

Quando a metodologia é a poética: experiências formativas na disciplina de Estágio Supervisionado em Artes Visuais

Noeli Batista dos Santos*

Resumo

O presente artigo compartilha o relato de experiência do processo metodológico desenvolvido no decurso da disciplina de Estágio Supervisionado em Artes Visuais V, do curso de Licenciatura em Artes Visuais, modalidade presencial, da Faculdade de Artes Visuais da UFG, no segundo semestre do ano letivo de 2015. No decorrer da disciplina, foi proposto ao grupo de estudantes o desenvolvimento de projetos de ensino tendo como fio condutor a proposta metodológica denominada *Jogo da Poética*. Neste exercício reflexivo, por meio da análise processual e, também, dos relatórios finais dos projetos desenvolvidos pelos grupos, observou-se posturas dialógicas em relação às dimensões pedagógica, sociocultural e institucional dos espaços de imersão. Da mesma forma, temas, conteúdos, linguagens artísticas e formas de compartilhamento foram construídas em grupo por meio de uma escuta sensível aos parceiros – docentes regentes, estudantes e colegas de disciplina – nos espaços escolhidos, que durante todo o processo desafiaram e motivaram o coletivo descrito no desejo à docência.

Palavras-chave: poética, metodologia, ensino de Artes, formação docente.

When methodology is poetry: formative experiences in the discipline of Supervised Internship in Visual Arts

Abstract

This article shares the experience report of the methodological process developed in the course Supervised Internship in Visual Arts V, of the undergraduate course in Visual Arts, face-to-face learning, at the Visual Arts College in UFG, in the second semester of the school year of 2015. During the course, the development of educational projects, having as leitmotiv the methodological approach called *Poetic Game* was proposed to the group of students. In this exercise, through the procedural analysis and the final reports of projects developed by the groups, we observed dialogical attitudes with regards to pedagogical, socio-cultural and institutional dimensions of the immersion spaces. Similarly, themes, content, artistic languages and sharing forms were built in groups, through a sensitive listening to partners – teachers, students and friends – in the chosen spaces, that throughout the process, challenged and motivated the collective described in the desire to teaching.

Keywords: poetry, methodology, Arts education, teacher training.

* Doutoranda em Educação pela UnB. Mestre em Cultura Visual pela UFG. Licenciada em Artes Visuais e Bacharel em Design Gráfico. Professora Assistente na Faculdade de Artes Visuais/UFG. E-mail: noelibatista@gmail.com.

Introdução

Por que um jogo poético para falar sobre metodologia? Jakobson (2007) considera que a Poética se ocupa dos problemas da estrutura verbal, assim como a análise de pintura se ocupa da estrutura pictórica. Para ele, o objeto principal da Poética são as *differentia specifica* (características específicas) entre o que ele define por arte verbal e as outras artes e espécies de condutas verbais. De maneira que os “numerosos traços poéticos pertencem não apenas à ciência da linguagem, mas a toda a teoria dos signos”, ou seja, a uma semiótica geral. E para aprofundar sobre a sua concepção de poética, na compreensão de que esta seja linguagem, não apenas textual – conforme explica Santaella (2001) ao destacar as matrizes verbal, visual e sonora na composição das matrizes da linguagem e do pensamento –, o autor considera as relações entre a “palavra e mundo”, não apenas à arte verbal, mas a todas as espécies de discurso. Neste sentido, ele destaca a função poética enquanto espaço de seleção e combinação, ressaltando o princípio de equivalência e paralelismo no âmbito das ambiguidades. O ato de selecionar e combinar, por meio de equivalências e ambiguidades, revelou etapas para um processo metodológico significativo no contexto formativo da docência em artes visuais.

A ementa da disciplina *Estágio Supervisionado em Artes Visuais V* propõe a revisão e a adaptação de projetos em relação a contextos e sujeitos, bem como a inter-relação entre arte e outros campos do conhecimento. Considerando a ementa e a possibilidade de escolha dos locais de estágio, como objetivo geral foi apresentado aos estudantes a proposta de etnografar o espaço institucional por meio da questão: “quais as possibilidades para o desenvolvimento de um projeto de ensino em artes visuais em que a própria metodologia pode ser um jogo poético?”, na intenção de trabalharem equivalências, paralelismos e ambiguidades presentes no contexto formativo. Também foi proposta a reflexão sobre a importância de partir-se de um tema – no ensino e pesquisa da prática docente – para a compreensão da importância dos repertórios em situações educativas.

Breve contextualização

Do total de 21 estudantes matriculados na disciplina de Estágio Supervisionado em Artes Visuais V, 20 concluíram os projetos de acordo com

a proposta metodológica apresentada. Na orientação do planejamento dos respectivos projetos de ação poética e pedagógica, foi sugerida a sistematização do desenho metodológico intitulado *Jogo da Poética* (Figura 1), que na sequência de seu planejamento foi sendo constituído pelas categorias: tema, repertório, estrutura e competências. Este desenho foi desenvolvido no âmbito da pesquisa de mestrado intitulada *Imagens técnicas e o ensino de arte: um jogo antropofágico* (SANTOS, 2010). No contexto da pesquisa citada, o Jogo foi elaborado com a proposta de subverter a condição funcional dos produtores de imagens técnicas (FLUSSER, 2008). As categorias citadas se articulam por meio dos três princípios do pensamento complexo (MORIN, 2007), sendo eles: o princípio dialógico, o princípio recursivo e o princípio holográfico.

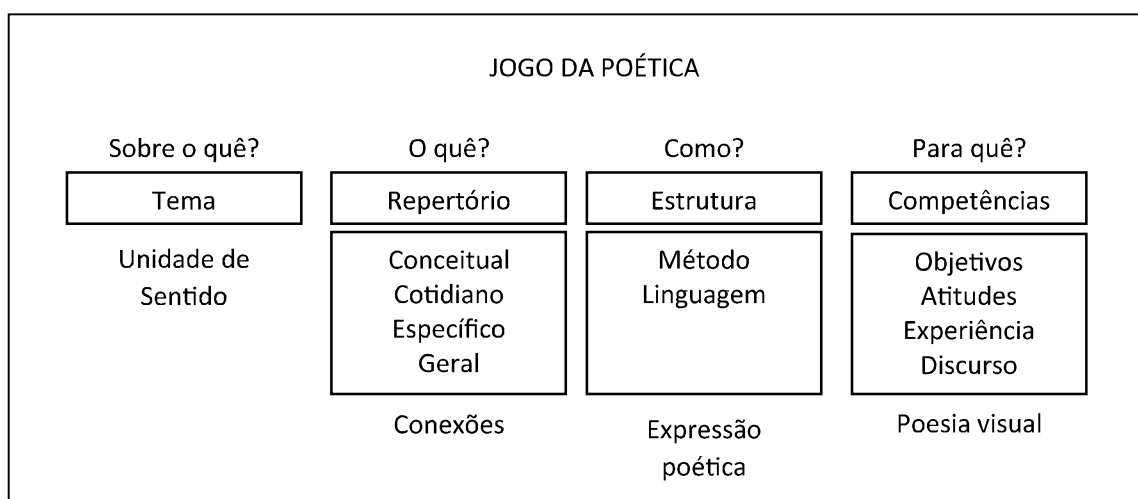


Figura 1 - Desenho metodológico do *Jogo da Poética*.

No princípio dialógico, os elementos atuam de forma mútua, não necessariamente por afinidade, em relações complementares e antagônicas. No segundo, a recursividade se dá por meio da ação e reação, considerando que as causas são, também, consequências. O princípio hologramático considera que o todo está nas partes e estas compõem o todo. Ao pensar as quatro categorias propostas no processo metodológico citado, considera-se que não há no processo de aprendizagem uma designação à priori, mas sim, relações que se constroem por meio da manifestação dos sujeitos em suas relações, com o que Deleuze (2011) ao apresentar o universo da produção de sentidos explica como sendo um *estado das coisas*.

Nas primeiras aulas, durante a preparação para a entrada nos espaços escolares, o grupo apresentou dificuldades em articular as categorias do jogo. Por meio do diálogo, de exemplificações e, na tentativa de aproximá-los deste ato de conexão, foi considerado em conjunto que o tema seria a unidade de sentido, ou seja, o espaço associativo que deflagraria as demais categorias. Na sequência, para elucidar o repertório, o grupo sugeriu que este fosse decomposto em subestruturas para fins de facilitar a sua própria compreensão e a posterior explicação no exercício decorrente do estágio. Sendo assim, o repertório foi dividido em: geral, específico, conceitual e cotidiano. O repertório, no conjunto de suas divisões, estaria relacionado às conexões deflagradas a partir do tema a ser desenvolvido. A estrutura estaria relacionada ao método e linguagem artística (considerando também as técnicas) que deflagrariam a expressão poética por meio dos processos de criação. As competências estariam relacionadas, segundo indicação do grupo, aos objetivos, atitudes e experiências que iriam compor o que ficou denominado de poesia visual.

A escolha por este desenho metodológico para a orientação da prática pedagógica (planejamento e desenvolvimento de projetos) na disciplina de *Estágio Supervisionado em Artes Visuais V*, deu-se pela percepção das dificuldades apresentadas pelo grupo de estudantes, em especial na construção das relações reflexivas que não excluíssem a experimentação artística a partir do contexto de imersão. O pensamento pedagógico contemporâneo necessita de estar atento às múltiplas possibilidades de acesso aos diferentes repertórios, mediante um contexto de intensa prática comunicativa decorrente de espaços ubíquos, potencializados pelas linhas de existências digitais. Decorre que, deste tecido complexo, as tentativas de “aplicar” as chamadas receitas pedagógicas frustram não apenas estudantes, mas também docentes que na ânsia de apresentarem os seus recortes de interesse, esquecem-se de que o desejo pelo aprendizado está no campo das relações dialógicas, recursivas e hologramáticas, ou seja, faz-se necessário que o outro também seja considerado, nem por isso, sem critérios, objetivos e consciência metodológica.

Deste tecido, também decorre o intercruzamento de abordagens epistemológicas que se digladiam nos espaços formativos, colocando como reféns docentes em formação. Estes, na ânsia de colocarem-se em acordo com as correntes defendidas nas salas de aulas que frequentam, percebem-se, muitas vezes, angustiados, não raro, confusos por não compreenderem que

a sua condição docente vai além das contradições epistemológicas, uma vez que estas emergem destas relações. E no contexto da sala de aula, quando os papéis são invertidos, por exemplo, no caso do estágio, faz-se necessário que a alquimia da docência se desenvolva não apenas em função de correntes epistemológicas adotadas para fins doutrinários, mas de forma especial, ao que se propõe a aprender de forma conjunta. Um exemplo é a dificuldade que os estudantes matriculados na disciplina de Estágio V enfrentaram no que tange aos diálogos entre os que defendem o viés interpretativo em substituição às percepções e processos de criação decorrentes do que vem sendo construído historicamente no âmbito do ensino das artes. Interpretar, mas não apenas. Faz-se necessário produzir, para também interpretar. E se a opção for apenas interpretativa, que seja por escolha, e não por falta de repertório no que se refere à consciência reflexiva e corporal do fazer artístico e seus espaços de mediação. Estas são questões que emergem de um contexto formativo, no âmbito da escola – termo aqui indicado para representar todos os espaços possíveis, em que os atuais estagiários e futuros docentes de artes visuais irão atuar.

As disciplinas de estágio supervisionado, neste contexto, têm sido “a zona de arrebentação das ondas” das epistemologias que vão sendo moldadas, oportunamente, entre lados, quando o que a escola necessita é de docentes capazes de mediar dezenas de lados, entre estes, o de ensinar enquanto se aprende. Na tentativa de não impor nenhum dos lados, mas de tentar religá-los por meio do princípio diálogo é que o desenho metodológico do *Jogo da Poética* foi proposto como um meio de navegação que considera as ondas, o mar e o tempo dos que navegam, antes, durante e depois das “arrebentações”.

Neste sentido, a orientação foi que cada estudante (individual ou em grupo) exercitasse a sua escuta considerando os diferentes parceiros neste processo. Na sequência do diálogo, a proposta foi que iniciassem os desenhos de seus projetos considerando as primeiras definições decorrentes dos espaços de imersão. Para fins de orientação, a primeira proposta foi que pudessem conhecer, junto aos docentes regentes, a proposta curricular em desenvolvimento. Na sequência, todos os grupos mapearam as categorias pré-determinadas no início do jogo. Para alguns, os temas ou linguagens foram sugeridos pelos regentes das turmas acolhedoras do grupo de estagiários, para outros, todas as categorias ficaram em aberto, conforme apresentado na Tabela 1.

Tabela 1 - Etapa inicial do *Jogo da Poética*

Grupos	Espaço de imersão	Temas (Unidade de sentido)	Repertórios (Conexões)	Estrutura (Expressão poética)	Competências (Poesia Visual)
A (05 estudantes)	Centro de Pesquisa Aplicada à Educação – Cepae/UFG	Cultura Afro-brasileira			
B (04 estudantes)	Centro de Pesquisa Aplicada à Educação – Cepae/UFG			Design Gráfico	
C (03 estudantes)	Centro de Pesquisa Aplicada à Educação – Cepae/UFG			Tridimensional	
D (01 estudante)	Centro de Pesquisa Aplicada à Educação – Cepae/UFG			Vídeo	
E (02 estudantes)	Centro de Pesquisa Aplicada à Educação – Cepae/UFG			Tridimensional	
F (02 estudantes)	Escola Municipal Marechal Castelo Branco				
G (01 estudante)	Colégio Estadual em Tempo Integral Dom Abel				
H (01 estudante)	Colégio Estadual Criméia Oeste				
I (01 estudante)	Departamento de Educação Infantil - DEI/UFG				

Na primeira etapa do Jogo, dos nove grupos indicados, cinco receberam dos docentes regentes as “pistas” para iniciarem os trajetos de planejamento. O *Grupo A* iniciou com o tema “cultura afro-brasileira”. O *Grupo B* com a estrutura “design gráfico”. O *Grupo D* com a estrutura “vídeo”. O *Grupo C* e o *Grupo E* iniciaram com a estrutura “linguagem tridimensional”. As demais categorias foram elaboradas por meio do exercício etnográfico, na busca por sinais a serem descobertos no decorrer das primeiras aulas dedicadas à observação.

Este exercício reflexivo foi elaborado considerando os dois cenários que se apresentaram no decorrer da disciplina: grupos que iniciaram com uma das categorias pré-determinadas no desenho metodológico, e os grupos que tiveram o desafio de “descobrir” em diálogo com os parceiros dos espaços de imersão todas as categorias solicitadas no *Jogo*. Neste contexto, destacaram-se a parceria e a disponibilidade, generosa, com que os docentes supervisores de estágio supervisionado acolheram os grupos de estudantes.

Cenários convergentes

Semanalmente, dos três períodos reservados para as aulas de estágio, um deles foi destinado para o encontro de todo o grupo de estagiários no espaço da Faculdade de Artes Visuais. Por meio do compartilhamento dos relatos, que refletiam as ações em desenvolvimento nas escolas, os desafios, dificuldades e superações foram sendo discutidos de forma coletiva, de maneira que o jogo metodológico não se restringiu na divisão das equipes, mas de forma ampliada, tornou-se um movimento colaborativo na busca por conexões, linguagens e poesias que pudessem desencadear processos sensíveis de construção de conhecimento no âmbito das artes visuais.

Para fins reflexivos, de acordo com as informações registradas na Tabela 1, este relato delimitou-se à análise de dois cenários desenhados no movimento dialógico, que foram deflagrados nos espaços de imersão. Embora cada grupo tenha construído percursos distintos na elaboração das categorias de seus jogos, os conteúdos associados presentes nas categorias revelaram que o princípio recursivo encaminhou as escolhas compositivas de forma ampliada, mesmo quando os grupos não tiveram a opção de escolher todas as etapas do Jogo, conforme descrito anteriormente. Esta constatação desconstruiu o discurso de que o espaço de estágio seja limitador ao campo de atuação dos estagiários, pelo fato destes, em determinados contextos, precisarem atender a determinações prévias, seja no que se referem a conteúdos ou práticas pedagógicas. Da mesma forma, tornou-se evidente a importância de uma consciência metodológica que possibilite a atuação por meio do princípio holográfico, onde cada uma das escolhas indicadas nas categorias refletem o potencial associativo do todo, conforme descrito na Tabela 2.

Tabela 2 - Composição do *Jogo da Poética* dos grupos de estágio

Grupos	Série	Temas (unidade de sentido)	Repertórios (conexões)	Estrutura (Expressão poética)	Competências (Poesia Visual)
A	6º ano	Cultura Afro-brasileira	Exclusão social. Cultura africana. Filme “Kiriku e a feiticeira”. Navio negreiro. Boneca “Abayomi”. Mulheres africanas.	Tridimensional – tecidos e linhas	Bonecas Abayomi

Grupos	Série	Temas (unidade de sentido)	Repertórios (conexões)	Estrutura (Expressão poética)	Competências (Poesia Visual)
B	3º ano	Identidade e emoções	Técnica de construção de toy art. Processo de criação de personagens. História da Toy Art – brinquedos. Técnica de desenho Chibi. Cinema. Música. Fotografia. Moda. Arquitetura e jogos.	Design Gráfico – HQs (Chibi)	Toy Art
C	1º ano	Corpo e sentimento	Escultor Ron Mueck. Lucien Freud. Vídeo do Pink Floyd – another brick in the wall (HQ). Músicas. Vídeos: “in-corpóreo” e “Um só corpo”. Desenhos de Heather Hansen e a transição para Empty Gestures.	Tridimensional – corpo e acessórios	Vídeo-performance
D	8º ano	Metalinguagem – vídeo sobre o vídeo	Criatividade. Narrativa das experiências das aulas. Programas de edição.	Vídeo	Animação (desenho)
E	1º ano	Identidade – ideias, conceitos, problemáticas e denúncias	Horizontes da tridimensionalidade, da fotografia e da vídeo-arte. Técnicas de stop motion. Uso do celular para suporte de criação.	Tridimensional – Toy Art	Animação (Stop Motion)
F	6º ano	Memórias de viagem	Vivências e experiências individuais e coletivas. Texto: “Viagem longa, destino incerto...”, de Rubem Alves. Cartografias. Relatos de viagens realizadas. Objetos pessoais, tais como: fotografias, peças de roupas, brinquedos, aparelhos celulares como objetos de memória. Conceito de memória social. Palavras-chave citadas pelos estudantes.	Tridimensional. Objeto – assemblage	Objeto: “Mala de viagem”
G	9º ano	Cotidiano escolar	Linguagem cinematográfica (roteiro, enredo, atuações e direção). Séries de TV: Breaking Bad, Lost e Game of Thrones. Cinema clássico: Taxy Driver e The Godfather. Cinema moderno: Kill Bill, Pulp Fiction. Linguagem fotográfica (luz, produção de arte, figurino). Captação de som, edição e filmagem. Música: Racionais Mc’s.	Audiovisual	Curta-metragem: “Dedo de Gesso: Auto-Retrato”
H	Sala temática de leitura – 6º ano	Memória/ Cultura Afro-brasileira	História da “colcha de retalhos”. Semana da consciência negra. África. Memória. Família.	Tridimensional – tecidos e linhas	Colcha de retalhos e Bonecas Abayomi
I	Departamento de Educação Infantil – DEI/UFG	Experiência	Experiência. Estética relacional. Poéticas contemporâneas.	Texto	Narrativa textual

Ao analisar os temas, aqui definidos por unidades de sentido, dos jogos desenvolvidos pelos grupos, torna-se relevante destacar o perfil contemporâneo e das possibilidades interpretativas e processuais das indicações apresentadas, sendo elas: a Cultura Afro-brasileira, identidade e emoção, corpo e sentimento, metalinguagem, memória, cotidiano escolar e experiência. Estes foram temas que emergiram do contexto do estágio por meio dos olhares, escutas e interações deflagradas pela consciência de um caminho que se define por meio do movimento, no desejo por aprender, por meio das especificidades de cada novo sentido deflagrado, nas diferentes formas de aproximação sem que, uma delas (categorias), seja predominante em relação às demais, mas sim, complementares.

Os repertórios conectados, sejam pelo grupo de estagiários, sejam pelos demais parceiros no processo, revelaram universos de afinidades que motivaram em cada participante do jogo o desejo pela aproximação; em diferentes níveis de contribuição, somaram no todo. Quando o grupo de estagiários indicou a necessidade de uma subdivisão na compreensão do repertório, abriram as portas para o sentido colaborativo, onde cada saber compartilhado possibilitou ampliar o saber coletivo, e este, acessível para que cada sujeito reconfigurasse as suas próprias percepções sobre o tema em discussão. Destes repertórios, diferentes faces da cultura popular se apresentaram com possibilidades pedagógicas, enfatizando que o movimento de aprendizagem está além dos muros da escola, mas que os sentidos destes aprendizados podem ser ampliados, problematizados, significados em movimentos de construção e desconstrução de sentidos formatados por inúmeros fatores, dentre alguns, os de sobreposições culturais, valorizações mercadológicas e coações subjetivas. Também cabe destacar os repertórios conceituais e artísticos que adentraram os espaços de ensino, muitas vezes ancorados no estranhamento, que de forma significativa, em perspectivas dialógicas, somaram-se ao ato de questionar para aprender e aprender para questionar, enquanto se amplia repertórios.

Os processos deflagrados nas estruturas indicadas possibilitaram aos jogadores aprender procedimentos conceituais e técnicos para elaborarem as suas poesias visuais. Uma das dúvidas mais presentes, surgidas no decurso da disciplina de estágio, foram as dificuldades relativas à prática artística. O desejo por uma das linguagens que compõe as artes visuais não foi capaz de limitar o medo de propor algo que, na consciência da maioria dos grupos, estava distante do seu saber – professores de artes visuais com medo de

ensinar artes visuais. Este foi um dos maiores desafios dos jogos propostos. Após inúmeras conversas e a opção metodológica de que a prática artística, enquanto categoria do jogo, não poderia ser suspensa, emergiu a solução de que cada grupo escolheria a linguagem que tivesse afinidade. E no caso dos jogos em cuja categoria a linguagem estava pré-definida, assumiu-se a escolha por aprender para ensinar e ensinar enquanto se aprende, inspirados em Freire (1996), quando este poetizou sobre a razão de ser de uma educação que se constitui libertadora na superação da contradição “educador-educandos”, de modo que, se façam ambos, de forma simultânea, educadores e educandos.

Neste movimento dialógico, os estudantes colocaram-se em situação de aprendizes dos próprios colegas, de professores e tutoriais disponíveis no *You Tube*, entre outras estratégias de aprendizagem. Para muitos, os movimentos de escolha transportaram-nos para o espaço “antes da faculdade”, no resgate do que os motivaram para o universo das artes visuais. Nestes jogos, a estrutura foi definida sem que os estudantes das escolas tivessem contribuído na escolha. No entanto, foi um processo muito discutido nas aulas semanais, de forma que chegou-se à conclusão de que em outros contextos, por exemplo, no “Estágio VI” – expressão indicada para denominar o período pós-formatura –, poderiam integrar os estudantes de suas turmas neste campo de escolha, na confiança de que com mais tempo, poderiam juntos, aprender.

A linguagem tridimensional esteve presente sob diferentes formas de construção técnica e poética. As escolhas dos materiais e suportes, entre eles: papéis, tecidos, linhas e objetos diversos permitiram aos grupos vivenciar o exercício complexo de transformar matéria em sentido próprio. Tecidos e linhas se transformaram em bonecas e colchas de retalho. Papéis foram transformados em personagens complexos, em formatos diversos, de características distintas, na construção de brinquedos (*Toy Art*) e em animações (*Stop Motion*). Objetos diversos, papelões, caixas e aparelhos de celulares foram transformados em malas metafóricas e objetos de viagens imaginárias. O corpo esteve presente como matéria e suporte. Foi por meio do corpo que narrativas foram criadas e registradas em discursos audiovisuais que se abriram ao empoderamento, permitindo com que corpos saíssem de seus papéis cotidianos em atos performáticos pelos corredores da escola durante a aula. Também foram os corpos que duplicados em personagens adentraram as salas de diretoria, transformando-se em diretores, professores e colegas de

turma no registro de relatos audiovisuais sobre contextos escolares, imaginados, mas nem por isso, menos reais.

Por último, mas não menos importante, o jogo que se construiu no ato relatado, devido à intensidade gerada pela experiência formativa no *Departamento de Educação Infantil – DEI/UFG*. Neste jogo, as categorias subverteram as orientações iniciais devido à necessidade de colocar-se aprendente nos diferentes espaços da docência, conhecendo e se reconhecendo enquanto parte deste todo no exercício da compreensão do viés metodológico praticado neste contexto. A ação pedagógica transformou-se no exercício da convivência e do pertencimento quando a equipe docente do espaço solicitou que o diálogo fosse elaborado nas reuniões pedagógicas por meio do compartilhamento dos textos estudados, na vontade de aprender sobre as poéticas contemporâneas e na ideia de que este repertório seja essencial para o exercício docente do coletivo do *DEI/UFG*. Neste jogo, retomando Jakobson (2007), a poética se deu por meio da linguagem verbal, ou seja, do texto. E a poesia visual materializou-se no ato narrado. A experiência vivida no Estágio, nos termos citados por Larrosa (2015), perpassou, afetou, transformou, para além do antes, até então, vivido. Estreitou laços entre as duas Unidades de ensino, abrindo perspectivas para aprendizagens e parcerias futuras.

Notas sobre o espaço-tempo formativo

Os relatórios de estágio possibilitaram aos grupos a sistematização do pensamento elaborado durante o período da experiência formativa. Neste espaço-tempo, consideraram que ao término dos jogos propostos, caso fossem revivê-los, teriam condutas diferenciadas. Foi unânime a reflexão de que foram os acasos, no decorrer dos processos, que delinearão os trajetos dos vários caminhos metodológicos, de forma que um jogo não pode ser repetido nos mesmos termos. Mesmo que sejam mantidos os temas, repertórios, estruturas e as competências, as mudanças do espaço, dos sujeitos e dos desejos transformarão a experiência em um novo jogo, visto que todo o movimento associativo nas buscas por equivalências, imersos nas ambiguidades, só se constroem enquanto sentido a partir dos diferentes atores que o compõem. Neste sentido, o próprio tempo é capaz de transformar todo o coletivo, modificando posturas, reflexões, ações e desejos. O esforço pela repetição tira da vivência a potência da descoberta pela experiência significativa.

Esta foi uma breve reflexão sobre as possibilidades de um desenho metodológico que considere o ensinar e aprender de forma dialógica, recursiva e hologramática no desafio da formação docente, na tentativa de livrar-se do risco da imposição doutrinária, no ato de quem se aventura a ensinar a percepção de aprender enquanto aprende a ensinar. Seguramente seja este o maior desafio no campo da formação docente, visto que o aprender com a prática requer, antes disso, o pensamento reflexivo dos desafios e possibilidades de cada espaço-tempo formativo.

Referências

AGUIAR, A. *Dedo de gesso: autorretrato*. 2016. Relatório de Estágio (Licenciatura em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2016.

AMORIM, Y.; PORTO, L. F. *Pelos caminhos da experiência*. 2016. Relatório de Estágio (Licenciatura em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2016.

CARVALHO, D. A.; MESQUITA, R.; SILVA, M. L. *Meu corpo escu[l]to: uma poética do sentir-se*. 2016. Relatório de Estágio (Licenciatura em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2016.

CASTRO, G. A.; OLIVEIRA, T. A.; RIBEIRO, N.; SILVA, L. F. V. S.; SOUZA, K. O. *Uma experiência de estágio a partir da cultura africana e bonecas Abayomi*. 2016. Relatório de Estágio (Licenciatura em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2016.

CASTRO, T. M. *O registro de construção*. 2016. Relatório de Estágio (Licenciatura em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2016.

CORRÊA, D.; RODRIGUES, L. O. *Toy Art, stop motion e diálogo em sala de aula*. Relatório de Estágio (Licenciatura em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2016.

DELEUZE, G. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

FILHO, J.; MACHADO, G.; OLIVEIRA, D.; THAYANE, R. *Possibilidades de representação das emoções através do Chibi e do Toy Art*. 2016. Relatório de Estágio (Licenciatura em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2016.

FLUSSER, V. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARCEZ, M. S. *Sem título*. Relatório de Estágio (Licenciatura em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2016.

JAKOBSON, R. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2007.

LARROSA, J. *Tremores: escritos sobre experiência*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

MORAES, A. B.; ROCHA, A. M. *Memória no Ensino de Arte: uma investigação em Estágio e TCC*. 2016. Relatório de Estágio (Licenciatura em Artes Visuais) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2016.

MORIN, E. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTOS, N. B. *Imagens técnicas e o ensino de arte: um jogo antropofágico*. 2010. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2010.

.....

Recebido em: 07 maio 2016.

Aceito em: 24 ago. 2016.