

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LUZMARI FERNANDES ROCHA ROSA

O ENSINO DE ARTE ATRAVÉS DE OBRAS VISUALIZADAS EM SITES
CULTURAIS

CURITIBA

2010

LUZMARI FERNANDES ROCHA ROSA

O ENSINO DE ARTE ATRAVÉS DE OBRAS VISUALIZADAS EM SITES
CULTURAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Metodologia da Pesquisa Científica como requisito parcial para aprovação no curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Mídias Integradas na Educação, Coordenação de Integração de Políticas de Educação a Distância da Universidade Federal do Paraná.

Prof^a orientadora: MSc Roberta Sotero

CURITIBA

2010

A natureza deu maior prioridade ao sentido da visão. Seis meses antes do nascimento, os olhos do feto se movem de modo incompleto e independente sob as pálpebras cerradas. No momento exato, os olhos se movimentam uníssono, de modo que a criança nasce com dois olhos parcialmente conjugados num único órgão... O recém-nascido apropria-se do mundo com os olhos muito antes de o fazer com as mãos – um fato extremamente significativo. Durante as oito primeiras semanas de vida as mãos permanecem predominantemente fechadas, enquanto os olhos e o cérebro estão ocupados em olhar, procurar e, de um modo rudimentar, em aprender. GESSEL, ARNOLD (apud BUORO, 2003, pág.135)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	6
2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS.....	8
2.1 O ensino da Arte no Brasil	8
2.1.1 O conceito de Arte na escola.....	11
2.2. Sites culturais e a ação educativa.....	14
2.3 Objetos aprendizagem, jogos e enciclopédias visuais educativas.....	18
3 METODOLOGIA	22
4 RESULTADO E DISCUSSÃO.....	25
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIAS.....	29
ANEXOS	31

RESUMO

A arte movimenta os sentidos físicos, os sensoriais, e redireciona as faculdades do ser, pois possibilita a exaltação da criatividade e reorganiza o conhecimento. Em busca de encontrar essa máxima apresenta-se o ensino da arte através do uso de imagens de obras visualizadas em sites culturais. Este estudo é baseado na proposta metodológica triangular de Ana Mae Barbosa (2001) que promove o aprendizado focado nos vértices de um triângulo de ações: apreciar, contextualizar e fruir arte e no uso e acesso de imagens em sites culturais através da internet. Pode-se promover o processo de ensino/aprendizagem das artes através da percepção ótica das imagens das obras de arte e sua contextualização – de qual contexto histórico e artístico partiu o artista/autor da obra para executá-la, além de localizar o destino dessas obras na atualidade e sua relevância no mundo das artes. Para tanto, é preciso enriquecer o repertório visual do aluno, que se encontra descaracterizado pelas várias situações do ensino da educação artística através dos anos, encaminhando-o para a visualização de imagens de obras de arte em uma mídia que faça parte de seu contexto. É possível chegar-se a este ponto através da visualização das obras em sites culturais. Deste modo, a pergunta norteadora do presente trabalho é a seguinte: Em que medida é possível transformar uma visão estereotipada da produção artística escolar através do uso das novas tecnologias, já que o conceito de arte que os alunos possuem está distorcido e seus desenhos, são desenhos sem o uso de criatividade e percepção do mundo que os rodeia? A proposta foi realizada a partir da aplicação de atividades escolares sobre obras de artistas brasileiros do Séc. XX relevantes para o Movimento Modernista do Brasil e nos fatos que geraram a Semana de Arte Moderna de 22, tais como: Tarsila do Amaral, Anita Malfatti, Cândido Portinari, Alfredo Volpi, Di Cavalcanti. As atividades em questão tomaram como recurso as ferramentas dispostas em sites culturais através do acesso na internet; recurso este disponível na vida escolar e que faz parte dos métodos de ensino e aprendizagem contemporâneos. Verificar como o uso das novas tecnologias pode contribuir para a mudança conceitual sobre arte em turmas do primeiro ano do ensino médio de uma escola da rede pública do estado do Paraná através do acesso da imagem de obras de arte em sites culturais, propondo o estudo da pintura da arte moderna brasileira e o acesso a essas imagens, bem como a aprendizagem, enriquecimento do conhecimento e aperfeiçoamento do repertório cultural é o objetivo deste trabalho. A presente pesquisa, por ser qualitativa, apresenta a observação da produção artística sobre duas turmas de primeiro ano do ensino médio, analisa o percurso do ensino das artes nas séries anteriores ao ensino médio, a produção artística dos alunos que se apresenta de maneira estereotipada e sem associação ao contexto do mundo que envolve o aluno tão pouco da história da arte, além de organizar uma nova proposta de mediar o processo de ensino aprendizagem através da apreciação de imagens de obras de arte acessadas em sites culturais, busca a interação do aluno com métodos que a arte educação procura para unificar e redirecionar o ensino das artes. Em cada classe de primeiro ano a proposta é dirigida para equipes de cinco ou sete alunos, que então, escolhem e trabalham um determinado artista.

Despertado o interesse pelas obras de arte e propondo uma leitura de cada imagem, logo surge a contextualização da obra em meio a fatos históricos que relacionam a obra à data da realização da mesma. O interesse pela vida do artista também toma conta dos alunos, bem como a diversidade de imagens, a procura por maiores informações na rede de computadores desperta pesquisa e apreensão do conhecimento. Através desse modelo de aprendizagem consegue-se despertar no aluno o interesse pela história da produção artística da humanidade além de proporcionar uma visão diferenciada dos modelos que envolvem a pintura desenvolvida depois do séc. XX. O conceito de arte é restabelecido por associações com a história da arte e o próprio mundo que envolve o aluno. Possibilitando essa diretriz no ensino da arte se consegue uma produção artística híbrida através de processos criativos, além de colocar a imagem no centro da aprendizagem e permitir uma utilização renovadora dos processos da arte educação. “Torna-se necessário permitir a experiência não-verbal, intuitiva e perceptiva para proporcionar a instrumentalização necessária que garantirá a promoção do aluno como ser criativo e empreendedor, capaz de aprender pensando e sentindo” (SILVA, 2006, p.42). A tecnologia viabiliza este tipo de experiência, ao permitir que tenhamos níveis diferenciados de experimentação, possibilitando uma nova contextualização da prática em função da dinâmica de relações e conexões que podem ser estabelecidas. O fazer artístico é sensível e remete a percepção e criatividade de cada um propondo uma nova visão da arte. A preocupação com o que o olho vê, o que o olho percebe, em que ambiente está inserido o elemento principal da obra; como acessar outros dados do artista e da obra no próprio site em que se está conectado toma conta das interrogações dos alunos. Depois das contextualizações devidas, as releituras passaram a dominar a produção artística através de desenhos agora então com um novo olhar; um olhar desenvolvido através da leitura de imagens e redirecionado em um julgamento estético formador de expressão e criatividade.

Palavras-chave: Arte, Imagem, Site cultural, Informação, Escola, Mídias na educação.

1 INTRODUÇÃO

Do acúmulo e associação de metodologias para o ensino das Artes acomodam-se no espaço escolar, modelos que resultam em práticas pouco discutidas e muitas vezes como modelos ainda impostos ao professor. Por este motivo, sugerimos a construção da aplicação de um método contemporâneo que premie o uso da tecnologia e do acesso a sites culturais com que venha despertar o potencial e seu direito ao conhecimento em arte presentes em diferentes culturas.

O presente trabalho pretende desvelar o sentido de aprendizagem, colaboração e criação, apontando maneiras de impulsionar os estudantes para que pesquisem e interajam através dos meios tecnológicos, acessando a sites culturais e buscando imagens para conhecer as obras de artistas brasileiros da arte moderna datada do início do século XX e, assim enriqueçam sua produção artística com releituras contextualizadas.

Os alunos se valem de desenhos estereotipados, ou seja, desenhos já prontos como personagens de história em quadrinhos ou de capa de cadernos para sua produção artística. O uso de desenhos clichês¹ é adotado pelos alunos devido ao fato de não terem apreciado no decorrer dos anos escolares imagens de obras de arte. Além disso, o ensino da educação artística nas escolas primárias era feito com desenhos prontos mimeografados, não oportunizando aos alunos desenvolverem seus traços e desenhos.

O trabalho com esse universo abre possibilidades para a construção de saberes e de uma leitura do mundo mais abrangente, possibilitando uma perspectiva histórico-linear adequada a novas tecnologias. O acesso a sites culturais, além do aprendizado, traz informações de caráter educativo cultural.

A riqueza de elementos de diversidades presente na cultura brasileira é importante referencial para que o aluno possa dialogar com o conhecimento estético e para que, através da percepção desses elementos, se reconheça nesse panorama cultural.

¹ Clichês: desenhos impostos pela mídia como exemplo: o retrato do Mickey Mouse ou da personagem Pucca.

2. PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

As tendências pedagógicas e o ensino-aprendizagem da arte partem do pressuposto de que o professor, ao lecionar a disciplina de Artes, necessita conhecer as tendências e pedagogias que influenciaram o ensino da arte no Brasil e compreender a situação atual da arte educação, bem como necessita refletir sobre a sua atuação pedagógica com o objetivo de aperfeiçoar-la e nela inserir as tendências contemporâneas.

Conhecer os problemas e as tendências de políticas educacionais que atravessaram os anos no campo da arte educação é de fundamental importância como recurso primário para transformação do fazer pedagógico que o ensino da arte tanto precisa. A busca de propostas contemporâneas para tratar das questões do ensino aprendizagem nas instituições de ensino formal vem sendo uma das principais preocupações dos arte-educadores brasileiros nas duas últimas décadas. Como afirma Barbosa,

...um dos instrumentos de conscientização dos educadores poderá se constituir na análise do sistema educacional, que numa sociedade dependente. De acordo com Berger, “necessariamente tem que ser histórica” porque a análise histórica atravessa o processo de transformação, modernização e inovação do sistema educacional. (1989, pág. 14).

Para compreendermos e assumirmos melhor as nossas responsabilidades como professores de Arte, é importante saber como a arte vem sendo ensinada, suas relações com a educação escolar e com o processo histórico-social. A partir dessas noções, poderemos nos reconhecer na construção histórica, esclarecendo como estamos atuando e como queremos construir essa nossa história. (FUSARI; FERRAZ, 1992, pág. 20-21).

2.1 O ENSINO DE ARTE NO BRASIL

O contexto do ensino de arte nas escolas primárias se registrou durante os anos através de ideias arcaicas do século XIX como a estabelecida na Reforma Pombalina do marquês de Pombal, que enfatizava o ensino das ciências naturais e dos estudos literários. Houve depois a criação da Escola de

Belas Artes e Indústrias do estado do Paraná, fundada por Mariano de Lima em 1886 que enfatizava o desenho analítico e de cânones clássicos.

Com a reforma governamental da época e ideias de conflitos entre positivistas e liberais o ensino das artes no estado foi voltado muito mais para o aprimoramento do desenho geométrico como forma de desenvolver o potencial econômico e preparar o trabalhador. Logo após, surgiu a ditadura militar que impôs o ensino técnico compulsório para o segundo grau e em 1990 surgiu a pedagogia das competências e habilidades que fundamentaram os Parâmetros Curriculares Nacionais.

Apesar da arte moderna implantada na Semana de 22 no Brasil – que valorizava a cultura popular porque entendia que desde a arte indígena ao processo de colonização, da arte medieval e renascentista europeia e da arte africana, cada qual com suas especificidades, constituíram a matriz da cultura popular brasileira – o ensino de arte no Brasil até o século XX dirigiu-se para a conformidade do desenho pré-elaborado e do desenho geométrico. Com o surgimento da Escola Nova houve um direcionamento para a expressividade, para o desenho de livre expressão com temática livre e individualidade sem propor a apreciação de arte. É desta época a fundação da Escolinha de Arte do artista paranaense Guido Viaro que tinha como proposta atividades livres e fundamentadas na liberdade de expressão.

Sobre esse aspecto, FUSARI (1993) enfatiza que os programas de desenho entre os anos 30 e 70 abordaram tipicamente quatro modalidades:

- desenho do natural (observação, representação e cópias de objetos);
- desenho decorativo (faixas, ornatos, redes, estudo de letras, barras decorativas e painéis);
- desenho geométrico (morfologia geométrica e estudo de construções de figuras geométricas);
- desenho pedagógico nas Escolas Normais
- (esquemas de construções de desenhos para “ilustrar” aulas).

Já em 1971 a Educação Artística passou a compor a área de conhecimento denominada Comunicação e Expressão. A produção artística, por sua vez, ficou sujeita aos atos que instituíram a censura militar. Na escola, o ensino de artes plásticas foi direcionado para as artes manuais e técnicas. O

ensino de música ficou direcionado para a execução de hinos pátrios e de festas cívicas.

Com a implantação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394 de 1996, o ensino da arte foi assegurado às séries da educação básica e do ensino médio ainda dentro da área denominada Comunicação e Expressão e com a nomenclatura de “Educação Artística”. Esta, por sua vez, não priorizava o ensino das artes e da história da produção artística da humanidade, bem como os contextos da pluralidade das culturas históricos sociais. Porém, nesse período já se apontava um discurso entre a produção artística e a docência em sala de aula.

Ainda inserido em um contexto que traz em seu bojo uma herança histórica, o ensino da arte pedia mudanças e a valorização do processo ensino aprendizagem de arte. Portanto, esta herança precisava ser moldada e associada a novas pedagogias que abrissem fronteiras para a arte educação.

Posteriormente, então, com a promulgação de uma nova Constituição Brasileira em 1988, os fundamentos políticos para a educação passam pela pedagogia histórica crítica elaborada por Saviani da PUC de São Paulo e da teoria da Libertação com experiências de educação popular fundamentadas no pensamento de Paulo Freire. Essas teorias procuravam propor ao educando acesso aos conhecimentos culturais para uma prática social transformadora.

Essa pedagogia estará empenhada em que a escola funcione bem; portanto, estará interessada em métodos de ensino eficazes. Tais métodos se situarão para além dos métodos tradicionais e novos, superando por incorporação as contribuições de uns para os outros. Portanto, serão métodos que estimularão a atividade e a iniciativa dos alunos sem abrir mão do conhecimento e iniciativa do professor; favorecerão um diálogo dos alunos entre si e com o professor, mas sem deixar de valorizar o diálogo com a cultura acumulada historicamente. (Saviani, 1980, pág. 60).

É nesse contexto que professores de arte foram formados e tiveram aulas de “educação artística” de modo assistemático sem apreciação de imagens de obra de arte e tão pouco do conhecimento da história da arte que foram indicando aos nossos alunos a concepção de arte como apenas pintura, com a imagem de desenhos prontos e pré-estabelecidos.

Essa linguagem, anteriormente sob a nomenclatura “Educação Artística” (Lei nº. 5692/71) e que hoje é denominada “Arte”, foi se profissionalizando aos

poucos, mas continua sendo alvo de discriminação quanto à sua importância no currículo escolar.

Com a adoção dos PCNS (Parâmetros Curriculares Nacionais) em 1999 o ensino da arte ficou ainda ligado a área de linguagem, códigos e suas tecnologias. Porém, já nessa época apresentava uma moldagem mais concreta e mesclada com novas pedagogias e com a realidade escolar, apresentando uma preocupação com o currículo. Em 2003, no estado do Paraná, surgem as diretrizes curriculares da educação básica que deram alguma prioridade ao ensino da arte e suas linguagens, ao currículo e ao saber artístico de vários aspectos.

2.1.1 O CONCEITO DE ARTE NA ESCOLA

Para lecionar arte com esse novo aspecto é preciso lembrar que os alunos do ensino médio carregam todas essas tendências de anos anteriores recebidas por seus professores que se formaram em um turbilhão de ideias ainda não unificadas e que valorizavam a produção e expressão artísticas desassociadas ao contexto cultural.

A falta de ênfase no desenho artístico e da criação através da apreciação de imagens nunca tinha sido antes valorizada e os alunos da escola de ensino médio passam por dificuldades de estruturar um desenho quando se vêem diante de uma folha de papel em branco.

Além disso, geralmente o ensino da arte é caracterizado nas escolas de maneira incompleta. Por inúmeras vezes o processo de aprendizagem do educando envolve múltiplos aspectos desvinculados de um verdadeiro saber artístico. Algumas formas de conceituar arte foram incorporadas pelo senso comum e pelas diversas maneiras de proporcionar o aprendizado em prejuízo do conhecimento de suas raízes históricas e culturais.

Quando se analisa o conceito de arte, surgem interpretações históricas diversas que especificam propriedades comuns a todas as obras de arte. Na Antiga Grécia a arte tomava um conceito de mímese por ser totalmente filosófico e baseado no pensamento de Platão que pregava uma diferenciação entre o mundo inteligível – o mundo das idéias e da inteligência, e o mundo das

coisas sensíveis – o mundo dos seres vivos e da matéria. Logo, o mundo sensível era apenas uma cópia do mundo inteligível. A arte, então, era uma cópia renegada aos escravos sem compor o mundo verdadeiro, pois esse era apenas realizado pelo cidadão de intelecto. Essa mimeses aplicada ao objeto artístico deveria ser idêntica ao real e obter um padrão de beleza idêntico e legítimo. Esse padrão atravessou os séculos e chega ao Renascimento de Michelangelo ainda buscando a beleza ideal e realística. A pintura e escultura ainda seguem um modelo e um cânone.

Na escola, esses conceitos e o processo que atribuem à arte é a função de reprodução mais fiel possível ao real, mantendo o aluno na cópia ou reprodução sem enfatizar o poder de criação e comunicação de novas percepções.

No séc. XVIII, o conceito aplicado às artes é o da arte isolada como expressão. Com o romantismo, a arte passa da cópia do modelo à ideia de que o objeto de arte seria toda expressão concretizada em forma visível, audível, dramática ou de movimentos de sentimentos e emoções. Tudo e qualquer coisa era tema da arte. No ideal romântico prevalece o subjetivismo e a liberdade de temas com composições inspiradas em sentimentos e no estado da alma.

Enquanto a arte procurava se expressar em movimentos históricos e artísticos, a partir do final do Séc. XIX buscam-se inovações como a do modernismo e suas vanguardas. No ensino da arte ainda prevaleciam a mimeses e a livre expressão dotadas de sentimentos com a influência da psicologia moderna. A partir de 1970, a arte é analisada como parte do formalismo valorizando a técnica e o produto final artístico. O fundamental na obra de arte do formalismo é a geometria, a maneira como o objeto artístico se estrutura e se organiza sem importar o que a obra representa ou expressa. É possível reconhecer no formalismo afirmações como: “Coloque o chão (uma base) na figura para que ela não fique voando!” e “Esse quadro é uma verdadeira obra-prima devido à harmonia e ao equilíbrio da composição.”

O conceito de arte então toma diversas direções e para a prática docente a arte deve ser vista abrangendo diferentes aspectos e concepções. A reflexão sobre como tais concepções fazem o dia a dia escolar no ensino da arte é primordial.

A teoria estética deve ser conhecida historicamente contextualizada e deve gerar uma referência que articula saberes de ordem cognitiva, sensível e sócio cultural, valorizando o pensar a criação e fruir. Assim, a partir de diversas reflexões sobre o conceito de arte é preciso compreender os períodos, os movimentos e o contexto em que estavam alguns autores para compreender o real sentido das definições de Arte. É também pela arte que o ser humano se torna consciente da sua existência, interpreta o mundo ao seu redor e a si mesmo.

Para alcançar os saberes artísticos e promover uma unificação no ensino de arte é preciso: uma prática docente conectada em conteúdos programáticos que incluam as noções a respeito da arte produzida e em produção pela humanidade; a própria autoria artística e estética de cada aluno em formas visuais, sonoras, verbais, corporais, cênicas, audiovisuais, sempre completado e articulado com as vivências estéticas do ambiente cultural em que o aluno está inserido. É preciso que o professor de artes em sala de aula organize a graduação dos assuntos de maneira a promover a apreciação, o fazer e o contextualizar a arte vinculando referenciais artísticos com a finalidade da evolução do domínio dos procedimentos estéticos e do aprendizado cognitivo do aluno.

Segundo Barbosa (2002), para um aluno apreender-se no processo de ensino aprendizagem é necessário quatro fazeres à produção artística: o ver, o entender seu lugar na cultura através do tempo, o produzir arte, e o julgar acerca de sua qualidade produtiva e artística. O ensino de arte precisa integrar em uma metodologia prática de ensino a história da arte, o fazer artístico e a leitura da obra de arte. Segundo a autora:

Um currículo que interligasse o fazer artístico, a história da arte e a análise da obra de arte, estaria se organizando de maneira que o aluno, suas necessidades, seus interesses e seu desenvolvimento estariam sendo respeitados e, ao mesmo tempo, estaria sendo respeitada a matéria a ser aprendida, seus valores, sua estrutura e sua contribuição específica para a cultura. (Barbosa, 2002, pág. 21)

Com essa prática curricular na escola se pretende formar o aluno conhecedor, fruidor e decodificador da obra de arte. Barbosa (2002) fixa em um tripé o ensino da arte e suas possibilidades pedagógicas através da metodologia triangular (apreciar, contextualizar e fruir) através do uso da

imagem. Ao apreciar uma obra de arte, o aluno se pergunta: “O que o olho vê?”, “Quando e como é a cena que vejo?”, “O que percebo da obra de arte que aprecio?” e “Qual a relação que faço da obra com o mundo que me cerca?”

Com a necessidade de responder tais questionamentos o aluno parte para contextualizar a obra que aprecia e então se depara em um processo de aprendizagem histórica, artística e cultural. A produção artística resultante desta apreciação é o enriquecimento do repertório cultural, a absorção de novos conhecimentos, a leitura que a imagem traduz em torno de situações presentes.

2.2 SITES CULTURAIS E A AÇÃO EDUCATIVA

No parecer de Buoro (2003, pág. 45), o aluno atual está vivendo no mundo da informação, da civilização da imagem, inserido numa cultura de fragmentos, num fantástico universo tecnológico. Muito já se pensou sobre o uso de métodos contemporâneos em sala de aula como o computador e o uso da internet. Hoje, esses recursos e ferramentas fazem parte do cotidiano escolar, pois que não havia mais por que deixar de lado as novas tecnologias, consentindo a mediação de um professor desagregada do aprender contemporâneo.

Os componentes do processo de aprendizagem digital e das relações com o mundo estudantil podem tornar-se fontes instigantes para a organização de conteúdos programáticos no ensino d’arte, bem como no pensar e fazer arte. As atividades pedagógicas desenvolvidas com o uso das enciclopédias visuais oferecidas por sites de museus ou de instituições culturais contribuem para o processo de apreensão da imagem e, posteriormente, para a contextualização da mesma. Acessando uma enciclopédia visual virtual, o aluno vislumbra um magnífico universo de imagens e informações sobre artes visuais ou sobre qualquer outra linguagem artística que lhe desperte interesse.

As informações reunidas em sites culturais apresentam dados sobre exposições, artistas, conceitos e obras, além de oferecerem uma ação educativa direta não só pelo acesso as enciclopédias mais também pela

interatividade que promovem junto ao internauta apresentando jogos interativos e objetos de aprendizagem ou vídeos.

Há inúmeros sites culturais de museus internacionais e instituições internacionais, porém como recurso desta pesquisa é tocante e propício ao foco em sites nacionais que proporcionam um aprender e uma interatividade direta. Com a lei de incentivo à cultura, os espaços cibernéticos abriram sites e ferramentas educativas que oportunizam o aperfeiçoamento do ensino e aprendizado em arte.

Em 11 anos de atuação, o programa *Rumos* oferecido pelo *Itaú Cultural* mapeou 729 trabalhos de diversas áreas: artes visuais, cinema e vídeo, arte e tecnologia, dança, educação, pesquisa acadêmica, jornalismo cultural, literatura e música. Todos os trabalhos estão reunidos e concentrados de maneira organizacional ao alcance do público, de artistas e de produtores culturais. Para navegar pela base de dados basta escolher uma categoria e a edição do programa em um menu específico. A *Enciclopédia de Artes Visuais*, lançada em 2001, conta com mais de 3 mil verbetes, inclui biografias e depoimentos de artistas, imagens de obras, dados sobre instituições e análises sobre eventos, movimentos e grupos. A *Enciclopédia de Teatro*, por sua vez, aborda espetáculos, companhias e personalidades do teatro do Rio de Janeiro e de São Paulo, desde 1938. Vídeos com depoimentos de escritores e leituras de obras estão entre os materiais disponíveis na recém-lançada *Enciclopédia de Literatura Brasileira*, que oferece ainda biografias de autores e de críticos, ensaios e trechos de obras. Há outra enciclopédia, a *Enciclopédia de Arte e Tecnologia*, que incorpora o conteúdo da revista “Cibercultura” e é constantemente atualizada pelos usuários do site, que podem criar verbetes ou atualizar os verbetes já existentes. Além das enciclopédias, também podem ser acessados os percursos educativos, sites que, elaborados pelo Núcleo de Educação do Itaú Cultural, abordam de maneira lúdica temas ligados às artes visuais.

O Museu Oscar Niemeyer através do departamento da ação educativa concebe o museu como um centro de formação aberto ao público em geral. Abordando obras de arte a partir dos pontos de vista histórico, estético e social, o MON (Museu Oscar Niemeyer) propicia o processo de aprendizagem com a participação ativa do público. É objetivo da ação educativa do Museu trabalhar

em parceria com instituições escolares, mas como espaço educacional independente; ter sempre em vista relação entre museu e o público exterior; proporcionar visitas guiadas (monitorias) com apoio de material impresso e audiovisual, oferecer ao público oficinas que dialoguem com as exposições do Museu e organizar palestras simpósios e cursos aos profissionais da educação, estudantes, e universitários. A interatividade com o museu e seu site acontece a partir de informações de caráter informativo sobre as exposições, agendamento das visitas, disponibilização de notícias e da revista MON em hipertexto e possibilidade de download da mesma.

O Projeto “Era Virtual” oferece ao internauta uma viagem histórica por todo o conteúdo das exposições de doze museus brasileiros, que pode ser explorado sem sair casa, através de sites que utilizam a interface da internet. O sistema foi desenvolvido através da empresa *Empório de Relacionamentos Artísticos* (ERA) pelo modo de olhar de um visitante real. Nos sites dos museus existe um guia para que o visitante se identifique com o ambiente e encontre rapidamente os resultados para sua busca. O guia virtual fornece informações sobre o lugar e o acervo. Ao conhecer uma obra de arte, a pessoa deixa de ser um simples observador e passa a compreender o significado e a importância do apreciar, do olhar e do conhecer. Ao visitar exposições nas galerias de qualquer cidade, o olhar é invadido por cores e formas que se tornam simbólicas e produzem sensações à percepção visual. As obras não podem ser tocadas, mas enriquecem a percepção de qualquer observador. Durante a exposição virtual além de olhar atentamente as fotografias do material infográfico, quem conhece o espaço pode ter uma visão de 360 graus de qualquer ponto do museu. Na primeira parte do projeto, cinco museus de quatro diferentes regiões do país já chegaram às telas do computador. São eles o Museu de Artes e Ofícios em Belo Horizonte (MG), O Museu Nacional do Mar em São Francisco do Sul (SC), Casa de Cora Coralina em Goiás Velho (GO), o Museu Victor Meirelles em Florianópolis (SC) e o Museu do Oratório em Ouro Preto (MG).

O Museu Virtual de Arte Brasileira (MVAB) é um projeto que desde 1996 vem desempenhando importante papel na disseminação do conhecimento sobre a arte contemporânea nacional. É um dos principais sites de acesso a imagens de obra de arte e artigos sobre arte e história da arte. Possui um acervo de obras e, sob o domínio da inovação de tecnologias, vem abrindo

espaço para a discussão interativa em seus fóruns sobre o panorama das artes no país. O MVAB se consolida como referência cultural projetando-se como um importante núcleo de informação e pesquisa, abrindo novos horizontes para a expressão artística contemporânea.

É válido ressaltar que a qualquer movimento histórico artístico ou cultural podemos encontrar acesso a imagens de obra de arte. O Museu Virtual de Ouro Preto apresenta um verdadeiro *tour* nas cidades coloniais em Minas Gerais e ao barroco brasileiro. Acessando os ícones e botões do site, além de visitar toda a arte barroca presente nas igrejas barrocas, é possível fazer um passeio em 360 graus pelo interior das igrejas conhecendo assim toda a riqueza d'arte barroca brasileira, desde as esculturas nos altares até as pinturas nos tetos de madeira. Além disso, se tem acesso a informações sobre o barroco, o Aleijadinho e sua obra. O texto é apresentado em trechos sobre as cidades coloniais, a religião de herança portuguesa e explicações sobre o período artístico do séc. XVIII.

A arte é uma linguagem e como linguagem apresenta um código, a imagem. O uso da imagem no ensino da arte, além de proporcionar uma visão estética, cultural e histórica social, provoca diversas emoções e percepções. Através da imagem, segundo Freitas e Ramalho (2009) a percepção e criatividade são construtores do conhecimento:

Diferentes olhares humanos, olhares poéticos, olhares dramáticos, olhares na sombra, olhares subversivos, olhares afetivos, olhares suspeitosos, olhares científicos, certamente poderão auxiliar a perceber melhor essa trama complexa existente no mundo atual, aliando tecnologia com humanização nas ciências, nas artes, no processo de construção e de produção do conhecimento. (pág.14)

A leitura acerca de uma imagem, seja uma pintura, uma escultura de um artista, ou seja, o trabalho artístico produzido por um aluno, compreende um processo de dissociação e associação entre ver/fazer e fazer/ver. O olhar de um observador como interpretante observa o signo pintura como um segundo mundo, uma segunda realidade, um signo novo. Quando se usa uma imagem de obra de arte, por exemplo, o espectador pode perceber visualmente que o modo de fazer revela conteúdo através da percepção dos materiais, das técnicas e das formas. O movimento do olho faz a construção da percepção

espacial e das relações formais em elementos que o observador destaca e reorganiza segundo um critério próprio e individual fortalecendo o cognitivo e formando recriações do mundo que o cerca.

Em um percurso sobre o ensino da arte, a professora e artista plástica Fayga Ostrower em seu livro “Universos da arte” expõe e dialoga sobre um trabalho realizado com um grupo de operários de uma fábrica do pólo industrial de São Paulo. Tendo como eixo a leitura da obra de arte, a autora descreve métodos utilizados na abordagem dos conteúdos da linguagem artística. Levando em conta a realidade brasileira, onde operários quase não possuem contato com obras de destaque da História da arte universal e brasileira, Fayga apresenta imagens desse tipo de objeto e constrói significados fornecendo conhecimentos básicos da linguagem visual. É dentro desses parâmetros e levando em conta as relações históricas e sociais que a professora discute arte com os operários. O resultado desse trabalho é a construção de um olhar significativo, norteador da construção do conhecimento, principalmente considerando que seu interlocutor, como qualquer observador, tem seu saber próprio que deve ser levado em consideração.

2.3 OBJETOS DE APRENDIZAGEM, JOGOS E ENCICLOPÉDIAS VISUAIS EDUCATIVAS.

Conforme Oliveira (2001), o ato de ensinar e aprender ganha novo suporte com o uso de diferentes tipos de softwares educacionais, de pesquisas na internet e de outras formas de trabalhos com o computador. O uso do computador e recursos didáticos propostos por softwares educacionais fornecem meios para a mediação do processo de construção do conhecimento capaz de favorecer a reflexão do aluno, viabilizando a sua interação com determinado conteúdo de uma ou mais disciplinas, sendo também um recurso auxiliar na aquisição de informações na internet através de enciclopédias eletrônicas e nas produções e apresentações de trabalhos artísticos propostos pelos alunos.

Um dos métodos que acompanham o mundo cibernético educacional é o dos Objetos de Aprendizagem (OA). Um objeto de aprendizagem é uma

ferramenta construtora de conhecimento e expressão em arte pelo fato de ser um meio digital que pode ser colaborativo, apesar de ser granular. Como componente digital, o OA reúne recursos midiáticos que possibilitam ao aluno ser estimulado em diferentes formas de aprendizagem, sendo também ambiente reutilizável em outros contextos. Um OA em artes deve possibilitar ao aluno a construção e a avaliação de seu aprendizado na medida em que percorre as telas do objeto. Agregando teoria e prática, a utilização de um objeto de aprendizagem em artes é favorável em um contexto educacional devido a suas características próprias como a flexibilidade, a facilidade para atualização, customização, a interoperabilidade, o aumento do valor de um conhecimento, a indexação e a procura. (*apud* Bettio; Martins, 2001).

Essas características possibilitam o resgate do lado lúdico no processo de ensino aprendizagem possibilitando a introdução de atividades e particularmente no ensino das artes remetendo o aluno aos jogos educativos. O resgate lúdico no processo de ensino aprendizagem é importante justamente porque proporciona formas de interação com o conteúdo de artes e com as obras estudadas.

Cabe ao professor proporcionar um ambiente que desafie e motive o aluno para a exploração, a reflexão, a depuração de idéias e de descoberta. (SOUZA; YONEZAWA; SILVA, 2007). Desse modo, o professor em reavaliação do seu processo de ensinar tem a possibilidade de aprender com a forma como os alunos utilizam o material digital disposto no objeto de aprendizagem.

Segundo Ott (*apud* BARBOSA, 2002, pág. 113), a arte pode assumir diversos significados em suas várias dimensões, mas como conhecimento proporciona meios para a compreensão do pensamento e das expressões de uma cultura.

Apresentar o aluno a descoberta da arte como conhecimento, como expressão da cultura e explorar as leituras que nascem da visualização do objeto artístico, é possível, fazendo visitas a museus. Porém, dentro contexto escolar, é impossível viabilizar visitas suficientes para cobrir todo o contexto histórico cultural. Deve-se, então, pensar em meios, com a ajuda dos suportes tecnológicos, para levar os alunos a compreenderem a produção artística cultural em seu contexto histórico sem necessariamente fazer visitas às exposições dos museus ou ver *in loco* as referidas obras e produção de um

artista. Sem dúvida, os objetos de aprendizagem, as enciclopédias virtuais de artes visuais e jogos interativos sobre a história da arte exploram tanto a construção multimídia quanto a possibilidade de interconexões e interação com os artistas e suas obras.

Um objeto de aprendizagem é por vezes tão rico para o ensino da arte que se transforma em jogo educativo, causando ao internauta a possibilidade de construir conexões e associações com vários contextos artísticos, além da construção do fazer pelo uso da criatividade.

Os jogos educativos computacionais podem ser usados como mais um recurso para a criação, desenvolvimento e prática do conhecimento artístico, facilitando o processo de ensino aprendizagem e proporcionando um modo prazeroso, interessante e desafiante de aprender.

Lara (2004) afirma que os jogos ultimamente vêm ganhando espaço dentro das escolas, numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. Um jogo educativo, se bem aplicado, além de proporcionar prazer no aprender, também aprimora o raciocínio, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação das relações sociais, devido seu caráter lúdico e expressivo.

Sobre as enciclopédias virtuais de artes geralmente se apresentam de maneira constante abrangendo as linguagens artísticas e de tecnologia. Nas enciclopédias de artes visuais disponíveis na multimídia da internet é possível encontrar bases de dados sobre diferentes expressões artísticas. Estas enciclopédias são constantemente revisadas, atualizadas e aprimoradas e apresentam informações sobre conceitos, obras e artistas, movimentos e épocas marcantes da história da arte. As enciclopédias de artes visuais contam com o significado de verbetes, possuem biografias e depoimentos de artistas, imagens de obras e dados sobre instituições e análise sobre eventos culturais, movimentos e grupos artísticos.

Existem enciclopédias de arte e tecnologia que abrangem as linguagens artísticas da área de música, cinema, dança e artes contemporâneas. As enciclopédias virtuais de teatro, por sua vez, abordam espetáculos e agenda cultural, apresentam as características de companhias e personalidades do teatro. É possível encontrar nessas enciclopédias vídeos com depoimentos de

escritores e leituras de obras, críticas sobre peças teatrais e outros comentários sobre teatro.

Através de recursos tecnológicos e enfocando o ensino e aprendizagem de artes visuais em escolhas baseadas nas possibilidades que os meios digitais oferecem, é possível alcançar os objetivos propostos para o ensino da arte.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa, por ser qualitativa, apresenta a observação da produção artística de duas turmas de primeiro ano do ensino médio, analisa o percurso do ensino das artes nas séries anteriores ao ensino médio, a produção artística dos alunos e organiza uma nova proposta de mediar o processo de ensino aprendizagem através da apreciação de imagens de obras de arte acessadas em sites culturais.

A análise do objeto se deu no Colégio Estadual La Salle de Curitiba. O colégio funciona num antigo seminário, situado no bairro Pinheirinho e que pertence aos Irmãos Lassalistas sendo hoje, alugado para o Estado. No entanto, conserva a metodologia de educação lassalista, presente em vários países do mundo. A proposta político pedagógica da escola está baseada na construção do conhecimento a partir de valores intelectuais e morais. Todo processo educacional inclui uma teoria, uma cosmovisão de pessoa. Os efeitos finais do processo educativo dependem, em grande parte, dessa cosmovisão e das metodologias decorrentes.

A educação lassalista aceita que a pessoa é uma unidade com três dimensões e três potencialidades, e que é influenciada por seu passado e pelo mundo circundante. Valoriza, portanto, todos os dados da realidade e não apenas os imediatos e utilitaristas.

Os alunos das turmas em questão apresentavam uma produção artística feita a partir de modelos preconcebidos e sem um amadurecimento no desenho artístico, tolhendo a expressão e a criatividade. Com o passar dos anos os alunos adquiriram formas estereotipadas de representar seu desenho, e a falta do conhecimento da História da Arte formou uma cadeia de desenhos e produções artísticas que não levavam em conta uma atitude participativa na construção dos sentidos, dos signos e dos significados e nem ia ao encontro do objeto artístico. Vivenciando o dia a dia dos alunos com a disciplina, percebi que o conhecimento em Linguagem Visual que possuíam deixava a desejar, bem como o conhecimento da história da arte e a noção de abstração não faziam parte de suas produções artísticas.

A partir de a metodologia triangular (BARBOSA, 2002) que propõe um novo olhar sobre a arte, pretende-se que o professor utilize um método contemporâneo nas aulas de arte que desperte o interesse de seu aluno pelo assunto em questão e que esteja dentro de seu contexto escolar. Cabe também situar aqui que se recorrerá, como plano da limitação da pesquisa, à pintura moderna brasileira e seus artistas.

Com o uso da internet para acessar a sites que possuem uma enciclopédia de artes visuais e que o aluno, ao observar a imagens de obra de arte, aprecie imagens de obras de arte; analise-as através de leitura visual; contextualize as obras em questão; pesquise do período histórico da obra; descubra os artistas plásticos do modernismo brasileiro, e pontue as causas e consequências do movimento no Brasil para a pintura em geral.

Do professor, espera-se que ele introduza novas tecnologias no ensino d'arte; responda as possíveis dúvidas e explicar o processo da pintura moderna, e que avalie a situação da produção artística do aluno através da proposta de atividades de releituras utilizando a técnica de pintura.

Com o diagnóstico da produção artística na área do desenho já elaborado, parte-se, então, para as aulas em questão. A seguir, apresenta-se o plano sequencial das aulas sobre o modernismo na pintura brasileira a serem ministradas ao 1º ano do ensino médio

1ª aula:

- Assunto: imagens de obras do modernismo brasileiro na pintura,
- Objetivo da aula: apreciação das obras de arte da pintura do modernismo brasileiro; discussão sobre o belo e o feio na pintura;
- Estratégia de ensino aprendizagem: os alunos terão acesso às imagens no laboratório de informática acessando sites de enciclopédias virtuais de artes visuais; propor uma discussão sobre a leitura das imagens que estão apreciando; reunir opiniões a cerca da idéia das características da pintura modernista.

2ª aula:

- Assunto: contextualização do momento sócio econômico histórico do início do séc. XX

- Objetivo: contextualizar a pintura modernista da década de vinte, bem como o momento sócio econômico histórico da Semana Moderna de 1922,
- Estratégia de ensino aprendizagem- pesquisa em equipe de três alunos. Acesso as informações em sites, livros, textos dirigidos, hipertextos. Apreciação do DVD “As Artes do Séc. XX: Globalização e conflitos.” Atividade escrita- montagem de cartaz cronograma e principais fatos do Brasil na década de 20, situação dos artistas pintores do modernismo brasileiro.

3ª aula

- Assunto: Aprendizagem e interação com o modernismo brasileiro e o sentido de arte
- Objetivo: aprimorar os conhecimentos adquiridos de forma lúdica e que proporcione uma aprendizagem mais significativa
- Estratégia de ensino aprendizagem: acesso com o uso do computador e da internet a jogos interativos de arte, passeio virtual por museus que destacam obras de pintores brasileiros, acesso a enciclopédias virtuais de artes plásticas para descobrir outras obras, interação com objetos de aprendizagem em artes e de sites culturais que promovam a ação educativa através deste objeto e que ofereçam ferramentas e interfaces do programa virtual de fácil acesso para os alunos.

4ª aula

- Assunto: criatividade desenho e arte
- Objetivo: atingir a produção artística através da pintura em guache ou acrílica; reavaliar o desenho, o traço e a criatividade deixando o aluno se expressara em releituras das obras apreciadas trazendo para o mundo que os envolve a pintura em questão.
- Estratégia de ensino aprendizagem: cada aluno escolherá um dos pintores que conheceu por ocasião das aulas anteriores e uma obra do artista. Com o uso de papel branco A4, lápis preto, lápis de cor

redesenham a obra em questão com criatividade, expressividade sem deixar de lado o ponto principal e ilustrador da obra.

5ª aula e 6ª aula

- Assunto: Releitura contextualizada.
- Objetivo: criar um ambiente prazeroso para a produção artística; obter o potencial criativo de cada aluno através da releitura da obra escolhida.
- Estratégia de ensino aprendizagem: técnica de pintura com acrílica ou guache em papelão tamanho 30 x 40 cm. Exposição das releituras e discussão sobre o novo olhar e o julgamento estético.

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

O desenvolvimento das aulas deu-se de maneira a observar o interesse do aluno pelo assunto apresentado e em mediar as novas situações formadas ao longo da pesquisa. Os alunos receberam vários nomes de artistas como: Tarsila do Amaral, Anita Malfatti, Alfredo Volpi, Di Cavalcanti, Lasar Segall, Candido Portinari, entre outros, e partiram a procura das imagens das obras de cada pintor na internet. Descobriram vários sites de acesso a essas imagens até mesmos sites que incluíam, além das enciclopédias, várias outras informações sobre o movimento modernismo e a situação pitoresca da pintura no Brasil.

A preocupação com o que o olho vê; com o que o olho percebe na imagem, como por exemplo, em que ambiente está inserido o elemento principal da obra, ou então, quem é o personagem principal da obra, toma conta das interrogações dos alunos. Em discussão realizada pelo grupo, foram pontuadas algumas indagações a respeito da leitura das imagens das obras, como o uso arbitrário das cores, as formas das figuras em exagero ou mesmo destorcidas, e o tema das pinturas. Então, foram orientados pelo professor que explicou as características do modernismo e a influência das vanguardas européias sobre os ideais dos pintores em questão, ressaltando a importância dessa nova conceituação de imagem e desenho, pois essas características faziam parte das tendências da pintura européia e os artistas brasileiros

queriam incorporá-las na pintura. Em um segundo momento, com a ajuda de textos e vídeos, os alunos aprimoraram o conhecimento sobre o contexto histórico que envolvia o Brasil no início do Séc. XX, o surgimento do “grupo dos cinco”, formado por Mario de Andrade, Oswald de Andrade, Anita Malfatti, Tarsila do Amaral e Menotti Del Picchia; e da Semana de Arte Moderna Brasileira. O desdobramento dessas informações ocorreu novamente no laboratório de informática. Os alunos estavam à procura da conexão com situações que envolvessem arte e cultura ao mesmo tempo. As atividades desenvolvidas na sequência promoveram passeios virtuais a museus nos sites culturais e também a interação do aluno com jogos e objetos de aprendizagem em arte.

Cabe aqui destacar o site Itaú Cultural que proporciona uma interação com vários movimentos artísticos através de inúmeros objetos de aprendizagem abordando de forma contemporânea e lúdica o sentido e significado da arte, além de situar esses movimentos em várias tendências históricas. Cada objeto de aprendizagem concorre à descoberta de diferentes valores artísticos e conceitua arte de maneira que o adolescente é conduzido pela curiosidade a fazer seu aprendizado.

O domínio do assunto estava estabelecido e o interesse pela biografia e produção artística dos pintores se dava de maneira contínua e alegre. Posteriormente, cada aluno dedicou-se a aprofundar seus conhecimentos em um determinado pintor. Foram feitas diversas leituras sobre outras obras. Os alunos perceberam que não havia necessidade de representar, por exemplo, o sol, da mesma maneira que o faziam nos primeiros anos escolares. Descobriram que, Tarsila do Amaral representou o sol em “Antropofagia” com um pedaço de laranja e isso os levou a um mundo de imaginação e descobrimento do sentido da arte, conduziu à melhoria do julgamento estético através da experiência estética. Perceberam que a imagem pode desvelar histórias através do processo de leitura da imagem. Notaram que há como dialogar com uma imagem. Em busca do fazer artístico, levaram o processo criatório através de materiais alternativos para a confecção de suas releituras. Depois de esboçarem em papel A4 branco traços de cada releitura, se dedicaram a técnica de pintura. O suporte sugerido e aprovado por todos foi o papelão Paraná em dimensões 30x40 cm. A tinta escolhida foi à acrílica, o que

os alunos apreciaram, pois só conheciam a tinta tipo guache. Descobrem, então, novas texturas, novas formas, linhas e contextos que demonstram a criatividade e o mundo de cada um. A construção de novas releituras, de imagens inseridas no contexto do aluno, torna-se cada vez mais real. O diálogo entre a imagem e o aluno desperta a expressividade criativa de cada um. Com esse processo consegue-se resgatar um novo método de fazer arte, pois os alunos descobrem que o desenho estereotipado tira a imaginação e o contexto vivido de cada um. A nova apresentação artística traz inovação, auto – estima resgatada, produções artísticas envolventes e uma exposição para a apreciação de arte por todos.

Para Ana Mae Barbosa, arte educadora da proposta da metodologia triangular, o fazer artístico está aliado a duas concepções de arte que estão interligadas. Para Barbosa, o apreciar a obra gera apreensão e contextualização e permeia o mundo imaginário do observador. A prática educativa proposta na Metodologia Triangular (BARBOSA, 2002), favorece o respeito à diversidade cultural; segundo a própria autora. A releitura de uma obra de arte vai além da simples reprodução, pois também estabelece contextualização e reflexões significativas. Para tanto, uma obra de arte é entendida como um modo pelo qual o artista percebe o mundo, pois reflete a realidade e cultura de sua época, dentro de outros aspectos. Esse conjunto de informações passa a ser o ponto de partida, para que a releitura componha um dos fazeres da prática pedagógica. Esse processo também favorece a experiência e a aprendizagem pelos sentidos, não permitindo na proposta de releitura do aluno tímidas modificações ou cópias fiéis, mas a possibilidade de reinauguração de produções híbridas resultantes da associação entre o entendimento da realidade do aluno e os signos percebidos por ele na obra de Arte. Com isso, a releitura feita pelos alunos passa a ser um meio pelo qual se avaliou a diversidade de significados contidos nas experiências da vida, na crítica a uma determinada realidade e conteúdos humanos materializados em cores, formas, texturas que transmitem de um modo não verbal, a relação da natureza do aluno com aquilo que ele vê. Segundo Buoro (2002), a aquisição do comportamento plástico é feita pela observação, e reforça:

Quando o aluno observa obras de arte e é estimulado e não obrigado a escolher uma delas como suporte de seu trabalho

plástico, a sua expressão individual se realiza da mesma maneira que se organiza quando o suporte estimulador é a paisagem do que ele vê ou a cadeira de seu quarto. (BUORO, 2002, pág.21)

Segundo Buoro (2003), a construção do olhar se faz a partir do conhecimento da arte como linguagem de expressão. O contato dos alunos com a arte resgata e estimula a expressão criativa por meio do desenho, da pintura e da construção de uma visualidade própria da arte. O olhar sobre a obra de arte, signo da estética, significa uma produção independente e não uma cópia da obra. O contato visual com a obra desperta e estimula o aluno a criar seu trabalho de arte, movido pelas discussões que a sustentem, ou seja, o estudo da história da arte.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho apresentado para os alunos do Colégio Estadual La Salle Ensino médio (1º. Ano A e 1º. Ano B) além de proporcionar um novo olhar sobre a arte redirecionou o método de ensinar arte através de uma proposta unificadora e contextualizada com abrangência à história da arte e a produção artística cultural, pois os alunos perceberam que a imagem pode desvelar histórias através do processo de leitura da imagem.

Da parte dos alunos; notaram que há como dialogar com uma imagem, buscar histórias que envolviam o contexto da obra e trazê-las para o mundo que os cerca. O desenvolvimento do potencial criador causou entendimento, e significações diferenciadas de uma obra de arte. O julgamento estético reavaliado pelos próprios alunos se impôs de maneira lúdica e prazerosa, haja visto que para dar início as atividades todos foram convidados a procurarem as imagens das obras de arte do modernismo brasileiro em sites culturais. Com o acesso a esses sites os alunos descobriram que é possível conceituar arte de várias maneiras conforme a época e artistas que a decodificam. Demonstraram que as habilidades criadoras artísticas podem ser moldadas conforme a situação histórico sócio cultural que as envolve e as situações do cotidiano e da realidade podem ser distorcidas pelos artistas, pois a arte não precisa representar nem tão pouco ser fiel ao mundo natural. Buscaram, para suas releituras, novos materiais, descobriram novas cores, tintas diferentes e

abriram espaços para descobrir como se fabrica tintas, quais as tintas que a natureza proporciona. Indagaram-se como o fazer artístico pode influenciar a perspectiva e vivência cultural no cotidiano. Não apenas o fazer artístico, através das releituras foi redimensionado, mas também o conceito de arte foi reinventado; depois do trabalho concluído o aluno apresenta um olhar mais crítico carregado de possibilidades estéticas diferenciadas e aliadas à sua imaginação.

Já para o professor de Artes concluisse que com o acesso a imagens através das ferramentas dos sites culturais e de suas enciclopédias virtuais de artes visuais é possível descobrir a importância da construção do conhecimento através de uma ferramenta didática e pedagógica para o aperfeiçoamento das maneiras de ensinar. A apresentação desse método incentivou o aluno através da semiótica a despertar o interesse em aprender arte. O compromisso com a diversidade cultural enfatizada pela arte educação pós moderna reconhece que o uso da imagem é fundamental e de grande importância não só para o desenvolvimento da subjetividade, mais também para a formação individual e que forme um cidadão crítico consciente. Neste processo ativo de ensinar e aprender encontram-se diretrizes significativas para a Arte na educação e na vivência prática do professor. Segundo Buoro, caminhos para se ensinar arte devem estar e são aliados à tecnologia e a inovação dos saberes, tendo como foco principal o aluno e a aprendizagem significativa.

“Esses caminhos têm a missão de ajudar o aluno a construir uma aprendizagem significativa que se almeja para o ensino da arte e que no futuro seja considerado tão importante como o conhecimento proposto pela ciência no sistema de ensino do país.” (BUORO, 2003, pág. 18)

O uso da imagem em sala de aula e as novas tecnologias formam um instrumento de criação, expressão e comunicação, tornando o processo de ensino aprendizagem atraente e diversificado. A unificação em uma metodologia de ensinar arte pode ser estabelecida através da convergência de possibilidades didáticas e pedagógicas com o uso das novas tecnologias e a apresentação da arte como linguagem contemporânea.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

BARBOSA, Ana Mae. **A multiculturalidade na educação estética. Leitura do mundo: letramento e alfabetização: diversidade cultural, etnia, gênero e sexualidade**. Caderno temático de formação no. 1. São Paulo: SME/ATP/DOT/2003.

BETTIO, R. W.; MARTINS A. **Objetos de Aprendizado: Um novo modelo direcionado ao Ensino a Distância**. Disponível em <www.abed.org.br/congresso2002/trabalhos/texto42.htm> Acesso em 31/03/2009.

BUORO, Anamelia Bueno. **O olhar em construção**. São Paulo: Cortez, 2003.

COLI, JORGE. **O que é arte?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.

FERRAZ & FUSARI, Maria Heloisa. **Metodologia do ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2005.

FREITAS, Neli Klix & OLIVEIRA, Sandra Ramalho. **Variantes na visualidade**. Florianópolis: Ed.da UDESC, 2010.

Lara, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

Ostrower, Fayga. **Universos da arte**. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Orientações curriculares para o ensino médio/arte**. Ministério da Educação Brasília, 2008.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ/AUTORES DIVERSOS. **Arte Ensino Médio**. SEED PR, 2006.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO PARANÁ. **Diretrizes curriculares da educação básica**. Paraná: 2008.

SILVA, Angela Carrancho (org.) **Escola com arte – multicaminhos para a transformação**. Porto Alegre: Mediação, 2006.

SOUZA, A. R.; YONEZAWA, W. M.; SILVA, P. M. Desenvolvimento de habilidades em tecnologia da informação e comunicação (TIC) por meio de objetos de

aprendizagem. In. PRATA, C. L.; NASCIMENTO; A. C. A. A. **Objetos de aprendizagem**: uma proposta de recurso pedagógico. Brasília: MEC/SEED, 2007

ZAMBONI, S. **A pesquisa em Arte: paralelo entre arte e ciência**. Campinas, Autores Associados, 1998.

REVISTA NUPEART/ Universidade do Estado de Santa Catarina, Núcleo Pedagógico de educação e arte. Florianópolis. Setembro, 2002.

ARTE Br. Instituto Arte na Escola. São Paulo- Instituto Arte na Escola. 2003.

Material de apoio educativo para o trabalho do professor com arte. XXIV Bienal de São Paulo. Percurso Educativo para conhecer arte. São Paulo. 1998.

MAPA DO TEMPO E ESPAÇO. MOSTRA DO DESCOBRIMENTO. Brasil 500. Programa Ação Educativa. São Paulo. 2000.

BANCO ITAÚ CULTURAL. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: www.itaucultural.org.br/enciclopediacultural. Acesso em: 06. nov.2010.

Museu Virtual de Arte Brasileira. Disponível em: www.museuvirtual.com.br

Museu Oscar Niemeyer. Disponível em: www.mon.org.br

Museu Virtual do projeto Era Virtual. Disponível em: <http://eravirtual.org/>

Portal São Francisco. Disponível em www.portalsaofrancisco.org.br

AS ARTES DO SÉC. XX: Globalização e conflitos. CPFL Energia. São Paulo: TV Cultura: Espaço Cultural CPFL, 2004.115min.: colorido; DVD.

ANEXOS



FIGURA 1-ANTROPOFAGIA – TARSILA DO AMARAL, óleo sobre tela 126x142cm.
Disponível em: www.itaucultural.org.br acesso em outubro 2010



FIGURA 2-A FEIRA II-TARSILA DO AMARAL, óleo sobre tela, 46x55cm
Disponível em: www.itaucultural.org.br acesso em outubro 2010

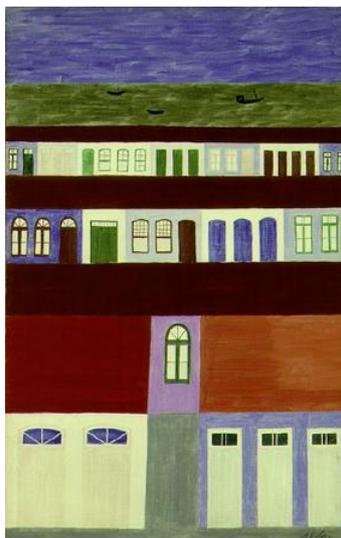


FIGURA 3 -CASARIO DE SANTOS- ALFREDO VOLPI, têmpera sobre tela,116x73cm.
Disponível em: www.itaucultural.org.br acesso em outubro 2010

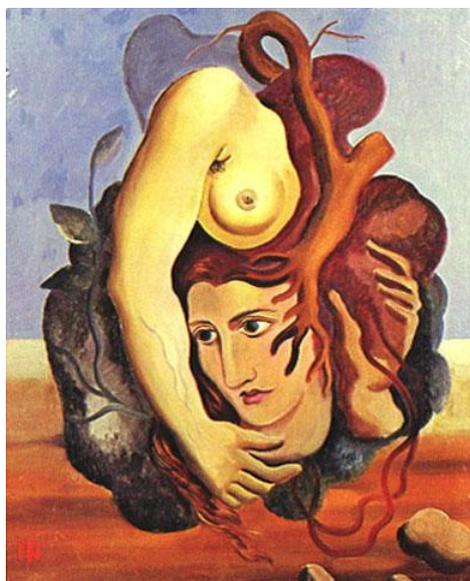


FIGURA 4 - COMPOSIÇÃO SURREALISTA -ISMAEL NERY, óleo sobre tela,
67x56,5cm Disponível em: www.itaucultural.org.br acesso em outubro 2010



FIGURA 5- CAFÉ- CÂNDIDO PORTINARI, 1938, afresco, 280X297cm
Disponível em: www.itaucultural.org.br acesso em outubro 2010



FIGURA 6 – COMPOSIÇÃO COM ESTÁTUA E MONSTRO, 1928
técnica mista sobre papel, 55x38cm.
Disponível em: www.itaucultural.org.br acesso em outubro 2010

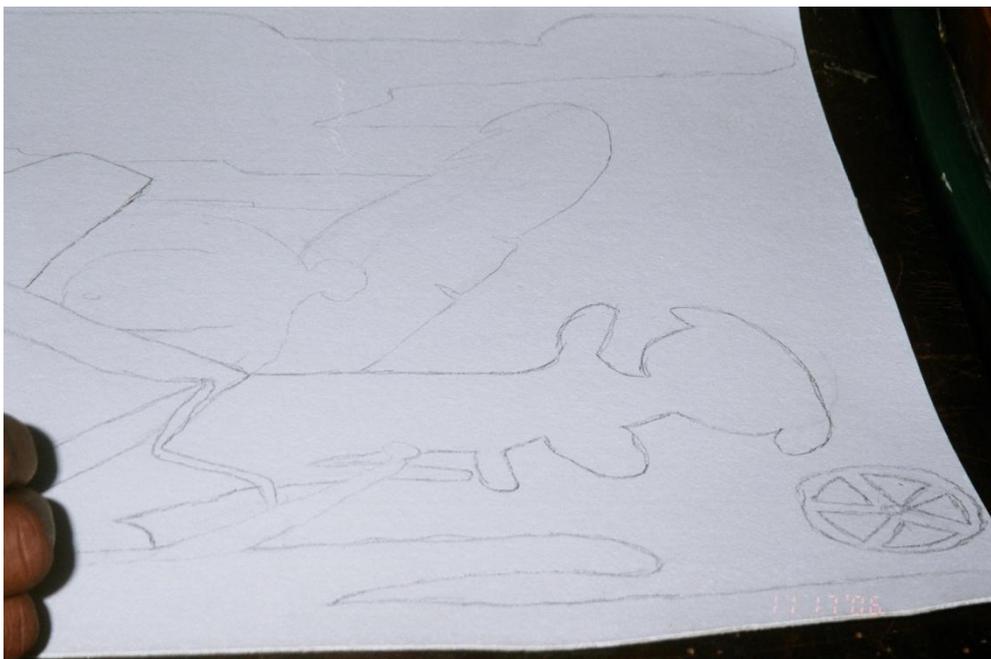


FIGURA7 - Esboço para releitura de “ Antropofagia “ Tarsila do Amaral”
Por Cleveson Ribeiro Pereira 1º A Colégio La Salle Curitiba



FIGURA 8 - Releitura de “ Antropofagia” de Tarsila, pelo aluno Marlon de Lima, 1ºA



FIGURA 9- Releitura de "Casario de Santos " Alfredo Volpi, pela aluna Anne Santana. 1º A.

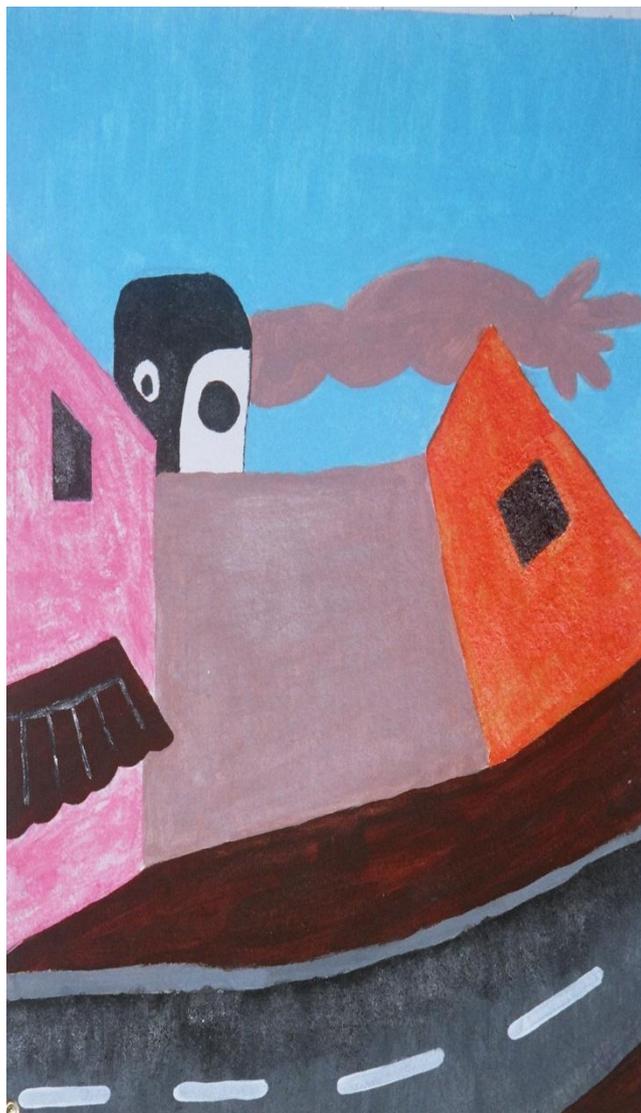


FIGURA 10 – Releitura de “O monstro e a estátua” de Cícero Dias, pelo aluno Vinicius Zanuski 1º. B

TERMO DE CONSENTIMENTO

Eu, ___ (aluno do 1º. A e/ou 1º. B do Colégio Estadual La Sal Le - Curitiba), concordo com a minha participação no estudo sobre “O ENSINO DE ARTE ATRAVÉS DE OBRAS VISUALIZADAS EM SITES CULTURAIS”, de acordo com os objetivos a que este se propõe. As informações por mim prestadas poderão ser utilizadas em publicações, ficando, porém, garantidos sigilo e anonimato sobre minha pessoa e da Instituição da qual faço parte. Fica a mim reservado o direito de desistir da participação neste estudo, caso considere necessário, bem como não responder a algum questionamento que me seja dirigido.

Assinatura

Data: _____/10/2010.