

# EDUCAÇÃO E CULTURA VISUAL: UMA ANÁLISE DAS VISUALIDADES QUE CIRCULAM ENTRE ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Helane Crystina de Araújo Ideião Bizerra

*Universidade Federal da Paraíba (UFPB) - helanecrys19@hotmail.com*

## Resumo

O presente artigo aborda a temática da Cultura Visual em suas relações com a Educação Básica. Tem por objetivo identificar as visualidades que cercam os alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, da Escola de Educação Básica (EEBAS), da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Trata-se de um estudo exploratório, fundamentado em pesquisa bibliográfica e documental, acompanhado do relato da experiência vivida com estudantes do Ensino Fundamental. As principais fontes teóricas utilizadas foram Nascimento (2015), Nunes (2010), Sardelich (2006), Tavin e Anderson (2010). A experiência vivida com os estudantes do Ensino Fundamental revela que as visualidades que os cercam se constitui em relevante fonte de informação para o processo de ensino e aprendizagem. O estudo realizado conclui que o trabalho com e a partir das visualidades significativas para os estudantes se configura como importante elemento para o ensino e contempla não somente o componente curricular Ensino da Arte na Educação Básica, mas oferece inúmeras possibilidades de trabalho com outros componentes curriculares.

**Palavras-chave:** Educação Básica, Ensino Fundamental, Ensino da Arte, Cultura Visual.

## Introdução

Atualmente percebe-se uma inundação de imagens que nos rodeiam e nos chegam pelos diversos meios de comunicação. Uma criança do século XXI, ao nascer, já tem ao seu dispor aparelhos de TV, de celular, tabletes, os quais lhe dão acesso a diversos conteúdos como filmes, desenhos, séries e novelas. Assim as crianças permanecem em contínua interação com as imagens tendo através dos recursos tecnológicos o aumento das suas experiências e a sua ocorrência de forma mais corriqueira e dinâmica. Como destaca Nunes (2010) as imagens “estão em toda parte, transmitindo e produzindo (sendo produzidas) maneiras de olhar o mundo. Elas invadem todos os cenários sociais, tornando-se impossível ignorá-las como parte essencial de nossas vidas”(NUNES, 2010, p.166).

A linguagem não verbal tem capacidade de comunicação tanto quanto as palavras e está em toda parte nos transmitindo alguma informação. Saber utilizá-la, interpretá-la e conhecer seu papel dentro da sociedade é direito dos estudantes e dever da escola na promoção do saber. Ucker (2009) afirma que as representações visuais “são portadoras e mediadoras de posições discursivas que contribuem a pensar o mundo, que nos ajudam a

pensarmos como sujeitos e a compreender que tais representações fixam a realidade de como olhar e ser olhado” (UCKER, 2009, p. 80).

As imagens são artefatos que colaboram com a construção das nossas representações. Essas imagens criam um imaginário social que podem ditar comportamentos indicando como agir diante das situações sociais, por isso, percebi a necessidade de investigar sobre as visualidades que as crianças apresentam em sala de aula e, a partir delas, refletir sobre as possibilidades de intervenção pedagógica que elas oferecem.

O presente estudo teve por objetivo geral identificar as visualidades que circulam entre estudantes do primeiro ano da Escola de Educação Básica da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Para alcançar esse objetivo geral, os objetivos específicos delineados foram: conceituar o campo de estudo da Cultura Visual; sondar as visualidades significativas entre os estudantes do primeiro ano do Ensino Fundamental e problematizar essas visualidades para possíveis intervenções pedagógicas.

## **Cultura Visual**

Se pararmos para refletir perceberemos que conhecemos o mundo por meio de sensações próximas ao efeito de uma sequência de imagens. Através da visão vamos apreendendo formas, cores, tamanhos, que vão caracterizando e dando sentido as coisas que vemos. Vamos construindo um conjunto de significados para o mundo a partir do que vemos. Internalizadas essas imagens passam a se constituir como representações mentais que serão acessadas sempre que se fizer necessário. E em uma conversação, quando alguém nos conta uma sequência de fatos vamos acompanhando a narrativa que está sendo escutada, construindo imagens em nossos pensamentos para dar representatividade ao que está sendo narrado.

A porta, a janela, as paredes, o telhado, pode se constituir naquilo que se conhece e se entende fazer parte de uma casa. Assim quando alguém fala “casa” automaticamente essas imagens surgem na mente como uma forma de dar sentido ao que está sendo relatado. É através da observação daquilo que está próximo de nós que construímos nossas referências sobre o mundo. Isso quer dizer que uma casa representada mentalmente por uma pessoa que vive na cidade possa não ter as mesmas características de uma casa representada por alguém que não viva na zona urbana.

Nascemos dotados de cérebros, mas sem mentes: elas se desenvolvem a partir das concepções, das relações simbólicas, das negociações provocadas pela linguagem, principalmente, pela cultura na qual estamos imersos. Nascemos dotados de um aparelho visual que nos permite enxergar, mas só aprendemos a ver a partir de um olhar que é cultural, social e historicamente construído para além da fisiologia (VALLE, 2015, p. 214).

A partir da citação de Valle (2015) pode-se perceber que nascemos com um aparelho fisiológico que permite enxergar, captar o mundo a nossa volta, porém a significação que damos para cada coisa vista ocorrerá de acordo com as experiências do grupo cultural ao qual pertencemos.

As imagens contribuem com o processo de simbolização, por isso no estudo da cultura elas se configuram como elemento importante. Dessa forma vem se configurando um campo de estudo denominado Cultura Visual. A definição do que viria a ser a Cultura Visual nos leva a alguns questionamentos. Poder-se-ia defender que o estudo se voltaria para as interpretações do sujeito sobre as manifestações culturais do tipo visual ou simplesmente sobre as manifestações do tipo visual. Dessa forma entrar-se-ia na discussão sobre se a vertente a ser seguida para o estudo da Cultura Visual deve ser voltada para aquilo que é visual ou para aquilo que é cultural. Sardelich (2006) indica que entre os vários estudiosos desse campo de estudo temos aqueles que enfatizam os objetos visuais e os que valorizam os atos visuais como práticas de produção de significado, que caracteriza o traço cultural do campo de estudo. Porém analisar a Cultura Visual a partir da vertente que utiliza a cultura como traço definidor do que será estudado parece ser mais interessante por se tornar menos restritiva que uma linha de estudo que delimite o visual. Assim o estudo da cultura abarca os

[...] processos de simbolização, ou seja, de [estudar] processos de substituição de uma coisa por aquilo que a significa, que emitem, por exemplo, que uma ideia expresse um acontecimento, descreva um sentimento ou uma paisagem; ou então que a distribuição de pessoas numa sala durante uma conversa formal possa expressar as relações de hierarquia entre eles (SANTOS, 2006, p. 41).

Através das representações visuais que nos cercam vamos construindo uma visão de mundo. A Cultura Visual busca investigar as representações visto que a cultura revela muito dos conflitos de interesses que existem na sociedade. Dessa forma, as representações visuais produzidas por um grupo cultural são uma forma de expressar os conflitos existentes. Sabendo da transformação constante por que passam as sociedades, é objeto de estudo da Cultura Visual as interações de quem vê com todo tipo de imagens, tanto as imagens da arte,

como aquelas que estão nos celulares, nos jogos digitais, nos livros didáticos, nas redes sociais.

A falta de reflexão sobre o que vemos é o que possibilita a construção de visões estereotipadas sobre o mundo e os outros. Quando ficamos expostos a representações de violência, as brigas e as guerras, aos poucos podemos ir aceitando essas representações como normais. O convívio com esse tipo de representação visual torna essas situações naturais e que, portanto podem ser reproduzidas na sociedade.

Em muitos casos o prazer do simples ver as imagens pode afastar ou nos levar a esquecer da importante reflexão sobre aquilo que estamos vendo e pode abrir a possibilidade de construirmos visões estereotipadas e preconceituosas sobre o mundo e os demais. É por essa razão que tenho procurado estar atenta ao que vejo e me apropriar das visualidades presentes na escola e entre os estudantes como ponto de partida para o trabalho em sala de aula.

### **Campo de estudo**

A Escola de Educação Básica situa-se no Campus I da Universidade Federal da Paraíba e atende a Educação Infantil e a fase inicial do Ensino Fundamental, do primeiro ao quinto ano. Muitos estudantes que frequentam são filhas e filhos de estudantes, funcionários e docentes da UFPB, além do público em geral. Foi fundada no ano de 1988 e teve como início de suas atividades o ano de 1990. A escola está vinculada ao Centro de Educação (CE), Campus I e além de desenvolver atividades de ensino serve como um campo de estágio, pesquisa e extensão para atividades dos cursos de Licenciatura da UFPB. Essa escola já foi estudada por pesquisadores que trabalham no campo da Cultura Visual, como Nascimento; Sousa e Coelho (2015). Esses pesquisadores focalizaram as visualidades presentes na escola.

No ano de 2017 desenvolvi o projeto intitulado “Contar e Recontar: caminhos da leitura”, orientado pela professora Maria Claurênia Abreu de Andrade Silveira com o primeiro ano do Ensino Fundamental. A aproximação com as crianças despertou meu interesse de conhecê-las um pouco mais e de poder colaborar com a sua formação nos variados aspectos que me fossem possíveis naqueles breves momentos que passava com elas. Refletindo sobre as contribuições que poderia proporcionar, percebi que na contação de histórias havia alguns detalhes que eu ainda não havia aprofundado no ensino e que seria interessante realizar um trabalho voltado para esses aspectos. Percebi que a medida que os estudantes entravam em contato com os livros infantis eram atraídos pelas ilustrações dos livros. Só de olhar para uma capa com muitos detalhes, folhas com texturas diferentes, os personagens que apareciam,

como estavam vestidos, os objetos que utilizavam, enfim, todas aquelas imagens conseguiam motivar mais, ou menos, a leitura de determinado livro.

Comecei a observar como as imagens incitavam discursos nesses estudantes. Conseguiram ser tocados por elas. Nesse momento me questionei como poderia trabalhar a questão da leitura para esse tipo de linguagem, qual caminho poderia seguir. Depois de alguns questionamentos comecei a olhar com mais atenção as visualidades que faziam parte do mundo desses estudantes para realizar esse trabalho. Esse olhar para o que as crianças traziam para a sala de aula foi motivado pelo fato de que no ano de 2016 eu também participava do projeto —Educação da Cultura Visual: propostas de intervenção pedagógica, projeto que me causou algumas inquietações. Através do projeto, orientado pela professora Maria Emília Sardelich, pude entrar em contato com outro tipo de conhecimento que ainda não havia tido durante a minha formação, comecei a direcionar minha atenção ao mundo das visualidades e descobrir outro campo de estudo que ainda não tinha servido como campo de análises na minha formação. Pensei que por meio das visualidades que os estudantes levam para sala de aula eu poderia desenvolver meu trabalho. Eu queria conhecê-los para oferecer experiências significativas.

A sala do primeiro ano foi escolhida para a realização do trabalho. Ela é composta por 19 estudantes, entre 6 e 7 anos, sendo 11 meninas e 8 meninos e tem como responsável da sala uma Pedagoga e Mestre em Educação. Apesar de ter frequentado a sala em vários momentos percebi que comecei a nota-la diferente quando me propus a estudar as imagens que circulavam nesse ambiente. Para essa percepção, a leitura de Nascimento; Sousa e Coelho (2015) foi fundamental. É interessante a aparente neutralidade que esses códigos visuais assumem no nosso dia a dia e apenas quando tomamos ciência que possuem uma função social é que vamos conseguindo perceber o poder que têm de contribuir com as nossas representações mentais. Ao longo do trabalho desenvolvido com as crianças fui refletindo juntamente com elas e percebendo como construímos nossas representações mentais que podem ser preconceituosas e estereotipadas sobre o mundo e os demais. A medida que desenvolvia o trabalho passei a olhar os estudantes como colaboradores que estavam me ajudando a entender esse mundo, não seria eu a única a trazer contribuições para o estudo, percebi que a interação com eles me proporcionava reflexões da mesma forma que eu buscava promover neles aprendizagens significativas. Comecei a observar como se estruturava a sala de aula. Notei que há um espaço todo preparado para estimular e ajudar as crianças na aquisição do seu saber. Possui informações importantes como calendário, alfabeto, produções realizadas pelos estudantes, temas de atividades que foram trabalhadas com eles. Aparecem

também alguns personagens de histórias em quadrinhos e literatura infantil, como os da Turma da Mônica e do Sítio do Picapau Amarelo. Por ser uma sala de primeiro ano, que tem como principal objetivo a alfabetização das crianças, a leitura estava muito presente, a professora contava histórias, trabalhava músicas, poesias. Pude observar que trabalhou músicas de Vinícius de Moraes (1913-1980), como “O pato” e “As borboletas”, além da contação de histórias de livros de literatura infantil distribuídos pelo Ministério da Educação (MEC).

## **Resultados**

Observando os estudantes e olhando para suas roupas e objetos pessoais, foi possível ver indícios de um tipo de personagem que se faz muito presente entre eles. Essas imagens aparecem em estojos, lápis, tênis, bolsa, lancheiras, e correspondem há um variado número de super-heróis, dentre eles o Capitão América, Homem de Ferro, Thor, Homem-Aranha, Wolverine, Super-Homem, Flash, Hulk, Batman. Alguns estudantes chegam a levar blusas, que se assemelham a vestimenta desses personagens, e máscaras. Quando eles estão vestidos com essas peças, tenho a sensação de que de fato estou diante de um —super-herói.

Os personagens que aparecem nos objetos das crianças da turma com a qual interagi na EEBAS foram criados por duas das mais influentes editoras norte-americanas a *DC Comics* e a *Marvel Comics*. As editoras são famosas por publicar histórias em quadrinhos e deter a propriedade intelectual dos —super-heróis mais conhecidos.

As imagens com os personagens de —super-heróis se concentram entre os meninos, a maioria ostenta blusas, brinquedos, sapatos, máscaras, garrafas, lápis, que contêm esse tipo de representação. As meninas trazem outro tipo de imagem em seus objetos, mas quando questionadas sobre os personagens de —super-heróis afirmam conhecê-los, assistir seus desenhos e filmes e preferirem as —super-heroínas. Abaixo seguem as imagens encontradas entre os objetos das meninas.

Em um pequeno exercício de contrastar as visualidades presentes nos objetos dos estudantes com as imagens da sala de aula da escola, é possível perceber que nenhuma das imagens presentes na sala de aula, ou na escola, remetem aos personagens de —super-heróis, o que revela que os estudantes trazem do seu meio sociocultural a relação com esse tipo de personagem. Um dos estudantes me chamou bastante atenção devido aos inúmeros objetos

que possui desses personagens criados pela indústria do entretenimento. São suas variadas blusas, seu estojo, seus lápis, seu tênis, suas máscaras, seus bonecos.

Observei que os estudantes parecem incorporar os personagens e começam a brincar fingindo ser o personagem da representação. Eles lutam, falam, se expressam conforme o personagem preferido. Entregam-se tanto ao personagem que quando solicitados para que retornem aos seus lugares parecem resistir e ter dificuldades em assumir o papel de estudante que a escola e a docente espera que desempenhem. Eu me pergunto será que de fato conseguem perceber que existe o estudante e o personagem que eles incorporam momentaneamente?

Depois das observações foram realizadas rodas de conversas, e algumas individuais, para que os estudantes se expressassem a respeito da temática dos personagens tão presentes em suas roupas e objetos escolares.

As crianças relataram que os super-heróis são pessoas que vestem suas roupas e se transformam em defensores do mundo e que se alguém tiver acesso a isso pode se transformar em um herói também. A fala das crianças sinaliza que, possivelmente quando elas levam a roupa para a sala de aula e a vestem sentem-se capazes de realizar tudo aquilo que o seu personagem favorito é capaz. Suas falas e seus comportamentos me levaram a pensar que, como docente, posso me apropriar de temas e questões que são significativas para elas para mobilizar seus desejos de aprender. Também que existem outras qualidades, além das físicas, que podem caracterizar uma personagem e suas capacidades.

Busquei compreender por quais meios as crianças tinham contato com esses personagens. Dentre as respostas dos estudantes houve falas que ressaltaram o interesse dos pais por esse tipo de história sendo essa a forma que eles tinham conhecido os super-heróis. Quando questionei se havia meios de comunicação em que eles costumavam ver com mais frequência os personagens favoritos disseram que na televisão, na internet e no cinema. Fizeram referência a Netflix e Youtube como os canais em que eles constantemente têm acesso aos filmes e desenhos dos personagens preferidos.

Pedi para que escrevessem sobre os poderes que gostariam que um personagem super-herói apresentasse e dentre os 14 estudantes que realizaram a atividade, a bondade foi mencionada dez vezes e a força nove vezes. Outros pontos apareceram, mas em menor número. A estudante Katana identificou como características de uma super-heroína lutar, ser forte e usar roupa preta e como poder atravessar paredes. A estudante Natasha sinalizou como característica bondade e força e como poder valentia e coragem. A estudante Mari apresentou como característica ser boa e voar e como poderes combater e ser chique. A estudante Diana

mencionou como característica bondade, força, super força e como poderes força, amizade e muita violência. O estudante Bruce citou que gosta do Capitão América por causa do seu escudo, gosta do Flash porque ele é super-rápido e gosta do Homem-Aranha porque ele luta com os vilões. O estudante Barry apontou como características de um super-herói bondade, força e velocidade e como poder atravessar paredes. O estudante Mario identificou como características força e como poder levantar coisas pesadas.

Depois do contato com os estudantes e de constatar que força e violência eram as qualidades exaltadas pelos personagens e admiradas pelos estudantes, passei a me perguntar sobre qualidades de outras personagens que poderiam ser trabalhadas. Desse modo cheguei a Super Sábia, desenho estadunidense, criado por Dorothea Gillim e transmitido pelo canal pago *Discovery Kids*. Trata-se da garota Rita Bastos que luta pelo bem e pelo uso correto das palavras. A personagem Super Sábia morava no planeta Léxico, mas passou a viver na Terra quando sua nave cai no planeta. Em todo episódio são inseridas novas palavras que são repetidas em vários momentos. Essa série de animação fez parte da campanha “Loucos por livros” promovida pela *Discovery Kids*, a qual busca promover na criança o hábito da leitura.

A partir do episódio da Super Sábia desenvolvi duas atividades com a turma. Uma delas teve como objetivo fazer com que aprendessem a utilizar o dicionário. Então levei um dicionário para que pudessem manuseá-lo, observar como se constituíam e procurar as palavras que lhe interessavam. Expliquei como estava organizado o dicionário, como deveria ser empregado. Na outra atividade solicitei que criassem os seus personagens de forma que os construíssem a partir de suas próprias ideias sobre os super-heróis. Com essa atividade busquei promover uma atividade de criação. Dos 12 estudantes que realizaram a atividade 1 construiu seu próprio personagem, 5 fizeram variações daqueles super-heróis que já conheciam e 6 reproduziram personagens já existentes. Dessa forma 11 estudantes construíram seus personagens a partir das referências já conhecidas, e reproduziram nomes e qualidades dos personagens que são veiculados pela indústria do entretenimento.

Apenas uma estudante de fato deu nome e poder diferentes, aos dos personagens veiculados pela indústria do entretenimento, para a sua criação enaltecendo o sentimento do amor como seu poder. A estudante criou a Super Super Amorosa, uma menina com seu vestido de listras vermelhas, sua tiara com o ponto vermelho, que tem o poder do amor e que combate o mal através de abraços. Ela explicou que sua super-heroína dava um abraço em todas aquelas pessoas que estavam tristes e assim ela as tornava felizes.

Como na atividade de criação de um novo personagem por parte dos estudantes, notei que 11 estudantes reproduziram os mesmos personagens que a indústria do entretenimento

veicula e que eles consideram como preferidos, tomei a iniciativa de oferecer outro tipo de narrativa para eles, e minha decisão recaiu sobre o produto “A viagem de Chihiro”. É um filme de animação japonês, lançado em 2001, escrito por Hayao Miyazaki. O estilo desse filme é diferente das referências que os estudantes me deram por meio de seus personagens. Após a exibição do vídeo promovi uma conversa em sala de aula. Nesse diálogo que travei com a turma pude perceber quanto material eu tinha para trabalhar os conteúdos escolares. Trabalhar a questão da linguagem, quando, por exemplo, Paladino mencionou as letras estranhas do Oriente. Poderia propor um projeto de trabalho sobre a cidade de João Pessoa, pois percebi que o fato do desenho ser de um país tão longe mexeu com a curiosidade da localização e construção das cidades. Poderia trabalhar o clima quando foi levantado o fato a respeito do furacão. Percebi o quanto de informações esses estudantes trazem consigo, a curiosidade que têm e como eles têm vontade de se expressar e aprender. Depois da discussão em conjunto fomos para uma nova atividade, a de produzir uma história coletivamente.

Na história construída pelos estudantes, podemos ver elementos tomados da indústria do entretenimento como, por exemplo, o nome da personagem feminina Dulce Maria e do personagem masculino Emílio, da telenovela brasileira Carinha de Anjo. A telenovela é uma versão de um drama mexicano, que conta a história de Dulce Maria, uma menina de 5 anos de idade que é órfã de mãe e que passa a maior parte do seu tempo no colégio interno católico. Ela apronta muitas travessuras e tem como um de seus amigos Emílio, um garoto de 6 anos de idade. Os dois são companheiros de aventuras. Outros elementos que compõem a infância da criança também apareceram como monstros, castelos, reis, escola, diretora, doces. Elementos da vida real junto com os das histórias infantis vão constituindo as relações e representações de mundo. A escola foi tida como um lugar que reunia monstros e a diretora como a líder deles. Isso me fez questionar como a escola aparece para essas crianças e como se constitui essa representação no seu imaginário

Com as atividades realizadas busquei atender a proposta dos documentos legais como também os princípios do campo da Cultura Visual. Desde o início busquei conhecer os alunos, tentei entender a sua percepção quanto a si mesmo, ao outro e ao mundo. Através das falas, dos desenhos e das escritas, foi ficando mais claro como se davam essas relações. Apresentar para eles outras narrativas significava trabalhar a fruição, para que pudesse ser despertado o desejo de entrar em contato com práticas culturais e artísticas diversas. Após o contato com as narrativas os estudantes foram levados a pensar e se colocar em relação ao que tinham acabado de ver. Nas conversas que ocorreram após a exibição das animações os alunos faziam suas interpretações, levantavam questionamentos, analisavam aspectos estéticos,

sociais, culturais e assim utilizavam da reflexão e da crítica. Por fim, os estudantes criaram suas próprias produções artísticas, momento em que colocavam seus sentimentos e desejos em suas representações. Através de procedimentos de produção visual os estudantes desenvolveram seus potenciais de criação e expressão.

## **Conclusões**

As leituras realizadas sobre Cultura Visual me revelaram como construímos nosso modo de olhar a partir do que vemos. Os pesquisadores que trabalham a partir do campo da Cultura Visual me auxiliaram a perceber como nossas identidades vão se construindo com os códigos linguísticos, signos e representações, como as imagens podem reforçar o que é aceito para cada gênero, o que meninas e meninos podem, ou devem, desejar e fazer. Baseada nesses estudos me abri a um olhar questionador e vi na sala de aula visualidades que até então não dava muita importância. Entre as meninas vi as princesas, todas elas com características físicas parecidas, todas brancas. Já no material dos meninos as expressões contidas nos personagens eram de raiva, força, como se estivessem prontos para desferir um golpe em quem passasse a sua frente. Nas vezes que presenciei as brincadeiras das crianças, as meninas brincavam com a boneca e o carro da Barbie e os meninos de luta. As crianças ao entrarem em contato com as visualidades de super-heróis percebem aparências semelhantes que vão sendo reforçadas como ideais todas as vezes em que essas visualidades aparecem. Com os pesquisadores do campo da Cultura Visual também afinei meu olhar para a sociedade de consumo, falando sobre o desejo de compra que pode ser gerado na criança através da publicidade. Por meio desse jogo sedutor pude perceber os inúmeros objetos que as crianças possuem com seus personagens favoritos estampados, que abarcam da roupa ao menor detalhe como uma borracha ou lápis. E esse desejo de compra só aumenta a cada novo filme lançado.

O estudo das visualidades que circulam entre os estudantes me proporcionou conhecer um pouco mais sobre mim mesma e maneiras de me relacionar com os estudantes. A partir delas eu pude perceber seus gostos e interesses, descobri elementos diferentes do que aqueles que eu imaginava que existissem no mundo das crianças. Nós adultos acreditamos que somos capazes de saber de tudo e que aquilo que estamos propondo é o mais certo a ser realizado. Por que não perceber as pistas que os estudantes nos fornecem constantemente e trabalhar com elas? Os alunos trazem questões bastante interessantes para sala de aula. São maneiras de ver e se relacionar com o mundo. Cada um de nós possuímos uma forma muito particular, só nossa de perceber o mundo que nos cerca, por que não tentar entender como o outro vê e trabalharmos a partir delas? Talvez, se nós professores admitirmos que a escola é um

momento de troca de experiência em que se busca contribuir o máximo que cada um pode com o desenvolvimento do outro, percebendo que também estamos ali para aprender, essa experiência em sala de aula poderia ser muito mais proveitosa e significativa.

## Referências

- BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane. **Ensino da Arte no Brasil**: aspectos históricos e metodológicos. São Paulo: UNESP, 2011. Disponível em: <[https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40427/3/2ed\\_art\\_m1d2.pdf](https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40427/3/2ed_art_m1d2.pdf)> Acesso em 17 de abril de 2017.
- BARBOSA, Ana Mae. **Redesenhando o desenho**: educadores, política e história. São Paulo: Cortez, 2015.
- BARBOSA, Ana Mae. **Arte Educação pós-colonialista no Brasil**: aprendizagem triangular. Comunicação e Educação, São Paulo, n. 2, p. 59-64, jan./abr. 1995.
- BRASIL. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Congresso. Brasília, DF, 1996.
- \_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MEC. Brasília, DF, 2017.
- \_\_\_\_\_. MEC. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- UFPB. Escola de Educação Básica. Disponível em: < <http://www.ce.ufpb.br/eebas>>. Acesso em: 09 de out. de 2017.
- COLI, Jorge. **O que é Arte**. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- CRESCER. **Garota Supersábia**. Disponível em: <<http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI85594-17326,00.html>>. Acesso em: 12 de out. de 2017.
- GUNDHAM. FUNDAÇÃO MUSEU DO HOMEM AMERICANO. Disponível em: <<http://www.fundham.org.br/>>. Acesso em: 19 de jul. 2017.
- GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- Loja Oficial DC Comics. Disponível em: <<https://www.lojadccomics.com.br/>>. Acesso em: 12 de out. 2017.
- MICHAELIS. **Dicionário da Língua Portuguesa**. Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 19 de jul. de 2017.
- MORMUL, N. M.; MACHADO, M. C. G. Rui Barbosa e a Educação Brasileira: os Pareceres de 1882. **Cadernos de História da Educação**, v. 12, n.1 – jan./jun. 2013.
- NASCIMENTO, Erinaldo A. do; SOUSA, Idália B. de; COELHO, Clícia T. Um mundo encanta/dor nas visualidades da educação infantil. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.). **Educação da cultura visual**: aprender... pesquisar....ensinar. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2015. p. 263-287.
- NASCIMENTO, Erinaldo A. do. Representações da morte para aproximar a escola da vida: uma representação com a cultura visual no ensino básico. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.). **Educação na cultura visual**: narrativas de ensino e pesquisa. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2009, p. 39-59.
- NUNES, Luciana Borre. A cultura visual nas tramas escolares: a produção da feminilidade nas salas de aula. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.). **Cultura Visual e**

- Infância:** quando as imagens invadem a escola... Santa Maria: Ed. da UFSM, 2010. p. 165-190.
- PEREIRA, Alexandre Adalberto. Estereótipos desenhados, identidades projetadas. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.). **Cultura Visual e Infância:** quando as imagens invadem a escola... Santa Maria: Ed. da UFSM, 2010. p. 209-225.
- PUREBREAK. **DC Comics.** Disponível em: <[http://www.purebreak.com.br/empresa/dc-comics\\_e540257](http://www.purebreak.com.br/empresa/dc-comics_e540257)>. Acesso em: 12 de out. 2017.
- RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **Histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea:** lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de super-heróis. Belo Horizonte, 2008.
- SANTANA, Ana Lucia. **DC Comics.** Disponível em: <<http://www.infoescola.com/desenho/dc-comics/>>. Acesso em: 12 de out. de 2017.
- SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura.** São Paulo: Brasiliense, 2006.
- SARDELICH, Maria Emília. Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa. **Cadernos de Pesquisa**, v. 36, n. 128, p. 451-472, maio/ago. 2006.
- TAVIN, Kevin M.; ANDERSON, David. A cultura visual nas aulas de arte do Ensino Fundamental: uma desconstrução da Disney. In: MARTINS, R.; TOURINHO, I. (orgs.) **Cultura Visual e Infância:** quando as imagens invadem a escola... Santa Maria: Editora UFSM, 2010. p. 57-67.
- UCKER, Lilian. Entre o real e o imaginado: desenhos de espaços escolares. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.). **Educação na cultura visual:** narrativas de ensino e pesquisa. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2009, p. 79-99.
- VALLE, Lutiere Dalla. —Quem aprendi a ser a partir dos filmes que vil - Explorando o potencial narrativo/evocativo pedagógico do cinema no contexto educativo. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.). **Educação na cultura visual:** aprender... pesquisar... ensinar.... Santa Maria: Ed. da UFSM, 2015, p. 211-237.
- WIKIPEDIA. **Carinha de Anjo.** Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Carinha\\_de\\_Anjo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Carinha_de_Anjo)>. Acessado em: 27 de out de 2017.