



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

14225 - Resumo Expandido - Trabalho - 41ª Reunião Nacional da ANPEd (2023)

ISSN: 2447-2808

GT24 - Educação e Arte

MUSEUS VIRTUAIS VISITADOS DESDE A AMAZÔNIA: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS EM RORAINÓPOLIS/RR

Cleane da Silva Nascimento - UNIVERSIDADE FEDERAL DE RORAIMA

Ananda Machado - Universidade Federal do Pará (UFPA) - EDUCANORTE - PGEDA

**MUSEUS VIRTUAIS VISITADOS DESDE A AMAZÔNIA: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS EM RORAINÓPOLIS/RR**

**Resumo:** O presente trabalho busca identificar junto aos alunos do Ensino Fundamental da rede pública de ensino do Estado de Roraima as potencialidades da inserção dos Museus Virtuais para o processo de ensino e aprendizagem de Artes Visuais, levando em consonância os saberes já adquiridos pelos alunos, anteriormente a pesquisa. Não obstante, consiste em demonstrar de que modo os Museus Virtuais se apresentam como alternativa no processo de ensino e aprendizagem. A metodologia adotada para o presente estudo é de caráter qualitativo, com observação participante - intervenção em campo - baseada no modelo de trabalho colaborativo. A partir dos resultados encontrados, foi possível perceber que os Museus Virtuais possuem potencial e podem contribuir positivamente para o ensino de Artes Visuais, se mostrando como um recurso pedagógico aliado à construção de um sujeito ativo e reflexivo.

**Palavras-chave:** Educação, Arte, Tecnologias da informação e comunicação

## 1. INTRODUÇÃO

Buscamos com o presente trabalho realizar um estudo de caráter *inter e transdisciplinar* que venha promover respostas ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no campo educacional. Neste sentido, trazemos uma discussão pautada

no uso das tecnologias educativas como recurso para o processo de ensino e aprendizagem, no campo da disciplina de Artes Visuais, por meio da educação museal.

Foi preponderante acompanhar como os atores envolvidos nesse processo encaram a questão da aprendizagem e em que medida ela norteia as ações de estruturação desse instrumento. Desse modo, a presente pesquisa visa demonstrar que esta tecnologia promove a aprendizagem de modo estimulante e interativo, o que em geral, diminui as dificuldades de aprendizado e aumenta o interesse dos alunos sobre os conhecimentos de Artes Visuais.

Não obstante, buscamos criar estratégias que possibilitem novos modelos de aprendizagens, baseados na sociedade da informação, consolidada na motivação entre professores e alunos transformarem as potencialidades desses recursos em aprendizagem. Assim, este trabalho viabiliza o acesso à arte e aos museus no estado de Roraima que é carente de tais instituições. O processo de ensino/aprendizagem de arte via museus virtuais é levado a atores de uma escola Estadual de Ensino Fundamental.

Este manuscrito buscou identificar junto aos alunos do Ensino Fundamental da rede pública de ensino do Estado de Roraima as potencialidades da inserção dos Museus Virtuais no processo de ensino e aprendizagem de Artes Visuais nas escolas públicas.

Os resultados nos permitem visualizar o potencial de modo positivo das TIC em relação a sua contribuição para o ensino de Artes Visuais, demonstrando como o Museu Virtual se mostra como um recurso pedagógico aliado à construção de um sujeito ativo e reflexivo.

## 2. METODOLOGIA

Em relação aos fundamentos metodológicos, nossa pesquisa se caracteriza como um estudo qualitativo, com observação participante - intervenção em campo, baseada no modelo de trabalho colaborativo.

Não obstante, fizemos uso da análise de conteúdo, que segundo Bardin (2011, p. 38) “pode ser considerada como um conjunto de técnicas de análises de comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens”. Em busca de investigar as perspectivas (representações/opiniões) dos atores envolvidos (professores/alunos do Ensino Fundamental (6º Ano) da disciplina de Artes da escola Padre Eugênio Possamai, do município de Rorainópolis, localizado no sul do estado de Roraima). Localidade na qual não conta com nenhum tipo de museu físico nesta localidade e nem exposições de arte.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A escolha dos museus a serem utilizados foi realizada em conjunto com os professores sujeitos da pesquisa, seguindo os critérios: *gratuidade; interface amigável; facilidade de manuseio; existência de acervo de arte*, questões que levam em consideração o processo de ensino/aprendizagem.

Objetivando proporcionar aos alunos experiências audaciosas abordamos o museu Louvre e os museus disponíveis na plataforma “*Google Art Project*”. Segundo Ferreira (2013,

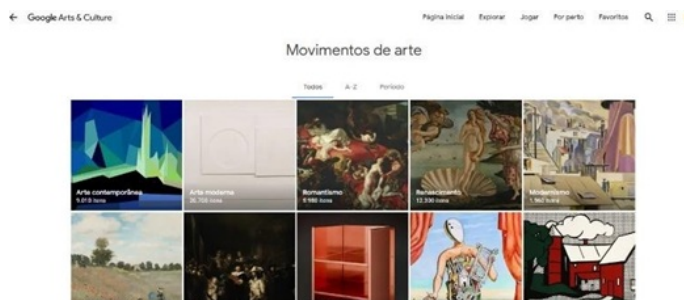
p. 103) “museus são espaços potencializadores de aprendizagens a vários níveis como: cognitivo, emocional e social-cultural”. Durante a experiência realizada, esta afirmação se mostra plausível, uma vez que na experiência realizada observamos interesse dos alunos, por meio de curiosidades, participação e interação com os colegas. São fatores à serem



em consideração, pois é o despertar da capacidade criativa e artística, coadunando com os objetivos da disciplina.

A figura 1 apresenta a página do “*Google Art Project*”, e esta galeria trata dos movimentos de arte. Esta ferramenta disponibiliza em alta resolução as imagens referentes aos movimentos: *Arte contemporânea*, *Cubismo*, *Futurismo*, *Pós-Modernismo*, *Pós-Impressionismo* e outros.

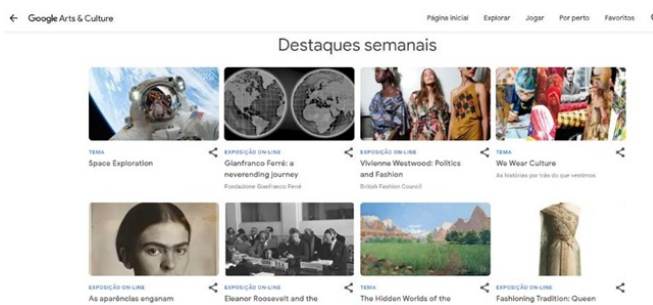
Figura 1: Explorando os Movimentos de Arte



Fonte: (Google Arts & Culture, 2022)

A figura 2 apresenta as exposições em destaques na semana. Ao clicar na exposição desejada é possível fazer uma navegação com imagens em alta resolução. Também permite a visualização do mapa e a partir dele é possível encontrar a localização desejada (sala) e aprimorar as obras que nela estão. Caso não pretenda fazer o *tour* virtual, de sala por sala, é possível ir direto à imagem desejada, selecionando-a e podendo a partir daí realizar a curadoria.

Figura 2: Destaques Semanais



Fonte: (Google Arts & Culture, 2022)

É possível verificar o campo vasto apresentado pela ferramenta e na possibilidade que apresenta para os professores a trabalharem no processo de ensino/aprendizagem. Também

é válido destacar que além dessa, os próprios museus estão investindo em ferramentas visuais,

de modo a propiciá-las para os estudantes visitantes e outros públicos. Exemplo é o museu de Van Gogh que criou uma página interativa, onde é possível realizar as visitas de casa e se aprofundar conhecimento a partir das propostas do museu. São apresentadas atividades a partir das obras do artista, tais como jogos, livros sobre o autor e outras ferramentas.

Figura 3: Museu de Van Gogh



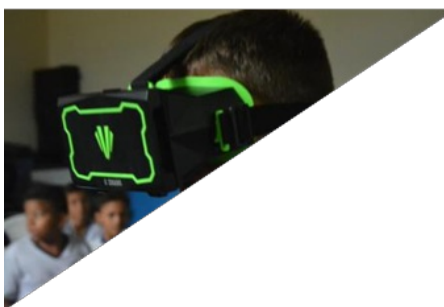
Fonte: (Google Arts & Culture, 2022)

É possível observar como a cada dia os Museus Virtuais vêm sendo aprimorados, permitindo que a partir deles seja apresentado para os alunos um modo diferente de ensino, corroborando para o processo de contato com as obras de arte. A relação da visita com os conceitos artísticos e museais ampliam a compreensão e é evidenciado quando o aluno destaca a aprendizagem sobre sua ancestralidade no mundo.

Durante o acompanhamento das aulas, fez-se algumas intervenções, quando necessárias, tendo em vista o pouco conhecimento das professoras no que se refere a manusear as plataformas. À medida que as dúvidas iam surgindo, buscamos saná-las e isso foi possível em todas as aulas. Essas foram ministradas com intervalo de uma semana e os alunos se mostravam inquietos. Todavia, a partir do momento que iniciamos, trazendo novas técnicas e metodologias, os alunos se mostraram ávidos por iniciar o *tour*. As aulas iniciavam fazendo uma introdução sobre o assunto abordado, seguindo-se um convite aos alunos a fazerem uso das plataformas virtuais.

Algumas aulas foram realizadas no laboratório de informática e outras nas salas de aula. Contudo, em nenhum dos dois momentos foi possível que cada aluno tivesse acesso a um computador, conforme era a proposta inicial. Isso ocorreu por conta de as máquinas disponíveis no laboratório estarem sucateadas.

Figura 4: Realizando visita imersiva



Fonte: (Google Arts & Culture, 2022)

Isso foi possível com a utilização de 01 (um) celular com acesso à internet acoplado à 01 (um) cardboard12 (Figura 01). Foi uma experiência diferenciada e que chamou muita atenção, dificultando inclusive a realização de demais atividades. Os alunos estavam ávidos para utilizarem o equipamento e havia apenas um *cardboard* disponível, onde os demais precisavam aguardar para realizarem a experiência.

As TIC são ferramentas que complementam as ações do professor, compreendendo que o ensino precisa acontecer com elementos próximos ao dia-a-dia do aluno. É necessário pensar na “oportunidade do ser humano em descobrir coisas novas fazendo com que uma gama de possibilidades seja atribuída ao contexto social que se insere” (SILVA, 2018, p. 10). Embora seja necessário levar em consideração a familiaridade apresentada pelos alunos com relação a tecnologia, é possível perceber a interação que esta ferramenta promove no processo de ensino/aprendizagem e é necessário que os professores estejam preparados para ensinar esta nova geração. Cabe frisar que ao fazer uso de ferramentas tecnológicas os professores deixam de ter uma relação autoritária, passando à uma relação colaborativa entre professor e aluno.

Apesar das TIC serem realidade na atualidade, as escolas nem sempre conseguem fazer uso destes meios. Isso ocorre por diversos motivos, dentre eles a formação do professor para o uso destes fins. Os Museus Virtuais por sua vez, se mostram como um novo recurso plausível para a educação artística.

De acordo com Soares (2017, p. 65) “a existência dos museus no meio digital valida a importância da interatividade e do acesso como aspectos de democratização social”, e seu uso se faz pertinente aos alunos, promovendo uma perspectiva de equidade em relação ao ensino de Artes Visuais.



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O campo educacional aponta para evolução dos saberes que torna legítimo o debate em torno das necessárias "transformações de mentalidades", dentro e fora deste espaço, na qual o surgimento de uma cultura convergente, transdisciplinar, multireferencial, criativa e tecnológica, se impõe como um forte desafio para estes professores, na vertente de que estes são grandes responsáveis pela democratização e criação de novos modos de convivência com os saberes.

Assim, o ritmo intenso das mudanças sociais e tecnológicas, entre outras, tem, paulatinamente, transformado a educação diante de uma "sociedade da informação e/ou do conhecimento". Esse fenômeno deve-se, basicamente à profusão de novas linguagens sobre o conhecer e a aprendizagem, em contextos múltiplos: Informática, Biociências, Economia, Educação, Ciências Cognitivas.

Percebemos que a organização inter/transdisciplinar do conhecimento, que vivenciamos atualmente, impacta na estrutura educacional, em consonância com as novas demandas sociais e tecnológicas, uma vez que a escola é o espaço ideal para o envolvimento com as TIC, particularmente por isso possibilitando a ligação com outras áreas do conhecimento – tornando-se um lugar privilegiado da sociedade da informação.

A partir desta pesquisa também foi possível afirmar que as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano dos alunos e esse é um elemento pertinente para abordá-la em sala de aula, para propiciar aos alunos uma nova forma de ensino/aprendizagem, pautada em prender a atenção dos alunos, despertando novos interesses, fazendo com que estes busquem a continuidade desse aprendizado ainda que fora da sala de aula.

Também se mostra pertinente os professores aderirem as novas metodologias, principalmente pautada nas TIC, pois os estudantes desta geração logo que nascem se envolvem tecnologicamente e ao chegar na escola as aulas devem ser atraentes e parecidas com os recursos disponíveis no dia a dia, para que tenham melhor aproveitamento.

Na continuidade da pesquisa, agora em nível de doutorado no Educanorte, pretende-se levar professores e estudantes a visitar <https://nheepora.mlp.org.br/>, exposição que extrapola o campo das artes e inclui estudos culturais e linguísticos, evidenciando a diversidade indígena no Brasil e possibilitando a implementação da Lei 11.645/2008.

## REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

- BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: A busca de segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BERTIOLLETI, Andréa. **Tecnologias Digitais no Ensino de Arte: Perspectivas Educacionais na Era da Conversão Digital**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC, 2012.
- BRASIL, Lei n. 9394, de 15 de dezembro de 1996. Dispõe sobre as Leis de Diretrizes e Bases da Educação. Recuperado de [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm)
- CARLAN, Francele de Abreu. **O uso de ferramentas de informática e sua implicação em atividades didáticas experimentais para a melhoria do ensino de Biologia**. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências) Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2017.
- DOMINGUES, Diana (org.). **Criação e Interatividade na Ciberarte**. Experimento, Rio Grande do Sul, 2002.
- JACOBUCCI, Daniela Franco Carvalho. Contribuições dos espaços não formais de educação para a formação da cultura científica. Em extensão, Uberlândia, v.7, 2008.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- Kirner, C.; Siscoutto, R. **Realidade Virtual e Aumentada: conceitos, Projetos e Aplicações**. Porto Alegre: SBC, 2007.
- MENDES, E. G. (2006). A radicalização do debate sobre inclusão escolar no Brasil. *Revista Brasileira de Educação*, Campinas, v. 11, n. 33, p. 387-405, set./dez. 2006.
- Morin, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- PRENSKY, M. Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, Vol. 9, 06 pág, 2001
- LÉVY, Pierre. **A conexão planetária: O mercado, o ciberespaço, a consciência**. São Paulo: Editora 34, 2001. 192 p.
- SANTAELLA, L. **Cultura e artes do pós humano**. São Paulo: Paulus, 2007.
- SILVEIRA, Greice Antolini. **Imersão: Sensação Redimensionada pelas Tecnologias Digitais na Arte Contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Universidade de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, 2011.
- SILVESTRE, Maria de Fátima, Daiane Cunha e Vaz Adriana. **Museu Virtual nas Aulas de Arte: Uma Proposta de Ensino Motivadora**. Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE da Secretaria de Estado da Educação – SEED, p. s/n, 2009.

SOARES, Lizandra Calife. **Arte Contemporânea, Mídia-Educação e Museus na Web: Remixando Uma Proposta Pedagógica Para O Ensino Médio**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba, 2017.