

LÍGIA MÁRCIA ALVES VILELA



ARTE NO MEIO VIRTUAL

**Análise da contribuição dos conteúdos educativos virtuais disponíveis
no sítio de internet do Projeto Portinari para o ensino de Artes Visuais -
estudo de caso**

FORMIGA

2011

LÍGIA MÁRCIA ALVES VILELA

ARTE NO MEIO VIRTUAL

**Análise da contribuição dos conteúdos educativos virtuais disponíveis
no sítio de internet do Projeto Portinari para o ensino de Artes Visuais -
estudo de caso**

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.

Orientador: Willi de Barros Gonçalves

FORMIGA

2011

LÍGIA MÁRCIA ALVES VILELA

ARTE NO MEIO VIRTUAL

**Análise da contribuição dos conteúdos educativos virtuais disponíveis
no sítio de internet do Projeto Portinari para o ensino de Artes Visuais -
estudo de caso**

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.

Orientador: Willi de Barros Gonçalves - EBA/UFMG

Membro da Banca - Origem

Membro da Banca - Origem

FORMIGA

2011

RESUMO

O presente trabalho trata da análise, através de um estudo de caso, da contribuição dos conteúdos educativos virtuais disponíveis no espaço infantil 'Candinho', no sítio de internet do Projeto Portinari para o ensino de Artes Visuais. Com o objetivo de aferir o potencial educativo do espaço infantil sob a luz do conceito de Abordagem Triangular, foi desenvolvida uma atividade prática com 15 crianças da cidade de Pains (MG), que englobou visita ao site e aplicação de um questionário.

Palavras-chave: Portinari. Cibercultura. Espaço Candinho. Arte/Educação.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Página inicial do projeto Portinari	10
Figura 2 – Abertura do link ‘Portinari para Crianças’ / ‘Candinho’	11
Figura 3 – Página ‘Viagem ao Mundo de Candinho’	11
Figura 4 – <i>Link</i> ‘Galeria’	12
Figura 5 – Sublink ‘Galeria’- ‘Natureza Morta’	13
Figura 6 – Link ‘Jogos’	14
Figura 7 – Jogo da Memória’	14
Figura 8 – Figura 8. O par ideal	15
Figura 9 – ‘Quebra-cabeça 1’	15
Figura 10 – De Quem é a boquinha?	16
Figura 11 – Baú escondido	17
Figura 12 – <i>Link</i> ‘Histórias’	17
Figura 13 – Nascimento	18
Figura 14 – Guia do Professor	19
Figura 15 – Espantalho – 1958	21
Figura 16 – Espantalho – 1959	21
Figura 17 – Espantalho – 1960	21

SUMÁRIO

Introdução	07
1. A cibercultura e a arte no meio virtual.....	11
2. Espaço Candinho.....	15
2.1. O espaço 'Candinho' como produto da cibercultura	18
2.1.1. Galeria	19
2.1.2. Jogos - Brincando com Candinho	20
2.1.3. Histórias de Menino	24
2.1.4. Guia do Professor	25
3. Atividade prática	28
3.1. Resultados da pesquisa.....	29
Considerações finais.....	32
Referências.....	35

Introdução

A popularização do uso da internet e o desenvolvimento de sites com conteúdos interativos sobre Arte podem ser alternativas para o ensino da disciplina nas escolas, além de uma oportunidade para um dos primeiros contatos com arte para crianças e adolescentes que ainda não têm o ensino de Artes Visuais no currículo escolar.

O presente trabalho analisa a contribuição dos conteúdos educativos disponíveis no meio virtual para o Ensino de Artes Visuais, através da pesquisa sobre o espaço infantil 'Candinho', no site do Projeto Portinari¹. O trabalho discute os aspectos envolvidos no uso da internet como meio de popularização da arte, e a problemática desse fenômeno, bem como sua relação com o ensino de arte.

É analisada a contribuição dos conteúdos de arte inseridos nessa página do *site* para o ensino de Artes Visuais, a partir de uma atividade prática realizada com um grupo de alunos na faixa-etária de 8 a 11 anos, participantes do Programa de Erradicação do Trabalho Infantil (PETI)² em Pains/MG.

A atividade consistiu em uma aula em que os alunos trabalharam com a navegação no *link* 'Candinho' dentro do *site* do Projeto Portinari. A prática é analisada sob a ótica dos conceitos apregoados por Ana Mae Barbosa sobre Arte/Educação, no que se refere à inter-relação entre o fazer artístico, a leitura da obra e a contextualização histórica, social, estética e antropológica da mesma, investigando a importância do uso das novas ferramentas tecnológicas incorporadas ao cotidiano da sociedade, como o computador e a internet, para a construção de conhecimento em arte. Discute também em que medida o espaço infantil se encaixa na definição de 'conteúdo arte/educativo'.

¹ **Projeto Portinari.** <http://www.portinari.org.br/candinho/index.htm>. Acesso em 23/08/2010, às 13h49min.

² O PETI é um programa do Governo Federal, desenvolvido em parceria com os municípios, com o intuito de diminuir os índices de trabalho infantil no Brasil. No programa, crianças em situação de vulnerabilidade social participam de atividades pedagógicas e profissionalizantes no contraturno escolar, de segunda a sexta-feira.

A definição de conteúdo arte/educativo se refere ao conceito de Arte/Educação, que bem explicou Ana Mae Barbosa em entrevista:

Arte/Educação é todo e qualquer trabalho consciente para desenvolver a relação de públicos (criança, comunidades, terceira idade etc.) com a arte. Ensino de arte tem compromisso com continuidade e currículo, quer seja educação formal ou informal. (...) Mas Arte/Educação e ensino de arte são faces diferentes de uma mesma moeda, a moeda concreta da intimidade com a arte.

(BARBOSA, Ana Mae. 2011, p.01)

O foco deste trabalho não recai sobre a atividade do professor em sala de aula, mas sim na investigação do uso do *site* como um espaço aberto, acessível a um vasto grupo de pessoas, em diferentes espaços físicos e de tempo, e que atua com ações educativas, dentro do campo das Artes Visuais, disponíveis a todo esse público.

O recorte de público para o trabalho se deu apenas para facilitar a pesquisa. E a escolha do espaço 'Candinho' se deu pela relevância de Cândido Portinari, um dos mais renomados pintores brasileiros, e pelo fato de ser um site com conteúdo educativo sobre um artista brasileiro, como veremos no capítulo dois.

O trabalho se propõe ainda a discutir a influência do advento da pós-modernidade sobre a forma (ou as formas) de apreensão do real, que não mais exige o desprendimento radical entre essência e aparência. O virtual, a realidade em potencial, não se opõe ao real. Essa realidade em potencial pode ser vista como um modo de ser do real, aberto a possibilidades criativas, como explica Pierre Levy:

(...) o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já construído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências e/ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma realidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. (LEVY, 2003, p.16)

Desse conceito de Pierre Levy, pode-se entender que o virtual passa pela relação entre virtualidade, criatividade e futuro. O virtual não é o irreal, mas um modo como o real se apresenta naquele instante. O virtual é um modo como o objeto se apresenta, e que guarda em si inúmeras possibilidades de intervenção, de atualização. Acompanhando esse novo sentido, o oferecimento de conteúdos artísticos no meio virtual, seja de obras contemporâneas ou mesmo de períodos passados permite, mesmo que de forma limitada, a desterritorialização e a aproximação com o público sem a necessidade do deslocamento físico.

Essa relação diferenciada com a obra de arte, de acordo com a forma como são construídos os processos criativos, é definida por Yacy-Ara Froner, em seu texto “Pesquisa em/sobre Ensino de Artes Visuais”:

Diante da variação dos formatos de produção, vários autores apontam três fases produtivas na arte:

***1ª geração:** a obra-artefato. Remete à polissemia, à ambigüidade, à multiplicidade de leituras, à riqueza de sentido. Demanda relações culturais de ordem individual e coletiva.

***2ª geração:** industrial. Incorpora o espectador e se identifica com alterações estruturais e temáticas radicais. Introduce a “arte-participativa”, pois incorpora processos de manipulação e interação física com a obra. Acrescenta atos de liberdade sobre a mesma.

***3ª geração:** eletroeletrônica. Interatividade tecnológica na relação homem-máquina mediada por interfaces técnicas. É marcada pelo hibridismo de formas, de linguagens, técnicas e expressões.

Considerando esta classificação, a inclusão do espectador pode ser decodificada pelo grau de interação com a obra. Dessa interação decorre também a capacidade de ampliar o repertório (individual; coletivo) e desse modo alargar os horizontes da produção artística:

***Participação passiva:** contemplação, percepção, imaginação, evocação, leitura, decodificação;

***Participação ativa:** exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador;

***Participação perceptiva e interatividade:** arte cinética alterando relações de tempo/espaço a partir do corpo-olho do espectador; relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente.

(FRONER, 2009, p. 82 e 83)

O que a autora escreve acima sobre a chamada 3ª geração se inscreve no ambiente da cibercultura, onde o computador e a internet funcionam como ferramentas para a interação entre o usuário e os conteúdos.

Hoje a fase produtiva da arte melhor se encaixa na definição da 3ª Geração. E mesmo em conteúdos produzidos com outras propostas, como é o caso das obras de Portinari, a disponibilização desse conteúdo no meio virtual traz o hibridismo e a interação entre homem-máquina, entre o usuário e um sistema inteligente. Assim, através das ferramentas disponíveis hoje, a arte alcança e é alcançada (acessada / fruída) por pessoas com perfis múltiplos, tanto de classe social, idade, experiência artística, etc.

O primeiro capítulo apresentado abaixo trata da questão da arte inserida na cibercultura³, tanto quanto os prós e os contras ponderados por alguns autores sobre esse fenômeno. No capítulo dois, o espaço infantil “Portinari para Crianças” ou “Candinho” é apresentado em detalhes, com seus conteúdos e recursos. No terceiro capítulo vem descrita a atividade prática de estudo e navegação no espaço ‘Candinho’, realizada com alunos do Peti. A análise dos resultados vem na conclusão do trabalho.

³ De acordo com André Lemos, a cibercultura “é a relação entre as tecnologias de comunicação, informação e a cultura, emergentes a partir da convergência informatização/telecomunicação na década de 1970. Trata-se de uma nova relação entre tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea” (Lemos, 2002, p. 17-18).

Capítulo 1 – A cibercultura e a arte no meio virtual

A educação na atualidade precisa apreender as novas mídias como alternativas às metodologias de construção de conhecimento. O avanço tecnológico, por oferecer uma nova forma de aprender e ensinar Arte, torna-a mais atraente, principalmente às crianças e adolescentes, justamente porque já faz parte do cotidiano das pessoas, como sugere Schaff

O computador é um produto do homem, portanto é parte da sua cultura. Esta tecnologia está destinada a revolucionar o processo de formação da cultura e hoje já testemunhamos o início desta revolução. O computador servirá para muitos fins: (...) como fator de um processo mais ágil de aprendizado e de verificação dos conhecimentos do aluno, também por meio do método da conversação com a máquina.

(SCHAFF, 1991, P. 73)

Para Schaff, a informática revolucionou o processo de formação da cultura, inclusive a cultura educacional, que hoje pode contar com o computador e a internet como formas de otimizar o aprendizado. O contrário também aconteceu; o próprio desenvolvimento social influenciou o desenvolvimento da internet e da computação, para a formação do que hoje chamamos de cibercultura.

Na definição de André Lemos, cibercultura é a "forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 1970". (LEMOS, 2003, P. 12)

E o advento da cibercultura facilitou o acesso a conteúdos culturais, inclusive obras de arte, mas também potencializou o que Adorno e Horkheimer (1985) classificaram como efeito da indústria cultural, que é a perda da aura da obra de arte em face da reprodutibilidade técnica. De acordo com os autores, a indústria cultural é uma forma de alienação dos indivíduos, na medida em que padroniza a sociedade e a cultura. No caso das obras de arte, especificamente,

a produção em série romperia com a distinção entre o que é Arte e o que é o próprio sistema social. Outro ponto criticado pelos escritores é a alienação em função dos produtos enlatados, Para Adorno e Horkheimer, a indústria cultural destruiu a capacidade crítica e transformadora da obra de arte, na medida em que passa a mediar a relação do público com a realidade, em detrimento do espaço para construção de reflexões e conclusões pessoais.

Esse fenômeno é definido como ‘adestramento’, no momento em que os autores criticam as produções ‘culturais’.

“Atualmente, a atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural não precisa ser reduzida a mecanismos psicológicos. Os próprios produtos (...) paralisam essa capacidade em virtude de sua própria constituição objetiva”

(ADORNO; HORKHEIMER, 1997, p. 119).

Walter Benjamin reconhece a perda da aura da obra de arte em função da reprodutibilidade, mas, ao contrário de Adorno, não acredita que essa perda seja um efeito tão negativo que não possa ser superado pelo efeito positivo da sua reprodução, principalmente porque, com a difusão da arte, os bens culturais estariam acessíveis a um número bem maior de pessoas.

Com a reprodução da obra de arte, fica lhe faltando apenas

[...] o *hic et nunc* da obra de arte, a unidade de sua presença no próprio local onde se encontra. (...) O *hic et nunc* do original constitui aquilo que se chama de sua autenticidade. O que caracteriza a autenticidade de uma coisa é tudo aquilo que ela contém e é originalmente transmissível, desde sua duração material até seu poder de testemunho histórico. Como este próprio testemunho baseia-se naquela duração, na hipótese de reprodução, onde o primeiro elemento (duração) escapa aos homens, o segundo – o testemunho histórico da coisa – fica identicamente abalado. Nada demais certamente, mas o que fica assim abalado é a própria autoridade da coisa (...) Reproduzem-se, cada vez mais, obras de arte, que foram feitas justamente para serem reproduzidas. Da chapa fotográfica pode-se tirar um grande número de provas; seria absurdo indagar qual delas é a autêntica. Mas, desde que o critério de autenticidade não é mais aplicável à produção artística, toda a função da arte fica subvertida. Em lugar de se basear sobre o ritual, ela se funda, doravante, sobre uma outra forma de práxis: a política. (BENJAMIM, 1983, p. 07 a p.11)

Os questionamentos de Benjamin reforçam a idéia de que a socialização das produções artísticas, mesmo que com a perda da autenticidade, têm mais pontos positivos que negativos.

Em face desses dois pontos de vista, há que se equilibrar o que é possível extrair de melhor para o ensino de arte: é preciso analisar a contribuição dos museus virtuais e de sites que oferecem conteúdos sobre Artes Visuais sem deixar de lado a perda da aura, mas, também, considerando seu potencial de alcance de público, como um instrumento que de alguma forma democratiza o acesso à Arte e assim às Artes Visuais.

A página do site analisado oferece interação com conteúdos artísticos. E essa troca entre a obra e o público, transcendente à simples apreciação, é uma das principais características da contemporaneidade, e, por conseguinte, da arte-educação nos dias atuais.

Lopes salienta que “... *os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para a criança, ela quer participar, questionar, atuar e não consegue ficar horas a fio sentadas ouvindo uma aula expositiva*” (LOPES, 2005, p. 22). Hoje não se discute a necessidade da implantação das novas ferramentas tecnológicas nas escolas. Essa iniciativa já é vista como essencial para o desenvolvimento amplo do aprendizado nas diversas áreas do conhecimento. E em muitas escolas já é uma realidade. Assim, talvez seja preciso agora uma ampla mudança de hábitos por parte dos educadores, para um ensino mais rico, bem além do lápis e do papel.

Na cidade de Pains/MG, onde a pesquisa de campo foi desenvolvida, todas as escolas do ensino regular, Ensino Fundamental e Médio, das redes estadual e municipal, possuem sala de informática com acesso à internet. Os dados são da Secretaria Municipal de Educação de Pains.

Os dados da cidade de Pains, que tem 100% de cobertura no que diz respeito ao acesso dos estudantes da rede pública ao uso de computadores conectados à internet, é prova de que, apesar de ainda ser um processo incipiente em algumas regiões do Brasil e do mundo, a cibercultura vem se aproximando do cotidiano escolar. Ela desmistifica o paradigma dos saberes e

conhecimentos únicos e unilaterais e abre campo ao saber individual, que pode também ser compartilhado. Dessa forma, por meio da chamada *web 2.0*⁴, os alunos podem interagir com os conteúdos, comunicar-se diretamente com seus autores e sair, assim, da condição passiva de leitura através de recursos hipertextuais e hipermediáticos. Esse fenômeno reflete o que acontece também nas Artes Visuais, em que a obra deixa de ser meramente contemplação e passa a ter a interação com o público. Características da pós-modernidade.

No capítulo a seguir será descrito como o espaço infantil do site do Projeto Portinari é formatado a partir da hipermídia e do hipertexto.

⁴ *Web 2.0* designa uma segunda geração de comunidades e serviços em que a *web* é a plataforma. Embora o conceito subentenda uma nova versão para a rede, ele se refere na verdade à mudança na forma como o ciberespaço é visto por usuários e desenvolvedores. Ou seja: trata-se de um novo formato de interação e participação no ambiente virtual, que hoje engloba inúmeras linguagens e motivações.

Capítulo 2 – Espaço Candinho

“Quanta coisa eu contaria se pudesse

E soubesse ao menos a língua como a cor...”

Candido Portinari

A internet ampliou a possibilidade de contato com uma obra de arte. É a partir do próprio ambiente escolar ou social que o internauta pode realizar o encontro com objetos artísticos, apresentados das mais variadas formas. O espaço ‘Candinho’ do site do Projeto Portinari proporciona recursos como quebra cabeças, jogo da memória, galerias e textos informativos, que, apesar de não substituírem o contato presencial, podem se transformar em interessantes materiais para trabalho pedagógico e somar como contribuição para a arte/educação, dentro do contexto das Artes Visuais.

Sobre o Projeto Portinari, o site apresenta a seguinte descrição sobre o objetivo geral do projeto e sobre a importância do acervo reunido durante os mais de 20 anos de trabalho:

Através do **levantamento**, da **pesquisa**, da **organização** e do **acesso** às informações sobre a obra, a vida e a época de Portinari, o Projeto Portinari visa a contribuir para uma ação sociocultural ampla, voltada para ampliar a compreensão do processo histórico-cultural brasileiro e a tomada de consciência dos conteúdos simbólicos que definem a cidadania e a nacionalidade.

Ao mesmo tempo, ele objetiva instrumentar a interdisciplinaridade que vem exercendo desde a sua criação, em particular sua interação constante com a área de ciência e tecnologia, no sentido de criar e adaptar novas metodologias e técnicas que possam ser úteis a outros pesquisadores e instituições empenhadas em projetos congêneres.

O fato de ter nascido na universidade, no contato diário com os seus diversos departamentos, especialmente aqueles das áreas científico-tecnológicas, fez com que o Projeto Portinari se tornasse uma ponte entre as atividades artístico-culturais e aquelas de ciência e tecnologia, um espaço inter e trans-disciplinar, transversal às atividades de muitos departamentos.

No estágio em que se encontra, o acervo reunido pelo Projeto Portinari já representa um dos mais importantes arquivos multimídia existentes sobre a história e a cultura brasileiras nas décadas de 20 a 60. Compõe-se de textos, imagens (cor e PB) estáticas e em movimento e sons (programas de história oral e música), além de filmes de vídeo e cinema. Presta-se a uma gama variada de utilizações, da pesquisa de arte e de ciências humanas e sociais à

criação de instrumentos de ação cultural dirigidos a amplas faixas de público, abrangendo desde a rede escolar primária até os especialistas.

(PORTINARI, Projeto. O Projeto Portinari, 2011)

Este trabalho analisa a contribuição dos conteúdos de Arte disponíveis no meio virtual, através do estudo do espaço 'Candinho', inserido no site do Projeto Portinari.

O espaço Portinari para Crianças aparece no canto inferior esquerdo da página inicial do Projeto Portinari:



Figura 1. Página inicial do projeto Portinari

Ao clicar sobre o link, aparece a página de abertura do espaço infantil, com o tema “Viagem ao mundo de Candinho”:



Figura 2. Abertura do link 'Portinari para Crianças' / 'Candinho'

Após a abertura, surgem os *sublinks* com as atividades propostas pelo site: 'Galeria', 'Brincando com Candinho' e 'Histórias de Menino'. Outros conteúdos como 'Síntese Bibliográfica', 'Guia do Professor' e 'Correio' também estão presentes na página:



Figura 3. Página 'Viagem ao Mundo de Candinho'

2.1 O espaço 'Candinho' como produto da cibercultura

A internet reúne hipertexto e recursos multimidiáticos, como áudio, áudio-vídeo, fotografia, imagens, enfim, diferentes formas de comunicação, de interação, de transmissão e recepção de conteúdo.

No caso do espaço 'Candinho', as possibilidades de convergência da rede mundial de computadores ainda é explorada de forma tímida. No site podem ser encontrados textos sobre a história de Portinari, sobre suas obras, além de jogos voltados para o público infantil.

Apesar do uso embrionário dos recursos inerentes à internet, o espaço infantil do site se inscreve no que Pierre Lévy (2001) chamou de principal veículo de comunicação do século 21, a internet. Assim, as possibilidades de utilização dos conteúdos do Site Portinari são amplas e podem ser aproveitadas em sala de aula até mesmo através da convergência com outras interfaces, como as redes sociais virtuais.

Dentre as inúmeras possibilidades, um exemplo de uso do conteúdo do Espaço Candinho no próprio ciberespaço é a criação de um blog para a troca de conhecimentos entre alunos de uma mesma turma através de comentários sobre suas experiências no site. Outra possibilidade de uso da rede é a pesquisa na internet ou mesmo a criação de conteúdos relacionados ao que foi visto no espaço Candinho para serem reunidos em um espaço como o blog, ou através de postagens de vídeos em canais especializados, como o *youtube*, por exemplo.

2.1.1. Galeria

O *sublink* 'Galeria' apresenta quadros de Portinari pela ordem cronológica em que foram pintados. É possível observar o título da obra, a data, as medidas e as técnicas utilizadas pelo autor. Ao todo estão disponíveis 32 imagens.



Figura 4. Link 'Galeria'

Ao clicar sobre a imagem da obra, é aberta uma nova página, na qual há a opção de visualizar a imagem em tamanho maior, clicando novamente sobre a mesma, saber mais sobre a história da obra, direcionando para o *sublink* "Histórias de Menino". Há também a possibilidade de retornar para a página principal do espaço infantil ou ir para a área dos jogos.



Figura 5. Sublink 'Galeria'- 'Natureza Morta'

2.1.2 Jogos - Brincando com Candinho

No espaço dos jogos, são oferecidas cinco modalidades de brincadeiras: 'Jogo da Memória', 'O Par Ideal', 'Quebra Cabeça 1 e 2', 'De quem é a boquinha' e 'Baú Escondido':

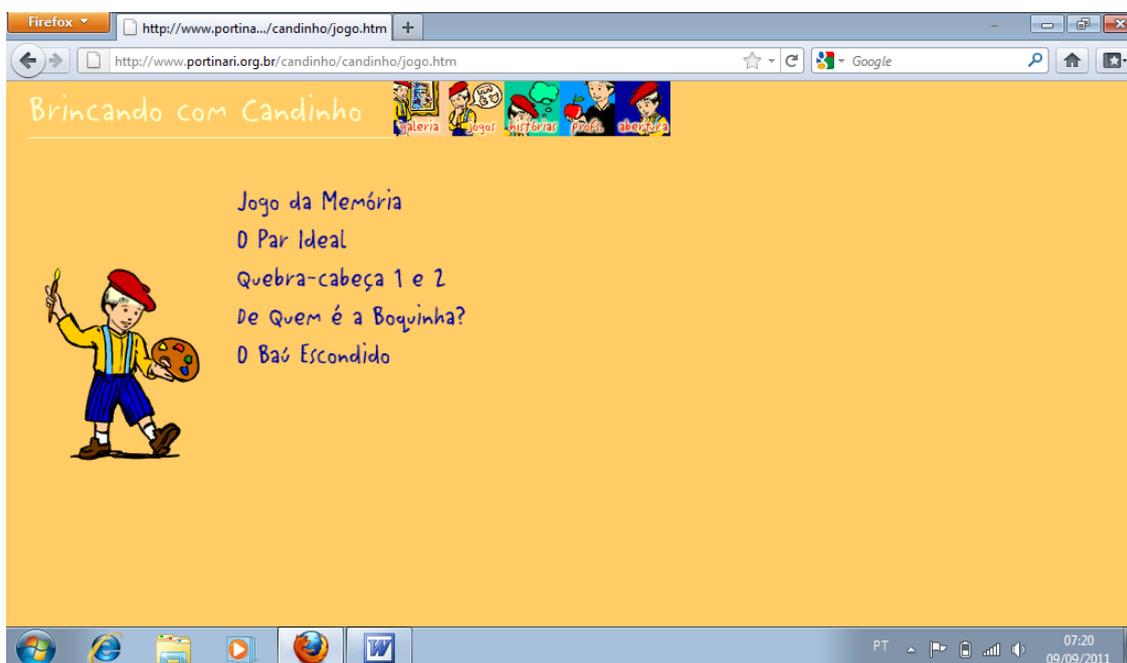


Figura 6. Link 'Jogos'

No 'Jogo da Memória', o jogador deve encontrar a duplicata de cada quadro de Portinari presente no tabuleiro virtual. O objetivo é revelar todos os quadros com o menor número de tentativas.



Figura 7. 'Jogo da Memória'

No jogo 'O Par Ideal', a proposta é que o internauta encontre semelhanças entre os quadros e forme pares. Estimula a observação e atenção aos detalhes.



Figura 8. O par ideal

Há duas opções de jogo no 'Quebra Cabeça': o modelo mais fácil e o modelo mais difícil. O jogo requer apurado senso de observação, pois há peças

muito parecidas, e é necessário que o jogador clique exatamente sobre o espaço específico de cada uma delas.



Figura 9. 'Quebra-cabeça 1'

Para jogar o 'De Quem é a Boquinha?', é necessário observação. É preciso examinar e identificar, a partir da boca recortada de uma obra, quais os olhos, também recortes de obras, que pertencem à boquinha.



Figura 10. De Quem é a boquinha?

O jogo 'Baú Escondido' é um jogo de pistas, em que é preciso encontrar as pistas sobre o tesouro de Candinho através de detalhes na imagem, e de acordo com as orientações do texto.



Figura 11. Baú escondido

2.1.3 Histórias de Menino

No *sublink* 'Histórias de Menino' é possível conhecer trechos da história de Cândido Portinari, desde o seu nascimento, em uma fazenda de café, até momentos como o primeiro amor, seus sonhos e medos e tantas outras temáticas que contextualizam a vida e obra do pintor.



Figura 12. *Link* 'Histórias'



Figura 13. Nascimento

2.1.4 Guia do professor

O espaço infantil também disponibiliza conteúdos direcionados aos professores que trabalham com alunos das fases iniciais do ensino fundamental, como no caso dos alunos selecionados para participar da atividade prática proposta no presente trabalho. São oferecidas sugestões de atividades em sala de aula, além de um breve histórico sobre a vida e a obra do artista.

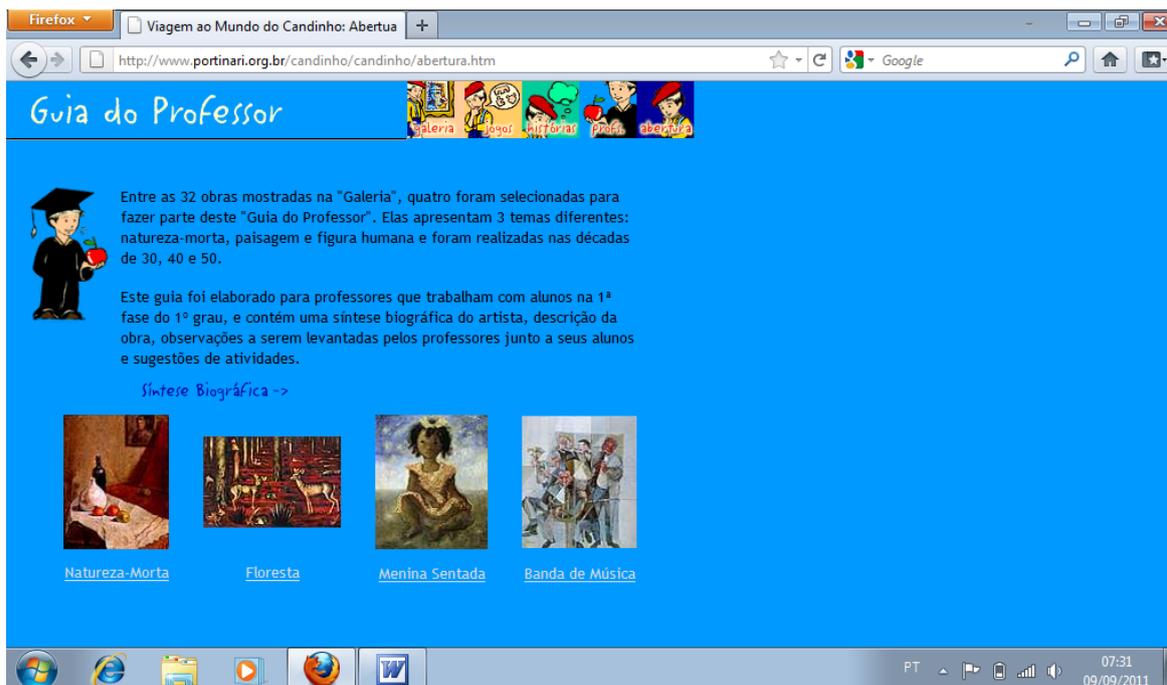


Figura 14. Guia do Professor

O espaço 'Candinho' atua como ferramenta para a mudança no ensino/aprendizagem de arte, tanto na escola como fora dela. Callegaro enfatiza ainda que

As ações educativas de arte não ficam mais restritas ao local e aos profissionais da escola oficial de arte e de seus ateliês. Há uma relação estreita entre o ato de *divulgar a arte* – de fazê-la circular em espaços diversificados e para diferentes públicos, nacionais e internacionais –, de *vender a arte* e os seus subprodutos (camisetas, *bottons*, livros, CDs, objetos, entre outros) e de *apresentá-la aos diferentes públicos por meio de programas educativos*.

(...) devido à interface tecnológica de comunicação a distância com suas possibilidades dialógicas e de informação, como os bancos de dados, o fórum, o chat, os links e o e-mail, esses jogos ancorados na internet trazem a possibilidade do diálogo entre grupos distantes, de interação e do gesto crítico; que, nos casos a serem analisados, ainda são pouco explorados.

(CALLEGARO, 2005, p.70)

Dessa maneira, ao explorar os recursos multimídia e do hipertexto, o espaço Candinho possibilita atividades de arte educação em que o usuário constrói seu conhecimento à medida que interage com o conteúdo, podendo fazê-lo de diferentes maneiras para obter então essa mesma carga de

conhecimento. “O navegador pode se fazer autor de maneira mais profunda do que percorrendo uma rede preestabelecida: participando da estruturação do hipertexto, criando novas ligações” (LÉVY, 1996, P.45), sem a necessidade de seguir um padrão de navegação pré-estabelecido.

O Projeto Portinari se tornou um dos conteúdos pedagógicos de grande importância para a educação artística, pois representa um dos mais influentes arquivos multimídia histórico-cultural brasileiro. O Projeto Portinari foi elaborado por João Candido Portinari, no final da década de 1970, seu objetivo era resgatar e catalogar as obras de Portinari, o levantamento dessas pesquisas e a catalogação sobre as obras e a vida de Portinari, contribuíram para uma ação social e cultural, pois o Projeto conseguiu resgatar informações sobre obras que se perderam. Para Portella (2002), o Museu Virtual Portinari, tem sido uma das principais referências, com possibilidades de aproveitamento de conteúdos no contexto educacional, define o que ela chama de hipermídia, como um construtivo integrado à aprendizagem, e descreve que o desenvolvimento das tecnologias educativas, possibilita uma renovação cognitiva na criança diante um cruzamento de informações que parte do caráter educacional.

(BARBOSA, 2009, p. 04)

A partir das ponderações de Marília Barbosa, há que se pensar o espaço ‘Candinho’ como um local com conteúdo educativo multimidiático, que transforma o modelo educacional convencional, com o uso da internet e do computador. Através do uso desses recursos tecnológicos, em constante aperfeiçoamento, o professor passa a contar com uma ferramenta que auxilia no aprendizado dos alunos. E mesmo para os internautas que não estão matriculados em escolas com aulas de Arte, e que acessam o site de forma aleatória, sem o acompanhamento do professor, é possível absorver conteúdos a partir das atividades propostas. Essas observações poderão ser averiguadas na pesquisa de campo detalhada no próximo capítulo.

Capítulo 3 – Atividade prática

Como parte da pesquisa apresentada nessa monografia, foi realizada uma atividade didático-pedagógica com um grupo de estudantes freqüentadores do Programa de Erradicação do Trabalho Infantil (PETI) de Pains. Para navegação no espaço infantil do site, buscar-se-á perceber no mesmo os conceitos propostos por Ana Mae Barbosa sobre a arte-educação, que englobam experimentação, decodificação e informação, bem como a ausência dos mesmos.

Foi aplicado um questionário com as seguintes perguntas:

1. Você já conhecia a obra do artista?

() Sim () Não

2. Com qual atividade do site você se identificou mais? Por quê?

3. Nas obras apresentadas a baixo, o que você consegue perceber em relação a:



Fig.15. Espantalho – 1958



Fig. 16. Espantalho – 1959



Fig. 17. Espantalho - 1960

***Estilo**

***Formatos**

***Temas**

4. Se você não soubesse nada sobre o pintor e sua obra quando você visitou o site, você faria essas mesmas observações?

5. Você teve dificuldade em alguma atividade do site? Por quê?

6. Você conhece algum site de outro artista plástico e sua obra?

sim - Qual (quais)?

não

A atividade prática teve duração de quatro horas e foi realizada com 15 alunos PETI, na data de 09 de setembro de 2011, e consistiu em uma apresentação aos alunos sobre Portinari, contextualizando a vida e obra do pintor. Após a explanação, que incluiu também noção de cores, formatos, estilo e conceitos sobre o Modernismo, os participantes foram convidados a realizar uma visita interativa ao espaço infantil 'Candinho'.

O site foi apresentado em um data show, e, assim, enquanto cada criança aguardava sua vez de interagir com os jogos pedagógicos elas podiam ajudar o colega que estava sentado junto ao computador operando o mouse.

Após a visita ao site, os alunos foram direcionados a carteiras individuais para responderem ao questionário, cujo conteúdo e resultados estão dispostos abaixo.

3.1 Resultados da pesquisa

A pergunta de número 1 foi realizada com o intuito de medir o grau de aproximação dos alunos com Portinari. Ao serem perguntados se já conheciam a obra do artista, 26% dos alunos responderam que SIM e 74% disseram NÃO.

Na pergunta 2, o objetivo era saber quais atividades mais chamaram a atenção das crianças, e o motivo da identificação. Na resposta sobre qual atividade do site a criança mais se identificou, 53,35% responderam que foi a sessão dos jogos, 20% se identificou com o jogo da memória especificamente e também

20% se identificou com os quebra-cabeças. E 6,66% elegeram a brincadeira do par ideal como a preferida.

Quando perguntados sobre o motivo de suas preferências pelas atividades elencadas acima, todos, de alguma forma, colocaram a diversão como o principal atrativo. Foram respostas como: “porque é divertido”, “porque é jogo”, “porque os joginhos são legais”, “porque a gente consegue saber da obra do pintor se divertindo”, “porque passa o tempo brincando”, “porque é legal”, “porque as brincadeiras são boas”, “porque é um quebra-cabeça de computador”. Apenas uma das crianças não elegeu a diversão como o principal atrativo. Ela respondeu que o que a fez se identificar com a atividade, no caso o quebra-cabeças, foi a beleza da imagem que se forma: “porque aparece a imagem que vai se formando bonita”.

Na pergunta de número 3, em que é proposta uma comparação entre os três quadros intitulados “Espantalho” para que os meninos falassem sobre suas percepções em relação ao estilo, às cores, formatos e temas, foram obtidas as seguintes respostas:

Estilo: “ele usou o estilo Paisagem e desenhou o espantalho no campo”, “ele assinou as obras no mesmo canto, mais ou menos no mesmo lugar nas três obras”, “ele usa linhas para fazer o chão”, “todos os quadros têm um traço pessoal dele”, “Ele pintou os quadros no estilo Modernismo, quando ele estava fora da faculdade e pintava o que queria”.

Cores: “Ele usava poucas cores”, “Ele usava cores vivas, quentes, e em outras horas cores frias”, “usa cores que dão contraste”, “usou tons de cores próximos para fazer o chão”, “usa cores frias e apagadas e apenas algumas cores quentes”, “Ele pintou um chão de azul, e chão é marrom ou verde”.

Formatos: “Ele pinta fazendo linhas e quadradinhos”, “Tem a lua e a cabeça redonda, tem um triângulo no primeiro quadro atrás da cabeça dele”, “Os dois outros quadros tem três retângulos formando o fundo do quadro. Onde tem os retângulos tem uma bola: ou a cabeça ou a lua”, “As roupas dos espantalhos é cheia de quadradinhos, retângulos e listras”, “Ele ia emendando formas geométricas pra fazer o corpo do espantalho”.

Temas: “Nos três quadros ele pintou um espantalho”, “Ele pintou um espantalho de manhã, de tarde e de noite”, “Ele pintou três espantalhos diferentes”, “Ele escolheu um tema que era da época em que ele morava na roça”, “Portinari escolheu pintar uma imagem que representa um objeto real e não um objeto abstrato”, “Ele pintou os três espantalhos olhando de três lugares diferentes, de mais perto e mais longe”, “Os três são espantalhos em lugares ambientes diferentes”, “Ele pintou três espantalhos que ficavam na lembrança dele da infância”, “Ele repetia os assuntos na hora de pintar”.

Quando questionados sobre a contribuição de um conhecimento prévio sobre o pintor para a percepção dos detalhes relatados na questão anterior, todos os alunos responderam que não fariam as mesmas observações se não tivessem conhecido anteriormente o autor e sua obra. “Não, porque sem conhecer nada sobre ele seria mais difícil”, “Não seria a mesma coisa, pois o interessante é saber que a maioria das pinturas é de acordo com a vida dele, a história dele desde criança”, “Não, porque é melhor saber que ele estava pintando as coisas da memória dele”, “Não, porque deu pra ver que eram coisas que ele viveu que ele pintou”.

Sobre as dificuldades com alguma atividade do site, todos os alunos relataram que tiveram dificuldade com o jogo ‘O Baú Escondido’. “Sim, o jogo do baú, porque não estava entendendo o que tinha que fazer”, “O jogo do baú porque achei chato”, “A do baú escondido, pois tive dificuldade de entender o que pedia”, “Tive dificuldade na do tesouro, pois demorei a entender que precisava clicar nos detalhes da imagem, estava muito pequeno”, “O jogo do baú é demorado e chato”.

Na última pergunta, na qual o interesse era saber se os alunos tinham conhecimento de sites de outros artistas plásticos e suas obras, 12,34% responderam que conheciam o site da Turma da Mônica, de Maurício de Souza e 86,66% disseram não conhecer outro site.

Apesar do pouco tempo para o desenvolvimento de um trabalho didático consistente, o intuito de aferir a usabilidade do site e suas contribuições para a arte/educação foi alcançado. As respostas a essas questões contribuíram para o entendimento da contribuição do espaço infantil “Candinho” para a arte/educação, como será tratado nas linhas seguintes.

Considerações finais

Foi possível observar que o site do Projeto Portinari é pouco conhecido pelos alunos envolvidos na atividade prática. A maioria dessas crianças também não tem conhecimento de sites de outros artistas visuais.

Em relação à identificação das crianças com as atividades propostas pelo espaço infantil, todos preferiram as brincadeiras, em detrimento da visualização dos quadros nas galerias e dos conteúdos históricos.

Apesar dessa preferência pelos jogos, a atividade que os alunos consideraram menos atraente ou na qual encontraram maior dificuldade de execução, foi o jogo do 'Baú Escondido'. Todos encontraram dificuldade no andamento da tarefa e, durante a aplicação da atividade, foi possível perceber que o interesse deles em continuar a brincadeira diminuía com o tempo e alguns não chegaram até o final.

Ficou clara a falta de usabilidade do site nesse sentido: as imagens ficavam muito pequenas, o uso do mouse para procurar as imagens alinhadas no rodapé da página, além da visualização das imagens em tamanho reduzido, transformava a procura em algo não tão prazeroso para as crianças. Nas demais atividades todos conseguiram imprimir um ritmo mais dinâmico de execução.

Boa parte das crianças afirmou que foi possível apreender informações sobre a vida e obra do autor através das brincadeiras, mas todos reconheceram que o conhecimento prévio sobre o pintor possibilitou um melhor aproveitamento da visita ao site.

No que se refere às percepções dos alunos em relação a cores, temas, estilo e formatos na observação das obras 'Espantalho', foi possível aferir que, de forma geral, os alunos conseguiram contextualizar a história de vida do autor às noções teóricas dos conceitos descritos, perceber detalhes da produção do pintor e detalhes relacionados ao período histórico em que as obras foram produzidas.

Ao abordar a Proposta Triangular se faz necessário elucidar a definição de Ana Mae Barbosa (1986) sobre a metodologia. Como bem define a autora, a Proposta Triangular consiste em três pontos de aprendizagem: ensino da história da arte, apreciação de obras de arte e a produção artística.

Os conteúdos de Artes Visuais presentes no espaço 'Candinho' têm como característica principal a exploração do lúdico. No entanto, os temas e as brincadeiras propostas podem contribuir para o Ensino de Artes Visuais e para a Arte/ Educação. Isso porque, de acordo com Ana Mae Barbosa (1998), "qualquer conteúdo, de qualquer natureza visual e estética, pode ser explorado, interpretado e operacionalizado" com o uso da abordagem triangular. Para a pesquisadora, a Proposta Triangular "(...) é construtivista, interacionista, dialogal, multiculturalista e é pós-modernista por articular tudo isto e por articular arte como expressão e como cultura na sala de aula (...)". (BARBOSA, 1998, p. 41)

Essa visão também é descrita nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte (PCN/ Arte/ 1997):

"A educação em artes visuais requer trabalho continuamente informado sobre os conteúdos e experiências relacionados aos materiais, às técnicas e às formas visuais de diversos momentos da história, inclusive contemporâneos. Para tanto, a escola deve colaborar para que os alunos passem por um conjunto amplo de experiências de aprender e criar, articulando percepção, imaginação, sensibilidade, conhecimento e produção artística pessoal e grupal".

(BRASIL, 1997. Arte. p.61)

Sobre o uso do computador e da internet como ferramentas para uma ação educativa em arte, Tânia Callegaro explicita que

A ação educativa em arte, componente da arte-educação, é o setor específico e fundamental que prepara o público para aproximar-se conscientemente da arte e ser um consumidor de arte, no sentido de que pode selecionar, entender e transformar de modo significativo a carga de informação que lhe chega.

Nesse contexto, a internet torna-se uma extensão e um espaço a mais que intensifica as ações e os movimentos de consumo e de educação que envolvem o mundo da arte com suas diferentes instituições, grupos sociais e culturais.

(CALLEGARO, 2005.)

A partir desse parâmetro, foi possível alcançar o objetivo da pesquisa, que é o da análise e, por conseguinte, a confirmação do espaço infantil do site do Projeto Portinari como uma ferramenta, como uma alternativa para o ensino de arte e uma contribuição para a Arte/Educação.

Mesmo que ainda não explore tão amplamente as possibilidades inerentes à hipermídia, o espaço 'Candinho' aponta para a inovação no ensino de Arte na escola e para o oferecimento de conteúdo sobre arte/educação, mesmo fora da rede regular de ensino.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o esclarecimento como desmistificação das massas. In: _____. **A dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: 1997.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte como educação e cidadania**. In: Agência USP de Notícias. São Paulo, 3 de abril de 2000 n.529/00. Acesso em 28 de agosto de 2011. Disponível em <http://www.usp.br/agen/bols/2000/rede529.htm>

BARBOSA, Ana Mae. **Arte educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte ed, 1998.

Barbosa, Ana Mae. Trecho de entrevista. Disponível em: <HTTP://pt.scribd.com/doc/53830501/atre-educacao-lucio-teles-1>. Acesso em 18/05/2011.

BARBOSA, Marília Silva. **O jogo virtual e o ensino de Arte**. 2009. Disponível em: http://www.nupea.fafcs.ufu.br/pdf/9eraea/relatos_pesquisa/comunicacao_rp_av_marilia.pdf. Acesso em 13/05/2011.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Textos escolhidos**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Arte. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CALLEGARO, Tânia. **Jogos na web e o ensino da história da arte**. Comunicação & Educação. Ano X, Nº 5 - jan/abril 2005, p. 16. Usp, São Paulo.

FRONER, Yacy-Ara. **Pesquisa em/sobre ensino de Artes Visuais**. Apostila (volume 1) do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais – Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2009

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002. 175p.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2001.

LEVY, Pierre. **O que é virtual?** Tradução Paulo Neves São Paulo: Ed. 34, 2003.

LOPES, Maria da Gloria. **Jogos na Educação**: criar, fazer, jogar. SP. Cortez, 2005.

PORTINARI, Projeto. **O Projeto Portinari**. Disponível em: <http://www.portinari.org.br/candinho/candinho/abertura.htm>. Acesso: 07/08/2011.

Projeto Portinari. Espaço Infantil 'Candinho'. Disponível em: <http://www.portinari.org.br/candinho/index.htm>. Acesso em 23/08/2010.

SCHAFF, Adam. **A sociedade informática**. São Paulo: UNESP, 1991.