

Denis Moraes Silva



**ENSINO DE ARTE MEDIADO PELO USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS
E INTERNET**

Especialização em Ensino de Artes Visuais

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2016

Denis Moraes Silva

**ENSINO DE ARTE MEDIADO PELO USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS
E INTERNET**

Especialização em Ensino de Artes Visuais

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Dra. Mariana de Lima e Muniz

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2016

Silva, Denis Moraes, 1989

Ensino de Arte mediado pelo uso de Tecnologias Computacionais:
Especialização em Ensino de Artes Visuais / Denis Moraes Silva. – 2016.
36 f.

Orientadora: Mariana de Lima e Muniz

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. I. Muniz, Mariana de Lima II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD: 707



Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais

Monografia intitulada *Ensino de Arte mediado pelo uso de Tecnologias Computacionais*, de autoria de Denis Morais Silva, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Profa. Dra. Mariana de Lima e Muniz – Orientadora

Profa. Dra. Maria Luíza Dias Viana – Membro da banca

Prof. Dr. Evandro José Lemos da Cunha
Coordenador do CEEAV
PPGA – EBA – UFMG

Belo Horizonte, 2016

Av. Antônio Carlos, 6627 – Belo Horizonte, MG – CEP 31270-901

AGRADECIMENTOS

A Deus que sempre me abençoou e guiou-me todos os meus passos. A meus pais, que sempre me apoiaram em todos os meus sonhos e projetos. A meus colegas e tutores do curso, pela troca de experiências durante esta fase.

“A arte diz o indizível; exprime o inexprimível, traduz o intraduzível.” (Leonardo da Vinci)

RESUMO

O presente trabalho é um estudo sobre as possíveis relações entre o ensino de Artes Visuais e as tecnologias computacionais. Para tanto, realizou-se um estudo teórico sobre o surgimento das novas tecnologias e seus impactos sobre a educação à distância. Adicionalmente, foi realizada uma experiência pedagógica com alunos do 1º ano do ensino médio de uma escola da cidade de Belo Horizonte, MG, que consistiu de visitas virtuais a sites de galerias e museus de arte. Os dados e informações coletadas no estudo foram aqui apresentadas e discutidas, buscando-se ampliar nosso entendimento sobre o tema escolhido. A experiência prática realizada proporcionou uma boa interação entre os alunos e uma efetiva participação na proposta. Verificou-se que muitos alunos da turma desconheciam esta possibilidade de acesso virtual a museus. Apesar de hoje em dia as crianças e adolescentes possuírem diversos aparelhos eletrônicos, sua utilização é geralmente restrita, não proporcionando as diversas possibilidades de conhecer e interagir com galerias e museus de artes virtuais, sendo este um terreno a ser explorado no ensino de artes na escola.

Palavras-chaves: Tecnologias computacionais; Artes Visuais; Aprendizado.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Plano de Aula	29
--------------------------------	----

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Título: Las tentaciones de San Antonio Abad. Autor: El Bosco.	20
Figura 2- Título: Carlota Joaquina, infanta de España, reina de Portugal. Autores: Trono, Giuseppe.	20
Figura 3- Ultra-Nature de Miguel Chevalier.	21
Figura 4- Descendo a Escada de Regina Silveira.	22
Figura 5- Home Page Artéria 8.	23
Figura 6- Aula ao Ar Livre.	26
Figura 7- Alunos em Laboratório de Informática.	27
Figura 8- Obra extraída da lanschool - Tela aluno	30
Figura 9- Obra extraída da lanschool - Tela aluno	30
Figura 10- Obra extraída da lanschool - Tela aluno	31
Figura 11- Ceci nes't pas un nike.	31
Figura 12- Área de exposição ceci nes't pas un nike.	32

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. NOVAS TECNOLOGIAS	12
1.1 Impacto na vida e em todos os setores da sociedade.....	12
1.1.2. <i>Web 2.0 e a sociedade contemporânea</i>	14
1.1.3. <i>A web e o Ensino à distância no Brasil</i>	15
2. ENSINO DE ARTE E NOVAS TECNOLOGIAS	19
3. POSSIBILIDADES DE EXPLORAÇÃO DE ENSINO DE ARTES VISUAIS EM AMBIENTES VIRTUAIS DA INTERNET	25
3.1. Experiência com os alunos da turma do 1º ano do ensino médio	25
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
4.1 . Sugestões para estudos futuros	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35

INTRODUÇÃO

O crescente avanço tecnológico, que influencia todos os segmentos da sociedade, impacta também o comportamento e a vida das pessoas, desde as ações cotidianas comuns como usar um *smartphone* até no uso em favor da construção de conhecimentos na educação e no ensino de Arte, especificamente.

Diante desse cenário, as escolas estão atualizando e adaptando-se para acompanhar essa constante mudança. Logo, buscar possibilidades de inserir o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) no ensino de Artes Visuais é uma estratégia pedagógica, que contribui com os processos de aprendizagem e construção do conhecimento dos alunos. Tanto os educadores da área como as instituições de ensino e instituições culturais estão buscando aperfeiçoamento tecnológico computacional, como em novos softwares, internet, etc.

O Ensino de Arte também passou a ser abordado e apresentado aos alunos de uma maneira diferenciada. Portanto, este trabalho buscou investigar as contribuições que as tecnologias computacionais podem proporcionar ao Ensino de Arte de modo que haja maior benefício e interatividade dos alunos.

Sendo assim, este texto discorre sobre as novas tecnologias e como estas impactam na vida das pessoas desde sua criação até o surgimento da *web 2.0*, que ampliou o acesso a informações e interações dos usuários. Em seguida, no capítulo 2, disserta-se sobre relações entre o ensino de Arte e as novas tecnologias, abordando essas contribuições. E por fim, no capítulo 3, será apresentada uma proposta pedagógica de ensino de artes visuais em ambientes virtuais da internet, a qual contou com a participação de alunos do 1º ano do ensino médio de uma escola da cidade de Belo Horizonte, MG.

Este trabalho justificou-se pelo interesse em conhecer e experimentar maneiras pelas quais as tecnologias computacionais podem contribuir para o ensino de Artes Visuais na escola básica.

1. NOVAS TECNOLOGIAS

1.1 Impacto na vida e em todos os setores da sociedade

A humanidade está a cada dia mais envolvida com as novas tecnologias, mesmo que em alguns cantos do mundo elas ainda não estejam totalmente disponíveis. Hoje em dia é praticamente impossível viver sem certos aparelhos e informações que facilitam muito a vida das pessoas. Existem diversas terminologias que são usadas para definir as novas tecnologias, como tecnologias contemporâneas ou tecnologias digitais. Entende-se, de acordo com Venturelli (2004), “por novas tecnologias, o cinema e o vídeo e, por tecnologias contemporâneas, as computacionais” (VENTURELLI, 2004, p. 11 *apud* LOYOLA, 2009, p. 14).

São várias as tecnologias utilizadas na produção e circulação das mais diversas imagens. Isso se dá através dos meios de comunicação em rede. Destarte, dispositivos de criação e propagação de imagens vem passando por contínuas transformações e com a crescente expansão das redes de computadores e softwares chegou a um nível mais elevado, considerando a velocidade com que estas são produzidas e disponibilizadas às pessoas.

Nessa perspectiva, o surgimento da internet foi o ápice de um novo modelo de comunicação. De acordo com Luís Monteiro:

A internet atual surgiu de uma rede idealizada em meados dos anos 60, como uma ferramenta de comunicação militar alternativa, que resistisse a um conflito nuclear mundial. Um grupo de programadores e engenheiros eletrônicos, contratados pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, desenvolveu o conceito de uma rede sem nenhum controle central, por onde as mensagens passariam divididas em pequenas partes, que foram chamadas de “pacotes”. Assim, as informações seriam transmitidas com rapidez, flexibilidade e tolerância a erros, em uma rede onde cada computador seria apenas um ponto (ou “nó”) que, se impossibilitado de operar, não interromperia o fluxo das informações (MONTEIRO, 2011, p. 27-28).

Ainda seguindo os argumentos de Monteiro (2011), em 1995, em razão do grande aumento de usuários, a internet passou a ser administrada por instituições

não-governamentais, que eram responsáveis, dentre outras coisas, por constituir modelos de infraestrutura, registrar os domínios, etc. Já no Brasil, as iniciativas primárias de disponibilizar a internet à população começaram também em 1995, através do governo federal, como forma de implantar uma infraestrutura imprescindível bem como definir parâmetros para operações posteriores de empresas de iniciativa privada provedoras de acesso ao usuário. Daí em diante, a internet teve um crescimento desenfreado.

A internet vem crescendo gradativamente desde o final do século XX caracterizando-se como um elemento indispensável de comunicação rápida e eficaz. No Brasil, apesar de parte da população ainda não possuir acesso às tecnologias computacionais, o número de usuários da internet tem aumentado:

Praticamente a metade dos brasileiros, 48%, usa internet. O percentual de pessoas que a utilizam todos os dias cresceu de 26% na PBM 2014 para 37% na PBM 2015. O hábito de uso da internet também é mais intenso do que o obtido anteriormente. Os usuários das novas mídias ficam conectados, em média, 4h59 por dia durante a semana e 4h24 nos finais de semana – na PBM 2014, os números eram 3h39 e 3h43 –, valores superiores aos obtidos pela televisão (SECOM, 2015, p. 7).

A *World Wide Web*, que quer dizer em tradução direta “teia de alcance mundial” é um espaço no qual há a possibilidade de troca de informações multimídia, tais como textos, sons, gráficos e vídeos através da internet. O fenômeno da *web* foi um fator determinante, a julgar que com a aplicação do código *HTML* a criação de páginas na *web* e o transporte de informações e imagens foi possível.

Leão (1999) confirma essa ideia, alegando que a *World Wide Web* (*www*), a qual tem surgimento datado no ano de 1991, faz inferência à parte da Internet desenvolvida a partir de técnicas de hipertexto, fundamentando-se em uma interface formada por gráficos que permitem o acesso de dados e informações diversas.

Desenvolvida pelo cientista inglês Tim Berners-Lee em 1990 na Suíça, a *World Wide Web* tinha como objetivo a troca de informações de forma mais cordial, diferentemente das interfaces que permitiam somente trocas de texto. Tim Berners-Lee projetou uma nova linguagem de programação denominada *HTML* (*HyperText Markup Language*) baseada no conceito de hipertextos. Lévy (1993), define hipertexto como sendo um conjunto de ligações que se conectam entre si. Considerando que estas ligações podem ser compostas por imagens, sons,

palavras, páginas, gráficos ou até mesmo parte destes. Logo, um hipertexto é uma forma de organização de informações ou dados.

Corroborando com Lévy (1993), Koch (2005), afirma que os hipertextos permitem às páginas *web* realizarem saídas e desvios ou saltos rápidos para vários locais virtuais da rede, de uma maneira dinâmica, prática e fácil o que possibilita o acesso em qualquer parte do mundo e a qualquer momento, simultaneamente por um universo grande de pessoas, tendo em vista sua natureza imaterial.

Com a popularização do hipertexto, as pessoas estão acessando corriqueiramente sites de notícias, redes sociais, sites de músicas, dentre outros, de forma tão natural que não se dão conta de que na maioria das vezes há uma infinidade de processos tecnológicos por trás disso, como por exemplo, o armazenamento em nuvem, que permite que o usuário o acesse a qualquer momento e em qualquer lugar onde haja internet disponível.

Segundo Monteiro (2001), a internet é tida como um meio de comunicação interpessoal mais eficaz, tendo a *web* como instrumento de acesso a banco de dados e sites. O fenômeno da *web* na sociedade é algo sem precedentes. O desenvolvimento de diversos aplicativos para *smartphones*, *tablets* e computadores faz com que as pessoas vivam cada vez mais voltadas a utilizar estes instrumentos digitais que dão praticidade às ações diárias.

O tópico a seguir trata da *web 2.0* que trouxe mais agilidade e velocidade na comunicação entre pessoas e na qual o usuário passou a ter uma atitude mais dinâmica e ativa na produção dos próprios conteúdos.

1.1.2. Web 2.0 e a sociedade contemporânea

Atualmente, um dos requisitos principais que as instituições de ensino exigem é a existência de ações mais dinâmicas e interativas entre os sistemas de informação e o usuário, permitindo que o usuário utilize o sistema para encontrar o que busca sem dificuldade e em tempo hábil. Sendo assim, desenvolver novas tecnologias que propiciassem maior agilidade e que fossem menos complexas para o uso da internet passou a ser algo de extrema necessidade.

Loyola (2009), explica que o termo *web 2.0* é classificado dessa forma porque se trata da segunda geração da *web*, a qual surgiu após a implantação da banda larga, contando com velocidade de conexão superior e também com a implementação de aplicativos variados e *plugins* que auxiliam no acesso a itens virtuais e permite maior participação dos internautas em sites e outros serviços virtuais. Atualmente, os serviços de redes sociais estão em alta e ainda encontram-se provedores de *sites* que atuam semelhantemente à elas, permitindo a criação de contas de forma fácil e rápida.

Com as novas funcionalidades, os usuários da *web* estão mais participativos. É fácil criar um *blog* para abordar assuntos diversos, onde qualquer pessoa que o acesse possa ver o conteúdo e até mesmo argumentar com o autor do *blog*. Os serviços de áudio e vídeo também são grandes atrativos. O uso de *sites* como *Youtube* e outros que permitem assistir vídeo-aulas, músicas, etc., são muito utilizados não só como entretenimento, mas também como meio de aprendizado. “Assim, podem ser ressaltados 5 princípios fundamentais dentro da *web 2.0*, que são: simplicidade, foco no conteúdo, colaboração, compartilhamento e por fim *web* como plataforma (BRANDIT, 2006, p.4 *apud* MOREIRA; DIAS, 2009 p.4).

A plataforma da *web 2.0* veio propiciar novas possibilidades de acesso a ambientes de entretenimento e de construção de conhecimentos, já que cria novos modos de ensino/ aprendizagem em lugares diversos, inclusive, levar o ensino para dentro das casas das pessoas. As instituições de ensino/ aprendizagem estão buscando formas de levarem cursos às pessoas que têm dificuldade de deslocamento ou mesmo não possuem condições de frequentar um curso presencial. As vídeo e áudio-conferências são muito utilizadas por esse meio, permitindo o contato do aluno com o professor onde quer que esteja, sendo uma rotina de atividades alternativa ao processo convencional.

1.1.3. A web e o Ensino à distância no Brasil

As novas tecnologias de comunicação estão cada vez mais sendo usadas como instrumentos de desenvolvimento da educação no país. O Brasil tem se

empenhado no crescimento do acesso aos sistemas de informação. O investimento por parte do governo federal em Educação à Distância (EaD), apesar de insuficiente, vem crescendo nos últimos anos.

A expansão da Educação à Distância pode ser dividida em três gerações. A primeira geração caracteriza-se pela realização de cursos por correspondência, nos quais os alunos recebiam o material solicitado em casa. O Instituto Universal Brasileiro preparava os alunos para atuarem no mercado de trabalho com materiais impressos e encaminhados via correio. A segunda geração se deu a partir dos anos 1970, cujo enfoque era a distribuição de materiais impressos da mesma forma que era feito anteriormente, adicionados de fitas de vídeo que também acompanhavam o material. Nessa mesma época surgiu o Telecurso, cursos veiculados através da televisão, inovando o sistema de ensino à distância naquele momento. Por fim, a terceira geração corresponde aos dias atuais, onde as novas tecnologias proporcionam maior integração e dinâmica. Os alunos têm acesso às mais diversas formas de tecnologias computacionais (EAD, 2015).

De maneira geral, a expansão da internet propiciou grandes feitos inclusive no âmbito da educação. A Educação à Distância tem sido ao longo do tempo tema de discussões variadas, tanto a favor como contra a ela. Segundo Carvalho (2008), ao optar pela Educação à Distância, o aluno busca uma flexibilidade não encontrada no Ensino Presencial, de modo a conciliar o trabalho e demais atividades com os estudos. Porém, há o problema que independe das expectativas criadas pelo aluno. Mesmo que a modalidade à distância permita ao usuário um elenco de informações diversas através do acesso à plataforma, o retorno dos alunos aos fóruns de discussão na plataforma tem percentual relativamente baixo. É o chamado silêncio virtual. Mas isso, do ponto de vista pedagógico não quer dizer necessariamente que não estejam exercendo sua aprendizagem pelo fato da não interação na plataforma.

Aspecto difícil de lidar nos grupos virtuais é, sem dúvida, o 'silêncio virtual', cujas origens podem ser as mais variadas. As formações grupais podem propiciar tanto a verbalização quanto o silêncio, o que não é prerrogativa do grupo virtual, uma vez que existe também no presencial. Entretanto, esse problema é mais complexo, pois, se a sua comunicação é pela escrita e esta não existe, resta só o silêncio, não há comunicação (GONÇALVES, 2004, p. 1 APUD CARVALHO, 2008).

Entretanto, o número de cursos EAD vem aumentando. Segundo Cobo e Pardo (2007) citados por Carvalho (2008), a educação é tida como um dos quesitos que mais foram favorecidos desde o surgimento das novas tecnologias relacionadas à *web 2.0*. Dessa forma, torna-se essencial conhecer e aproveitar os dispositivos digitais disponíveis.

Os cursos de pós-graduação também estão seguindo o caminho do Ensino à Distância e estudar em uma boa instituição de ensino está se tornando mais fácil graças ao EAD.

A Universidade Aberta do Brasil (UAB), iniciativa do Governo Federal, criada pelo Ministério da Educação em 2005, “utiliza a metodologia da educação a distância para levar ensino superior público aos municípios brasileiros que não possuem cursos de formação superior ou cujos cursos ofertados não são suficientes para atender a todos os cidadãos” (LOYOLA, 2009, p. 86).

Grandes universidades estão aderindo ao ensino/ aprendizagem através da *web*, e a UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais) é um exemplo. O Curso de Especialização no Ensino de Artes Visuais (CEEAV) oferecido pela Escola de Belas Artes da UFMG, desenvolve competências e conhecimentos os quais, são essenciais para uma sólida formação no campo de ensino de Arte para a Educação Básica e no Ensino Superior seja exercendo a docência, seja atuando no campo de pesquisas em Artes Visuais por meio do uso das tecnologias contemporâneas. Através da plataforma *moodle*, pioneira na educação a distância pelas Instituições, os alunos têm a sua disposição, diversas atividades educacionais baseadas na *web*. Loyola (2009, p. 130) afirma que:

As novas tecnologias da informação oferecem alternativas de educação à distância, o que possibilita a formação contínua, trabalhos cooperativos e interativos. Podem ser ferramentas importantes para desenvolver trabalhos cooperativos que permitem a atualização de conhecimentos, a socialização de experiências e a aprendizagem permanente (LOYOLA, 2009, p. 130).

Nota-se, a importância do CEEAV para pessoas que almejam se especializar na área da docência em Artes Visuais e não podiam cursar na modalidade presencial, seja por deslocamento ou por outros motivos que poderiam se tornar empecilhos durante execução do curso. Esse tipo de metodologia de ensino propõe uma espécie de inclusão que permite um elenco de possibilidades a

todos àqueles que procuram por maior flexibilidade, conciliando os estudos com outras atividades.

Conhecer obras de artes, visitar virtualmente museus em diversas partes do mundo através da *web* são algumas dos complementos que contribuem para o ensino/ aprendizagem em Artes Visuais. O capítulo 2 aborda detalhadamente este assunto, descrevendo e exemplificando como a *web* se tornou tão importante para o Ensino de Artes Visuais.

2. ENSINO DE ARTE E NOVAS TECNOLOGIAS

O ensino de Arte no Brasil recentemente tem sido ampliado com o auxílio de tecnologias computacionais, o que tem oferecido ao educador um campo de pesquisa maior no que cerne ao ensino de Artes. O que não implica necessariamente na eliminação dos livros de Artes que ainda são muito utilizados.

Atualmente, há uma grande quantidade de instituições de Arte presentes não somente no meio físico, mas também no meio virtual. Segundo o *site Virtual Free Sites* (2013), existem mais de 300 museus virtuais espalhados pelo mundo. Muitos museus famosos e renomados estão digitalizando seus acervos em alta resolução e disponibilizando-os através da internet, permitindo às pessoas a oportunidade de conhecê-los através da *web*.

Segundo Callegaro (1999), a experiência de visitar um museu ou galeria em um ambiente virtual, poder observar obras, ampliar a imagem permitindo analisar detalhes, ler sobre seus autores, circular pelas salas desejadas, comentar e questionar sobre o que foi visto pode caracterizar-se numa experiência artística. Hoje em dia isso é possível e cada vez mais estão sendo implantadas essas ações nas salas de aula, nas aulas de Artes. A implementação desta metodologia de ensino contribui para o desenvolvimento perceptivo dos alunos considerando que estes terão acesso por meio digital a diversas obras de artistas e também às técnicas utilizadas na construção destas obras.

O Museu do Prado é um exemplo de museu interativo. Considerado o mais importante museu da Espanha e conhecido internacionalmente, o Museu do Prado é uma das melhores pinacotecas em termos de pintura dos séculos XVI e XVII além de contar com peças de artistas do gabarito de El Bosco, Ticiano, El Greco, entre outros. O museu abriga importantes fundos de artes decorativas, desenhos e gravações de valor, acrescentando a este uma importância única em relação a outras pinacotecas (ESMADRID, 2015). As visitas *online* às galerias fazem do Prado um museu com um grande diferencial. Ao acessar seu *site* é possível ter ao alcance um elenco de informações que permitem aos internautas conhecerem a história e localização e outras informações do museu, e visitar a galeria virtual, a

qual conta com imagens de obras em alta definição. As Figuras 1 e 2 são alguns exemplos do acervo do Museu do Prado disponível para visitaç o online.



Figura 1- T tulo: Las tentaciones de San Antonio Abad. Autor: El Bosco.

Fonte: Museo del Prado - <https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/las-tentaciones-de-san-antonio-abad-2/>.



Figura 2- T tulo: Carlota Joaquina, infanta de Espa a, reina de Portugal. Autores: Trono, Giuseppe.

Fonte: Museo del Prado - <https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/carlota-joaquina-infanta-de-espana-reina-de-portugal-1/>

As obras disponíveis no Museu do Prado possibilitam que o visitante observe detalhes que não são possíveis visualizar a olho nu como pinceladas e outros aspectos que podem passar despercebidos durante uma visitação *in loco*.

Tais peculiaridades permitem que o educador de Artes Visuais apresente aos seus alunos não somente uma obra em si, mas também o tratamento que a mesma recebeu, o detalhamento que a faz ser o que é. Deste modo, o uso da *web* para exposição de obras vem cada vez mais sendo introduzido não só como uma ferramenta de transmissão de conhecimento às pessoas, mas também como uma forma destas galerias mostrarem ao mundo o que têm a oferecer. Instituições de arte na internet como o Itaú Cultural por exemplo, permite, aos internautas experimentem obras de arte sem mesmo sair de casa, como no caso da Arte Cibernética *Ultra-Nature* de Miguel Chevalier (Figura 3) e Descendo a Escada de Regina Silveira (Figura 4).



Figura 3- Ultra-Nature de Miguel Chevalier.

Fonte: Itaú Cultural: <http://www.itaucultural.org.br/programe-se/agenda/evento/arte-cibernetica-colecao-itaucultural-em-curitiba-pr/>.



Figura 4- Descendo a Escada de Regina Silveira.

Fonte: Itaú Cultural: <http://www.itaucultural.org.br/programe-se/agenda/evento/arte-cibernetica-colecao-de-arte-e-tecnologia-do-itaucultural/>.

A Figura 4 apresenta a obra de Regina Silveira, nomeada de *Descendo as Escadas* apresentada em um evento ocorrido em 2002 no Itaú Cultural.

Versão interativa da obra *Escada Inexplicável 2* (1999) elaborada com colaboração do Itaulab, laboratório de mídias interativas do Itaú Cultural. Na instalação, o observador experimenta a vertigem do movimento de descida de uma escada virtual. A projeção interativa incide sobre o triedro espacial formado pelo chão e o ângulo de duas telas verticais, gerando um *continuum* virtual dinâmico (ITAU CULTURAL, 2002).

O site *Artéria 8*, do artista e pesquisador Fábio Oliveira Nunes, disponível em <http://arteria8.net/home.html>, hospeda além desta, várias obras que permitem que os internautas tenham sensações experimentadas através da visão e da audição, como a proposta de sensação de vertigem ao visualizar a obra de Regina Silveira. O site trata-se de uma revista digital que apresenta obras de 47 artistas plásticos e também de designers. A mesma foi lançada para ser mutável, assumindo a cada número, novos formatos e suportes (LOYOLA, 2009).

O *site* foi criado com a tecnologia do programa Flash, desenvolvida para a criação de animações que funcionam embutidas no navegador *web* e que permite trabalhar com gráficos redimensionáveis e alteráveis por meios de

funções. Parte das obras possibilita a interação e o uso de outros sentidos além da visão, como a audição, estimulando ainda mais a participação e tornando a atividade mais atraente para os alunos (LOYOLA, 2009, p. 48).

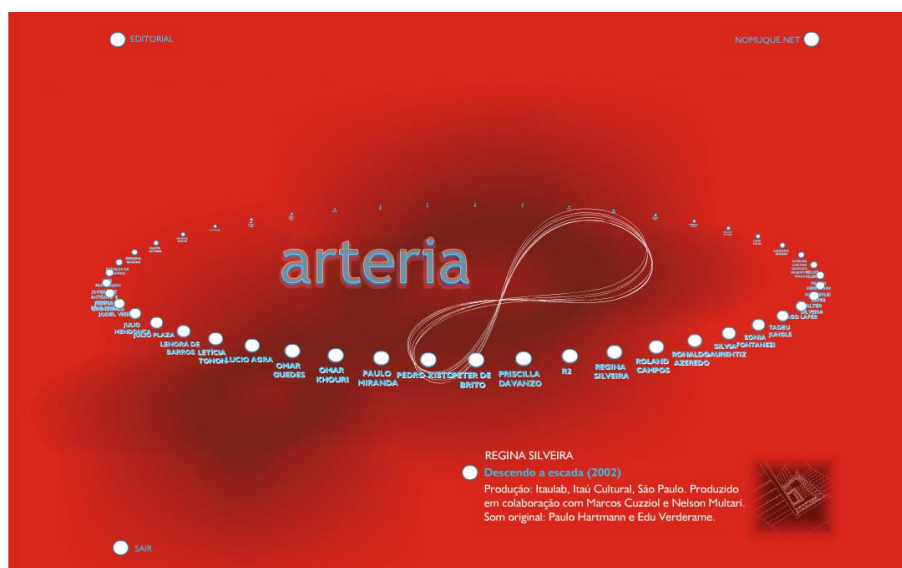


Figura 5- Home Page Artéria 8.

Fonte: <http://www.nomuque.net/arteria8/home.html>

Muitos artistas estão buscando expor suas obras no meio virtual. Sites como o *Wix*, *Behance* permitem que artistas anônimos postem fotografias, pinturas, desenhos etc. e até mesmo comercializem tais obras. Outro exemplo a ser citado é o site Ponto Art, disponível em <http://www.pontoart.com.br/>. O site é um *mix* de galeria de arte e espaço cultural no qual permite-se fazer um *tour* no site e conhecer as obras disponíveis. “A galeria apresenta sempre uma exposição, (entre vários artistas), além de uma sala com o acervo de Marrey Peres – artista plástico, escultor e ceramista, grande expoente do movimento artístico paulista, além de outras obras de seu acervo” (PONTO ART, 2015).

Hoje em dia, os centros educacionais buscam na *web* maneiras de dinamizarem e tornarem mais atrativas as aulas, de modo que os alunos aprendam e interajam com o conteúdo. Segundo Marco Silva (2001), a interatividade faz parte do princípio do mundo digital e da *cibercultura*, assim sendo, de um novo ambiente comunicacional baseado na internet, em sites, jogos, *softwares*. Trata-se do modo de comunicação que desafia a mídia de massa – televisão, imprensa, rádio etc. – a procurar uma participação do público para que este se insira ao movimento das

tecnologias interativas. De acordo com este mesmo autor, estamos passando por uma transição do modo de comunicação massivo para o modo interativo.

Permite a participação entendida como troca de ações, controle sobre acontecimentos e modificação de conteúdos. O usuário pode ouvir, ver, ler, gravar, voltar, ir adiante, selecionar, tratar e enviar qualquer tipo de mensagem para qualquer lugar. Em suma, a interatividade permite ultrapassar a condição de espectador passivo para a condição de sujeito operativo (SILVA, 2001).

Professores de Arte já estão inserindo em seus planos de aula, atividades com o auxílio de máquinas, onde o aluno possa participar e contribuir para as aulas. Em colégios que dispõem de computadores com acesso à internet isso já acontece com maior frequência. Nestes colégios parte das aulas de Artes são ministradas em laboratório onde o aluno pode interagir com os ambientes aos quais estão sendo apresentados. Diante disso, os alunos podem não somente estudar sobre Artes, mas também criar as suas próprias.

O projeto *ceci nes't pas un nike*, de Giselle Beiguelman, é um outro exemplo de trabalho criado que tem como propósito a interação com as pessoas. Neste projeto a artista disponibiliza interfaces de interação ligados diretamente à imagem de um tênis *Nike*, possibilitando que o objeto seja remanejado e recriado, podendo este ser enviado para galeria que há no seu ambiente (LOYOLA, 2009).

Segundo Almeida (2005), o acesso às tecnologias da informação e comunicação na escola, necessita de garantir a democratização da informação, haja vista o intercâmbio de informações e experiências, a captação crítica da realidade bem como o desenvolvimento humano, cultural educacional etc. O uso das TIC's permite a navegação livre possibilitando estabelecer múltiplas conexões e conversações, expandindo a área de conhecimento e ação. Esse processo produz redes de informações onde aprender é descobrir significados, criar novas sínteses e inventar ligações, pesquisar dúvidas temporárias, levantar suposições e teorias provisórias, revelando novas informações.

Com o propósito de explanar melhor este assunto o terceiro capítulo tematiza sobre as possibilidades de exploração do ensino de artes visuais em ambientes virtuais.

3. POSSIBILIDADES DE EXPLORAÇÃO DE ENSINO DE ARTES VISUAIS EM AMBIENTES VIRTUAIS DA INTERNET

3.1. Experiência com os alunos da turma do 1º ano do ensino médio

Conforme explanado no capítulo 2, as TIC's, tecnologias computacionais, estão em constante evolução e atingindo a todas as áreas de conhecimento. E isso não é diferente com o ensino de Artes Visuais.

Explorar as possibilidades de ensino de Artes em ambientes virtuais vem sendo necessário para estimular não somente o interesse dos alunos, mas também a criatividade e interatividade destes em sala. Loyola (2009) explica que, estimular e capacitar crítica e reflexivamente os alunos para aprenderem a transformar informação em conhecimento é tarefa da educação, haja vista que a escola tanto quanto a família são mediadoras na formação das crianças e jovens.

A fim de buscar conhecer como os alunos reagiriam ao terem contato com ambientes de Artes virtuais, foi realizado com a turma do primeiro ano ensino médio de um colégio da cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais, uma aula de Artes realizada em um laboratório de informática.

Para realização de tal atividade, foi feita uma solicitação à direção da instituição de ensino para que pudesse ser trabalhado dessa forma com os alunos. O aval de deferimento da solicitação foi emitido, mas a atividade somente seria possível sob supervisão do professor responsável pela disciplina de Artes.

A aula foi realizada no dia 23 de fevereiro de 2016. A princípio o professor de Artes, Paulo Henrique e Denis Moraes, autor da pesquisa, se reuniram para tratar de como seria abordado o trabalho e qual a melhor maneira de propor uma interação maior dos alunos ante a nova proposta.

Logo que as aulas começaram, os alunos da disciplina de artes foram levados para o *pilotis* do prédio do colégio onde o professor Paulo apresentou o autor deste trabalho e juntos indagamos aos alunos a pensarem e discutirem sobre autores e obras que já haviam ouvido falar ou que já tiveram a oportunidade de conhecerem pessoalmente.

Dos alunos presentes apenas dois já haviam tido a oportunidade de visitarem museus internacionais como o do *Louvre* em Paris, por exemplo. Os outros alunos, alguns poucos já haviam visitado museus de arte brasileiros, mas a grande maioria nunca teve essa experiência. A Figura 6 demonstra o momento da aula ao ar livre.



Figura 6- Aula ao Ar Livre

Fonte: Dados da pesquisa

A aula realizada inicialmente ao ar livre teve como proposta a interação dos alunos uns com os outros, promovendo um momento de discussão, no qual cada um pôde expressar quais as experiências no meio das Artes Visuais já haviam vivenciado.

Feito o momento de descontração e interação os alunos foram direcionados ao laboratório de informática. Neste momento, o autor deste trabalho apresentou aos alunos alguns *sites* que possuem galerias virtuais. O primeiro site exposto aos alunos foi o Artéria 8, considerando que a obra *Descendo as Escadas* de Regina Silveira foi dentre as apresentadas a que mais os chamou a atenção devido a junção do som à obra. Um outro *site* que foi exposto aos alunos foi o Museu do Prado que não só permitiu que os alunos pudessem visualizar a obra em excelente resolução como também os propiciou conhecer campos de informação como autores e materiais utilizados na criação da mesma.

Continuou-se a aula virtual no Museu do Prado, porém mudou-se a plataforma de acesso. Utilizou-se do *Google Earth* para levar os alunos a um *tour* virtual dentro do museu.

A proposta foi que cada aluno “passeasse” dentro do museu visitando a obra que desejasse, como se fizesse uma visita *in loco*. Esta atividade em particular propiciou aos alunos um momento de conhecimento e interação, haja vista que segundo eles próprios nunca haviam tido aulas de Artes dinâmicas em ambientes virtuais. A experiência fez-se muito boa pois, notou-se os alunos se manifestando, questionando, participando. Isso pode ser também observado no relato de alguns alunos sobre o trabalho em sala:

Gostei muito da aula, nunca pensei que eu poderia visitar museus pela internet como se *tivesse* lá dentro mesmo.

Achei bacana, sempre gostei de computador e internet mas eu não sabia que daria para conhecer pinturas famosas com uma resolução tão boa.

Conheci pinturas hoje que já *tinha* visto em algum lugar mas nunca interessei em procurar a saber, hoje conheci a pintura e o autor.

Adoro aulas de arte, eu mesma já pintei um quadro pequeno e consegui vender na internet. Acho que arte e tecnologia digital tem tudo a ver.¹

A Figura 7 demonstra os alunos em laboratório de informática.



Figura 7- Alunos em Laboratório de Informática

Fonte: Dados da pesquisa

¹ Depoimentos colhidos de alguns alunos do Colégio Alfa de Belo Horizonte durante a aula.

As atividades realizadas durante a aula de Artes foram norteadas por um plano de aula que propiciou um trabalho bem estruturado. Por critérios éticos do trabalho optou-se por não citar o nome da instituição de ensino onde se realizou a atividade *in loco*, identificando a mesma por Colégio Alfa.

PLANO DE AULA COLÉGIO ALFA	
1. Plano de Aula – Data:	23 de fevereiro de 2016
2. Dados de Identificação: Instituição: Professor (a): Professor (a) estagiário (a): Monitor (a): Disciplina: Turma: Período:	<i>Alfa</i> Paulo Henrique Nogueira Denis Morais Silva (autor da pesquisa) Artes 1B1, 1º ano EM Manhã
3. Tema:	Aprendendo Artes Visuais através das tecnologias computacionais: experiência em laboratório de informática
4. Objetivos: Objetivo geral: Objetivos específicos:	Verificar a reação e interação dos alunos ante a experiência do aprendizado através das TIC's. <ul style="list-style-type: none"> • Promover a interação dos alunos; • Apresentar-lhes plataformas e sites de interação artística; • Verificar se através da <i>web</i> os alunos puderam ou não aprofundar mais seus conhecimentos em artes visuais.
5. Conteúdo:	Conteúdo apresentado nos tópicos 6 a 8
6. Desenvolvimento do tema:	Aula ao ar livre – momento de descontração e participação dos alunos; Questionamentos e troca de experiências. Aula em laboratório – apresentação de algumas plataformas e sites que trabalham com artes; Indagar aos alunos sobre o que encontraram nestas

	plataformas e o que acharam sobre esta experiência; Participação deles na construção de uma obra e exposição online, momento de interação com a obra. Feedback dos alunos.
7. Recursos didáticos:	Laboratório – Projetor e computadores com internet, recurso Google Earth.
8. Avaliação:	Diagnóstica, buscando resposta às perguntas problemas.
9. Bibliografia:	Básica: Bibliografia virtual: <i>Ceci nes't pa un nike</i> , disponível em: http://desvirtual.com/nike/ . Museu do Prado, disponível em: https://www.museodelprado.es/ . Arteria 8, disponível em http://arteria8.net/home.html

Quadro 1 – Plano de Aula

Fonte: Dados da pesquisa

Segundo Libâneo (1993) citado por Spudeit, o plano de aula se trata de um instrumento que sistematiza todos os conhecimentos, ações e métodos que se pretende realizar em uma aula, considerando que se procura alcançar como fins junto aos alunos.

A interação com e entre os alunos favoreceu uma aprendizagem mais dinâmica. Muitos alegaram que este tipo de atividade em sala inibe um pouco o estresse, a timidez e a angustia de estarem o tempo todo dentro de uma sala de aula onde só o professor fala.

Durante a visita dos alunos no site do Museu do Prado, pôde-se observar quais as obras que alguns estavam visualizando através da *Lanschool*, software que se localiza na máquina do professor a qual permite visualizar as telas dos alunos.

Com isso, obteve-se algumas imagens, como demonstram as Figuras 8, 9 e 10.



Figura 8- Obra extraída da *lanschool* - Tela aluno

Fonte: Dados da pesquisa



Figura 9- Obra extraída da *lanschool* - Tela aluno

Fonte: Dados da pesquisa

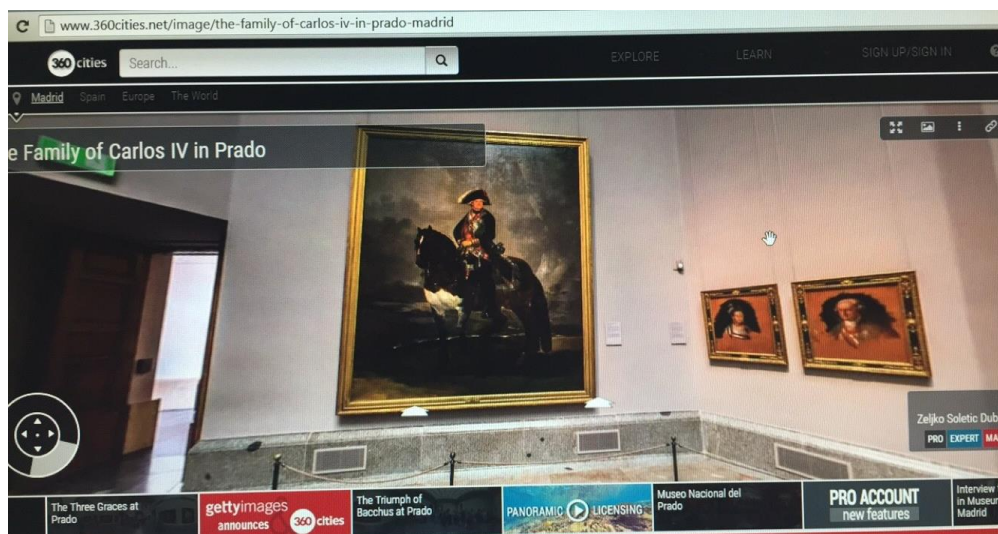


Figura 10- Obra extraída da *lanschool* - Tela aluno

Fonte: Dados da pesquisa

É notório que alguns alunos optaram pelo acesso ao *site* próprio do Museu enquanto outros optaram por acessá-lo pelo *Google Earth*. Independentemente da escolha de cada um a experiência proporcionou momentos interessantes tanto para os alunos como para o autor da pesquisa.

Uma outra plataforma de interação que foi apresentada e que foi bem recebida pelos alunos foi de *ceci nes't pas un nike*. Figura 11.



Figura 11- *Ceci nes't pas un nike*

Fonte: <http://www.desvirtual.com/nike/index.htm>

Diante dessa experiência os alunos puderam interagir com a imagem do tênis, da mesma maneira que visualizar obras, *deformações* feitas por outras pessoas, tendo inclusive a possibilidade de eles próprios postarem seu trabalho.

Figura 12, demonstra a tela de exposição.

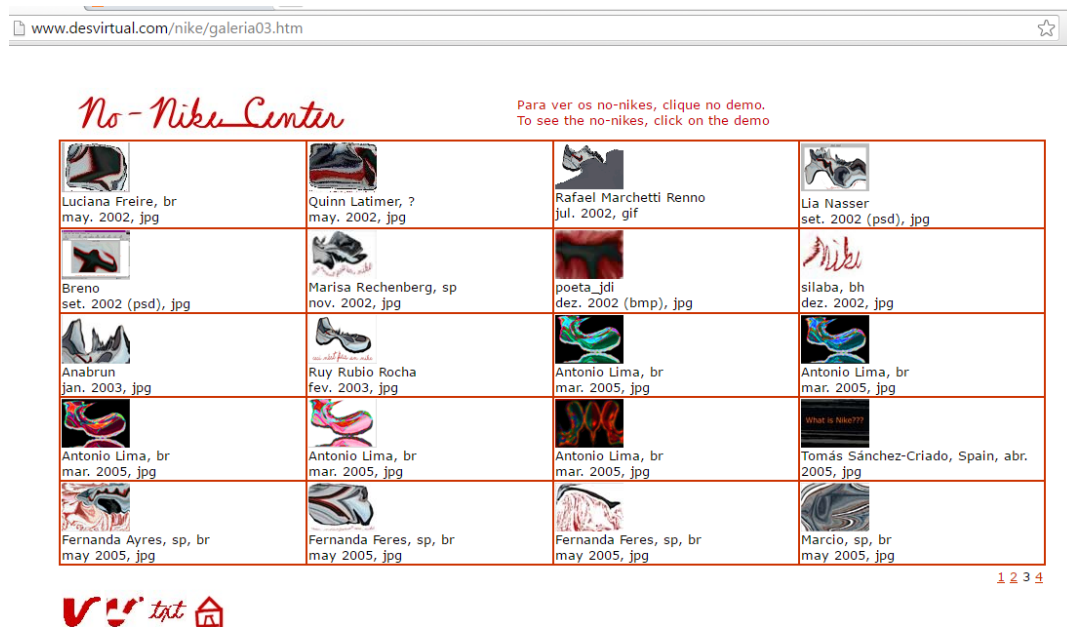


Figura 12- Área de exposição *ceci nes't pas un nike*

Fonte: <http://www.desvirtual.com/nike/index.htm>

Diante da experiência realizada na turma do primeiro ano do ensino médio do colégio *Alfa*, notou-se que muitos dos alunos ali presentes nunca haviam tido contato com tal tipo de exposição através da *web*. Muitos deles a princípio mostraram um certo desinteresse por imaginarem ser mais uma aula comum de Artes. No segundo momento, a turma começou a se descontraír de modo que trocavam informações com os colegas do lado. A interação alunos/instrutores alunos/ alunos propiciou um elenco de informações que deram embasamento prático a este trabalho. Existe sim, um nicho de oportunidades de ensino de Artes Visuais mediado pelas TIC's o que não somente possibilita um ganho maior de conhecimento como retira o aluno da ideia de um ser passivo nas salas de aula, passado a participar ativamente na captação de informações e na transformação em conhecimento.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As TIC's, Tecnologias da Informação e Comunicação estão cada vez mais sendo introduzidas no meio educacional. Com a entrada destas tecnologias, pode-se melhorar o processo de aprendizado dos alunos tanto dentro como fora das salas de aula, considerando que atualmente é quase impossível se viver sem ter contato com a Tecnologia.

Optou-se por discorrer essa temática, pois foi verificada a necessidade de sanar uma problemática encontrada pelo autor-pesquisador quanto à possibilidade do ensino de Artes Visuais mediado pelas tecnologias computacionais. Neste sentido, constatou-se através da experiência feita com alunos do 1º ano do ensino médio de um colégio de Belo Horizonte, MG, uma inerência positiva entre o ensino de Artes Visuais e as tecnologias computacionais, tendo como base teórica os autores citados no trabalho.

A experiência em sala de aula proporcionou ganhos tanto no sentido de aprendizagem e descoberta por parte dos alunos como para o recolhimento de informações para esta pesquisa.

Ficou evidente que, mesmo em um mundo em constante globalização, muitos alunos ainda não tiveram a experiência ou mesmo a informação de que, não é preciso ir longe para experimentar arte, para conhecer obras famosas. Hoje, pode-se visitar e aprender tudo isso de qualquer lugar que disponha de acesso a plataformas de pesquisa e internet.

As contribuições das Tecnologias da Informação e Comunicação para o ensino de Artes são grandes, entretanto notou-se que ainda hoje muitos alunos não tiveram acesso a esse tipo de informação. Muitas crianças e jovens possuem *Tablets*, *Smatphones*, *Laptops* etc., mas nunca tiveram conhecimento de que é possível tanto visitar museus virtuais e suas obras como também a interação com as obras em algumas galerias virtuais.

4.1. Sugestões para estudos futuros

Existe uma infinidade, observada durante a realização deste trabalho, de *sites* que permitem um trabalho interativo com alunos de diversas faixas etárias em

aulas de Artes. Uma das plataformas que contribuiriam para realização de aulas mais dinâmicas que buscasse a inclusão do aluno tanto no meio artístico como no meio virtual além das citadas neste trabalho, é o Inhotim Virtual, disponível em <<http://www.inhotim.org.br/visite/tour-virtual/>>, o qual permite que os internautas visitem diversas obras que talvez não teriam a oportunidade de conhecerem pessoalmente, por questão de localização, por exemplo.

Fazer um estudo com turmas de séries do ensino fundamental também contribuiria para o ensino/ aprendizagem dessas turmas, as quais ainda tem pouco contato e experiência com Arte. O que provocaria interações e reflexões sobre as obras estudadas no ambiente virtual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth. **Tecnologia na Escola: criação de redes de conhecimento**. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini (org.). Integração das Tecnologias na Educação. SL: Salto para o Futuro. SEED/MEC, 2005, p. 70-74. Disponível em: <<http://www.pergamum.udesc.br/dados-bu/000000/000000000010/00001046.pdf>>. Acesso em: 31 de out. de 2015

CALLEGARO, Tania. **Ensino de Arte e os projetos colaborativos via internet**. Tese (Doutorado). São Paulo: Escola de Comunicação e Artes - ECA. Universidade de São Paulo – USP, São Paulo, 1999.

CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. **A web 2.0, educação à distância e o conceito de aprendizagem colaborativa na formação de professores**. In: 2º Simpósio e tecnologias na educação. Recife. 2008.

EDUCAÇÃO à Distância - **EAD**. Disponível em: <<http://www.ead.com.br/ead/expansao-ead-brasil.html>> Acesso em: 30 de set. 2015.

ESCOLA de Belas Artes. **Curso de especialização em ensino de artes visuais**. CEEAV. 2015. Disponível em: <http://www.eba.ufmg.br/ceeav/?page_id=4>. Acesso em: 10 de out. 2015.

ESMADRID. 2015. Disponível em: <<http://www.esmadrid.com/pt/informacao-turistica/museo-del-prado#sthash.AZnuAD1U.dpuf>>. Acesso em: 19 de out. de 2015.

ITAU Cultural. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/>>. Acesso em: 20 de out. 2015.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Desvendando os segredos do texto**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2005, p.168.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999, p.160.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Ed. 34 Rio de Janeiro: 1993, p. 208.

LOVATTO, Edson. **Galerias virtuais facilitam acesso e popularizam a arte na rede**. 2009. Disponível em: <<http://entretenimento.uol.com.br/ultnot/2009/11/13/ult4326u1441.jhtm>>. Acesso em: 22 de out. de 2015.

LOYOLA, Geraldo Freire. **Me adiciona ponto com: Ensino de artes + tecnologias contemporâneas + Escola pública**. Dissertação de mestrado. 2009. 148 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, programa de Pós-Graduação em Artes. Belo Horizonte, 2009.

MONTEIRO, Luís. **A internet como meio de comunicação**: Possibilidades e limitações. INTERCOM. Campo Grande, 2011.

MOREIRA, Danilo dos Reis; DIAS, Márcio de Souza. **Web 2.0**: A web social. Artigo revista CEPPG. 2009.

PONTO Arte. Disponível em: <<http://www.pontoart.com.br/>>. Acesso em: 26 de nov. de 2015.

SECRETARIA de Comunicação Social da Presidência da República. **SECOM**. 2015, p. 7. Disponível em: < www.secom.gov.br/.../pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf >. Acesso em: 19 de set. 2015.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**: A educação presencial e à distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. In: XXIV Congresso brasileiro de comunicação. Campo grande, MS. 2001.

SPUDEIT, Daniela. **Elaboração do plano de ensino e do plano de aula**. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, RJ. 2014.

VIRTUAL FREE SITES. Disponível em: <http://www.virtualfreesites.com/museums.museums.html> . Acesso em: 22 de nov. de 2015.