

LUCILENE SOARES FERREIRA

O USO DE FERRAMENTA DE REALIDADE  
VIRTUAL NO ENSINO DE ARTE-ESTUDO DE CASO E  
PROPOSTA DE ATIVIDADE PEDAGÓGICA

FORMIGA  
2011

LUCILENE SOARES FERREIRA

O USO DE FERRAMENTA DE REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE ARTE-  
ESTUDO DE CASO E PROPOSTA DE ATIVIDADE PEDAGÓGICA

MONOGRAFIA APRESENTADA AO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO DE  
ENSINO DAS ARTES VISUAIS DO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
EM ARTES DA ESCOLA DE BELAS  
ARTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE MINAS GERAIS COMO REQUISITO  
PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO  
TÍTULO DE ESPECIALISTA DE  
ENSINO DE ARTES VISUAIS.

ORIENTADOR: WILLI DE BARROS  
GONÇALVES

FORMIGA  
2011

Ferreira, Lucilene Soares

O uso de Ferramenta de Realidade Virtual no Ensino de Arte-estudo de caso e proposta de atividade pedagógica: Especialização Em Ensino de Artes Visuais / Lucilene Soares Ferreira

Número de páginas: 41f

Orientador (a): Willi de Barros Gonçalves

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

1. Artes visuais – Estudo e ensino I. Willi de Barros Gonçalves II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes III. Título.

O USO DE FERRAMENTA DE REALIDADE VIRTUAL NO ENSINO DE ARTE-  
ESTUDO DE CASO E PROPOSTA DE ATIVIDADE PEDAGÓGICA.

MONOGRAFIA APRESENTADA AO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO DE  
ENSINO DAS ARTES VISUAIS DO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
EM ARTES DA ESCOLA DE BELAS  
ARTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE MINAS GERAIS COMO REQUISITO  
PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO  
TÍTULO DE ESPECIALISTA DE  
ENSINO DE ARTES VISUAIS.

ORIENTADOR: WILLI DE BARROS  
GONÇALVES

Prof. Willi de Barros Gonçalves  
ORIENTADOR: EBA/UFMG

Profª Gabriela Maria Garzon  
MEMBRO DA BANCA - ORIGEM

\_\_\_\_\_  
MEMBRO DA BANCA - ORIGEM

Dedico esta obra a todas as pessoas que de alguma forma, foram responsáveis em nossa graduação, que contribuíram com apoio e incentivo, como amigos, professores, familiares, que sempre estiveram ao nosso lado para que nós pudéssemos realizar esse projeto em nossas vidas.

## RESUMO

O presente trabalho de pesquisa intitulado: o uso de ferramenta de realidade virtual no ensino de arte-estudo de caso e proposta de atividade pedagógica; busca reunir informações e reflexões sobre novas formas e direções, novas ferramentas e principalmente novas vertentes que auxiliam e complementam o ensino da arte nos dias atuais. Como principal vertente, nesse trabalho será discutido a relação entre museus virtuais e o ensino de Artes, qual a melhor maneira, o modo mais funcional, como se utilizar dessa ferramenta na sala de aula.

O objetivo principal dessa pesquisa será a conscientização de autoridades, escolas e educandos, fazendo surgir o interesse de investir nas escolas e espaços públicos (bibliotecas, igrejas, centros sociais, etc.) com equipamentos de informática, televisivas e de projeções, apropriados e adequados para realização de diversos trabalhos e pesquisas com a ajuda da internet. Através dessa ferramenta internet (mídia), podemos trazer para dentro da sala de aula, artistas e obras de artes que contam um pouco da história de um determinado lugar, a fim de discutir e interagir acerca dos mesmos, instigando assim a curiosidade e o interesse dos alunos em sala de aula, tornando mais agradável a ambiente escolar e mais proveitosa à aula de artes.

Palavras-chaves: Tecnologia, mídia, internet, conscientização, ensino de arte.

**LISTA DE IMAGENS**

Matriz Nossa Senhora do Pilar.....	23
Interior da Matriz do Pilar.....	25
Capela-Mor da Matriz do Pilar.....	26
Altar de Nossa Senhora do Pilar.....	27
Anjos Adoradores.....	27
Imagem de Nossa Senhora do Pilar.....	28
Divino Espirito Santo.....	29
Altar de Nossa Senhora do Pilar.....	29
Divino espírito Santo.....	30

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	09
2. CAPÍTULO 1.....	13
2.1. A Indústria Cultural na Relação Museu Virtual/Ensino da Arte.....	13
2.2. O Ensino da Arte Interligado à Internet.....	16
2.3. Realidade Virtual.....	17
2.4. Museus Virtuais.....	19
3. CAPÍTULO 2.....	22
3.1. Visita Virtual à Matriz de Nossa Senhora do Pilar em Ouro Preto-MG.....	22
4. CAPÍTULO 3.....	31
4.1. Visita Real à Matriz de Nossa Senhora do Pilar em Ouro Preto-MG.....	31
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
6. REFERÊNCIAS.....	37
7. SITE.....	38
ANEXO.....	39

## Introdução

Desde os tempos antigos, o ser humano ao dominar a natureza, busca dominar a si próprio e a aprimorar os seus sentidos, iniciou-se então o desenvolvimento de contextos ligados a diversos tipos de simbologia, dos desenhos rústicos até os nobres quadros dos impérios, surgindo assim à arte e suas inúmeras vertentes.

A arte é a oportunidade de um indivíduo explorar, construir e aumentar seu conhecimento, desenvolver suas habilidades perceptivas, articular e realizar trabalhos estéticos.

Cabe ao professor de Artes trabalhar de forma significativa e expansiva com seus alunos Introduzindo conceitos fortes, sólidos e bem embasados, fazendo com que os alunos ao estudarem arte de um modo geral, se tornem apreciadores e da mesma, ajudando assim na conservação, na construção, na expansão e principalmente na preservação de nossas obras de arte, tão banalizadas e profanadas por pessoas sem escrúpulos e movidas pelo capitalismo, que se preocupam mais em adquirir posses, riquezas e estatos sociais, do que em adquirir conhecimentos culturais e sociais.

Busca-se compreender os processos de ensino-aprendizagem da educação em artes visuais aliados aos princípios de uma educação para a cultura tecnológica.

Para se trabalhar com os meios de comunicação em sala de aula como objeto de estudo, se faz necessário que autoridades competentes estimulem educando e educadores a interagir com essa mídia (novas ferramentas), capacitando professores, disponibilizando recursos para compra de equipamentos e maquinários, temos de estar prontos para a revolução midiática, como aponta Lígia Silva:

*“Conhecimento sem limites e de acesso imediato”(apud,PIMENTEL,2007,p45).*

Embasado no que diz Lígia, a internet está cada vez mais veloz, mais rápida, mais pronta e imediata, cabe ao professor trabalhar com seus alunos acerca dessa

velocidade, pois a internet tornou-se um veículo de comunicação bastante útil e importante, permitindo informações ilimitadas, é possível encontrar uma rede imensa de informações rápidas, significativas e de fácil acesso, imediato.

O aluno de hoje também se modificou, acompanhou a evolução da mídia, dos meios de comunicação e se tornou mais exigente, mais questionador, exige melhores condições tanto de aprendizado quanto de matéria-prima. Isto faz com que a forma de se pensar a educação mude, se altere, acompanhe essa nova demanda de alunos e professores. Daí a necessidade de capacitação, de renovação, é preciso deixar velhos métodos de aprendizagem e abrir um leque de oportunidades dadas às novas mídias, novas formas de expressar e pensar.

Tudo isso se faz importante no ensino das artes, uma vez que mídia, comunicação visual, novas ferramentas interagem a favor do indivíduo, tornando-o um ser pensante e aglomerando-o a sociedade. Isso dentro de uma sociedade que estimula e instiga o indivíduo a querer sempre ser melhor, o papel da escola é fundamental, visto que é na escola que se tem todas essas informações e orientações acerca da formação tanto do caráter quanto da parte social e cultural do indivíduo.

Essas novas e diferentes informações são percebidas por vários artistas como possibilidades de realizar diferentes experiências no campo da arte e tecnologia, na produção de novas imagens, sons e formas que modificaram a maneira de nos relacionarmos com as obras de arte rompendo dicotomias entre sujeito/objeto, pois possibilitaria pelos meios de telecomunicações a ruptura com as tradicionais dimensões espaços temporais (Apud, ARANTES, 2005, p.59).

Dentro dessa busca de fazer o bem, aliamos a tecnologia virtual ao mundo do ensinar, do aprendizado, e trouxemos para nossas vidas e principalmente para a sala de aula a internet, uma ferramenta importantíssima que usada com responsabilidade pode ajudar a conhecer e visitar lugares novos. A Internet é algo ainda muito novo, pois a proliferação de seu uso começou efetivamente na década de 90 do século XX. Em termos históricos é um tempo muito curto. No entanto, já é possível verificar algumas transformações ocorridas em várias áreas do conhecimento em decorrência do advento

da Internet. Hoje, é quase impossível pensar num mundo sem a sua presença, mesmo que boa parte de seus usuários viveram sua infância, adolescência e juventude sem usá-la.

Com o auxílio da internet, os educadores podem realizar estudos e pesquisas acerca de vários e incontáveis assuntos. No campo do ensino das artes, é uma vertente preciosa, pois permite ao educador levar os alunos as mais diferentes e novas experiências virtuais, visitando exposições, museus, igrejas, galerias, etc. Essa prática auxilia na educação dos alunos, uma vez que transforma por completo o seu intelecto, possibilitando assim o surgimento de um novo indivíduo totalmente inserido na sociedade, que vive em pleno século XXI na sua plenitude da era digital.

Cabe ao professor se utilizar desse recurso tão fantástico, rico e cheio de vertentes, aliando assim o prazer de ensinar arte com a desenvoltura da tecnologia.

O primeiro capítulo dessa pesquisa vai abordar a relação entre o ensino da arte e as novas ferramentas, os museus virtuais, a realidade virtual, as ferramentas que nos possibilitam novos horizontes e principalmente repensar nossos valores culturais, sociais e sócio-econômicos. A proposta desse capítulo é repensar o ensino das artes, abordar um novo parâmetro cultural no qual arte se une a tecnologia para inserir indivíduos na sociedade, mas indivíduos preparados e qualificados para tal procedimento, abertos a um novo pensar e com capacidade para mudar a sociedade a sua volta.

O segundo capítulo vai investigar como os alunos usam esse recurso, os museus virtuais (tema desse trabalho). Como será feita a capacitação do aluno para tal prática, de que forma ele vai interagir com essa nova realidade. Será introduzido de uma forma simples ao aluno e ao professor, o manuseio do maquinário necessário para a navegação na internet, de tal modo que se unam e se conectem, que possam se fundir em um único objetivo. Será traçado o perfil dos alunos que fariam essa visita virtual à Matriz, meio em que vivem, tipo de família que possuem, nível cultural e sócio-cultural, as possibilidades que a escola oferece aos mesmos, e principalmente as possibilidades que a vida os dá.

O terceiro capítulo vai retratar a proposta da visita real à Matriz de Nossa Senhora do Pilar, dimensões de transformações, possibilidades de novas perspectivas, avaliação do projeto pelos alunos e pelo professor, críticas, pós e contras do desenvolvimento do projeto em si. Vamos traçar um paralelo entre a visita real e a virtual. Expectativa do que mudou nesses indivíduos após as atividades, após apreciar as obras, antes feito no âmbito virtual, o que muda no conhecimento e na forma de se ensinar arte com o uso das mídias após esse projeto.

## Capítulo 1

### A Indústria Cultural na relação museu virtual/ensino da arte

Esse capítulo apresenta a importância de inserirmos no meio social, condições de trabalharmos com o ensino da arte dentro e fora das escolas. Ele vai tratar do papel fundamental que teve a evolução dos meios de comunicação em massa, da ferramenta, da mídia para o ensino de Arte.

Pesquisar e dissertar sobre como os meios de comunicação transformam a sociedade em que vivemos e constitui-se num fator essencial para a ciência, pois aliada a essa tecnologia a relação arte/aluno/meios de comunicação (mídia), pode transformar por completo o indivíduo e a sociedade em que está inserido.

No fim do século XX surgiram filósofos, pensadores e apreciadores da arte, entre outros, que deram início a criação dos meios de comunicação em massa (rádio, televisão, cinema, internet, etc.) tecnologias que facilitariam a expansão da arte na sociedade, tornando-a acessível à maioria. Repensando a velha maneira de se mostrar a arte, e até mesmo seu modo de ser ensinada, a arte não é mais algo para se colocar na parede de museus, confinada ao armazenamento e a conservação, destinada ao esquecimento. Do mesmo modo, surgiram os indivíduos capitalistas, segundo Adorno, conhecidos como os médias, cujo único interesse eram os lucros, tirar proveito dessa nova ferramenta (os meios de comunicação em massa), criando assim uma sociedade que aceitava tudo que lhes era apresentado.

*“O fato de não serem mais que negócios, basta-lhes como ideologia”(apud, ADORNO, 1947p.57).*

*Para Theodor Adorno, a mídia manipula o indivíduo, cria uma série de produções e reproduções capazes de alterar a mente do indivíduo tanto no social como no cultural, altera valores em função do seu próprio lucro.*

Para ele, criador do termo Indústria cultural, há que se pensar no indivíduo inserido nessa sociedade, que não passa de um objeto nas mãos das mídias, os manipuladores. Esse termo foi criado não só por Theodor Adorno, mais juntamente com Max Horkheimer na Escola de Frankfurt na década de 40.

Para os dois filósofos a mídia só se preocupa com os lucros, vêem o indivíduo como dividendos a serem agregados às suas contas. Tratam-os como pessoas que aceitam tudo o que lhes é imposto, que não questionam nada que lhes foi colocado e ainda acreditam estar escolhendo o que ver, o que ouvir, o que fazer e o mais trágico de todos, o que pensar.

Cabe a escola e ao educador utilizar dessas mídias para transformar os jovens de hoje (manipulados pela mídia) em indivíduos capazes de pensar, de decidir e escolher com a própria cabeça.

É preciso preparar a escola e os educadores como também os educandos, para construir alunos críticos, capazes de pensar por si só, discernir o que é bom, construtivo, significativo, capaz de mudar a sociedade para melhor, do que é persuasão, manipulação capaz de destruir a sociedade e o próprio indivíduo. A partir do momento em que o aluno questiona, debate determinado produto apresentado pela mídia, ele deixa de ser manipulado e passa a ser pensante, passa a existir como cidadão capaz de mudar a sociedade em que vive. Tem que se pensar na escola como destruidora de barreiras entre o pensar por si próprio e o aceitar o que foi pensado e decidido pelos mídias, apenas visando o interesse dos lucros, o capitalismo.

É preciso construir uma sociedade capaz de mudar essa realidade, essa geração de manipuladores, pois só dessa forma vamos ser capazes de tirarmos essa “viseira” que nos leva e traz sem mesmo nos darmos conta de tal fato.

Cabe a escola utilizar os novos meios de comunicação, a mídia, para criar e educar essa

sociedade para tal prática.

Daí a importância desse projeto que utiliza desses meios para criar no indivíduo capacidade de decidir sozinho, por si mesmo o que mais lhe convém, o que realmente faz sentido para si mesmo, o que é construtivo, fazer com que o indivíduo se localize na sociedade, pense, para depois buscar o conhecimento, o existir.

Queremos indivíduos capazes de desenvolver o gosto próprio pela arte, que *saibam* entender e apreciar o que realmente é belo, não apenas aceitar o que é belo para o outro, que aprendam a distinguir o que é proveitoso para si do que é desperdício de tempo. Queremos uma visão nova sobre os meios de comunicação em massa e como eles agem e interagem em nossa sociedade, queremos um indivíduo pensante, capaz de mudar e transformar o mundo em que vive para melhor.

Para Adorno é preciso pensar no indivíduo como todo, um ser capaz de pensar, agir por si só, cada um na sua individualidade e não como um aglomerado de indivíduos, um totalitarismo capaz de aceitar o que lhe é imposto todos os dias pelos meios de comunicação em massa. O papel do educador é abrir a mente do aluno para essa nova perspectiva, desobstruir o seu pensar e agir, de forma a decidir o que lhe é importante e o que lhe é fútil, descartável, mudando o papel da mídia na sociedade.

“o prazer do momento e da fachada de variedade transforma-se em pretexto para desobrigar o ouvinte de pensar no todo, cuja exigência está incluída na audição adequada e justa; sem grande oposição, o ouvinte se converte em simples comprador e consumidor passivo. Os momentos parciais já não exercem função crítica em relação ao todo pré-fabricado, mas suspendem a crítica que a autêntica globalidade estética exerce em relação aos males da sociedade” (apud, ADORNO, 1983, p.168)

## **O Ensino de Artes Interligado à Internet**

A internet surgiu nos Estados Unidos durante a Guerra Fria, mais foi na década de 90 que ela alcançou a população geral, a massa populacional. Antes era restrita às pesquisas acadêmicas e utilizadas por militares para comunicação de uma base com outra. Depois de se tornar popular a internet ganhou novas tecnologias desenvolvidas para melhoria e mais dinamismo, surgiu o World Wide Web ( -WWW -) que a tornou infinitamente enriquecida, mais atraente, cheia de imagens e sons, sendo possível acessar informações em questão de segundos, de qualquer tipo, a qualquer hora, e muitas ao mesmo tempo.

A internet é considerada hoje o maior sistema de comunicação desenvolvido pelo homem e que a cada dia cresce mais. Ela passou a ser usada pelos mais variados grupos sociais, desde crianças com seus joguinhos até acessos para pesquisas e trabalhos de jovens universitários, passando ainda por empresários, bancários, etc., que utilizam os recursos dessa nova tecnologia; tão jovem e tão promissora.

Nos dias atuais fica imprescindível o uso da internet, antes tida como luxo, hoje é de extrema necessidade.

Outros avanços da internet são as salas de bate-papo, os sites de relacionamentos, de compras coletivas, os jogos, a facilidade de se localizar tudo e todos através dessa rede de informações.

Fica para os pais e educadores uma importante questão: a internet é uma aliada na educação dos filhos ou causadora de enormes tragédias?

Isso traz para a escola e os educadores a tarefa de orientar e disciplinar os alunos com o uso da internet, saber ensinar com o auxílio dessa ferramenta se torna uma arte. Daí a importância de se capacitar professores para tal prática, pois a internet é só uma ferramenta que sozinha não traz benefício nenhum ao indivíduo. Só com o uso correto podemos transformar o aluno em indivíduo pensante capaz de raciocinar e decidir. Cabe

ao professor de artes orientar e instruir os alunos para prática correta de como conseguir informações confiáveis, seguras e de um conhecimento plausível.

Para Pimentel as novas ferramentas aliadas ao ensino da arte ajudam os alunos a pensar e compreender as artes, além de inseri-los na sociedade capacitados, com o seu poder de crítica acusado e abertos a novas descobertas e ávidos por novos conhecimentos.

Isso gera na sociedade um aumento de indivíduos que mesmo no seu isolamento de idéias, estão unidos e aglomerados por um novo ideal, uma nova perspectiva: a possibilidade de transformar o mundo em sua volta, a sociedade em que vivem de manipuladora para orientadora e prestadora de novas informações.

“O uso de novas tecnologias possibilita aos alunos desenvolver sua capacidade de pensar e fazer Arte contemporaneamente, representando um importante componente na vida dos alunos e professores, na medida em que abre o leque de possibilidades para seu conhecimento e expressão”. (apud, PIMENTEL, 2007, p. 120).

É preciso estar atento ao uso da internet em sala de aula, pois da mesma maneira que ela auxilia com sítios, sites, mapas, etc., de boa qualidade, seguros e bem embasados, há também aqueles que não têm embasamento algum, não são confiáveis e são totalmente inseguros, além de alguns até serem pobres no contexto arte gráfica, ou mesmo cores, disposição de imagens ou no conteúdo informático.

## **Realidade Virtual**

Hoje já não é possível separar educação de tecnologia, informática de sala de aula, internet do nosso cotidiano. Como foi dito a internet deixou de ser um luxo e passou a ser uma necessidade, um complemento ao ato de educar e ensinar.

O professor até então único portador do conhecimento, repassava ao indivíduo de forma

retrógrada, autoritária. Sem perspectiva alguma e sem nenhuma análise crítica do que estava ensinando, era um mecanismo repetitivo, despejava sobre os alunos o que era de seu conhecimento, sem se importar com o efeito que causaria ou não causaria dentro de sala de aula, não havia uma preocupação em inserir o aluno no meio social, nem tão pouco em expandir seus conhecimentos, fazer o aluno pensar e processar tudo o que lhe foi exposto, e ter sua própria análise crítica.

Nos dias de hoje com o auxílio da tecnologia não é possível falar de educação sem mencionar todos os dispositivos que estão ao alcance de nossas mãos, o indivíduo evoluiu, criou novos meios de comunicação, expandiu seus conhecimentos, aumentou sua capacidade de interagir, criando redes que nos transmitem a real sensação de estarmos mesmo naquele determinado local.

O ser humano criou a chamada realidade virtual (RV), um sistema de interfaces avançadas entre um usuário e um sistema computacional, que permite recriar ao máximo a sensação de realidade para o indivíduo. Essa integração acontece em tempo real.

O conceito de RV vem desde a década de 1970 e foi utilizado por inúmeros filósofos, mais foi na década de 80 que Jaron Lanier criou o termo oficial:

“É a forma mais avançada de um indivíduo interagir com o computador”.

Uma máquina que nos permite interagir com ela, que nos permite ver, sentir, ouvir, etc., coisas que talvez nunca tivéssemos condições reais de ver. Uma simulação em tempo real, com peças, objetos, desenhos, etc. reais, distribuídos em um ambiente virtual capaz de trazer para bem próximos de nós algo que está distante.

A simulação da realidade em ambientes virtuais na verdade é uma ferramenta muito importante quando o assunto é museu virtual, pois nos permite em tempo real conhecer, ver, e interagir com pinturas, esculturas e até mesmo livros de artistas que talvez nunca

tivéssemos oportunidade de conhecer de verdade, por isso chamamos de realidade virtual, muito próximo do real. Temos mesmo a sensação de estarmos muito próximos daquele mundo.

O uso da realidade virtual no auxílio do ensino das artes, como por exemplo, nos museus virtuais, é pouco divulgado, existem muitos educadores, autoridades que não fazem o uso dessa ferramenta, seja por aversão a novas técnicas, seja por falta de recurso para implantação. De uma maneira ou outra, os mais prejudicados são os alunos, que se privam desta inusitada maneira de aprender sobre as artes.

## **Museus Virtuais**

De acordo com o International Council of Museums (2001), o museu físico é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e seu desenvolvimento, aberto ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade.

Nos dias atuais o museu deixou de se um espaço físico, permanente para se tornar interativo, itinerário, é possível classificar como museu sítios arqueológicos, casas onde viveram personagens importantes da nossa história e até mesmo monumentos naturais como, parques, cachoeiras, etc., tudo o que conta a história de um determinado lugar ou civilização.

Com a chegada da internet, o museu permanente pôde saltar para o ciberespaço e se tornar virtual, através da realidade virtual.

Os Museus Virtuais são uma nova maneira de retratar, de mostrar, de interagir, de reproduzir com exatidão obras de arte e artistas que antes eram vistos apenas nos museus reais, e por um número reduzido de expectadores, visto que na maioria das cidades do interior, por exemplo, não é freqüente se ver museus físicos nas ruas.

Quando falamos nos museus virtuais, não nos restringimos apenas a pinturas e esculturas, mas também fotografias, documentos antigos, literatura em geral, toda e qualquer forma de expressão que possa transmitir uma mensagem a quem a esteja contemplando. Isso inclui não somente internet, mais também televisão, rádio, jornal, etc.

Um dos desafios do professor de Arte é manter vivo o interesse do aluno pelas questões artísticas, pois ao chegar à adolescência, este demonstra pouco entusiasmo pelo ensino.

Uma estatística que está se desfazendo, pois através do uso dos museus virtuais pela simulação da realidade virtual, nota-se que o interesse dos alunos pela aprendizagem e pelo ensino da arte vem crescendo e se fortalecendo cada vez mais. Existe uma busca constante por novas informações e novas maneiras de se conseguir essas informações e cada vez ela se torna mais ágil e rápida, graças às novas tecnologias.

Mas essa busca no laboratório por informações cada vez mais digitais não deve parar as aulas em sala, há que se fazer um paralelo, um ponto de ligação entre a sala de aula e o laboratório, não se deve abandonar tudo o que foi ministrado e aprendido em sala. Deve-se unir o teórico à prática.

Falando sobre isso, Ana Mae coloca:

*...”Não se trata de abandonar completamente ou de substituir o que vinha sendo feito...” Ambos são importantes para o desenvolvimento do pensamento artístico.” ( apud, BARBOSA, 2003, p. 184)*

Várias formas de linguagem, inúmeras maneiras de ver e entender essa mensagem pelos alunos, vários gêneros, peças de todo tempo e lugar, vários sites e links, um emaranhado de possibilidades e oportunidades. Assim definimos o museu virtual.

Dentro dessa realidade dos museus virtuais focamos junto aos alunos o que Ana Mae descreve como um dos pontos da proposta triangular, o uso da realidade virtual como

ferramenta para a criação de ambientes virtuais facilitando o aprendizado à distância. Dessa maneira proporcionamos aos alunos a possibilidade de emergir nesse mundo virtual, vivenciar obras de artes, exposições, galerias, fotos, etc., trazendo para perto deles uma realidade antes muito distante, muitas vezes, inacessível. Dessa forma transformamos o intelecto do indivíduo, inserindo na sociedade indivíduos capazes de críticas construtivas, expressivas e de se firmar como cidadão transformador da sociedade.

Nos próximos capítulos passaremos às aulas práticas sobre os museus físicos e também sobre os museus virtuais e a simulação dos ambientes virtuais através da realidade virtual. Nossa proposta é elevar o intelecto dos alunos através do uso da ferramenta tecnológica aliada ao ensino das artes. Ao final do projeto nossos alunos serão capazes de pensar por si sós, saber distinguir o que é construtivo e o que é destrutivo, saber escolher e criticar o que lhe é oferecido pela mídia atual.

Queremos assim criar jovens capazes de mudar a sociedade em que vivem transformar o mundo a sua volta e se tornarem pessoas melhores, seres humanos mais preparados para a realidade de suas vidas.

## Capítulo 2

### VISITA VIRTUAL À MATRIZ DO PILAR EM OURO PRETO - MG

Este capítulo vai tratar da visita virtual à Matriz do Pilar, que acontecerá em três etapas (aulas), sendo que em todas elas será utilizado e explorado o site da Matriz do Pilar em Ouro Preto. Dentre várias opções de sites encontrados e pesquisados optamos pelo que melhor mostra as obras de arte dentro da Igreja com todos os seus detalhes e informações. O site escolhido foi o [www.museuvirtualdeouopreto.com.br](http://www.museuvirtualdeouopreto.com.br).

O site abre com uma foto da Matriz em destaque, com três opções de link para navegação à direita: - história; patrimônio e tour virtual. O site abre a navegação na página inicial com mais duas fotos da Matriz em tamanho menor e no primeiro tópico (link), a história da Matriz. São três páginas que contam um pouco da construção e ornamentação da Matriz, junto com seus grandes escultores, arquitetos, construtores, entalhadores, etc. Nessas páginas tem-se a oportunidade de saber várias curiosidades a respeito da construção da Matriz, duração da construção, tipo de material e técnicas de confecção utilizados pelo artista, quais os principais artistas que trabalharam na ornamentação da Matriz, além de outras fotos do interior da Matriz.

Para facilitar o processo de aprendizagem e apreciação da Matriz pelos alunos foi relacionado um único site para tornar a visita mais simples de ser compreendida e fácil de ser explicada para os alunos.

Nessas três aulas será feito um apanhado geral sobre a história da Matriz e suas curiosidades, o conhecimento das obras e altares em toda a igreja (a visita virtual) e uma pequena atividade com os alunos a respeito das peças expostas no interior da Matriz.

A atividade foi realizada com os alunos da Escola Municipal Antonieta Fonseca, localizada à Rua Primo Bataglini, Nº410 no bairro Quintas das Palmeiras, município de Divinópolis.

São alunos do 9º ano do ensino fundamental em formação; numa faixa etária entre 13 e 16 anos de idade, em geral são alunos de uma comunidade social e economicamente carente, falta infra-estrutura no bairro, como por exemplo, rede de esgoto e calçamento, faltam pessoas capacitadas para orientação dos pais e dos próprios educandos, auxiliando a família e dando suporte social.

Os educandos possuem o nível sócio-cultural muito defasado, o contato com obras de arte, museus é simplesmente impossível, atividades culturais são muito poucas, quase escassas, viajar até uma cidade mais próxima não está ao alcance de todos. Vivem em uma comunidade muito pobre.

A maioria das escolas municipais em Divinópolis possui sala de informática, com computadores para assessorar as aulas, alunos, professores, enfim, o grupo de funcionários da escola e um profissional capacitado para orientar alunos e educadores no manuseio das máquinas e programas.



FIGURA 1: Matriz Nossa Senhora do Pilar  
Fonte: CAFEHISTORIA, 1999

A igreja Matriz de Nossa Senhora do Pilar foi construída em torno de uma capela erguida em 1696, durante o ciclo do ouro, é a segunda igreja mais rica do Brasil, pois em suas obras e adornos foram usados cerca de 400 kg de prata e 434 kg de ouro. Foi ampliada em 1712 com recursos de seus devotos. Mais foi por volta de 1731 com o projeto do engenheiro Pedro Gomes Chaves Xavier com base num traçado com autoria de Antônio Francisco Pombal deu-se início a construção da Matriz, hoje uma das mais bonitas do Brasil. A construção da igreja iniciou-se preservando a capela-mor da antiga construção. A Matriz do Pilar foi a mais rica e populosa de Vila Rica, já que reunia o maior número de irmandades da época. Eram sete; Santíssimo Sacramento, Nossa Senhora do Pilar, São Miguel e Almas, Rosário dos Pretos, Senhor dos Passos, Sant'Anna (primeiro quartel) e Nossa Senhora da Conceição.

Na sacristia da Matriz encontra-se o Museu de Artes Sacras do Pilar, com cerca de 8 mil peças entre obras da época até vestimentas usadas nas celebrações da Semana Santa. Foi formada pelo Pároco José Feliciano da Costa Simões em 1965.

Dentre as peças no acervo, destaque para a imagem de Nossa Senhora das Mercês, com brincos de topázio imperial atribuída à Aleijadinho.

A Matriz do Pilar é considerada a mais rica em ornamentos e obras, pois a maioria é coberta de ouro e prata ou cravada de diamantes e outras pedras preciosas encontradas na época, como topázio por exemplo.

A Matriz foi tombada como patrimônio histórico em 1939 pelo IPHM, e já teve vários reparos e consertos.

Hoje a Matriz também é tombada pelo IPHAN(...)

Voltando a página inicial e clicando no link – patrimônio, abre-se uma janela onde se pode ter um apanhado da estrutura interna da Matriz, a planta da capela-mor, os altares e suas irmandades, a nave da Igreja, como foi projetada e quem a projetou e as obras contidas nos altares e em todo o interior da Matriz, as imagens das irmandades

juntamente com descrições de ornamentos, etc. Há fotos dos altares das irmandades, dos anjos e querubins, das riquezas dos detalhes, nesse momento será solicitado aos alunos que observem cada detalhe dos altares, imagens e dos anjos e querubins. Logo após visualizar, os alunos observaram no site à direita da foto, a descrição das técnicas de entalhes, dos detalhes, das pinturas, douramentos e principalmente da pintura do teto da Matriz com efeito ilusionista rococó de João de Carvalhais confeccionado entre os anos de 1768 a 1770.

Nesse link também são citados nomes de vários artistas que contribuíram para a construção e ornamentação da Matriz e várias técnicas utilizadas por eles, além também do tempo gasto para executar cada peça.

Será solicitado aos alunos que optem pela opção – tour virtual, onde abre o link de galeria de fotos.



FIGURA 2: Interior da matriz do pilar  
Fonte: Museu Virtual de Ouro Preto, 2011

Os alunos observam que a foto é do interior da Matriz, e é do tipo panorâmica em 360 graus, ou seja, arrastando o mouse por toda a foto, os alunos podem aumentar seu tamanho em determinadas partes, diminuir, mover a foto para direita ou esquerda, poderão ver todo o interior da Matriz com uma única imagem, apenas clicando e arrastando o mouse pela foto.

Quando o mouse passa por uma das obras, dá-se destaque a ela (cria-se uma moldura em torno da imagem), aparecendo na lateral direita o nome do monumento e todos os detalhes sobre ele, como autor, data em que foi feito, etc.



FIGURA 3: Capela-Mor da Matriz do Pilar  
Fonte: Museu Virtual de Ouro Preto

Será solicitado aos alunos que observem como o recurso tecnológico se entrelaçou com a arte, como é possível estar longe e tão perto de uma obra de arte

A foto abre com a imponência da Capela-Mor, passando o mouse pela Capela é possível ver bem de perto os ornamentos, o douramento, os detalhes das talhas.



FIGURA 4: Altar Nossa Sra do Pilar

Fonte: Museu Virtual de Ouro Preto

Arrastando o mouse e aumentando a imagem da Capela forma-se um emoldurado sobre ela, clicando nessa moldura, à direita aparece informações sobre o altar, clicando na foto isolada da Capela-Mor abre o link com a possibilidade de ver a capela em alta resolução, é possível aumentar e diminuir a foto arrastando o mouse sobre a mesma.

Pode-se arrastar por toda a foto e aumentar em 100% o tamanho do detalhe podendo ver nitidamente até o rosto dos anjos e querubins. Será pedido que os alunos percebam a riqueza de cada detalhe, cada feição dos anjos que é única, abrindo assim um leque de discussões sobre as obras.



FIGURA 5: Anjos Adoradores

Fonte: Museu Virtual de Ouro Preto

No centro da Capela-Mor fica a imagem da Santa que dá nome à Matriz; Nossa Senhora do Pilar. Os alunos clicam na imagem e visualizam a foto em alta resolução e imagem em 3D. Na opção alta resolução os alunos observam a imagem no contexto do altar, podem aumentar a foto em até 100% arrastando o mouse sobre ela. Na imagem 3D visualizam a santa isolada onde é possível ver frente, verso, lado, em cima, em baixo da foto, de todos os ângulos, clicando com o mouse, segurando e arrastando.

Será de grande importância para os alunos a percepção da ferramenta utilizada para proporcionar o visual estético, forma de disponibilização das imagens, cores, luzes, contextualizando assim a arte e uma nova maneira de apreciação.



FIGURA 6: Imagem Nossa Sra do Pilar

Fonte: Museu Virtual de Ouro Preto

Ao lado da imagem de Nossa Senhora do Pilar estão às imagens dos Anjos Adoradores à esquerda e à direita, também possível de ver os detalhes das imagens nas opções alta resolução e 3D.



FIGURA 7: Divino Espírito Santo

Fonte: Museu Virtual de Ouro Preto



FIGURA 8: Altar Nossa Sra do Pilar

Fonte: Museu Virtual de Ouro Preto



FIGURA 9: Divino Espírito Santo

Fonte: Museu Virtual de Ouro Preto

Encontram-se em anexo as aulas de visitação virtuais não especificadas no capítulo.

## Capítulo 3

### A Visita Real à Matriz do Pilar

Nesse capítulo, abordaremos a proposta da visita real à Matriz do Pilar com os alunos do nono ano da Escola Municipal Antonieta Fonseca.

Como elaboração de projeto de aula, foi criado um roteiro de visita à Igreja, que está no anexo, seguindo o mesmo feito para a visita virtual, passando pelas mesmas obras e altares com a mesma seqüência do virtual, para que os alunos possam comparar a peça original, real com a peça vista no tour virtual.

Será solicitado aos alunos durante o projeto de visita real à Matriz do Pilar, que observem a Capela-Mor o mais perto que conseguirem chegar.

Partindo dessa premissa, será questionado aos alunos:

É possível perceber diferenciação na observação real com a virtual?

É possível ver os detalhes da imagem real como se observa na tela do computador?

Pela tela do computador os alunos podem tocar a obra como na visita real?

Há uma percepção olfativa na visita real?

Na visita virtual, os alunos observaram à direita das imagens todas as informações possíveis sobre a obra, como: ano em que foi criada, material utilizado, autor de talhamento, de douramento, tanto no contexto do altar como isolado do contexto.

Será solicitado aos alunos que observem na visita real, se a Matriz do Pilar disponibiliza guias em seu interior para informar e relatar curiosidades a respeito das peças e imagens, bem como a história das mesmas, qual irmandade a obra pertence, se possui algum tipo de informação escrita exposta em torno das imagens.

Na visita virtual é possível aos alunos ver todos os detalhes da obra em sua exuberância de cores, pedras preciosas e ornamentos, a percepção estética é bem trabalhada no âmbito virtual, assim como a visualização da obra que pode ser observada por todos os ângulos, clicando com o mouse na imagem, segurando e girando é possível ver a obra de frente, verso, lado, em cima e em baixo. Sendo assim os alunos conseguem uma melhor percepção estética.

Na visita real os alunos demandam dessa mesma gama de ferramentas para uma percepção estética visual como cores, douramento, pinturas, disponibilização das peças?

Será pedido aos alunos que observem ainda na Capela-Mor, o Pannel da Boca da Tribuna.

Na visita virtual foi observado bem de perto todos os querubins e anjos em alto relevo, todos os detalhes de douramento e os alunos perceberam que cada querubim tinha uma expressão facial diferente.

Será possível na visita real observar cada expressão facial de cada querubim? Como foi visto na visita virtual, o pannel necessita de restauração, pois muitas peças encontram-se em péssimo estado de conservação. Os alunos irão observar na visita real se é possível ver essa mesma situação, o estado de conservação das peças, se estão descascadas, necessitando de pinturas, etc.

Depois de finalizada a visita virtual, onde os alunos tiveram a oportunidade de interação com a internet ( ferramenta principal do projeto), fizeram a utilização do computador e navegaram no site da Matriz do Pilar e ; após o término da elaboração do projeto da visita real à Matriz, será iniciada a terceira etapa (aula) do projeto, onde acontecerá uma troca de experiências com colagem, montagem de figuras e exploração de cores e tintas para uma atividade em grupo.

Será solicitado aos alunos que discutam entre si e escolham em comum acordo uma obra da Matriz para servir de referência para a realização do trabalho. Após escolhida a obra, os alunos então com a ajuda do professor reproduzirão a peça com os seguintes materiais propostos: gravuras, colagens, tintas para pintura.

Para confeccionar a peça para a atividade os alunos trabalharão com outro tipo de material, podendo utilizar argila e gesso.

Será utilizada a argila para servir de molde para a obra que cada grupo escolheu por sua preferência, logo em seguida o grupo então começará a moldar a obra escolhida numa forma feita com argila, em seguida os alunos farão a mistura de gesso com água e colocarão no molde vazado.

Nessa fase os alunos aguardarão a secagem da obra feita com gesso no molde de argila, para depois de totalmente seca, ser desenhada e então trabalhada a parte de colagem, pintura o qual cada grupo escolheu.

Para conclusão desse trabalho, os alunos farão uma pequena apresentação da reprodução da obra com todos os materiais utilizados, explicando o porque utilizaram aquele tipo de material, como foi o processo de confecção da obra e contextualizando o que acrescentou e mudou em sua concepção de arte, e quais os benefícios essa apreciação trará para seu cotidiano a partir da realização desse projeto.

Espera-se com a finalização do projeto de pesquisa que os educandos possam elaborar uma exposição de todos os trabalhos que puderam fazer com esse projeto, ou seja montar painéis com fotos da viagem que será proposto nesse projeto, observando a disposição das fotos, o espaço, a visualização do todo.

Como organizarão as obras que foram moldadas e trabalhadas por eles numa abordagem triangular, onde passarão pelo processo da percepção, do fazer e do contextualizar, construindo nesse aluno uma percepção estética mais apurada, mais crítica.

A experiência da visita real ao museu onde o educando aprofunda os seus olhares, suas percepções acerca das obras, dos museus de artes, proporciona aos mesmos a interiorização de todos os aspectos relevantes daquele espaço, ou seja ele passa a compor aquele lugar, contribuindo com a apresentação do mesmo.

Conclui com a elaboração desse projeto, que o aspecto virtual e o aspecto real conseguem permear e se complementar auxiliando no ensino de artes, visto que é possível através de novas ferramentas e com lugares que registram a história de um determinado lugar mudar, transformar a percepção dos alunos para um questionamento mais abrangente. Deve-se ter a consciência de que com a adequação de novos recursos e grandes possibilidades de estudo, não queremos propor a negação do que foi aprendido anteriormente, e nem deixar métodos tradicionais de ensino de Artes, e sim propor uma parceria entre o novo e o antigo, há que se transpor o tradicional e adequá-lo às novas possibilidades do ensino de Artes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho surgiu da necessidade de verificar a utilização da realidade virtual como ferramenta complementar didática em aulas práticas no ensino de Artes visuais nas escolas públicas.

Nesse sentido, a ferramenta foi pesquisada e estudada quanto aos seus aspectos e funcionalidades. Deste modo, os objetivos propostos foram alcançados.

A apresentação da simulação do real (realidade virtual) é didaticamente enriquecedora, uma vez que pode-se ver a execução dos processos em tempo real ou passo a passo.

A realidade virtual é realmente uma técnica viável no processo de construção do projeto, tanto na área profissional quanto no ambiente escolar, mostrando-se uma ferramenta bastante versátil e prática, devido a todas as suas características, funcionalidades e vantagens.

A proposta de uso da realidade virtual no ambiente escolar é satisfatória. A presença de várias funções, ferramentas, modelos, entre outros atributos contidos na internet, fazem dela uma ferramenta muito interessante para ser utilizada por discentes no ensino de Artes. Deve-se lembrar que a realidade virtual e os computadores devem ser utilizados com cautela e ponderação.

Esses recursos, por mais completos que sejam apresentam limitações e devem ser usados como ferramentas complementares ao ensino didático tradicional.

Sugerimos como trabalhos futuros para pesquisadores: (i) O uso correto da internet como ferramenta didática; (ii) abordagem dos museus virtuais como metodologia didática nas escolas e no ensino de Artes; (iii) aplicação da realidade virtual na percepção estética abordando a proposta triangular.

Para os alunos, esperamos com esse projeto, despertar uma nova visão com relação ao uso dos computadores e da realidade virtual. Para as escolas, acreditamos ter provocado um questionamento a respeito da maior inclusão de práticas didáticas, utilizando recursos computacionais, novas ferramentas, a internet, e especificamente a realidade virtual.

A realidade virtual com sistema de simulação é denominada ideal, ou seja, passa a idéia do real. Deve-se então ter um senso crítico da análise dos resultados. A realidade virtual é vista como uma aproximação do real. É por isso que a realidade virtual deve ser apenas uma ferramenta, um instrumento que auxilia o estudo de Artes, facilitando o aprendizado e a compreensão.

## **REFERÊNCIAS**

ADORNO, Theodor Luidwing Wiesengrund - Horkheimer, Max. **Dialética do esclarecimento**. Editora Zahar: 1947.

ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia: Perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac São Paulo: 2005, p. 59

BARBOSA, Ana Mae. **Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namorar com as tecnologias contemporâneas**. In:\_\_\_ (org.) **Arte/Educação contemporânea, consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005. Cap.2. p. 98-112

BARBOSA, Ana Mae. **Estante Virtual:**”Inquietacoes e mudancas-no-ensino-da-arte.” Disponível em: <<http://ppagv.ceart.udesc.br/revista/edições//ensino-de-arte>. Acesso em 04/08/2011.

COVAS, Mário CRE. **“Os meios de comunicação na escola.”**Disponível em:<<http://wwwcremariocovas.sp.gov.br.php? = 002>. Acesso em 04/08/2001.

LEVY, Pierre. **“As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.”** Disponível em: <<http://ppagv.ceart.udesc.br/revista/edições//ensino-de-arte> Acesso em 05/08/2011.

MARCUSE, Herbert. **Vida e Obra – Francisco Antônio Doria** – José Álvaro Editor S. A/Paz e Terra – Rio de Janeiro, Guanabara, 1974.

MARCUSE, Herbert. **Vida e Obra – Francisco Antônio Doria** – José Álvaro Editor S. A/Paz e Terra.” Disponível em: < <http://www.culturabrasil.org/frankfurt.htm>. Acesso em 08/08/2001.

PIMENTEL, Lígia G. **Formação de Professoras: Ensino de Arte e Tecnologias Contemporâneas**. In: I Congresso de Educação, Arte e Cultura, 2007, Santa Maria. Anais. Santa Maria: UFSM, 2007.

PIMENTEL, Lígia G. **Formação de Professoras: ”Ensino de Arte e Tecnologias Contemporâneas”**. Disponível em: <<http://ppagv.ceart.udesc.br/revista/edições//ensino-de-arte>. Acesso em 05/08/2011.

SILVA, M. L. “**O ensino da arte na sociedade do espetáculo.**” In: Programa de desenvolvimento educacional. 2009. Londrina - PR. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1359-8.pdf> . Acesso em 05/08/2011.

Tecnologia e Educação – **As mídias na prática docente**. Wendel Freire (org.); Dimmi Amora, Ednéia dos Santos, Lígia Silva Leite, Marco Silva e Valter Filé.

Tecnologia e Educação – “**As mídias na prática docente**”. Wendel Freire (org.); Dimmi Amora, Ednéia dos Santos, Lígia Silva Leite, Marco Silva e Valter Filé. Disponível em: < <http://www.anj.org.br/jornaleeducacao>. Acesso em 05/08/2011.

Texto publicado em: <<http://www.suapesquisa.com/educaçãoesportes/informatica-educacao.htm>

Texto publicado em: < <http://www.suapesquisa.com/internet>

Texto publicado em:< <http://www.portaldoprofessor.mec.gov.br>

Texto publicado em: < <http://historiadaarte.com.br>

Texto publicado em: < <http://www.itaucultural.org.br>

Texto publicado em: < <http://museuvirtualdeouropreto.com.br>

Texto publicado em:< <http://cafecomhistoriaeeducação.blogspot.com.br>

Texto publicado em: < <http://icom.museum/the-vision/museum-definition>.

## ANEXO

À esquerda da Capela-Mor está o altar de Nossa Senhora das Dores. Clica--se no detalhe da moldura formado em torno do altar e abre-se o link da imagem com a opção alta resolução, onde é possível ver a imagem com a mesma riqueza de detalhes. É possível visualizar até as lágrimas da Santa, os olhos tristes, os detalhes em pedras preciosas e o douramento mais que perfeito. Cada vez que se arrasta o mouse e aparece a moldura na peça é possível ver os detalhes mais de perto. Clicando na imagem de São Rafael que fica à esquerda do altar, pode-se colocá-la no mesmo patamar; alta resolução ou imagem 3D. Na direita da foto é possível ver detalhes de material utilizado, medidas, técnicas trabalhadas, etc. Na opção imagem 3D vê-se a foto do arcanjo em 3D. Já na opção alta resolução, é possível visualizar até mesmo as partes que precisam ser restauradas.

Na direita da imagem de Nossa Senhora das Dores fica a imagem de São Sebastião. Pode-se clicar na opção alta resolução ou imagem 3D. Pode-se ver na imagem o Santo isolado, e arrastando o mouse é possível aumentar a imagem, ver frente e verso. Na foto alta resolução nota-se os detalhes da peça no contexto do altar.

À esquerda do altar de Nossa Senhora das Dores fica o altar de Nossa Senhora do Rosário. Clicando na imagem abre-se as opções foto em alta resolução ou imagem 3D. É possível ver só a imagem de todos os Ângulos e tamanhos, em todos os seus detalhes. Na opção alta resolução a imagem vem no contexto do altar, vê-se os detalhes até das contas do rosário da virgem. À direita da virgem, fica a imagem de São Francisco de Assis. Clicando na imagem vê-se todos os detalhes de ornamentação, douramento. Na imagem 3D é possível ver de todos os ângulos fora do contexto do altar, basta clicar o mouse, segurar e arrastar.

À esquerda da imagem de Nossa Senhora do Rosário fica a imagem de São Domingos de Gusmão. É possível ver a imagem na opção alta resolução e imagem 3D, com todos os detalhes de ornamentação dentro e fora do contexto do altar. Continuando a arrastar o mouse para a esquerda encontra-se o altar de Santo Antônio, clicando na moldura em torno do altar tem-se detalhes sobre a sua confecção à direita da foto, clicando na foto visualiza-se todo o altar, clicando na imagem de Santo Antônio é possível ver o Santo em alta resolução onde se nota os detalhes de talhamento, douramento, etc., clicando em imagem 3D vê-se o santo fora do contexto do altar.

À direita de Santo Antônio fica São Vicente Ferrer e a esquerda fica Santo Tomaz de Aquino, também possível de ver em alta resolução e imagem 3D.

Seguindo à esquerda, vê-se a porta central da Matriz, ao lado da porta fica o altar de São Miguel Arcanjo. Clicando na imagem do altar em alta resolução é possível ver detalhes do entalhamento da imagem riquíssimos. Aproximando mais a imagem pode-se observar cada peça separada, tanto em alta resolução quanto em imagem 3D.

À esquerda do Arcanjo fica o Santo São Boaventura e a direita fica São Francisco de Paula. Pode-se observar cada imagem em seus detalhes, nas opções alta resolução e imagem 3D.

À esquerda do altar de São Miguel fica o altar de Santana e a Virgem podendo ser observado em alta resolução todos os detalhes do altar. No lado direito do altar fica a imagem de São Joaquim e a esquerda do altar a imagem de São José das Botas, possível de ver nas opções alta resolução e imagem 3D.

No centro do altar fica a imagem de Nossa Senhora Menina e a virgem, clicando na imagem podemos observá-la em alta resolução e em 3D, com todos os detalhes da peça dentro e fora do contexto do altar.

À esquerda do altar de Santana e a virgem, fica o altar de Nosso Senhor dos Passos. Clicando na foto emoldurada vê-se o altar completo. Arrastando o mouse pela imagem mais perto, observa-se as peças separadas e mais ricas em seus detalhes. No lado direito do altar fica a imagem de Santa Brígida. Pode-se observar a foto em alta resolução e em imagem 3D. No lado esquerdo do altar fica a imagem de São João Baptista Menino. Clicando na foto observa-se os seus detalhes apenas na opção imagem 3D, fora do contexto do altar. No centro do altar fica a imagem de Nosso Senhor dos Passos, possível de observar os detalhes apenas fora do contexto do altar, na opção imagem 3D.

Após verificar e observar todos os altares no interior da Matriz, pode-se clicar com o mouse em qualquer ponto da foto, segurar e arrastar para cima até se ver o teto da Matriz. Fazendo-se esse procedimento na Capela-Mor, podemos visualizar logo a cima da Capela o Arco do Cruzeiro. Clicando na moldura em torno do Arco pode-se ver as fotos nas opções alta resolução.

Ao continuar a arrastar o mouse para cima, pode-se contemplar a nave da Igreja e suas inúmeras pinturas. Pode-se girar o mouse por toda a imagem do teto da nave, a mesma gira acompanhando o movimento do giratório do mouse. Em cada pintura do teto é possível clicar e ver a foto da pintura isolada em alta resolução. Nota-se os detalhes das pinturas e que praticamente todas foram feitas por João de Carvalhais entre os anos de 1769 a 1770.

O interior da Matriz de Nossa Senhora do Pilar é praticamente todo talhado à ouro, prata e ornado com várias pedras preciosas. Vê-se no alto do Arco do Cruzeiro a pintura da Santa Ceia.

Abaixo da Capela-Mor fica o Painel da Boca da Tribuna. Clica-se na imagem emoldurada e na opção foto em alta resolução e pode-se ver os detalhes do painel.

Nessa imagem 100% aumentada percebe-se a magnitude do altar de Nossa Senhora do Pilar, todo talhado à ouro (douramento). VÊ-se a exuberância da pintura do painel com anjos, arcanjos e querubins em alto relevo.

Todo o ornamento da Matriz de Nossa Senhora do Pilar é um imenso conjunto de obras-primas do barroco brasileiro.

Será destacado nas aulas virtuais, a percepção dos alunos a cerca da estética do site. O professor de artes estimulará os sentidos dos alunos, ou seja, questionará aos alunos o que vêm na tela, as formas, as cores, as luzes, o formato ( no site escolhido, 3D e alta resolução), é possível ouvir algo dentro da Matriz no tour virtual, é possível tocar a peça que o aluno está observando, o aluno sente cheiros, sons, etc.

Ao final das três aulas de visita virtual da Matriz, os alunos deverão ser capazes de definir, mapear e explorar sites de museus, galerias, saber distinguir um do outro, etc. É necessário o professor estabelecer entre os alunos uma comparação entre outros sites pesquisados, como conteúdos, formas, plano de visualização, cores.