

FUNDAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MATO GROSSO DO SUL

**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
E SOCIAIS**

CURSO DE ARTES VISUAIS

Professor Dr. Isaac A. Camargo

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM:

www.artevisualensino.com.br

DESENHO ARTÍSTICO I

Desenho e Expressão Gráfica 2

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

**ATIVIDADES PARA O
DESENVOLVIMENTO
PSICOMOTOR E GRÁFICO**

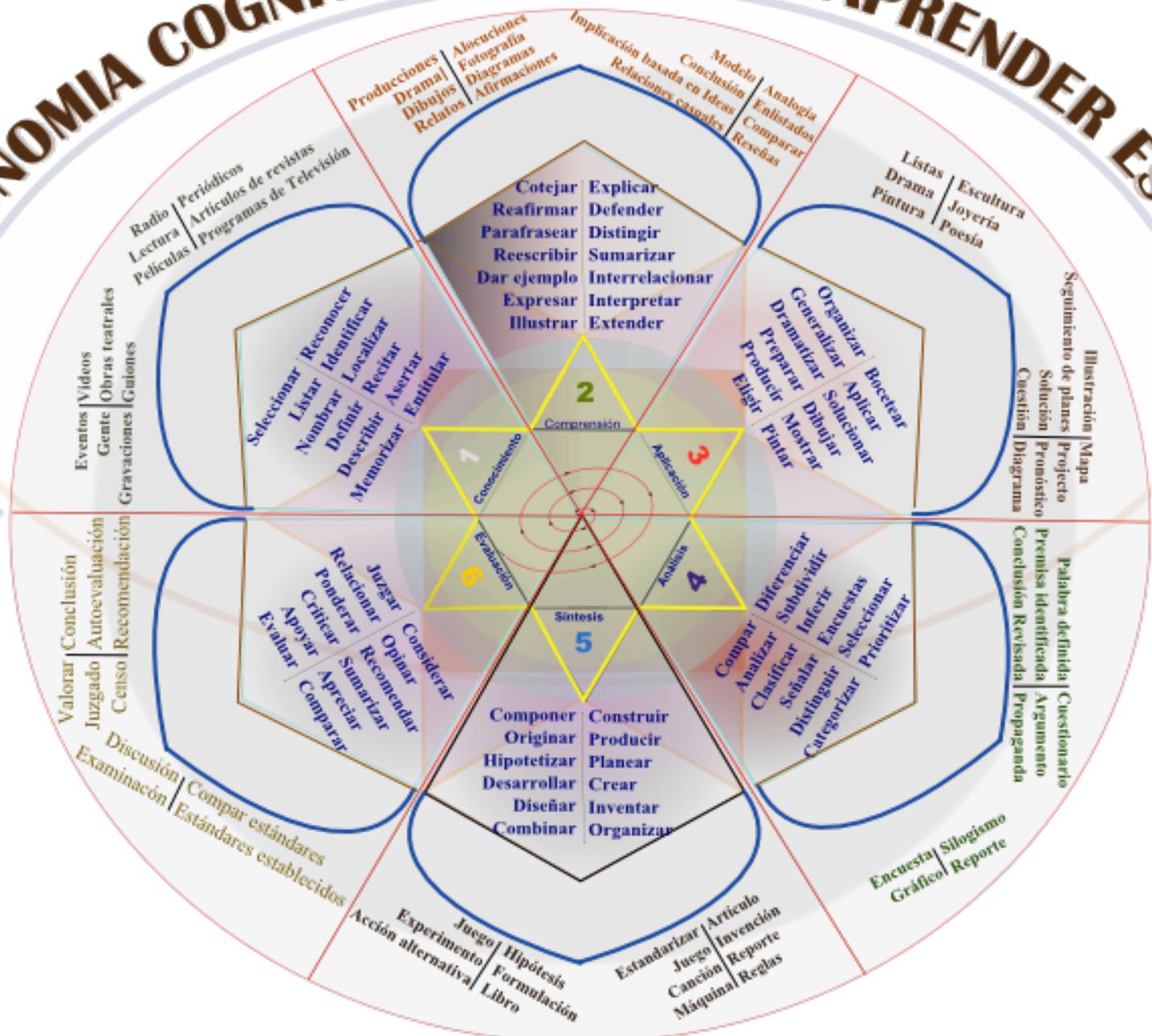
No contexto pedagógico consideramos como referência os Domínios do Conhecimento identificados por Benjamin S. Bloom que são:

Domínio Cognitivo - intelectual;

Domínio Afetivo - emocional e

Domínio Psicomotor – motricidade que orientam a caracterização dos objetivos educacionais

LA TAXONOMIA COGNITIVA DE BLOOM - APRENDER ES ACCION



Neste caso, consideramos que o processo de Ensino-Aprendizagem do Desenho / Expressão Gráfica depende do conhecimento, compreensão e da aplicação destes princípios pedagógicos, portanto, as diretrizes de trabalho aqui utilizadas seguirão estes pressupostos.

Antes de começarmos as atividades de Observação destinadas à Expressão Gráfica propriamente ditas, é necessário fazer um “aquecimento”, ou seja, trabalharmos antes a questão motora e depois a visual.

Neste caso podemos iniciar tais atividades centrando o trabalho apenas no livre percurso dos instrumentos de desenho sobre a superfície sem qualquer referência visual com o entorno por meio da simples “rabiscação”.

Os exercícios gráfico-motores são essenciais para “soltar” a mão.

Tais exercícios são comuns no desenvolvimento da *Caligrafia*, da escrita, são úteis para aumentar a elasticidade da musculatura manual por meio de movimentos que envolvam o punho e os dedos. Para o Desenho devemos desenvolver também estes movimentos e também estender os movimentos para o antebraço e braço, o ombro, omoplata e, porque não, o tórax, quadril e pernas, enfim, para o corpo todo.

Não devemos desprezar o aprendizado motor pois, sem ele, a condução do gesto é limitada pelo corpo e o desenho não flui. Neste caso, vale a pena iniciar as atividades de desenho pelos *Exercícios de Motricidade*.

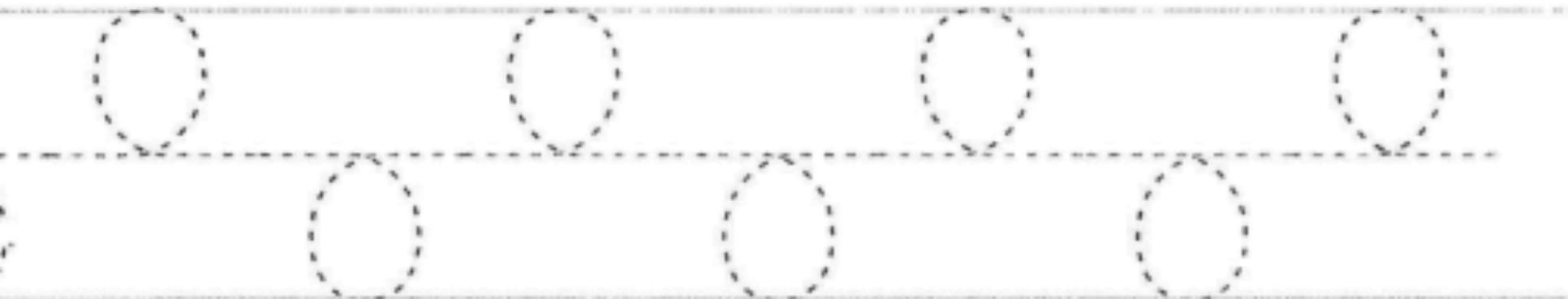
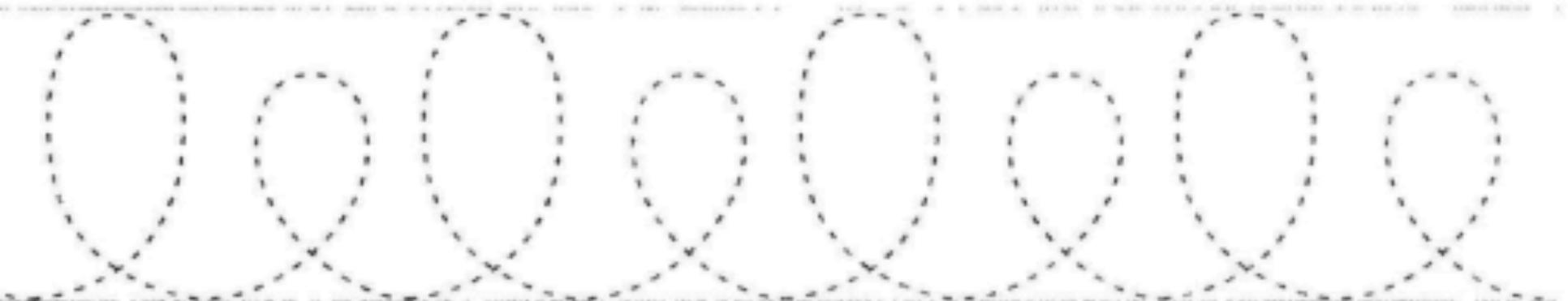
Pode-se dizer que Motricidade Global é aquela que ocupa a maior parte do corpo, os grandes músculos e a Fina a que opera em partes mais específicas ou limitadas como o pulso, mão e dedos. No caso do desenho vamos focar os exercícios no braço, mãos e dedos.

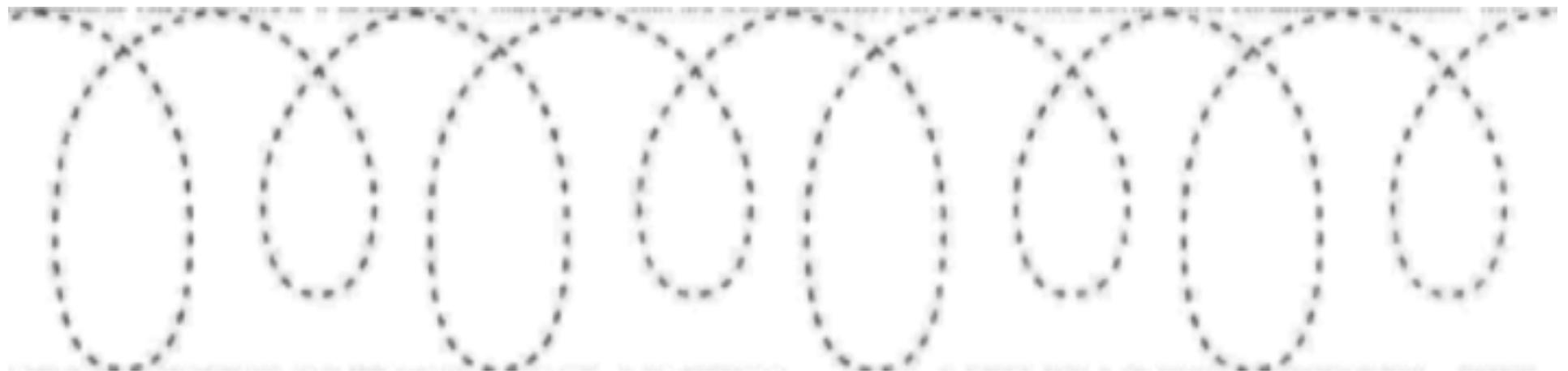
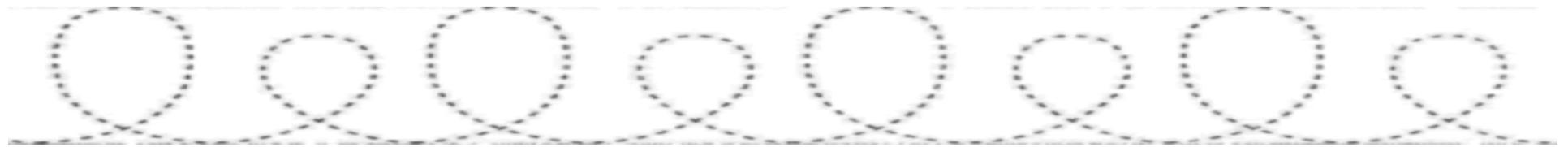
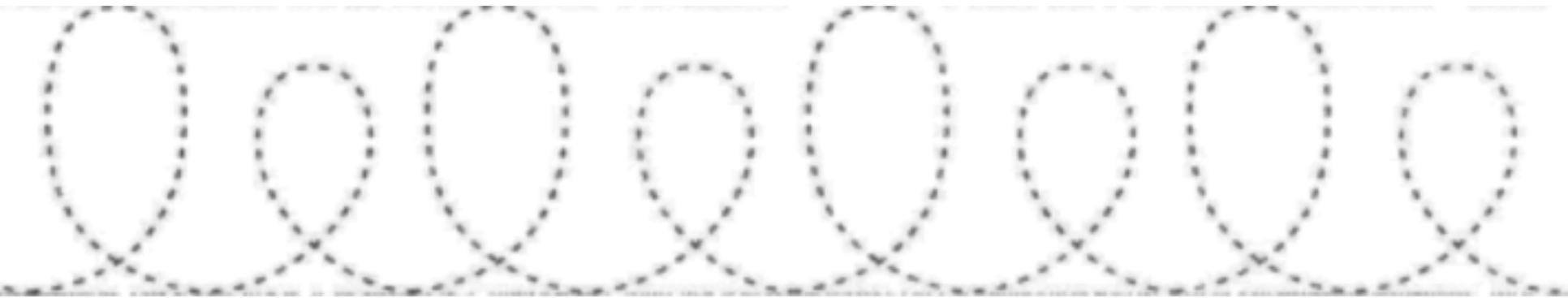
Atividades para Desenvolvimento da Motricidade Fina

Os movimentos da mão podem produzir grafias retilíneas, curvilíneas, circulares, espiraladas, em mola ou determinar qualquer outra forma, aparência ou direção considerando que o importante é conduzir o braço, pulso, mão e dedos para aumentar a elasticidade muscular e intensificar a habilidade de comandar os gestos de desenho.

Os exercícios podem ser os mesmos utilizados na caligrafia e mesmo na educação infantil ou semelhantes a eles, variando a amplitude do gesto e dimensão da área utilizada.

Alguns exemplos podem nos auxiliar a entender este procedimento:



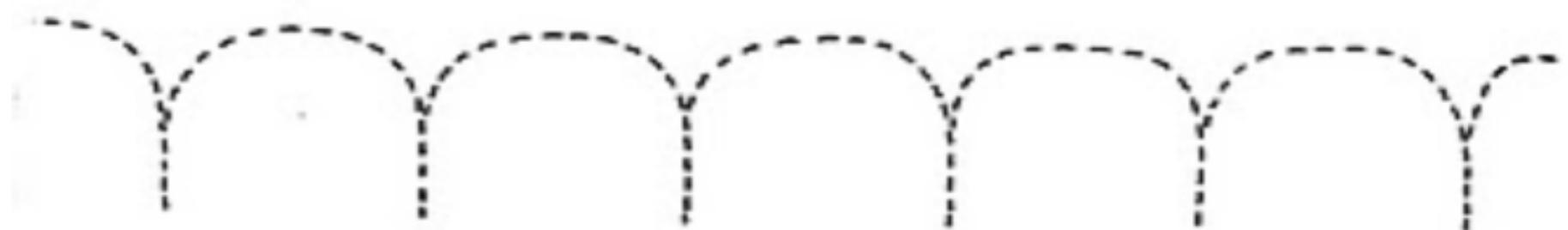


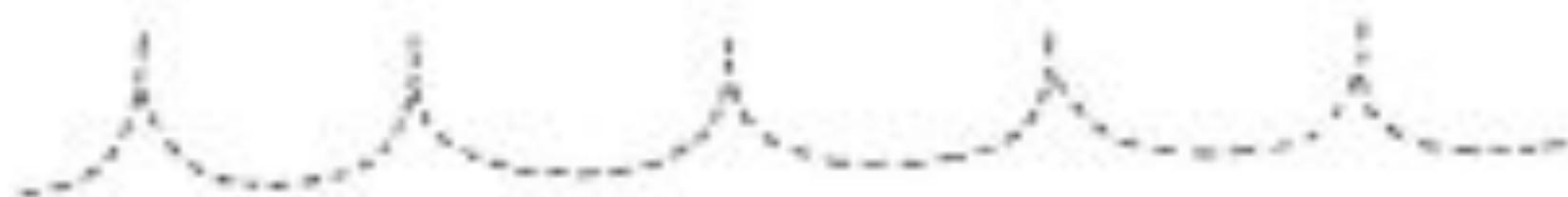


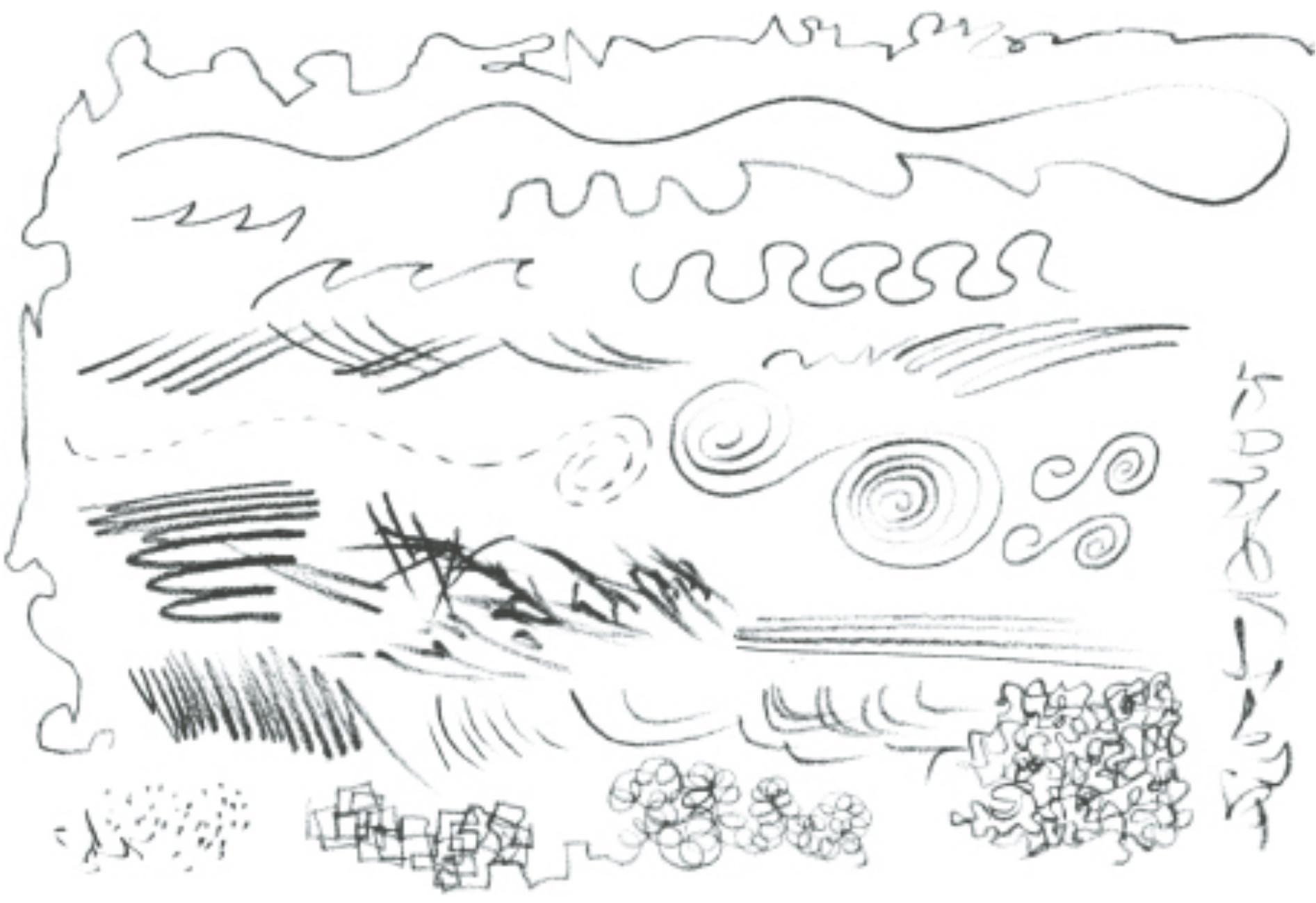












509-1-10-15

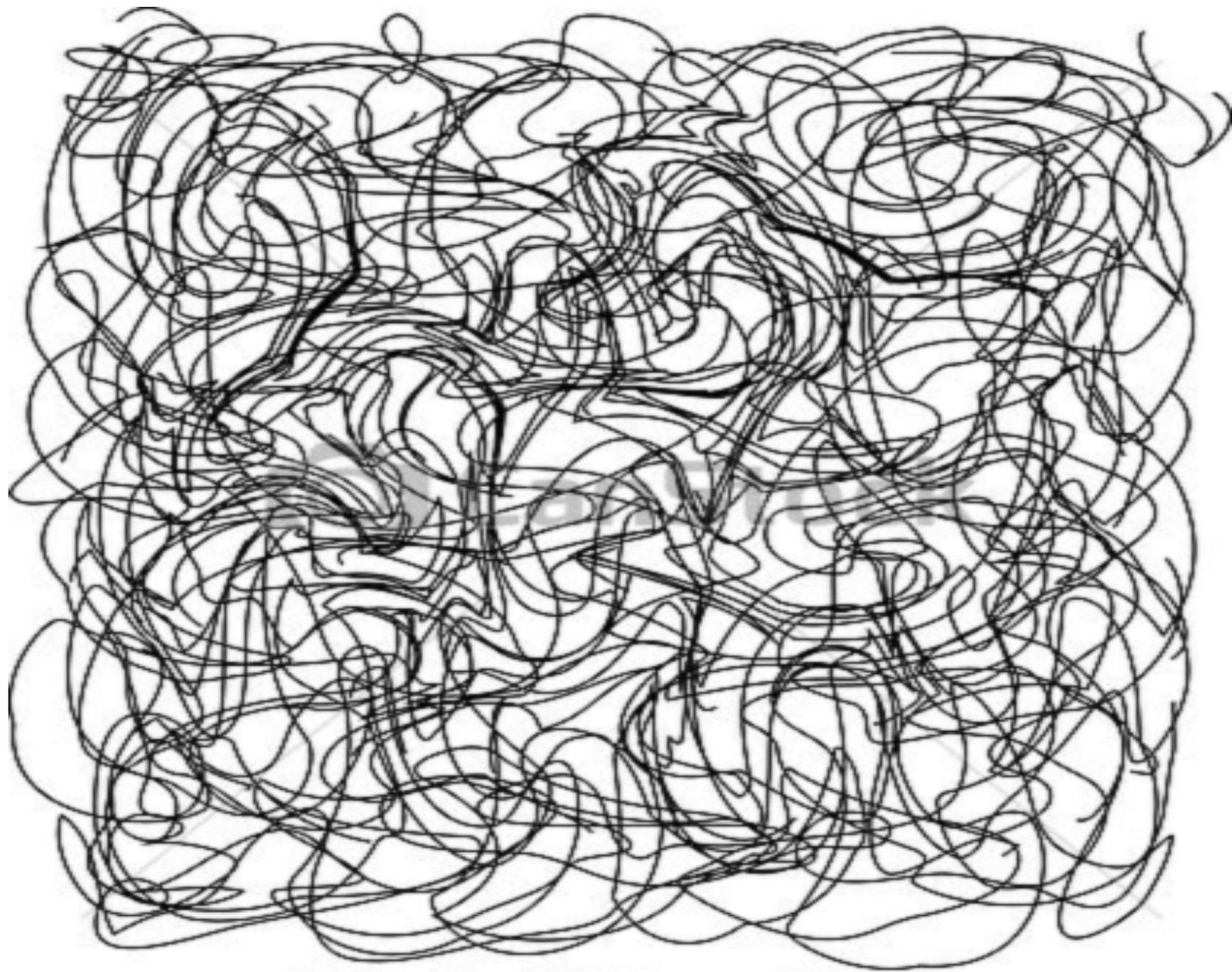
Nesta mesma linha de raciocínio podemos desenvolver atividades que estimulem também o processo criativo. Uma das propostas pode ser chamada de *Desenho Cego*.

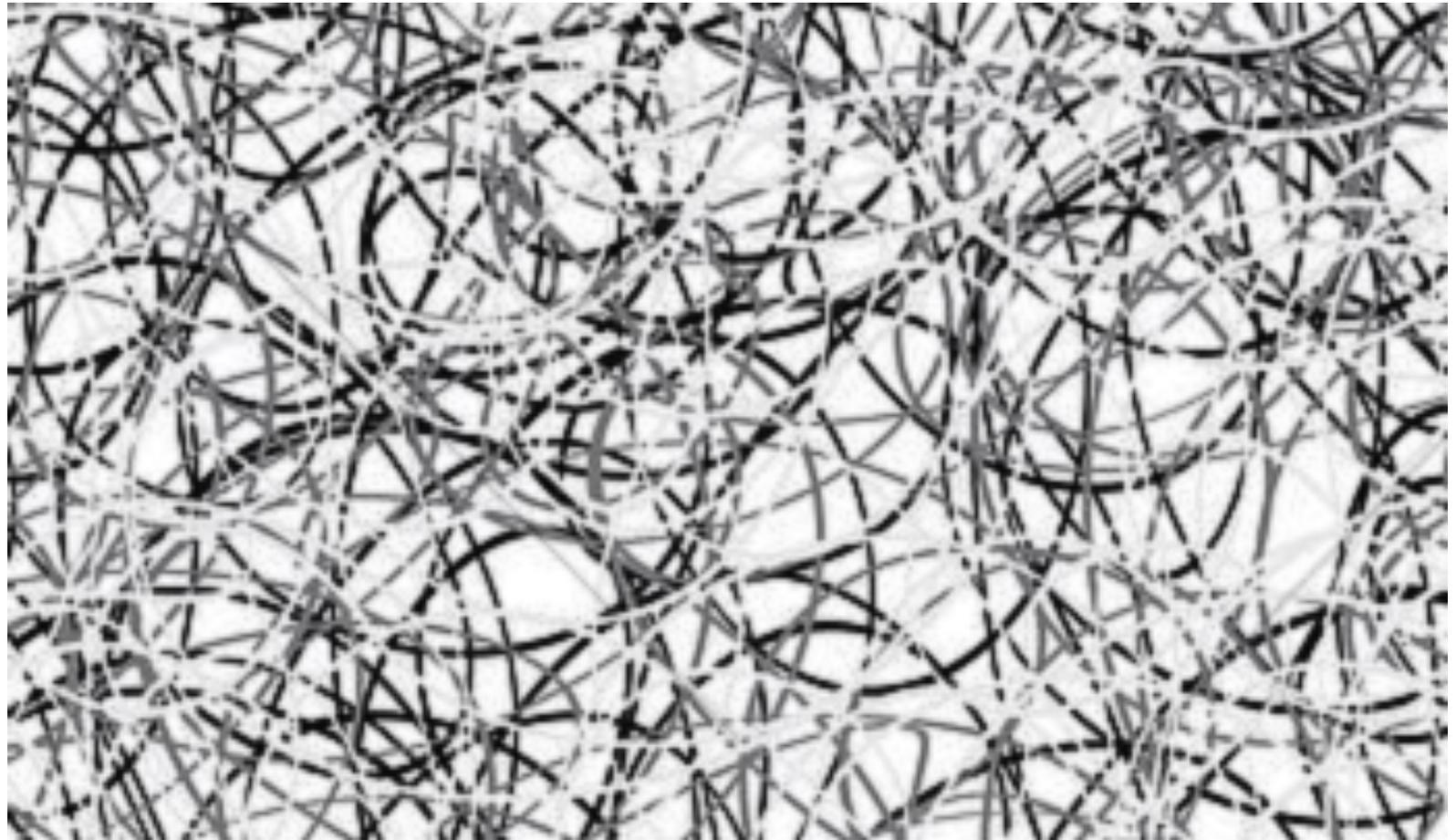
Neste caso, faz-se o percurso gestual, preferentemente de olhos fechados, usando um lápis ou caneta numa superfície ampla (como uma folha A3), criando rabiscos, garatujas aleatórias, evitando comandar o percurso do olhar.

Feito isto, é possível reforçar áreas delimitadas pelos cruzamentos do processo gráfico realizado aleatoriamente e construir imagens (figurais ou não), valorizando contrastes, texturas, dimensões, justaposições, superposições e outros detalhes sugeridos pela grafia prévia.

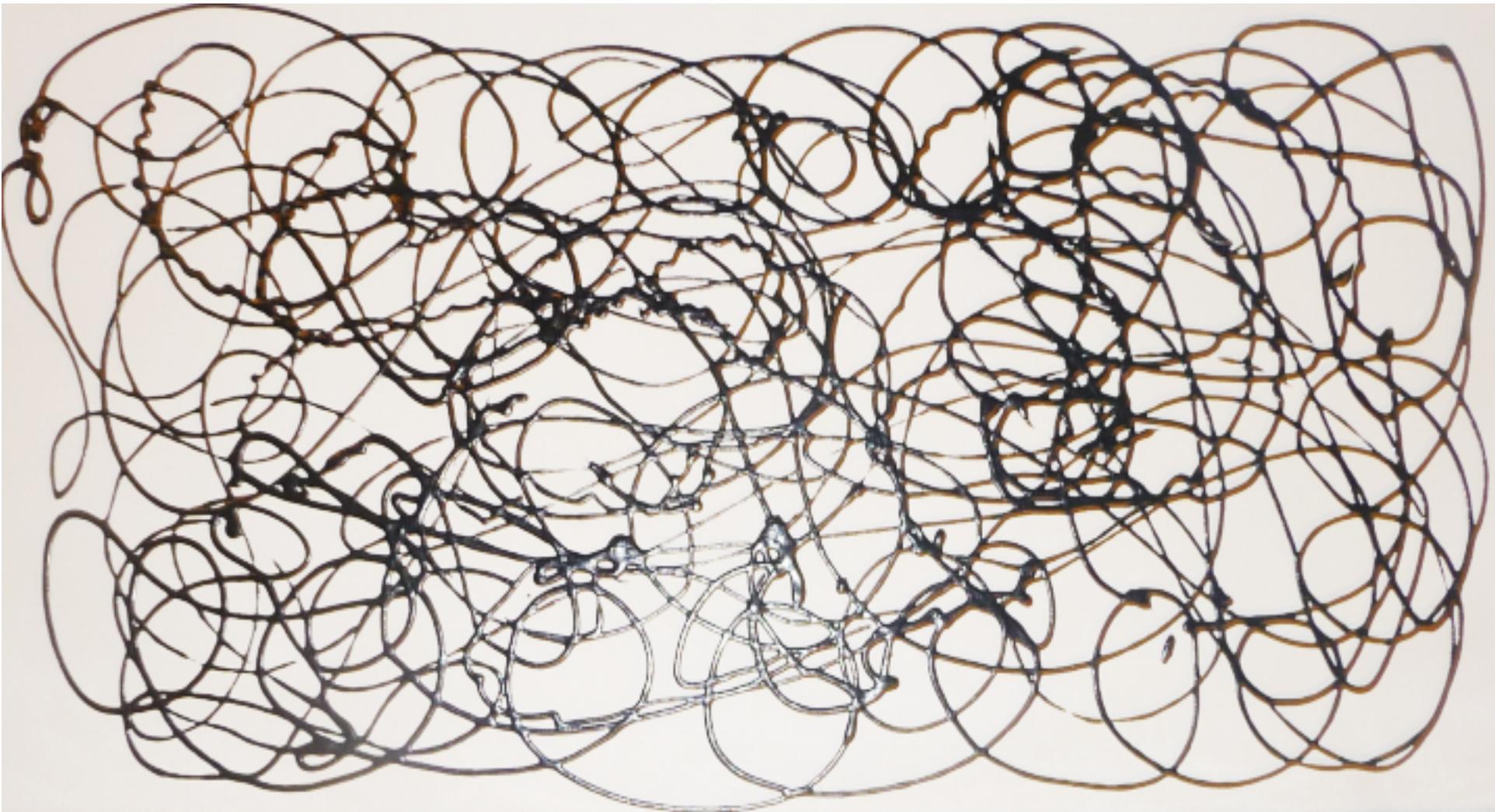
Este comportamento é semelhante à *Pareidolia*, ou seja, a nossa habilidade de encontrar figuras nas nuvens ou em outras manchas e imagens do entorno.





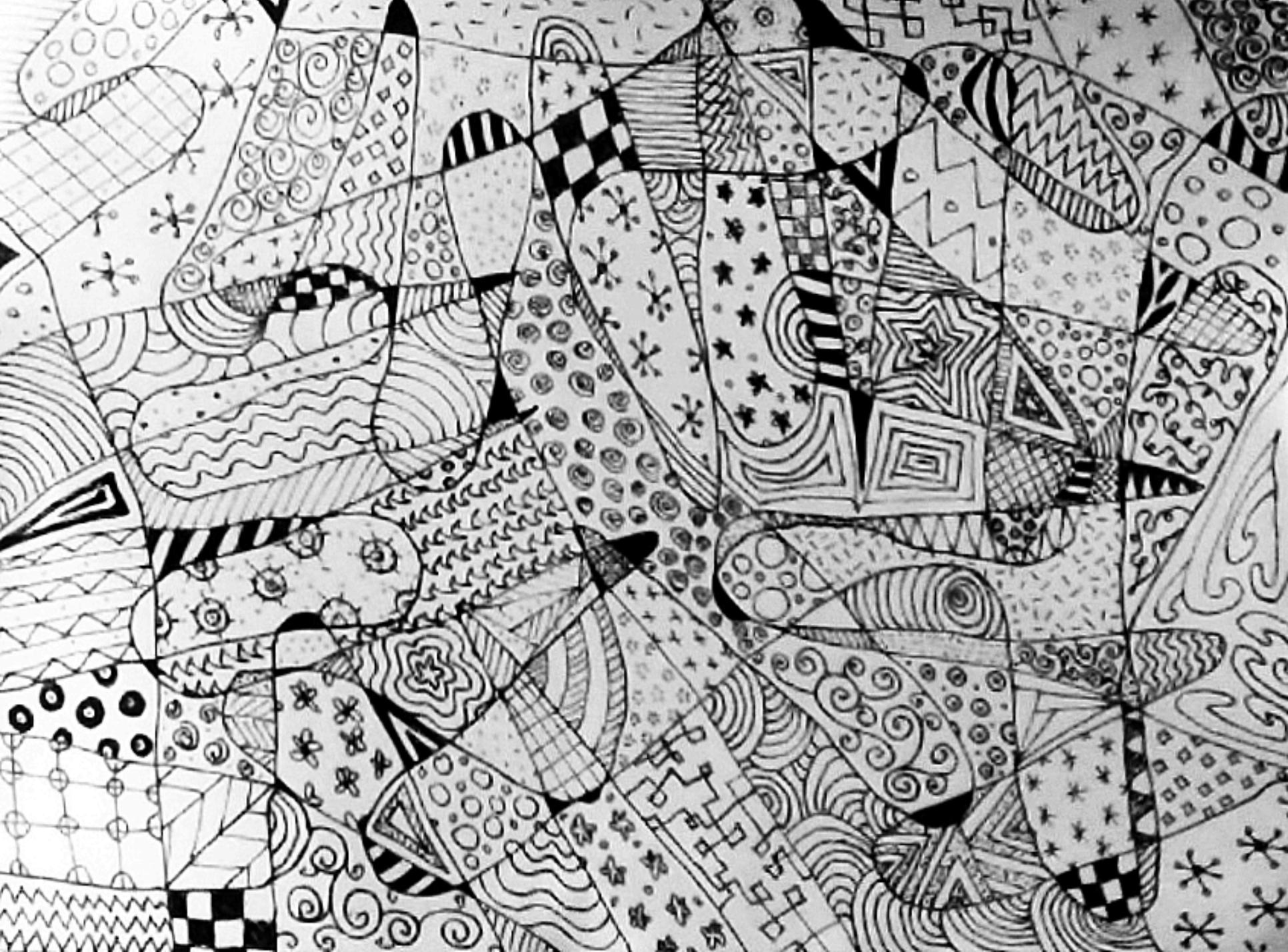


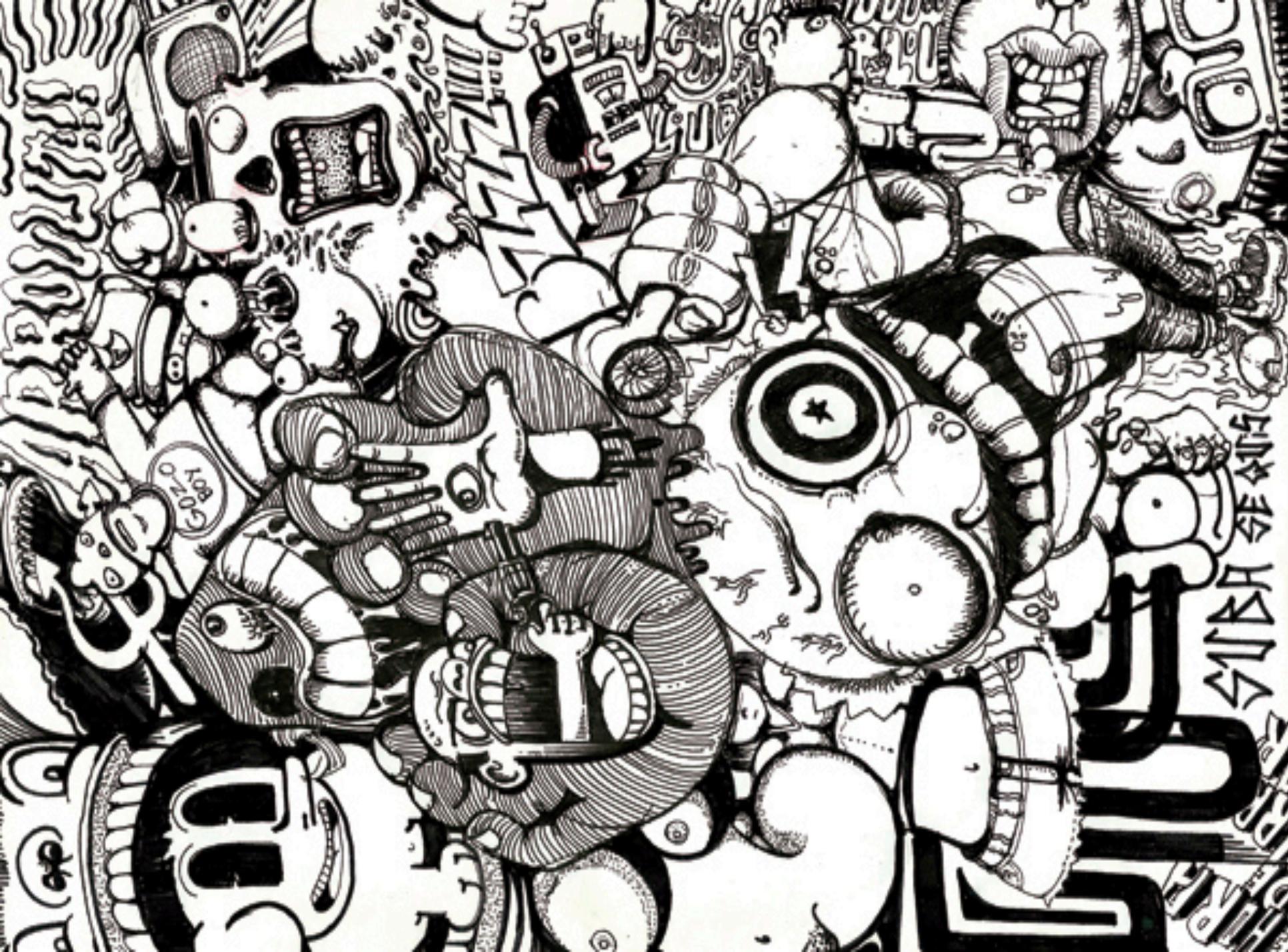






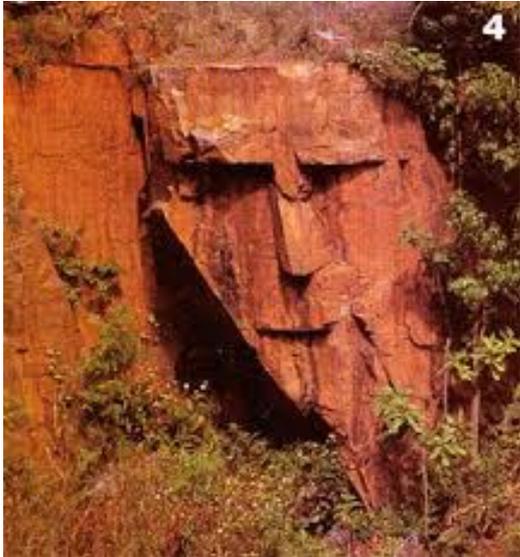






Neste sentido, deve-se explorar ao máximo as possibilidades criativas estimuladas pelas grafias e texturas geradas pelo exercício de grafiação.

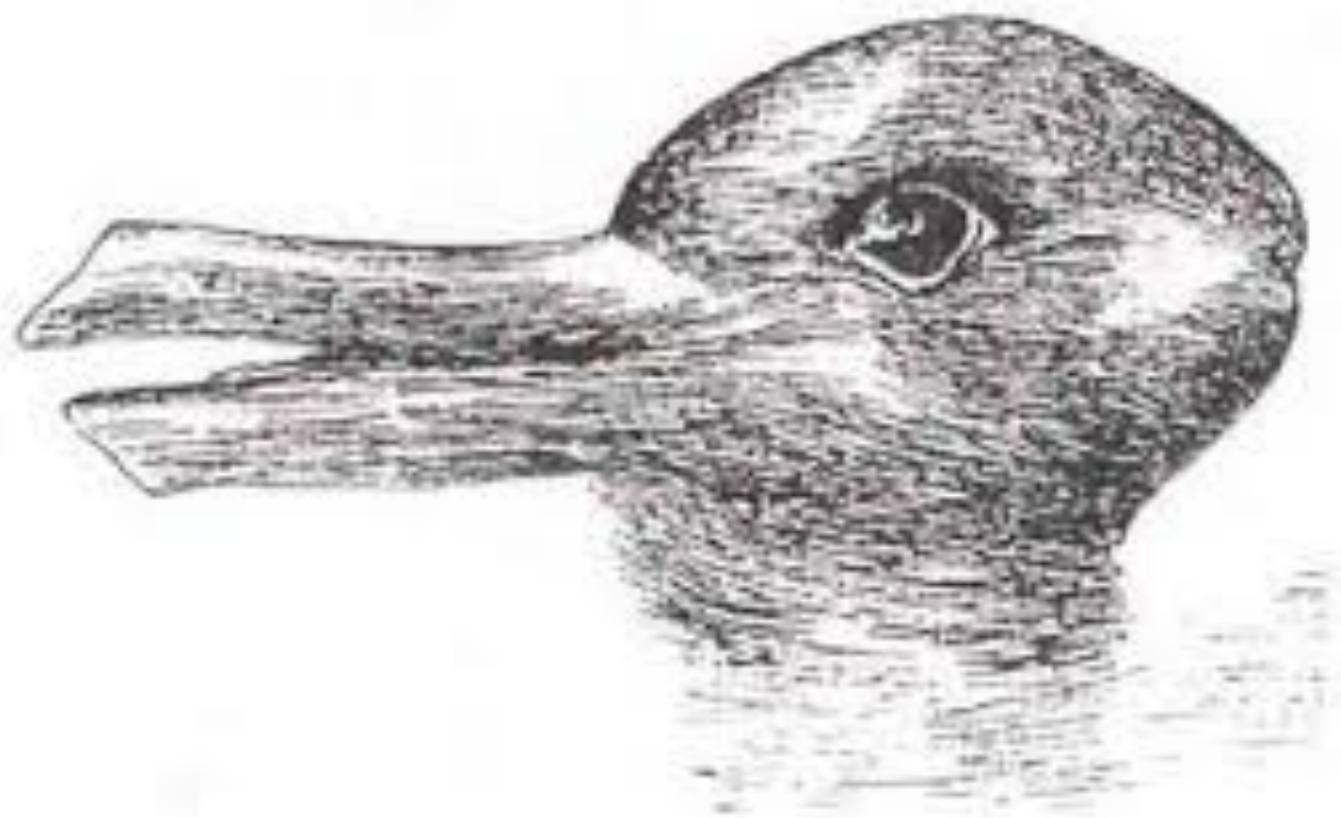
Estes exercícios evocam a *Pareidolia* que é a capacidade de identificar imagens por meio do conhecimento acumulado ao longo de nossas experiências visuais, recorrendo à memória visual, o que não deixa de ser resultado do processo de observação, cujos exemplos podem ser encontrados em todo lugar:



O princípio da Pareidolia é também o princípio das ilusões de ótica, nós utilizamos nosso repertório para reconhecer as imagens mas, quando há imagens que apresentam referências ambíguas, nosso cérebro reage ora aplicando um padrão, ora outro, daí a confusão visual, ilusão ou engano ótico.

OPTICAL ILLUSIONS...















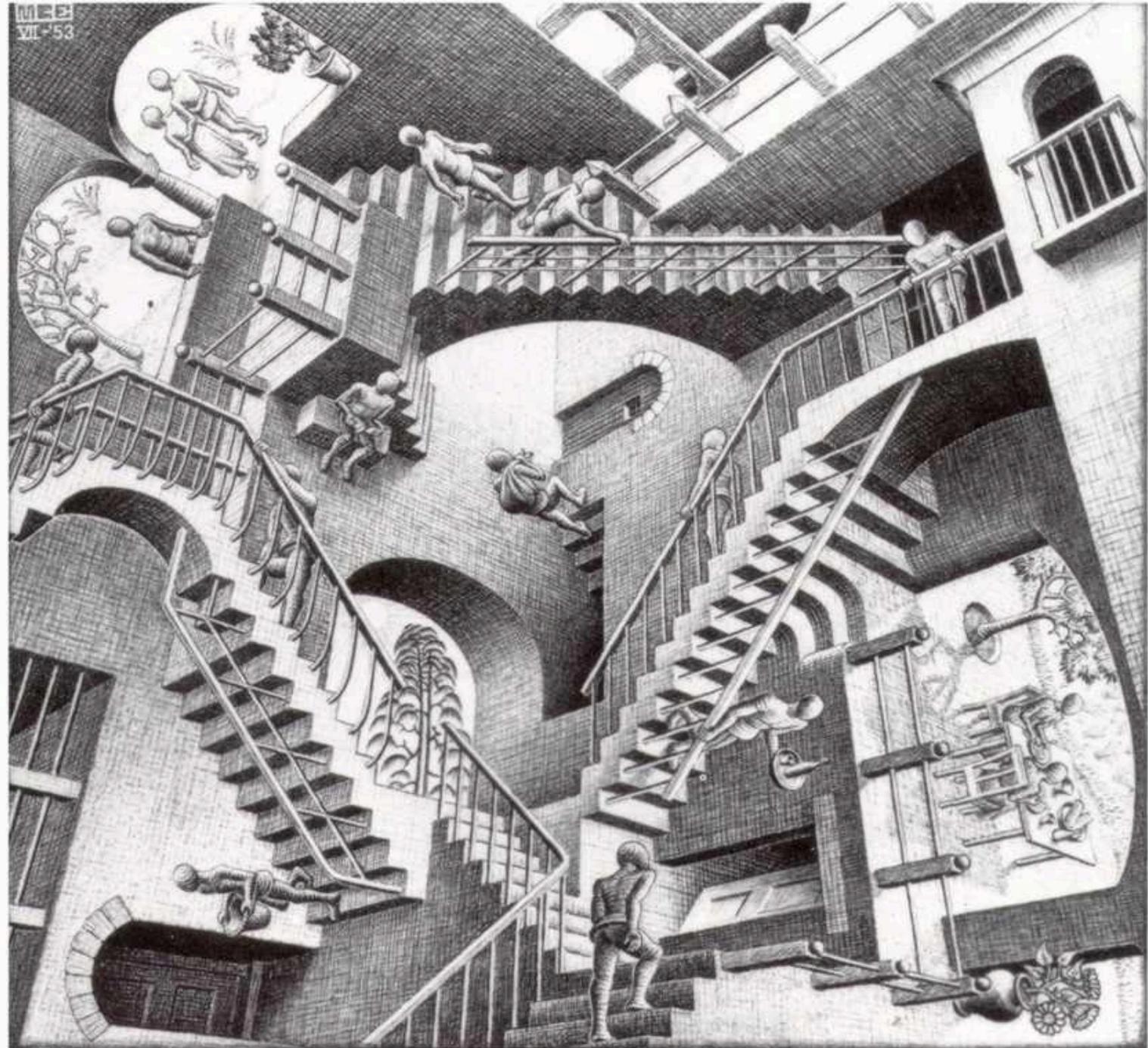




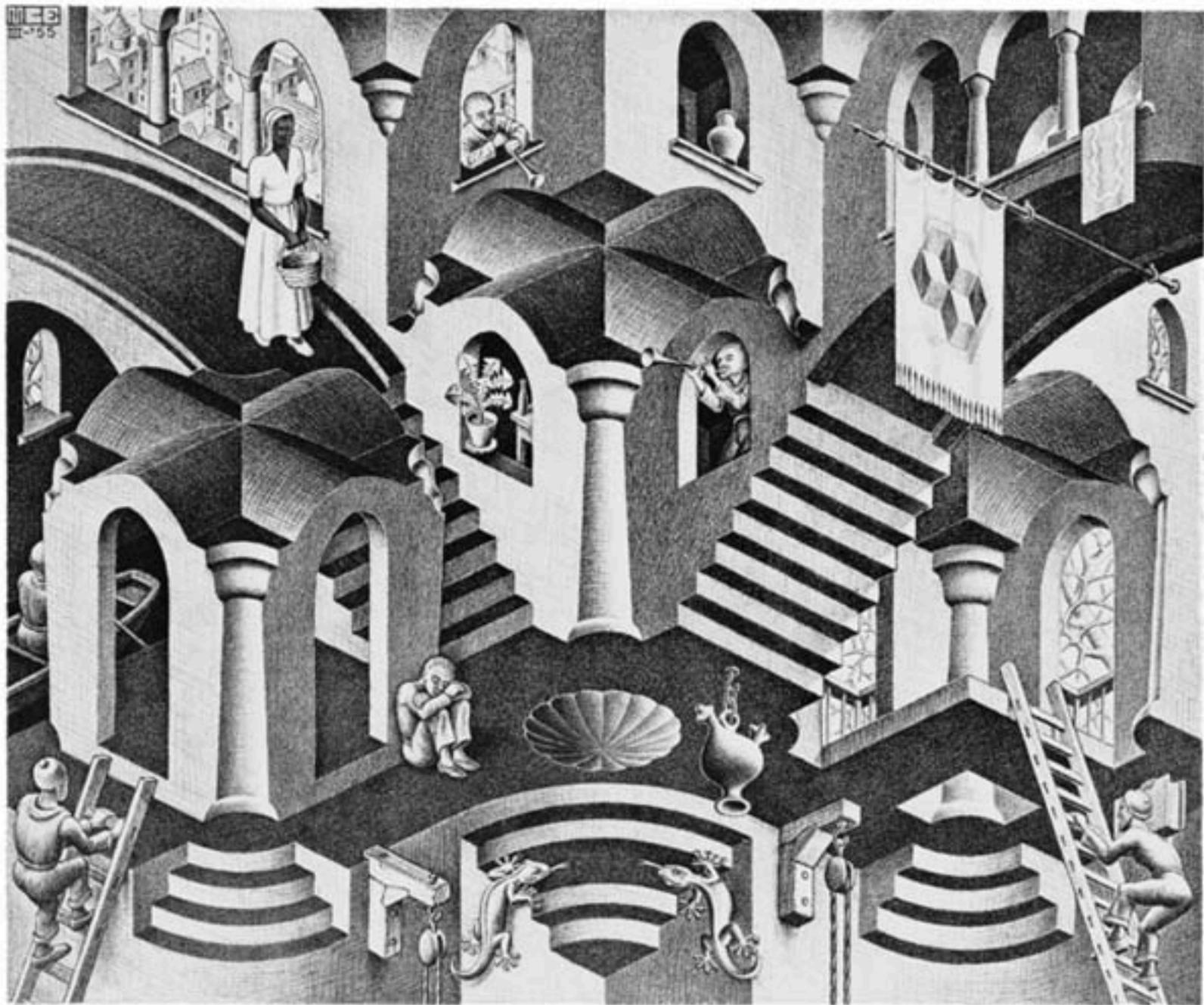


Há artistas que criam sua poética baseada neste processo mental. É o caso de Maurits Cornelius Escher, holandês, do século XX.

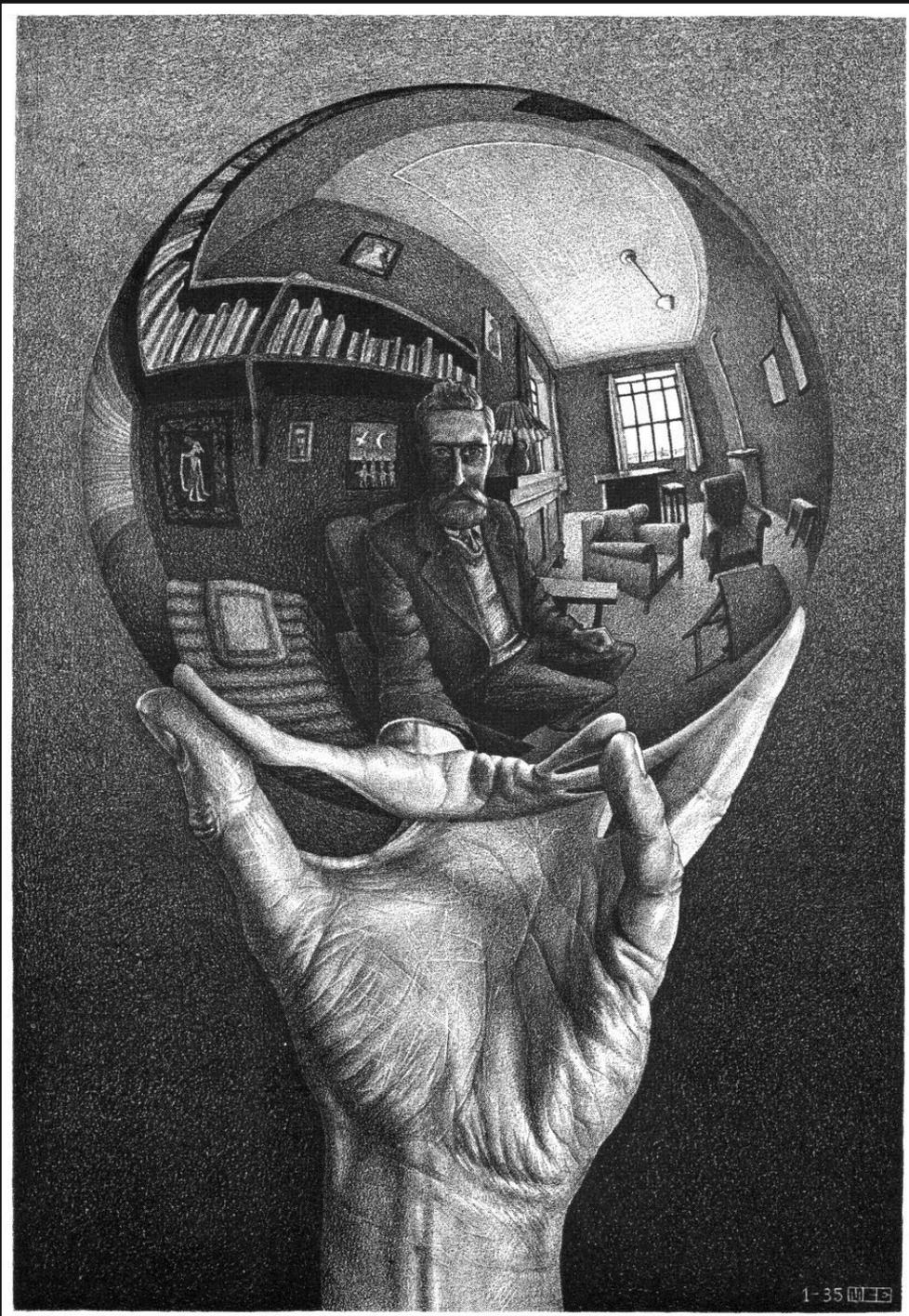
1953
VII











Outro artista que usou esta estratégia foi Giuseppe Arcimboldo, no século XVI, em Milão, na Itália.











Até aqui foram apresentadas as primeiras estratégias pedagógicas para o Desenho, a seguir
Desenho e Expressão Gráfica 3

Repositório de Conteúdos
pedagógicos

Ambiente Virtual de Aprendizagem

www.artevisualensino.com.br