º ano, da EM Dulce Maria Homem, Patrícia e Eduardo, de trabalhar a Arte como disciplina que realmente contribui para a formação integral das crianças e não apenas como espaço para confecção de murais ou ensaios de apresentações para festas, reforçando estereótipos e resumindo-se a desenhos e coloridos, através de atividades que permitissem aos alunos conhecer aspectos da História da Arte, cultura popular, artistas mineiros e suas obras, vivências artísticas e experimentação de materiais.

## ESCOLA

A escola se localiza em um bairro de classe média baixa, cujas famílias, em sua maioria, são moradoras desde a sua fundação. Muitos avós e pais dos estudantes foram alunos da escola, que foi construída a partir de reivindicações da comunidade, sendo tal fato, motivo de orgulho e de senso da importância da participação e envolvimento nos projetos pedagógicos propostos.

O projeto foi realizado com 275 alunos, com faixa etária de 7 a 11 anos, distribuídos em 10 turmas, no turno da tarde da escola.



Famílias visitando trabalhos na "Mostra Cultural"



Releitura - Obras de Inimá de Paula (Aluna 3º ano)

Assim, é imprescindível que seja proporcionado à criança, precocemente, acesso a ambientes e atividades que propicie múltiplas vivências, expandindo os horizontes de conhecimento de tal forma que instigue e transforme o olhar, ampliando sua capacidade de leitura de mundo e compreensão do conceito de cidadania.



Visita Centro de Arte Popular-CEMIG (Alunos 2º ano)

## OBJETIVOS

As artes são linguagens que complementam a linguagem verbal. O trabalho com as artes visuais, a dança, a música e o teatro possibilitam à criança o desenvolvimento da capacidade de percepção visual, ampliando a percepção do corpo, através do ritmo e movimento, exercitando o equilíbrio físico e mental e ampliando a comunicação verbal, visual e gestual, sua capacidade de interpretação e conseqüentemente sua inteligência e percepção, que lhe trará benefícios para todas as áreas de sua vida, ampliando seu repertório cultural, conferindo-lhe maior autonomia, espírito crítico e habilidades investigativas.



Modelagem com argila (Alunos 2º ano)

Partindo dessas premissas, o projeto "Vivenciarte" objetivou proporcionar vivências culturais, sensoriais, investigativas, criativas, lúdicas, cognitivas, participativas e afetivas, por meio de atividades diferenciadas envolvendo as linguagens da Arte: Artes visuais, Dança, Música e Teatro, pretendendo estimular a capacidade de interpretação, criatividade, imaginação e os aspectos afetivos e emocionais necessários à construção da identidade, além da própria inteligência racional e das habilidades motoras.

Foram articuladas atividades corporais e planejadas a visitas a espaços culturais e museais, manifestações populares, estudos biográficos e experimentação de materiais.

# PONTO DE PARTIDA

A busca pela compreensão do ambiente ao seu redor, desde os tempos remotos, é que impulsiona o ser humano a manipular cores, formas, sons e gestos, com a intenção de dar sentido ao mundo a sua volta, de comunicar-se com o outro, possibilitando a compreensão do mundo das culturas e do eu particular, levando-nos a relacionar, refletir e construir novos conceitos.

Partindo dessas premissas, as atividades propostas no projeto “Vivenciarte”, foram planejadas com o objetivo de possibilitar aos alunos envolvidos diferentes vivências culturais, sensoriais, investigativas, criativas, lúdicas, cognitivas, participativas e afetivas.

Os alunos da Escola Municipal Dulce Maria Homem, do 2º ano do 1º ciclo ao 2º ano do 2º ciclo, num total de dez turmas, desenvolveram atividades que abordaram as diversas linguagens da Arte (Artes plásticas, Música, Dança e Teatro), nas aulas dos professores Eduardo de Moraes Brum e Patricia Aparecida da Silva Santos, levando em consideração a faixa etária de cada turma. Privilegiado no planejamento uma abordagem triangular do ensino da Arte considerando os três eixos para se construir conhecimentos artísticos: Contextualização histórica (conhecer a sua contextualização histórica); fazer artístico (fazer arte); Apreciação artística (saber ler uma obra de arte).

O projeto teve como detonador visitas a três museus de destaque da cidade de Belo Horizonte, escolhidos pelas diferentes abordagens artísticas que abrangem, para possibilitar uma socialização posterior mais ampla, através do compartilhamento de informações entre as turmas.



Centro de Arte Popular  
CEMIG



Centro Cultural UFMG



Museu Inimá de Paula

As atividades propostas abordaram releituras e contextualização histórica de obras, técnicas de desenho, colagem, recorte e pintura, observação, modelagem em argila, socialização de experiências através de jogos interativos, confecção de máscaras e vivências teatrais, além de debates sobre cultura, construção da identidade através das manifestações artísticas e valorização da cultura popular.



Confecção de "Lapbooks" Centro de Arte Popular (Alunos 2º ano)



Figura humana: Recorte e colagem (Alunos 5º ano)



Modelagem com argila (Alunos 2º ano)



Confecção das máscaras (Alunos 4º ano)



Produção de autorretratos (Aluna 5º ano)



"Lapbook" Museu Inimá de Paula (Aluno 3º ano)

Como forma de registro, também foram confeccionados "Lapbooks"[1] abordando informações de cada um dos museus visitados pelas turmas, contendo fotos das visitas, impressões e descobertas dos alunos, além de informações históricas, artísticas e culturais sobre os prédios que abrigam cada um dos espaços e detalhes sobre o tipo de exposição que abrigam e a finalidade sociocultural de cada um dos centros culturais.

[1] "Lapbook" significa livro de dobras, sobreposição ou abas. Em tradução literal livro de colo. Geralmente consiste em uma pasta de papelão, como uma pasta de arquivo, com pequenos pedaços de papel dobrado colados em seu interior contendo fotos, diagramas, ilustrações etc. relacionados ao assunto estudado. Os "Lapbooks" podem ser adaptados para qualquer disciplina e série, sendo uma forma estimulante e criativa de registro.

# OS CAMINHOS DA ARTE

## Museus: Espaços de empoderamento cultural

Os museus são instituições a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento, realizando pesquisas sobre a evidência material do homem em seu ambiente, cuidando da conservação e exibição, com a finalidade de estudo, educação e fruição.

Os espaços museográficos segundo a definição de Camargo (2002) "(...) são edificações ou construções que pretendem perpetuar a memória de um fato, de uma pessoa, de um povo." Sendo assim, torna-se fundamental que as crianças tenham acesso a esses espaços culturais onde, não só terão ampliados saberes e conhecimentos de diferentes naturezas, mas também seus padrões de referência social e identidade, que farão parte desses indivíduos de forma plena e integral.



Museu Inimá de Paula (Alunos 3º ano)

Pensando uma abordagem diversificada, foram escolhidos para as aulas-passeio o Centro de Arte Popular – CEMIG, pela abordagem da cultura regional, destacando artistas mineiros e valorizando a tradição popular, Museu Inimá de Paula, por preservar e divulgar a obra de um pintor mineiro do século XX, que retratou em suas obras suas vivências, demonstrando sua visão de mundo e o Centro Cultural UFMG, que traz exposições voltadas para a experimentação artística e processos criativos, envolvendo artes plásticas, música e dança.



**"NUNCA IMAGINEI ENCONTRAR UM PILÃO EM UM MUSEU. MINHA VÓ TINHA UM PILÃO QUE ELA MESMA FEZ. DESCOBRI QUE ARTE TAMBÉM É MOSTRAR COISAS DA VIDA DA GENTE. MINHA VÓ ERA ARTISTA TAMBÉM."**  
(Otávio - 7 anos)

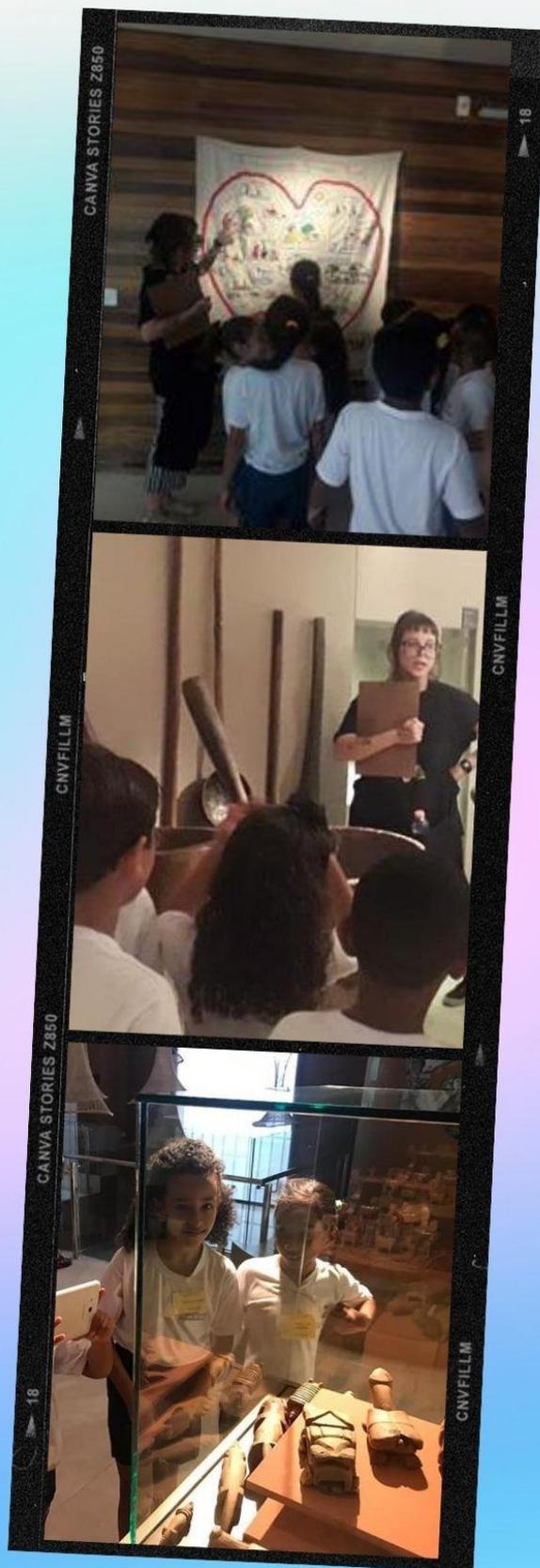
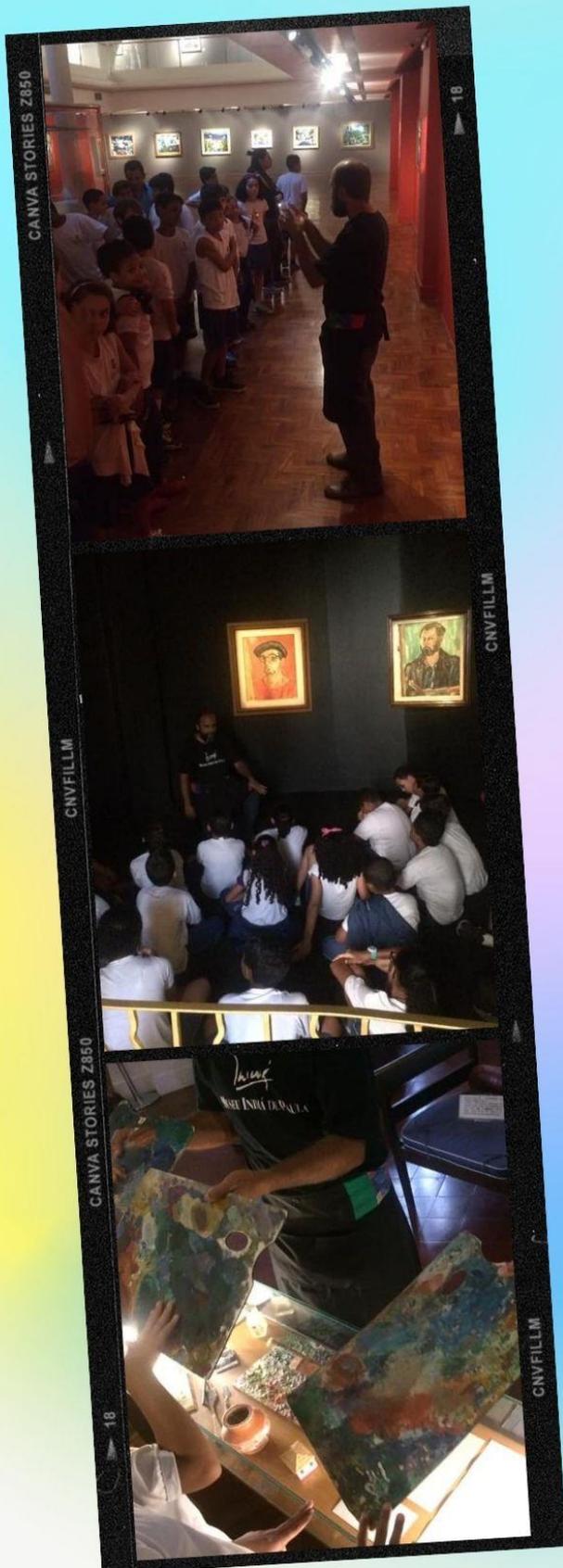
Transcrição de portfólio do aluno.  
Impressões após visita ao Centro de Arte Popular



Centro Cultural UFMG  
Alunos 4º ano

# Museu Inimá de Paula

## Alunos 4º ano

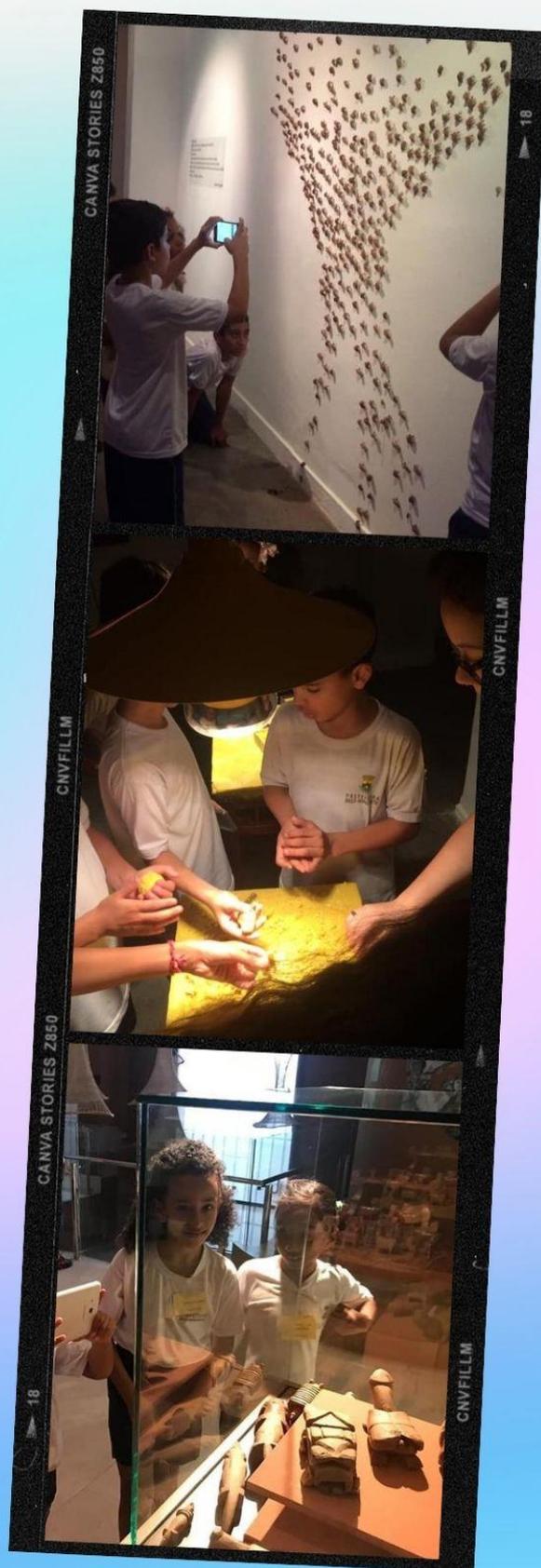


# Centro de Arte Popular/CEMIG

## Alunos 2º ano

# Museu Inimá de Paula

## Alunos 3º e 5º anos



# Centro Cultural UFMG

## Alunos 4º ano

## Vivências e criações

A aprendizagem de Arte deve possibilitar as vivências artísticas como prática social, favorecendo o respeito às diferenças e o diálogo intercultural e pluriétnico, contribuindo para a interação crítica dos alunos com a diversidade e complexidade do mundo do qual faz parte, importantes para o exercício da cidadania e formação de identidade, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores, sendo o processo de criação tão relevante quanto o produto final.



Visita ao Centro de Arte Popular  
(Maria Clara, 2º ano)

Considerando esses pressupostos, as atividades realizadas durante o projeto tiveram por objetivos permitir às crianças ampliar as capacidades cognitivas, criativas e expressivas, constituídos a partir de ações investigativas potencializadas por referências estéticas, filosóficas, sociais e culturais, estimulando a criação de obras próprias a partir de vivências artísticas envolvendo conhecimentos diversos acerca de materiais, técnicas, obras e artistas.

### Arte Mineira: Modelagem em argila

A criança é movida pela curiosidade e necessidade de contato com materiais diversos, bem como a sua experimentação, expressando assim suas ideias e emoções.

Visitando o Centro de Arte Popular-CEMIG (CAP), os alunos das turmas de 2º ano do 1º ciclo puderam ver o quanto a argila, matéria-prima da cerâmica, é amplamente utilizada por artistas mineiros em suas obras que retratam a cultura local onde vivem.



Centro de Arte Popular - CEMIG  
(Alunos 2º ano)

Com o intuito de proporcionar uma vivência às crianças de manipulação desse material, foi proposto a elas que reproduzissem algumas das peças observadas na visita ao Centro de Arte Popular utilizando argila.

A abordagem tridimensional possibilitada pela modelagem é uma grande ferramenta que favorece a expressão artística do educando proporcionando movimento muscular, desenvolvendo a coordenação motora, a noção espacial e a memória visual. Segundo Souza:

*“Em qualquer nível, a modelagem oferece ao aluno meios de projetar suas experiências com o mundo que o cerca, além de favorecer a descarga emocional, sendo calmante de indiscutível efeito. Com a possibilidade de fazer e refazer o trabalho (que só na pintura a dedo existe), ela também dá alto confiança a quem a pratica.”* SOUZA (1968)



Atividade de modelagem com argila  
(Alunos - 2º ano)



"A AULA COM ARGILA É MUITO LEGAL! A GENTE PODE FAZER NOSSA PRÓPRIA ARTE USANDO A IMAGINAÇÃO."  
(Esther - 7 anos)

Transcrição de portfólio do aluno  
Impressões sobre o trabalho com argila



Atividade de modelagem com argila  
(Alunos - 2º ano)



## Identidade: Autorretratos e máscaras

A Arte pode contribuir para o processo de construção da identidade, uma vez que pode ser usada como meio de autoconhecimento, através de processos criativos de experimentação que levem o indivíduo a compreender melhor sua autoimagem, suas limitações, valores e sensações.

Com esse intuito as turmas do 2º ciclo, inspirados nos trabalhos do artista mineiro Inimá de Paula e na exposição "SILÊNCIO", visitada no Centro Cultural UFMG, que levou-os a pensar sobre diferentes formas de representar o "EU" no mundo, produziram retratos e autorretratos, com técnicas de recorte, colagem e desenho.



Atividade desenho de Autorretrato  
(Alunos - 5º ano)



Atividade de recorte e colagem  
"Figura humana e identidade"  
(Alunos - 5º ano)



Os alunos produziram também máscaras com papel reutilizado e cola com o objetivo de pensar sobre “as máscaras” culturais que utilizamos em nossa vida em sociedade e as personagens que “criamos” no nosso dia a dia e como a cultura e a Arte contribuem para a formação da identidade individual e coletiva em que estamos inseridos.

Assim, articulando fatores como percepção, imaginação, emoção e reflexão, a linguagem artística é compreendida como um meio de expressão e comunicação, pelo qual se compartilha valores, conceitos, sentimentos e vivências, contribuindo para o processo de construção da identidade, uma vez que pode ser usada como meio de autoconhecimento, através de processos criativos de experimentação que levem o indivíduo a compreender melhor sua autoimagem, suas limitações, valores e sensações.

*"A conscientização não pode existir fora das 'práxis', ou melhor, sem o ato ação - reflexão. Esta unidade dialética constitui, de maneira permanente, o modo de ser ou de transformar o mundo que caracteriza os homens" (FREIRE, 1979, p.15). "*

BOAL (2009) também acentua a percepção de que todo ser humano precisa de uma formação crítica e criadora, enquanto um dos pilares do processo de conscientização, sendo a Arte fornecedora de relevantes mecanismos para o sujeito conhecer a si próprio, reconhecer o outro e libertar-se. A conscientização, segundo o autor, perpassa pelo corpo, voz, geração de ideias, partilhas, dentre outras formas de criação e expressão do sujeito.



"PLANEJAR E FAZER UM TRABALHO DE ARTE, DEIXA A GENTE MUITO FELIZ QUANDO VÉ PRONTO."  
(Pedro Paulo - 9 anos)



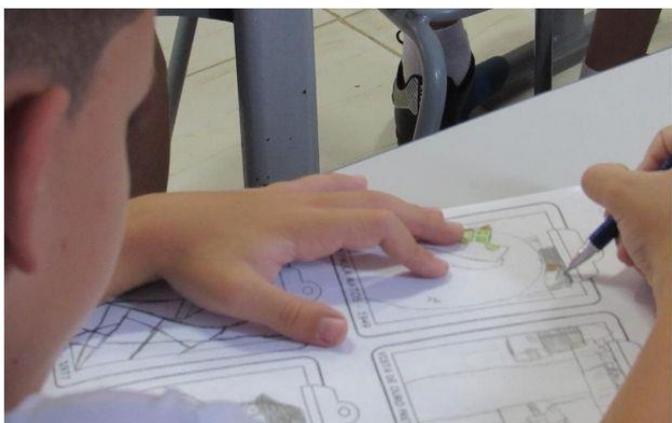
Confecção de máscaras (Alunos - 4º ano)

## Percepções do entorno: Paisagens cotidianas

Pensando o ensino da Arte, o trabalho do professor deve possibilitar o acesso e mediar a percepção dos conhecimentos do fazer artístico, para que o aluno possa interpretar obras, transcender as aparências e aprender, pela arte, aspectos da realidade humana em sua dimensão singular e social.

A visita ao Museu Inimá de Paula pelas turmas do 3º e 5º anos do ensino fundamental, também despertou a curiosidade acerca de particularidades da obra do autor como as técnicas de pintura utilizadas, o estudo autodidata da Arte pelo pintor mineiro e seu olhar diferenciado para paisagens cotidianas representadas em alguns de seus quadros.

Após várias conversas sobre as obras de Inimá de Paula, a vivência proposta aos alunos foi de fazer a releitura[1] de algumas obras, usando lápis de cor e giz de cera e a produção de desenhos inéditos individuais, inspirando-se no processo criativo do artista, que partia de fotografias de paisagens com algum valor simbólico ou emocional para realizar as pinturas de seus quadros.



### Atividade de Releitura: "Obras Inimá de Paula (Alunos - 3º e 5º ano)

As releituras serviram de preparação e inspiração para as produções individuais, ampliando a percepção de detalhes, possibilitando reflexões sobre as etapas de criação artística e a visão do artista em questão, na representação de seu entorno.

[1] Produção artística com nova interpretação de uma obra de arte, sem se distanciar do tema original.

## Troca de experiências: Jogos interativos

O lúdico como recurso educativo propicia uma aprendizagem espontânea e natural, estimulando a crítica, a criatividade e a socialização dos alunos.

*“O jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva”.*

*(JORDÃO, MARTINI e SALOMÃO 2007, p. 9).*

Partindo desses pressupostos, a inserção do jogo no “Projeto Vivenciarte” se deu com o objetivo de propiciar de forma lúdica, o conhecimento sobre a história dos três diferentes espaços culturais visitados pelas turmas de 2º a 5º anos do Ensino Fundamental, possibilitando a troca de impressões e aprendizagens entre turmas que vivenciaram experiências distintas.



Jogo da Memória (Alunos - 2º e 3º anos)

Um dos jogos elaborados foi o “Dominó Interativo” que trouxe informações sobre o Centro de Arte Popular, Museu Inimá de Paula e Centro Cultural UFMG, com frases que se completavam a medida que as peças do dominó eram organizadas.

Os alunos foram agrupados em duplas ou trios de maneira que cada agrupamento fosse composto por alunos que visitaram espaços culturais diferentes, independente da turma ou idade, para que houvesse a interação com troca de conhecimentos adquiridos nas aulas-passeio.



Jogo de Dominó (Alunos - 3º e 4º anos)

O segundo jogo foi o “Memória Cultural”, pensado de acordo com as regras do tradicional jogo da memória, trazendo fotos de espaços e obras dos diferentes espaços culturais, podendo também ser jogado com a interação entre turmas de anos diferentes ou dentro de uma própria classe.

Informações sobre a histórias dos espaços culturais, exposições, arquitetura, artistas e obras do acervo integravam as informações que deveriam ser pareadas.



Jogo da Memória (Alunos - 2º e 3º anos)

# DOCUMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

A prática da documentação pedagógica é reconhecida como condição indispensável para garantir a construção de uma memória educativa, de evidenciar o modo como as crianças constroem conhecimento, de fortalecer uma identidade própria da educação das crianças pequenas e da construção da qualidade dos contextos educativos.

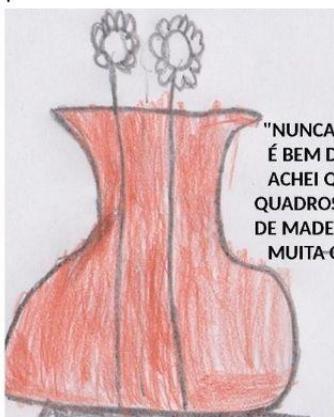
Não podemos resumir a documentação pedagógica apenas aos registros de atividades, mas considerando que a prática de registrar, através de diferentes suportes, é um dos pilares centrais para poder ver, interpretar e projetar as ações dentro de um projeto pedagógico, os registros das etapas de todas as ações realizadas ganhou destaque dentro do "Vivenciarte".

## REGISTROS

O registro tanto do professor como do aluno permite contar uma história de um determinado momento que nos possibilita compreender a prática pedagógica, seja qual for a área do conhecimento.

O ato de registrar permite ao professor além de avaliar os alunos, perceber sua própria atuação junto a eles, rememorar episódios, resgatar situações ocorridas em sala, refletir sobre sua prática, registrar experiências, apropriar-se do trabalho realizado, (re)planejar ações que envolvem o processo de ensino e aprendizagem.

Para o projeto "Vivenciarte", foram definidos previamente os tipos de registros que seriam realizados, tanto pelos professores quanto pelos alunos.



"NUNCA TINHA IDO EM UM MUSEU.  
É BEM DIFERENTE DO QUE EU IMAGINAVA.  
ACHEI QUE SÓ IA VER PINTURAS EM  
QUADROS, MAS EU VI CERÂMICA E ESTÁTUAS  
DE MADEIRA TAMBÉM.  
MUITA COISA DIFERENTE. FOI MUITO LEGAL!"  
(Eduardo Silva - 7 anos)

Impressões pessoais: "O que tem no museu?" (Aluna 2º ano)



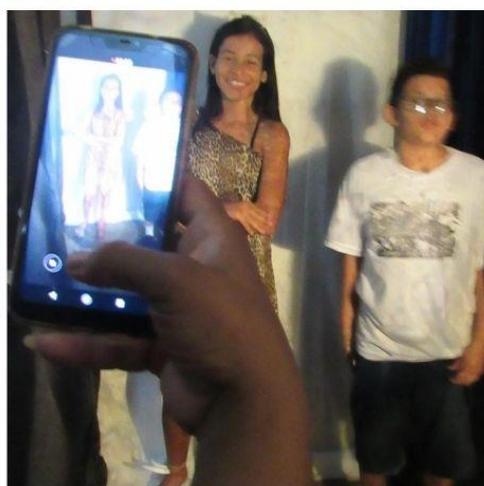
Confecção de "Lapbooks" (Aluna 2º ano)

Para o projeto "Vivenciarte", foram definidos previamente os tipos de registros que seriam realizados, tanto pelos professores quanto pelos alunos, tendo como critérios a diversidade de tipos (pictórico, escrito, audiovisual), suportes (fotografia, pintura, desenhos) e intencionalidade (impressões pessoais, informações coletadas, referências e reflexões).

Com essa perspectiva, foram propostos aos alunos diversas maneiras de registrar as ações que seriam realizadas ao longo do projeto.

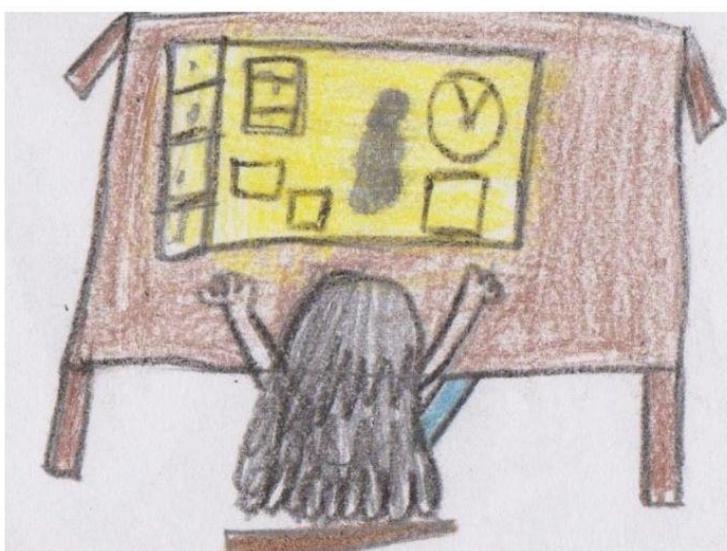
Fotografias e vídeos, com autorização prévia dos responsáveis, foram muito utilizados principalmente para os registros das aulas-passeio e passo a passo das produções. Esses registros foram realizados tanto pelos professores, quanto por auxiliares que não estavam diretamente envolvidos no projeto e pelos alunos, possibilitando uma reflexão sobre os diversos pontos de vista e quais critérios cada indivíduo usa para delimitar relevância. Uma imagem que é interessante de ser registrada por mim, pode não ser para o outro.

O hábito de ver as filmagens e fotos, observando a si mesma e ao outro, cria nas crianças a ideia de reflexão sobre as ações desenvolvidas, ampliando a perspectiva de autoavaliação, que também foi abordada no projeto.



Registros fotográficos e de áudio-visuais durante atividades do projeto

As anotações de impressões e conhecimentos adquiridos, também foram incentivados e fizeram parte dos álbuns interativos (Lapbooks) produzidos pelos alunos.



"FAZER O "LAPBOOK" FOI MUITO BOM. APRENDEMOS UMA FORMA NOVA DE ANOTAR O QUE APRENDEMOS PARA MOSTRAR PARA OUTRAS PESSOAS.  
(Maria Eduarda - 8 anos)

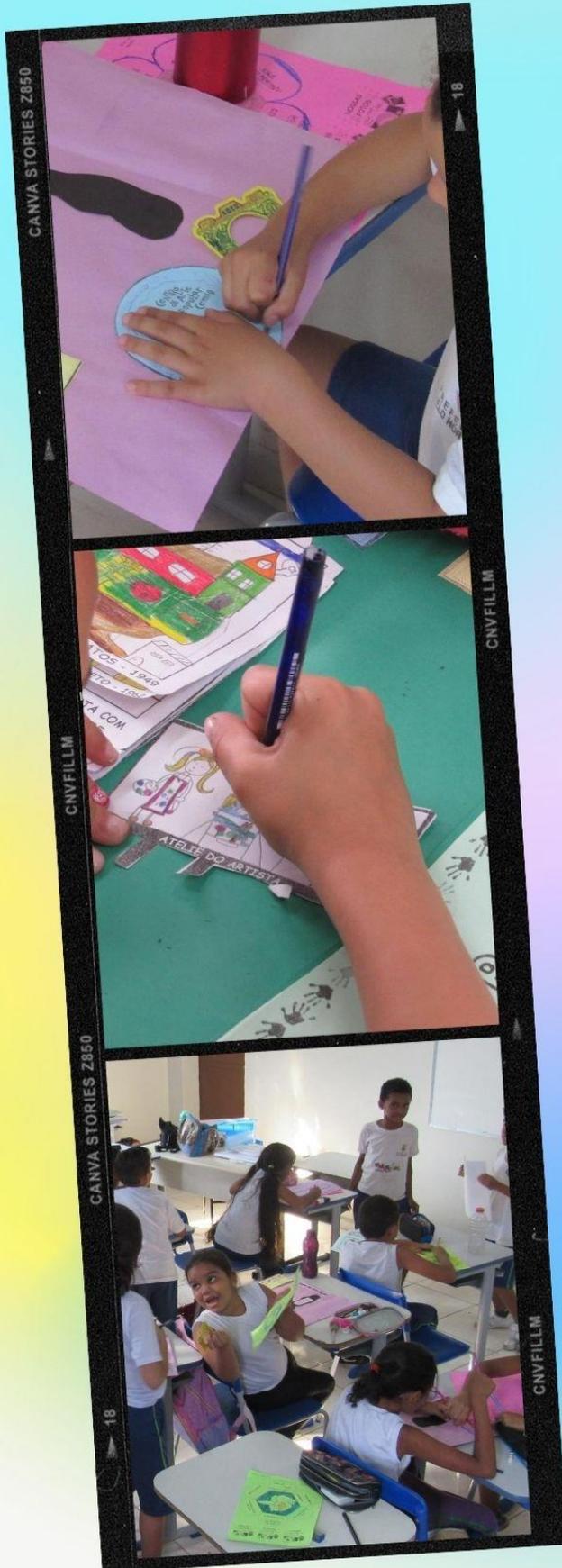


"NUNCA IMAGINEI ENCONTRAR UM PILÃO EM UM MUSEU. MINHA VÓ TINHA UM PILÃO QUE ELA MESMA FEZ. DESCOBRI QUE ARTE TAMBÉM É MOSTRAR COISAS DA VIDA DA GENTE. MINHA VÓ ERA ARTISTA TAMBÉM."  
(Otávio - 7 anos)

Registros de impressões (Alunos 2º ano)

# "Lapbooks"

Livro de dobras (Tradução literal)



# AValiação

A avaliação no projeto foi processual, examinando a aprendizagem ao longo das etapas do projeto, tendo como criterioso cumprimento de tarefas pré-estabelecidas, produções orais, escritas, pictóricas e fotográficas, participação produtiva nos grupos de trabalho, possibilitando assim, acompanhar a construção do conhecimento pelos alunos, analisar as dificuldades encontradas individualmente e traçar estratégias para intervir e sanar problemas no decorrer do projeto.

A autoavaliação foi usada em várias etapas do projeto, por contribuir com a autonomia e autocrítica do aluno, levando-o a refletir sobre suas habilidades, dificuldades e traçar estratégias de como superar o que o impede de ter melhores resultados no trabalho avaliado.



Produção de registros pictóricos (Alunos 2º ano)

## REFERENCIAL TEÓRICO

As referências teóricas utilizadas foram escolhidas para nortear o planejamento para atividades que visariam possibilitar a compreensão do mundo das culturas e do eu particular para as crianças, levando-as a relacionar, refletir e construir novos conceitos, possibilitando criar suas próprias impressões do ambiente ao seu redor, dando sentido a suas criações, gestos, formas e assim vai construir suas percepções iniciais, que influenciarão sua compreensão de mundo, ampliando sua capacidade intuitiva e simbólica. Os principais autores escolhidos foram Ana Mae Barbosa, Sônia Kramer, Carolyn Edward, Stuart Hall, Paulo Freire e Maria Heloísa Ferraz, todos com obras voltados para o ensino da Arte, cultura e identidade. Os sites dos museus visitados, Museu Inimá de Paula, Centro de Arte Popular e Centro Cultural UFMG, foram valiosos nas pesquisas de contextualização dos alunos, antes e após as visitas monitoradas.

- HALL, S. A Identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro. DP&A, 2011.
- BARBOSA, Ana Mae (org.). Inquietações e mudanças no Ensino da Arte. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- FREIRE, Paulo. Educação como prática de liberdade. São Paulo: Paz e Terra, 1978.
- KRAMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel. (Org.). Infância e Produção Cultural. São Paulo: Papyrus Editora, 2014
- EDWARD, Carolyn; GANDINI, Lella; FORMAN, George. As cem linguagens da criança. Porto Alegre: Artes Médica, 1999.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base nacional comum curricular. Brasília, DF, 2017.
- FERRAZ, Maria Heloisa; FUSARI, Maria F. de Rezende e. Metodologia do ensino de arte: fundamentos e proposições. São Paulo: Cortez, 2009.
- SOUZA, A M. Artes Plásticas na Escola. Rio de Janeiro: Bloch, 1968
- JORDÃO, A.P.M.; MARTINI, M.; SALOMÃO, H.A.S. A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. In. PSICOLOGIA.PT O PORTAL DOS PSICÓLOGOS. [S.I.]: 2007.
- <http://www.museuinimadepaula.org.br/>
- <http://circuitoliberalidade.mg.gov.br/pt-br/espacos-r/centro-de-arte-popular-cemig>
- <https://www.ufmg.br/centrocultural/>

# CULMINÂNCIA

A culminância do projeto foi a montagem da sala interativa de Arte na 'Mostra Cultural da escola, nomeada por "Expodulce", realizada no dia 21 de setembro de 2019. Toda a comunidade escolar pode ver as produções finalizadas de cada turma, além de vivenciar algumas experiências vividas pelos alunos como o desenho de autorretratos, manipulação de máscaras, contato com jogos e experiências artísticas envolvendo fotografia e filmagem.

Uma câmera escura foi montada na sala onde os visitantes puderam interagir com cores, luz e som, experimentando um momento de descontração e incentivo à criatividade e performance artística, levando-os a vivenciar a Arte em sua essência, como representação dos sentimentos e sensações.



Vivências na "Câmera Escura"



Apreciação das produções dos alunos



Produção de Autorretratos pelas famílias



"Selfs" com as máscaras

As atividades desenvolvidas durante o projeto "Vivenciarte" mostraram-se eficazes, no que diz respeito a incentivar os alunos em suas produções artísticas, desenvolver a criatividade, ampliar o senso-crítico acerca de suas produções e respeito ao trabalho do outro, articulando saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas a partir de sua sensibilidade, intuição, pensamento, emoções, subjetividades, ideias e percepções do mundo a sua volta, ampliando seu conhecimento cultural e artístico.