

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

LIA REGINA ROVEDA TASSI

**ARTE EDUCAÇÃO E MUSEUS VIRTUAIS**

Porto Alegre, 2010.

LIA REGINA ROVEDA TASSI

## **ARTE EDUCAÇÃO E MUSEUS VIRTUAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador: Prof. Dr. Eliseo Reategui

Porto Alegre, 2010.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

**Reitor:** Prof. Carlos Alexandre Netto

**Vice-Reitor:** Prof. Rui Vicente Oppermann

**Pró-Reitor de Pós-Graduação:** Prof. Aldo Bolten Lucion

**Coordenador do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:**

Prof.<sup>a</sup> Rosa Maria Vicari

**Coordenador(as) do curso de Especialização em Mídias na Educação:** Prof.<sup>as</sup>

Rosa Vicari e Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## *Agradecimentos*

*Aos meus queridos sobrinhos pelo apoio e ajuda no desenvolvimento desse trabalho. Às amigas pelo incentivo e apoio nas horas difíceis, para que eu pudesse prosseguir na caminhada durante o curso e não desistir da realização desse sonho.*

TASSI, Lia Regina Roveda. **Arte Educação e Museus Virtuais**. 2010. 38 f. Trabalho de conclusão – Faculdade de Educação. Especialização em Mídias na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre, RS.

## RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo investigar de que maneira o acesso aos museus virtuais pode contribuir para a compreensão do que é arte, permitindo aos alunos conhecer diferentes artistas e suas obras. Neste sentido, o estudo realizado faz uma análise das artes como forma de educação através da utilização de métodos de aprendizagem alternativos, mais precisamente a visita aos chamados “museus virtuais”. É da consciência de todos, a grande importância que as artes ocupam na educação e no aprendizado dos alunos. Porém, a dificuldade de acesso as mais variadas formas de arte (teatro, cinema, museus, etc.) impede que, uma grande parcela dos estudantes tenha a possibilidade de desenvolver um pensamento crítico advindo do contato com as artes. Na tentativa de facilitar o acesso aos museus, a internet se tornou uma grande aliada. A criação dos sites dos museus foi o primeiro passo para revolucionar os métodos de visita ao conteúdo desses. A aproximação dos museus, com a escola, através das “visitas virtuais”, deu abertura a um novo método de ensino. Aproximando o aluno da informática, o professor dá a ele a possibilidade de conciliar e abordar diversos temas, ampliando as áreas de conhecimento. Durante a elaboração do trabalho foi realizada uma pesquisa com os alunos das 6<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup> e 8<sup>a</sup> séries da Escola Estadual de Ensino Fundamental Bahia - Porto Alegre/RS. A pesquisa envolveu seções de visitas a dois museus virtuais, demonstrando que tal atividade foi capaz de sensibilizar os alunos com relação à importância da arte, e levou-os a conhecer melhor as obras e os artistas expostos nestes museus.

Palavras-chave: educação, museus virtuais, arte.

## **ABSTRACT**

The present work aims to investigate how the access to virtual museums can contribute to the understanding of what is art, allowing students to learn about different artists and their works. In this sense, the study provides an analysis of the arts as a means of education through the use of alternative learning methods, specifically the visit of so called "virtual museums". It is the conscience of all, the great importance that the arts occupy in education and student learning. However, the difficulty of access to the most varied forms of art (theater, cinema, museums, etc..) prevents a large portion of students have the possibility to develop critical thinking arising from contact with the arts. In an attempt to facilitate access to museums, the internet became a great ally. The creation of the museum site was the first step to revolutionize the methods of access to such content. The approach of museums, with the school through the "virtual visits", has opened a new teaching method. Approaching the student of computer science, the teacher gives him an opportunity to reconcile and address various themes, broadening the areas of knowledge. During the preparation of a research study was conducted with students from 6th, 7th, 8th grade from the Escola Estadual de Ensino Fundamental Bahia - Porto Alegre/RS. The research involved sections of visits to two virtual museums, demonstrating that this activity was able to sensitize the students about the importance of art, and led them to better understand the works and artists on display in these museums.

Key Words: education, virtual museums, arts.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	7
2. A IMPORTÂNCIA DA ARTE NO DESENVOLVIMENTO DO CIDADÃO .....	10
2.1. Sociologia e arte .....	14
2.2. A arte como objeto de conhecimento .....	15
3. OS WEBSITES DOS MUSEUS COMO FONTES DE CONHECIMENTO.....	19
3.1. Alguns museus na internet .....	21
4. PESQUISA REALIZADA COM ALUNOS DA ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL BAHIA.....	26
4.1. Apresentação da Escola e dos sujeitos envolvidos .....	26
4.2. Identificação de características relevantes da amostra .....	28
4.3. Observação de atividade de visita a um museu virtual.....	31
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	34
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	37

## 1. INTRODUÇÃO

A palavra “museu” é de origem grega (*Mouseion*) e significa “templo das musas, lugar consagrado às musas, aos estudos, bibliotecas, academia”. Nos primeiros séculos da Era Cristã o vocábulo museu remetia a “escola para o ensino da filosofia e biblioteca” ou “local destinado à cultura das artes e das ciências”.

De acordo com as referências registradas de Homero (Séc. IX a. C), na Antiguidade já se encontravam coleções de objetos de arte (troféus, esculturas, trabalhos de arte) ou de materiais raros ou preciosos. Podemos perceber que as artes já eram valorizadas no seu sentido cultural da educação, havendo também uma preocupação quanto a preservação dos materiais e objetos, visto que, era hábito na Grécia, construir-se ao lado dos templos, pequenos edifícios necessários à guarda dos objetos.

Entretanto, a criação dos museus modernos ocorreu somente entre os séculos XVII e XVIII. O acervo provinha de doações de coleções particulares às cidades. Apesar de serem “públicos”, o acesso era restrito a visitantes credenciados. Somente o aumento da democratização da sociedade provocado pela Revolução Francesa fez surgir um novo conceito de coleção, denominado instituição pública, chamada “museu”. Surge, então, o primeiro museu público de verdade, na França em 1793: o Musée do Louvre (Museu do Louvre), com coleções acessíveis a todos, com finalidade recreativa e cultural.

Nota-se que foram necessários 18 séculos para que o público comum conquistasse o direito de visitar os museus e ter acesso aos seus conteúdos. Considerando todo o processo artístico e histórico de aprendizagem cultural que os museus podem proporcionar aos seus visitantes, podemos dizer que se trata de um longo período.

Atualmente a internet tornou-se uma importante aliada dos museus. Os museus, como tantas outras instituições, estão presentes na rede mundial de computadores. Prevendo a evolução e os avanços tecnológicos, os museus atentaram-se ao fato e muitos aderiram ao novo modelo de “museus virtuais”. Através de seus endereços eletrônicos, surge a oportunidade de conhecer a história do museu, seus horários de funcionamento e até realizar visitas virtuais tendo acesso ao seu conteúdo de uma forma ampla, sendo possível encontrar informações detalhadas sobre o seu acervo.

Nesse contexto, a internet é uma ferramenta que facilita a visita de pessoas que não têm a possibilidade e a oportunidade de realizar as chamadas “visitas reais” ao espaço físico dos museus.

Mais do que um veículo de comunicação, a Internet, permite conhecer os museus de uma outra forma, pois dispõe de recursos tecnológicos que permitem ao “visitante” explorar o acervo de maneira interativa. No website do museu do Louvre<sup>1</sup>, por exemplo, um personagem guia os visitantes e lhes dá explicações sobre as obras. Já no Los Angeles County Museum of Art<sup>2</sup>, vídeos com artistas e especialistas são empregados para trazer ao visitante mais informações sobre as obras. Tais recursos levam ao público muitas informações sobre o conteúdo do acervo dos museus, sobre as atividades culturais desenvolvidas em seu espaço, e trazem ainda informações complementares muitas vezes não disponíveis no espaço físico. Portanto, a possibilidade de uma interação maior com o público é a grande vantagem dos museus virtuais. A realização de fóruns e redes de comunicação possibilita ainda a troca de idéias e discussões sobre temas no âmbito da museologia, provocando uma interação maior entre os utilizadores.

---

<sup>1</sup> <http://www.louvre.fr/>

<sup>2</sup> <http://www.lacma.org/collection/american.html>

O objetivo principal desse trabalho é investigar de que maneira o acesso aos museus virtuais pode contribuir para a compreensão do que é arte, permitindo aos alunos conhecer diferentes artistas e suas obras. O estudo em questão deverá demonstrar a importância de tal proposta no sentido de estimular o professor a novos desafios e a novas metodologias em suas aulas, buscando uma aproximação do aluno com o conhecimento em arte de forma que venha ao encontro de seus anseios.

O segundo capítulo desse trabalho expõe o tema “Arte e sua importância no desenvolvimento do cidadão”, discutindo temas relevantes, principalmente em relação à maneira de pensar e ver o mundo através do contato dos alunos com as obras de arte. Tal contato possibilita uma visão e pensamento crítico a respeito de cada obra analisada. O terceiro capítulo, por sua vez, apresenta os websites dos museus como fonte de conhecimento, justificando a pertinência desse modo de aprendizado. O que antigamente era restrito a um grupo privilegiado, tornou-se prático hoje em dia. Ou seja, o acesso às obras pela via virtual, suprimiu a dificuldade que os professores tinham em trazer esses conhecimentos para os alunos. E por fim, no quarto e último capítulo, temos o resultado da pesquisa realizada com os alunos da Escola Estadual de Ensino Fundamental Bahia de Porto Alegre. Uma pesquisa que procurou investigar o grau de contato dos alunos com os museus e com a internet, analisando conseqüentemente os benefícios da utilização da web nas aulas de arte das 6<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup> e 8<sup>a</sup> séries da Escola mencionada anteriormente.

## **2. A IMPORTÂNCIA DA ARTE NO DESENVOLVIMENTO DO CIDADÃO**

Uma cultura constitui uma prova da vontade e da participação do indivíduo no processo que o forma. A arte funciona numa sociedade de maneira muito semelhante à forma como atua na vida de um indivíduo, como um instrumento universal e pessoal que serve ao mesmo tempo para o homem se proteger e se liberar. Desde o início da história da humanidade a arte sempre esteve presente em praticamente todas as formações culturais.

A arte é a tradução de uma maneira de pensar e de ver o mundo de acordo com as vivências de cada momento histórico em que elas acontecem e mais ainda, segundo a visão subjetiva do artista que a cria. Ela não se contenta com um simples "retratar" o mundo, preocupa-se principalmente com um "mostrar" o mundo da maneira mais ampla possível, possibilitando ao observador ver muito além daquilo que é concreto.

"Toda a obra de arte é filha de seu tempo e, muitas vezes, mãe dos nossos sentimentos" (KANDINSKY, 1990, p. 27). No entendimento do autor cada época cria uma arte que lhe é propícia. Cada grupo cultural o faz a sua maneira, dentro das origens, costumes, hábitos que esse mesmo grupo venha a ter bem como de seus conhecimentos tecnológicos, de sua localização geográfica, do seu sistema político, de suas crenças religiosas e das características psicológicas que estruturam tal complexo grupal.

Segundo o entendimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a arte, além de refletir a vida, é uma constante na história de todos nós:

A arte está presente na sociedade em profissões que são exercidas nos mais diferentes ramos de atividades; o conhecimento em artes é necessário no mundo do trabalho e faz parte do desenvolvimento dos cidadãos. [...] O ser humano que não conhece a arte tem uma experiência de aprendizagem limitada, escapa-lhe a dimensão do sonho, da força comunicativa dos objetos a sua volta, da sonoridade instigante da poesia, das criações musicais, das cores e formas, dos gestos e luzes que buscam o sentido da vida (BRASIL, 1997, p. 19).

No decorrer da história, o homem encontrou maneiras de se expressar por meio de imagens. Sabemos que os homens primitivos que inicialmente viviam em cavernas e eram nômades, até os primeiros sedentários que se organizaram em agrupamentos, utilizaram o registro de figuras impressas em seus ambientes, o que confirma a necessidade que o ser humano sente de se comunicar por meio de imagens. Evidentemente que não havia uma preocupação artística com essas produções.

As primeiras manifestações artísticas do homem remontam à era paleolítica e se constituem de imagens desenhadas em paredes de cavernas, com representações de cenas do seu cotidiano. As tintas das pinturas eram conseguidas com materiais minerais - terra, carvão vegetal, ossos queimados e óxido de ferro - misturados com gordura de animais, argilas coloridas, sangue de animais e excremento de aves.

Na antiguidade ocidental, as pinturas, as esculturas e os mosaicos prevaleceram nos templos, nas tumbas e nas casas de pessoas importantes. A habilidade dos artistas artesãos era a principal condição para a realização de suas obras. As imagens representadas por esses artistas também tinham caráter decorativo, religioso e narrativo. No entanto, após o advento do Cristianismo a arte foi direcionada para se tornar um instrumento para divulgar novos conceitos religiosos. A evolução do belo nas formas e cores das figuras em composição eram inspiradas nas passagens bíblicas. O "poder" da arte era utilizado com muita propriedade e precisão tanto na escultura, como na pintura e na arquitetura. Os imensos afrescos eram comuns nessa época. Os artistas utilizavam andaimes para pintá-los nas igrejas (ROSA, SCALÉA, 2006, p. 18 e 19).

Nota-se que as manifestações artísticas, desde os tempos mais remotos, sempre foram utilizadas como meios de expressar os sentimentos e a maneira como se vivia em determinado período histórico. Pode-se afirmar que através da arte é possível obter um melhor entendimento da experiência humana. Além disso, a arte permite que o homem se posicione concretamente perante a realidade que o cerca e questione o seu estado. Entretanto, para que o homem possa posicionar-se concretamente perante a realidade que o cerca e questionar o seu estado, tem, antes de tudo, de posicionar-se concretamente perante si mesmo e questionar o seu estar no mundo. Portanto, é através do questionamento que o homem pode transformar a si mesmo e à realidade que o cerca. Questionar a realidade que o cerca é fazer da sua arte um meio de conhecimento, pois sem conhecer é impossível questionar.

Apesar de ser concebida como um tipo particular de conhecimento, a manifestação artística tem em comum com o conhecimento científico, técnico ou filosófico seu caráter de criação e inovação. Dessa maneira, nas primeiras décadas do Século XX, a ideia de criatividade justificava e caracterizava o ensino da arte como conhecimento, passando a ser valorizada na educação escolar nas décadas subsequentes. Na visão dos PCNs a criatividade articula a ideia de arte como conhecimento:

Essencialmente, o ato criador, em qualquer dessas formas de conhecimento, estrutura e organiza o mundo, respondendo aos desafios que dele emanam, num constante processo de transformação do homem e da realidade circundante. O produto da ação criadora, a inovação, é resultante do acréscimo de novos elementos estruturais ou da modificação de outros. Regido pela necessidade básica de ordenação, o espírito humano cria, continuamente, sua consciência de existir por meio de manifestações diversas (BRASIL, 1997, p. 21).

A necessidade de ordenação do ser humano é saciada por suas criações e construções tanto no campo científico quanto no artístico que, juntamente com as relações sociais, políticas e econômicas, sistemas filosóficos e éticos, formam o conjunto de manifestações simbólicas de uma determinada cultura. Ciência e arte são, assim, produtos que expressam as representações imaginárias das distintas culturas, que se renovam através dos tempos, construindo o percurso da história humana.

Apesar de admitir que, com a ascensão do período renascentista e a exaltação dos valores humanos, teria havido uma separação entre arte e ciência, os PCNs acreditam que a relação entre ambas é de aproximação. Portanto, atualmente é inviável pensar na arte e na ciência como áreas de conhecimento distintas.

Na verdade, nunca foi possível existir ciência sem imaginação, nem arte sem conhecimento. Tanto uma como a outra são ações criadoras na construção do dever humano. O próprio conceito de verdade científica cria mobilidade, torna-se verdade provisória, o que muito aproxima estruturalmente os produtos da ciência e da arte (BRASIL, 1997, p. 27).

Segundo os PCNs, a questão da arte na escola, por ser recente, teve de travar embates com a chamada “escola tradicional”. Somente no século XX ocorreram significativas transformações educacionais relativas ao ensino e a aprendizagem da arte na escola:

As pesquisas desenvolvidas a partir do início do século passado em vários campos das ciências humanas trouxeram dados importantes sobre o desenvolvimento das crianças, sobre o processo criador, sobre a arte de outras culturas. [...] Tais princípios reconheciam a arte da criança como manifestação espontânea e auto-expressiva: valorizavam a livre expressão e a sensibilização para a experimentação artística como orientações que visavam o desenvolvimento do potencial criador, ou seja, eram propostas centradas no desenvolvimento do aluno (BRASIL, 1997, p. 20).

Somente após a realização de diversos estudos e pesquisas, relacionados a arte na escola e sua influência no conhecimento do aluno, foi possível ter a concepção de que arte e ciência convivem de maneira interligada.

O ensino da Arte, fundamentado no conhecimento estético, amplia os conhecimentos e experiências do aluno e o aproxima das diversas representações artísticas do universo cultural historicamente construído pela humanidade. [...] Pretende-se que os alunos adquiram conhecimentos sobre a diversidade de pensamento e de criação artística para expandir sua capacidade de criação e desenvolver seu pensamento crítico (PARANÁ apud SILVESTRE, 2008, p.12-14).

Percebe-se, portanto, a importância da arte no desenvolvimento do cidadão. Ao ter contato com a arte e ao tomar conhecimento da diversidade de criações deixadas pela humanidade, o indivíduo pode encontrar elementos para o seu próprio desenvolvimento, tornando-se um cidadão mais consciente e crítico para uma prática social transformadora. A criação e o conhecimento dos homens são construídos através do contato contínuo com as artes, pois através dessa

experiência é possível associar e modificar informações de acordo com a visão de cada um.

Utilizando essa linha de pensamento e afastando visões simplistas e de senso comum no que se refere à concepção de arte, podemos dar a ela diferentes papéis na sociedade. Levando nosso aluno a construir, experimentar, externalizar e refletir. Assim, considera-se a arte como área de conhecimento, com características únicas e imprescindíveis ao desenvolvimento do ser humano. Ana Mae Barbosa, em seu livro *Inquietações e Mudanças no Ensino da arte*, deixa bem claro o potencial desta via de conhecimento ao afirmar:

Por meio da Arte é possível desenvolver a percepção e a imaginação, apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo ao indivíduo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada (BARBOSA, 2003, p.18).

## 2.1. Sociologia e arte

Esta seção que segue apresenta uma breve discussão sobre o papel da sociologia e sua relação com a arte, buscando mostrar que a arte é a expressão da vivência de uma determinada época e local, capaz de construir formas que a exprimem.

A sociologia da arte procura mostrar a relação entre as manifestações artísticas de uma sociedade numa determinada época e a maneira como os homens, nela viviam e pensavam. Os indígenas brasileiros, assim como os jovens de hoje, por exemplo, tatuam ou pintam o corpo para identificar seus grupos étnicos, bem como para destacar a importância social de seus membros.

A criação artística possui, desta forma, uma vertente coletiva, experimentada por uma comunidade, e uma vertente individual, o conjunto de sensações de cada homem por si. O desejo de dar forma, de usar a sensibilidade estética para criar, é o aspecto fundamental da faceta individual da arte.

No entanto, o artista está inserido em uma sociedade e ao mesmo tempo é membro de uma comunidade, tendo à sua disposição materiais e condições de criação inerentes ao seu lugar e ao seu tempo. Além disso, o artista produz não apenas para si próprio, mas para a sua comunidade e para as gerações posteriores. Neste sentido, o artista é um produtor social, assim como sua arte é um produto social, mesmo quando seus objetivos e fins pareçam ser apenas do seu íntimo criador.

## 2.2. A arte como objeto de conhecimento

A apreciação artística contribui de maneira determinante na compreensão e identificação da arte como fato histórico contextualizado nas diversas culturas. Através da observação e do reconhecimento da existência de diferenças nos padrões artísticos, torna-se possível conhecer e respeitar o imenso patrimônio cultural da humanidade. Na visão dos PCNs, o estudo da arte desempenha papel fundamental no desenvolvimento do aluno, pois surge o conhecimento do que é e do que foi produzido em diferentes épocas e comunidades.

O fenômeno artístico está presente em diferentes manifestações que compõem os acervos da cultura popular, erudita, modernos meios de comunicação e novas tecnologias. [...] O incentivo à curiosidade pela manifestação artística de diferentes culturas, por suas crenças, usos e costumes, pode despertar no aluno o interesse por valores diferentes dos seus, promovendo o respeito e o reconhecimento dessas distinções (BRASIL, 1997, p. 37).

Percebe-se que a distinção básica entre a criação artística e as outras modalidades de conhecimento humano reside na qualidade de comunicação entre os seres humanos, que a obra de arte propicia. Ela permite contextualizar a época em que vive, pois é um modo privilegiado de conhecimento e aproximação entre indivíduos de culturas distintas. A arte tem o papel importante de situar o fazer artístico entre várias épocas, favorecer a valorização dos povos e expressar a riqueza criadora dos artistas de todos os tempos e lugares.

Os artistas tendem a pintar assuntos para registrar momentos importantes da sociedade. Pintam paisagens onde tentam captar as variadas expressões da

natureza. Seres humanos e auto-retratos mostram pessoas de diferentes maneiras. Durante muitos séculos os artistas ganharam a vida pintando retratos.

Durante centenas de anos os temas religiosos dominaram a pintura e a escultura em algumas partes do mundo. Elas pregam lições de moral e retratam as divindades e pessoas sagradas.

História e Mitologia expressavam crenças políticas e sociais, inspiravam-se em eventos históricos, tanto de sua época como na do passado. As “obras” eram realizadas com a finalidade de registro e documentação.

Entretanto, a inovação cultural e artística fez surgir novas formas de expressões. O Hip hop, por exemplo, é uma cultura artística que iniciou na década de 1970 nas áreas centrais das comunidades jamaicanas. O movimento estabeleceu quatro pilares essenciais na cultura hip hop: o rap, o DJing, a breakdance e a escrita do grafite. Esta última modalidade, o grafite, sempre foi uma cultura das ruas e agora, com seu reconhecimento, vem sendo muito difundida e ganhando destaque, inclusive com obras expostas em museus. Mais do que pinturas bonitas ou feias, são atitudes construídas sobre reflexões e conceitos.

Quem vive em grandes cidades já está acostumado a passar por viadutos, muros e vielas grafitados. Para alguns não passa de bobagem, vandalismo e sujeira; para outros, trata-se de uma expressão artística contemporânea. Alguns pesquisadores apontam suas origens em tempos remotos. Durante escavações da cidade de Pompeia, inúmeras frases foram encontradas escritas nos muros que restaram. Os registros nas paredes possuíam as mais diversas funções, desde propagar as qualidades dos políticos até anunciar dia e local das feiras livres (AROUCA, 2009, p. 41).

A percepção da cidade como tela coletiva subverte as relações cotidianas com a metrópole. “A cidade usa a gente, então temos que usá-la”, declarou Otavio Pandolfo, um dos dois irmãos da dupla já internacionalmente conhecida como “osgemeos” (PANDOLFO apud AROUCA, 2009, p. 43).

Em maio de 2009 a Revista Carta na Escola publicou uma reportagem intitulada “A cidade como tela coletiva”, fazendo referência aos grafites. No ano seguinte, mais precisamente no dia 04 de fevereiro, o Jornal do Comércio fez outro levantamento sobre o tema, com a reportagem “Do anonimato às galerias”, que expôs uma mostra de grafite no Santander Cultural. De acordo com Camila Farina, sócia e diretora da casa de comunicação Maria Cultura, responsável pelo projeto, a apresentação das obras grafitadas nos museus não significa que ela tenha se distanciado de suas raízes, muito pelo contrário, o evento serve como forma de reconhecimento e valorização desses artistas contemporâneos:

Não é a arte urbana que está dentro dos museus e exposições, são os artistas e os registros. [...] E isto é um movimento natural de uma produção que começa a ganhar a atenção, a ser remunerada e a entrar em um sistema formal. Os artistas ganham reconhecimento, e com toda razão (FARINA, 2010).

A grande diversidade de obras aliada à contínua evolução das artes, possibilita ao indivíduo uma formação no sentido de valorizar e reconhecer as semelhanças e contrastes, qualidades e especificidades nos diferentes movimentos artísticos. A análise conjunta do passado, do presente e do futuro pode influenciar nas escolhas que o jovem terá de realizar ao longo de seu crescimento, na consolidação de sua identidade e personalidade.

A partir da evolução das artes percebemos que o artista vive o seu tempo, com as visões de mundo, o espírito da época, ideologias de classe e de grupo, com universos de valores que se fazem presentes na hora da criação artística e que são vividos com todo o seu empenho intelectual e ético, revelando a ideia de que arte é conhecimento.

Portanto, arte é um trabalho do pensamento, um pensamento emocional e específico que o ser humano produz, com relação ao seu lugar no mundo. Assim, conhecer é também maravilhar-se, divertir-se, brincar com o desconhecido, indagar a existência humana, interpretar diferentes papéis, arriscar hipóteses ousadas, trabalhar duro, esforçar-se e alegrar-se com descobertas (FREITAS, 2005, p. 5).

E nessa visão ampla, que considera a arte como via de conhecimento, como a mais importante concentração de processos sociais do indivíduo na sociedade e como um meio de equilibrar o homem com o mundo nos momentos mais críticos e responsáveis da vida, envolve um conjunto de diferentes tipos de conhecimento que visam à criação de significações, exercitando fundamentalmente a constante possibilidade de transformação do ser humano (FREITAS, 2005, p. 6).

### 3. OS WEBSITES DOS MUSEUS COMO FONTES DE CONHECIMENTO

Há muito se comenta a falta de interesse dos alunos pelos estudos e uma das causas, segundo especialistas, é que as escolas não conseguem acompanhar a rapidez com que as tecnologias se instalam em nosso dia a dia (SILVESTRE, 2009, p. 2). Entretanto, atualmente muitas escolas da rede pública de ensino já estão equipadas com laboratórios de informática conectados à internet. É possível estar em tempos e locais diferentes graças a nova técnica de comunicação.

As escolas devem ser um espaço de formação e troca continuada dos saberes. As artes visuais, além das formas tradicionais (pintura, escultura, desenho, gravura, desenho industrial), incluem também os avanços tecnológicos (fotografia, artes gráficas, cinema, televisão, vídeo, computação). Trata-se da integração do computador no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem.

Os museus antigamente eram abrigados por grandes prédios. Hoje ocupam também um espaço virtual na internet. E quanto a esse tema, vários estudos estão sendo feitos sobre a aplicação da informática em museus para fins educacionais. Exemplo disso é a conferência internacional *Museums and the web*<sup>3</sup>, que apresenta estudos em vários museus ao redor do mundo, na qual ocorrem amostras de estudos relacionados à informática em museus.

No entendimento de Maria de Fátima Silvestre, um museu virtual é um espaço de pesquisa, é a memória de um povo e coloca o universo das artes à disposição dos alunos, professores, pesquisadores, público em geral, estimulando a criação e a aprendizagem (SILVESTRE, 2009, p. 5).

---

<sup>3</sup> <http://conference.archimuse.com/conferences/mw>

A interatividade abre um novo espaço para a informática no processo de aprendizagem em museu. Assim sendo, os museus virtuais promovem a aprendizagem interativa, oferecendo recursos de aprendizagem on-line, e promovendo um ambiente no qual os visitantes podem explorar as informações disponíveis (BERTOLETTI apud FREIRES, 2001).

Os museus têm condições de desempenhar uma importante função para o crescimento do nível educacional, completando a aprendizagem tanto dos alunos que ainda freqüentam as escolas, como do público em geral. Portanto, deve haver uma atuação constante dos museus virtuais com as escolas, a fim de oferecer novas opções para o trabalho didático, facilitando e estimulando uma aprendizagem ampla e interdisciplinar.

Aos poucos o sistema educacional vai aceitando as mudanças e percebendo o quanto é importante inserir novas tecnologias para a construção do conhecimento. O ambiente virtual mostra as riquezas que os museus trazem consigo, sendo possível ao visitante viajar no tempo, imaginar a época, o lugar, as cores, herança cultural, etc. Dessa forma, os alunos estimulados a ter contato com o conteúdo dos museus podem adquirir conhecimentos relacionados à arte, à história, ampliando seu senso crítico e se tornando pessoas mais conscientes quanto a noção de estética de cada período artístico.

A internet está mudando a maneira como as pessoas estão se comunicando. Os museus, com a criação de sites, têm uma maior interação com o público levando a eles informações sobre o conteúdo do seu acervo e sobre atividades culturais realizadas em seu espaço. Para se ter uma ideia, milhares de alunos de escolas do interior do país, que jamais teriam contato com obras expostas em museus, já possuem acesso a obras de arte através desses museus virtuais, tendo a oportunidade de buscar informações sobre cultura, preservação e exposições de peças relacionadas a fatos passados e atuais.

A maioria dos museus, já tem os seus conteúdos temáticos na internet. Encontram-se quatro categorias de museus virtuais:

1. aqueles que possibilitam o acesso às obras que existem ou existiram fisicamente, pois possuem acervos constituídos de reproduções digitais de obras de arte;
2. os que apresentam exclusivamente acervo de obras de artes geradas por processos sintéticos que dependem de programas específicos para sua criação e também visualização;
3. os museus híbridos, que apresentam obras de existência real e também obras formadas por pixels e destinadas à tela de computador;
4. aqueles que através de programas especiais, interativos, fazem o usuário ter a sensação de estar literalmente entrando no espaço físico do museu e passeando por suas galerias.

Os museus sofreram um processo de transformação. Tornou-se relevante a questão do aprendizado em museus, a chamada educação patrimonial, a ser introduzida no currículo das escolas. A relação dos museus com o público vem passando também por profunda transformação, em decorrência de sua inserção nos circuitos da internet. Seus sites não só incentivam visitas virtuais, mas também redefinem a lógica do consumo de seus acervos.

Entretanto, mais importante que a facilidade de visita gerada pela internet é a realização da visita. Os alunos devem ser incentivados a aprender através da arte dos museus, pois tal atividade permite o desenvolvimento de um pensamento crítico. Portanto, o acesso à arte é um direito e acredita-se que o estímulo à aprendizagem pode ocorrer com o acervo de museus através de ambientes virtuais. O objetivo principal do acesso aos museus virtuais é que os alunos adquiram conhecimentos sobre a diversidade de pensamentos e de criação artística para expandir sua capacidade de criação e desenvolver o pensamento crítico.

### 3.1. Alguns museus na internet

#### **Museu de Arte de São Paulo - MASP** (<http://www.masp.vol.com.br/>)

O MASP é considerado hoje o mais importante museu de arte do hemisfério sul, por possuir o mais rico e abrangente acervo. São cerca de 8.000 peças.

São destaques da coleção do MASP as obras da Escola Italiana de Rafael, Belini, Andrea Mantegna e Ticiano.

Na Coleção da França são retratos os filhos de Luiz XV, pintados por Nattier, as Alegorias das Quatro Estações de Delacroix e as pinturas de Renoir, Monet, Manet, Cézanne, Toulouse-Lautrec e também as de Van Gogh, Gauguin e Modigliani.

Possui também a completa coleção de 73 esculturas de Edgar Degas e 3 pinturas do artista.

A arte Espanhola está representada por El Greco, Goya, Velázquez, e a arte Inglesa por Gainsborough, Reynolds, Constable e Turner.

Nas artes das Américas temos Calder, Tones Garcia, Diego Rivera e Siqueiros e muitos artistas brasileiros, sendo destaque entre eles Almeida Junior, Cândido Portinari, Anita Malfatti, Victor Brecheret e Flávio de Carvalho.

**Museu Porto Alegre/MARGS** - (<http://www.margs.rs.gov.br/tour.html>)

Apresenta uma seleção variada da sua coleção de quase três mil obras, com nomes conhecidos das artes plásticas. Dividida em três módulos, na Galeria João Fahrion, Sala Pedro Weingarthener e Galeria Ângelo Guido.

Seu Acervo permanente reúne autores gaúchos consagrados na sala João Fahrion, oferecendo um painel sucinto das principais linhas estéticas que se moveram no Estado em determinado período. São eles Pedro Weingarthener, Oscar Boeira, Lilpindo Ferrás, Ângelo Guido, João Fahrion, Ado Malagoli, Trindade Leal e outros nomes.

Entre obras Brasileiras, na sala Weingarthener temos a grande composição de Di Cavalcanti (lamentação de Cristo Morto) e de Timótheo da Costa (Dama de Branco).

A Galeria Ângelo Guido apresenta peças estrangeiras da virada do século 19 para o século 20, misturando estilos das escolas romântica, realista e pré-impressionista.

**Museu de Arte Moderna de São Paulo** – (<http://www.mam.org.br/>)

Localizado no Parque do Ibirapuera, a mais importante área verde de São Paulo é um dos mais importantes museus de arte moderna do Brasil.

Na coleção do museu encontram-se telas de Anita Malfatti, Aldo Bonadei, Alfredo Volpi, Emiliano Di Cavalcanti, José Antônio da Silva, Joan Miró, Marc Chacal, Mario Zanini, Pablo Picasso e Raoul Dufy, entre outros. A maioria pertencera à coleção particular de Matarazzo e da esposa famosa Yolanda Penteadó. Fazem parte do museu mais de 5 mil obras.

**Museu Iberê Camargo, Porto Alegre /RS** – (<http://www.iberecamargo.org.br/>)

Ao longo de sua vida Iberê Camargo produziu mais de sete mil obras, entre pinturas, desenhos, guaches e gravuras.

Seu acervo está dividido em uma parte Artística e outra Documental. A primeira conta com mais de cinco mil obras, entre desenhos, guaches, gravuras e pinturas, enquanto a segunda abriga mais de 20 mil catálogos, recortes de jornais e revistas, fotografias, correspondências, cadernos de notas e matrizes. Estas obras são mantidas em uma reserva técnica especialmente projetada para a guarda de todo este grandioso material. O acervo artístico é constituído por mais de cinco mil obras, sendo 3.246 desenhos e guaches, 1.570 exemplares de gravuras e 215 pinturas.

A Fundação foi criada em 1995 com o objetivo de preservar e divulgar as suas obras.

**Museu do Louvre, França - (<http://www.louvre.fr/>)**

Instalado no Palácio do Louvre, localiza-se no centro de Paris, entre o Rio Sena e a Rua de Rivoli.

O acervo do Museu do Louvre possui mais de 380 mil itens e mantém em exibição permanente mais de 35.000 obras de arte, exibidos em mais de 60 mil metros quadrados de espaço expositivo dedicado a coleções permanentes. São distribuídas em oito departamentos. A sessão da pintura é a segunda maior do mundo.

Coleções permanentes: antiguidades egípcias; antiguidades do Oriente (proximidade com Etruscas, Gregas e Romanas); arte Islâmica; esculturas; arte decorativa; pintura, estampas e desenhos; visões arquitetônicas.

**Museu do Prado, Espanha – (<http://museodoprado.mcu.es/>)**

É o mais importante museu da Espanha e um dos mais importantes do mundo. Localiza-se em Madri, no amplo e arborizado Paseo Del Prado. São inúmeras e valiosíssimas coleções de pintura e esculturas, além de obras de artes de todos os grandes artistas espanhóis. O Museu criado como museu de pintura e escultura, possui também, coleções de gravuras, moedas, medalhas e artes decorativas.

**Museu D'Orsay, França – (<http://www.museu.orsay.fr/fr/accueil>)**

O museu D'Orsay em Paris, na França, apresenta pinturas e esculturas da arte Ocidental do período entre 1848 e 1914. O museu tem no seu acervo obras de Van Gogh, Monet, Degas, Maurice Denis, Odilon Redon, entre outros.

Os donativos para o Museu d'Orsay permanecem sendo uma das principais fontes do desenvolvimento da coleção. Grandes obras são adquiridas através de vários presentes, doações ou legados. Foi o primeiro museu de arte da França a ter galeria permanente dedicada ao tema, sendo considerado inovador pela iniciativa.

Também é considerado o grande detentor de obras impressionistas no país.

**Metropolitan museum of Art, EUA** – (<http://metmuseum.org>)

É um dos maiores e mais completos museus de arte do mundo. Conta com mais de dois milhões de obras de arte ilustrando cinco mil anos de cultura mundial. Está localizado em New York, na Quinta Avenida.

**Museu Britânico** – ([http://britishmuseum.org/explore/online\\_tours.aspx](http://britishmuseum.org/explore/online_tours.aspx))

Doze visitas virtuais são oferecidas no site, que retratam as artes e cultura da África, da América, da Ásia, do Oriente Médio, das civilizações antigas como a egípcia, romana e grega, além da cultura japonesa tradicional.

**Museu Hermitage** – ([http://www.hermitagemuseum.org/hmtl\\_En/index.html](http://www.hermitagemuseum.org/hmtl_En/index.html))

O site exibe os andares e as salas do museu mais famoso da Rússia, em visão de 360 graus, além de trazer os destaques de cada uma delas. Há salas que prestam homenagens a pintores renomados, como Monet e Picasso.

#### **4. PESQUISA REALIZADA COM OS ALUNOS DA ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL BAHIA – PORTO ALEGRE RS**

Neste capítulo apresentaremos uma pesquisa realizada com os discentes das 6ª, 7ª e 8ª séries da Escola Estadual de Ensino Fundamental Bahia, de Porto Alegre RS.

Buscamos realizar uma pesquisa mista de cunho quantitativo e qualitativo, por envolver crenças, valores e atitudes, e é com valores e atitudes que mais trabalhamos e tentamos, através da educação, repassar e transmitir tais princípios aos alunos. E de cunho quantitativo onde foram coletados dados através de um questionário com perguntas claras e objetivas e foram apresentados gráficos para mostrar os resultados da pesquisa.

##### **4.1. Apresentação da Escola e dos sujeitos envolvidos**

A Escola Estadual de Ensino Fundamental Bahia - Porto Alegre/RS é uma escola com uma ótima infra-estrutura, sendo que obtive total apoio da direção para realizar a pesquisa com os alunos.

Trata-se de uma escola com poucos alunos e além disso lutamos contra o problema da evasão escolar. A 6ª série iniciou o ano letivo de 2010 com 15 alunos e destes apenas 9 concluíram o ano. Por sua vez, a 7ª série iniciou o ano letivo de 2010 com 4 alunos e terminou apenas com 2. Já a 8ª série iniciou com 4 alunos e acabou com 3.

A pesquisa foi feita com todos os alunos que frequentam a escola, sendo

que estes responderam as perguntas e visitaram os museus virtuais.

Quando falou-se em visitas aos museus virtuais, no primeiro momento, os alunos não gostaram da idéia. Entre outras palavras, disseram que “museu só tem coisas velhas, antigas”. Não queriam realizar o trabalho, mas mesmo assim foram até o laboratório de informática porque gostam de fazer pesquisas na internet e porque são incentivados pela direção da escola e professores. Na escola no turno inverso tem uma professora na sala de informática que orienta os alunos nos trabalhos e pesquisas na internet. Por ser um grupo pequeno e desmotivado a diretora proporciona aos alunos estas oportunidades, temos vários projetos na escola.

Foi realizado um questionário com os alunos sobre a internet e a partir daí começamos as pesquisas sobre os museus virtuais. No primeiro momento solicitamos que os alunos entrassem no site do MARGS, olhando a sua fachada, esculturas, para que fizessem uma pesquisa sobre o acervo do museu e visitassem as galerias, observando as obras, as cores, luminosidade, tamanho das obras, detalhes das pinturas, perfeição com que os artistas pintavam e desenhavam. Em um segundo momento visitamos o site do museu virtual Iberê Camargo. Como este ano recebemos os livros com sugestões de aulas, uma delas era uma aula sobre as obras do Iberê intitulada carretéis. Estas aulas exploram as noções de figuração e abstração, ligadas à representação e à relação entre a forma e conteúdo.

A partir dessa série foi pedido para os alunos pensarem em algum brinquedo ligado a sua infância, e foram feitos trabalhos e desenhos a partir da suas próprias memórias ligadas aos brinquedos da infância. Os alunos exercitaram a imaginação, percepção, a memória, a sensibilidade criando seus próprios desenhos ou obras relacionadas à sua infância.

Foi solicitado aos alunos que buscassem, em sua memória da primeira infância, a imagem de algum brinquedo que lhes foi importante. A memória, neste contexto, trata do conjunto de lembranças pessoais do passado vivido. Também foi solicitado que desenhassem este objeto várias vezes, de ângulos diferentes, para que os outros pudessem ter uma ideia bem completa do mesmo. Logo após foi

sugerida a realização de desenhos com lápis e em seguida com caneta esferográfica, instrumento utilizado por Iberê em muitos de seus desenhos. Esta aula foi retirada do Livro distribuído pela SEC. Os alunos fizeram os trabalhos e gostaram muito da experiência. Os brinquedos desenhados pelos alunos foram: bonecas, ursinhos, bolas, carrinhos, balanços.

#### 4.2. Identificação de características relevantes da amostra

Participaram do experimento 14 alunos da Escola Estadual de ensino Fundamental Bahia, com idade entre 12 e 15 anos, distribuída como mostra a figura 1: dois alunos com 12 anos, três alunos com 13 anos, quatro alunos com 14 anos, cinco alunos com 15 anos;

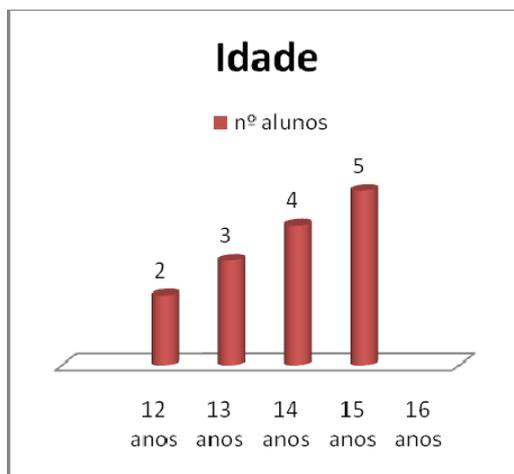


Figura 1 – Idade dos alunos pesquisados

Quanto ao número de meninos e meninas, a amostra teve um certo equilíbrio. Apesar de a maioria dos alunos pesquisados ser do sexo masculino, o número de meninas não foi excessivamente menor, como mostra a figura 2.

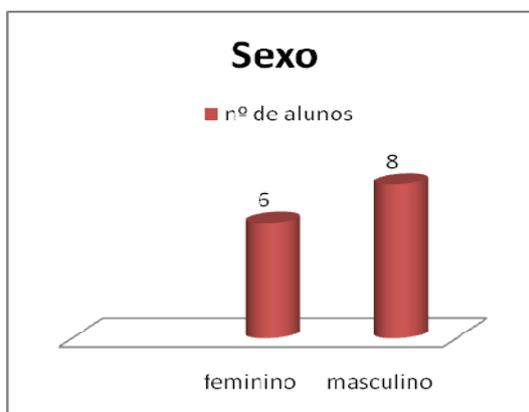


Figura 2 – Sexo dos alunos pesquisados

Os alunos foram então questionados sobre o acesso à internet e aos museus virtuais através do seguinte conjunto de perguntas:

1. Você tem acesso a computador?
2. Qual o local de acesso?
3. Você tem acesso a internet?
4. Você utiliza sites de busca?
5. Você conhece/visitou algum site de museu virtual?

Podemos observar no gráfico 3 que a totalidade dos alunos pesquisados (quatorze) possuíam acesso a computadores. Entretanto, os locais de acesso eram variados, como ilustrado na figura 4.

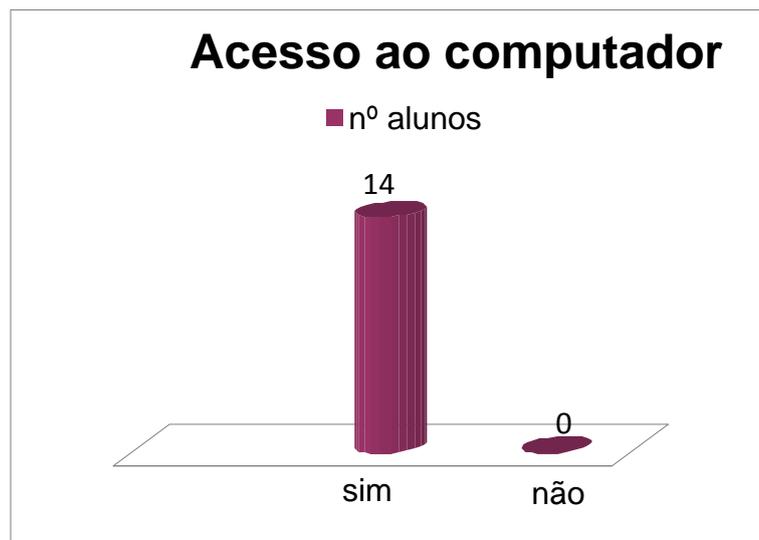


Figura 3 – Acesso ao computador pelos alunos pesquisados

É possível observar na figura 4 que todos os alunos que participaram da pesquisa obtinham acesso na própria Escola. Já o acesso em casa era reduzido (apenas dois alunos). Quanto ao acesso em lan houses, 3 alunos afirmaram que buscavam este tipo de acesso devido à ausência de computador em suas casas.

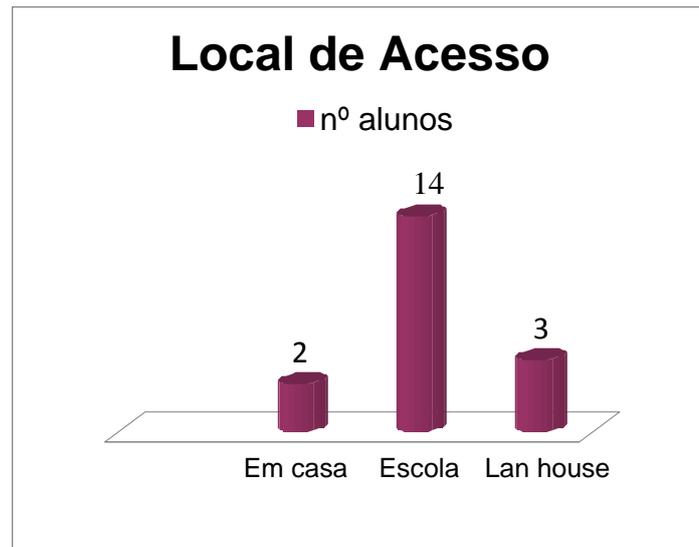


Figura 4 – Local de acesso aos computadores

Na figura 5 observamos que em relação ao acesso a internet a resposta foi unânime e todos os quatorze alunos. Estes afirmaram possuir tal acesso na Escola. A Escola viabilizava aos alunos o acesso aos computadores e a internet no turno inverso ao que eles possuíam aula.

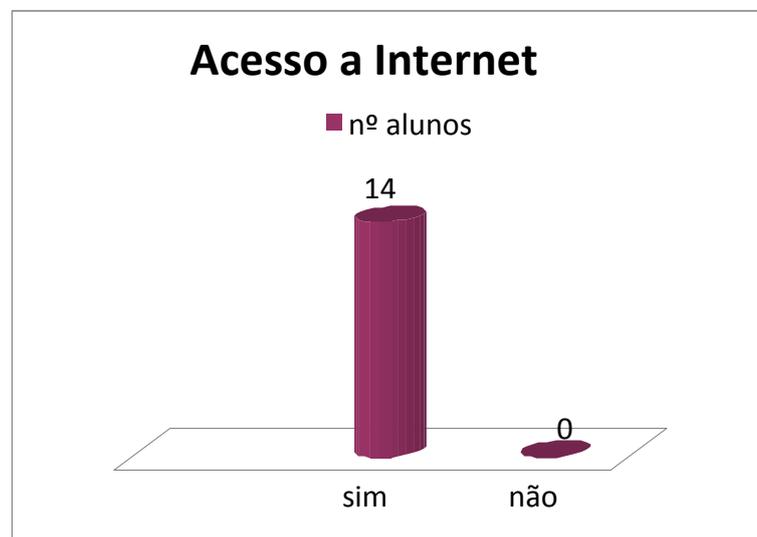


Figura 5 – Acessibilidade a internet

No tocante à utilização de sites de busca para a realização de pesquisas e trabalhos a figura 6 nos informa que 12 (doze) alunos afirmaram servir-se da internet como uma forma de buscar informações e orientações para a realização das

atividades escolares. Apenas 2 (dois) responderam que não sabiam utilizar os sites de busca.

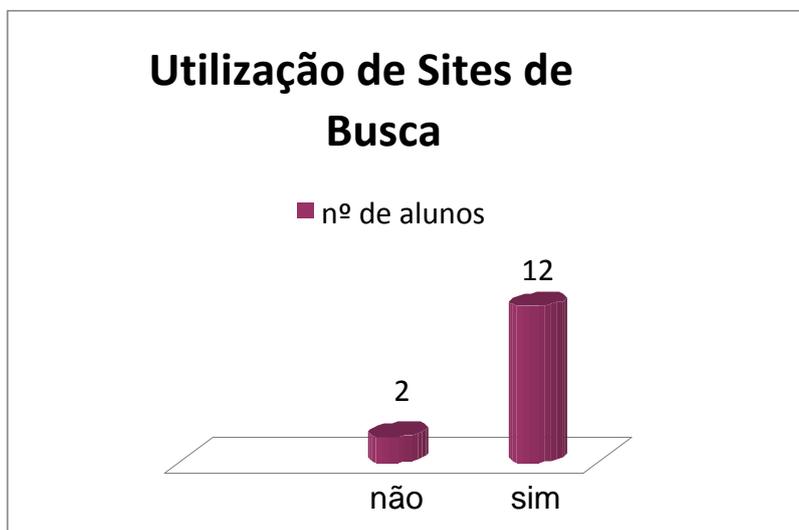


Figura 6 – Utilização de sites de busca

E, por fim, através da figura 7 foi possível perceber que as visitas aos museus virtuais não faziam parte do conhecimento dos alunos. Ou seja, todos eles (quatorze alunos) desconheciam a existência dos museus virtuais.

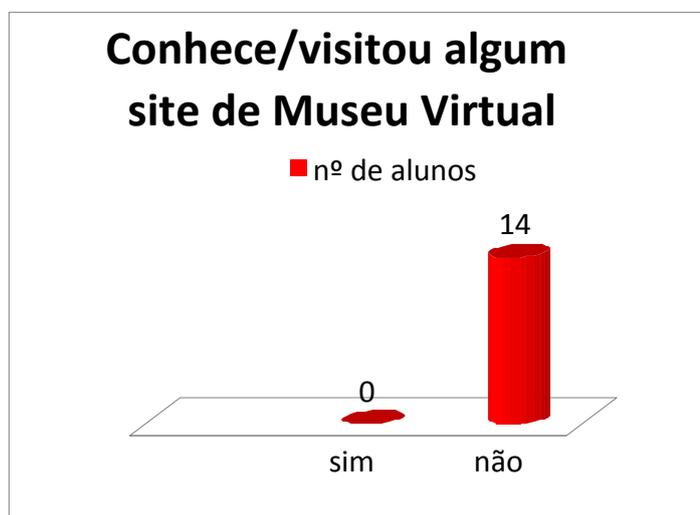


Figura 7 – Os alunos pesquisados conhecem/visitaram algum museu virtual

#### 4.3. Observação de atividade de visita a um museu virtual

Após a realização da fase inicial pesquisa, os alunos foram levados ao laboratório de informática da Escola, onde tiveram acesso à internet, e mais

precisamente ao conteúdo dos sites dos museus virtuais do “Margs” (<http://www.margs.rs.gov.br>) e “Iberê Camargo” (<http://www.iberecamargo.org.br>). Foram dadas 10 aulas no período 45 (quarenta e cinco dias) com o intuito de mostrar o que é e o que se encontra em um museu. No museu virtual do Margs os alunos pesquisaram o acervo permanente e fizeram uma visita pelas galerias. Por sua vez, no museu virtual Iberê Camargo, além da realização da visita os alunos pesquisaram a vida do artista, suas obras, pinturas, desenhos e gravuras.

Por se tratar de uma novidade, podemos dizer que a experiência foi bastante válida. Constatou-se que, no tocante aos discentes, a visita e o material didático mostrou-se adequado, visto que as atividades foram desenvolvidas com satisfação e interesse. De acordo com as palavras da aluna da 6ª série C.F., a aula foi de grande valia: *“Os sites dos museus são bem acessíveis. Achei muito legal, pois muitas obras me fascinaram. Como eles pintam bem e se preocupam com todos os detalhes. As flores, as pessoas, as paisagens, é tudo perfeito. Adorei a aula e a professora já prometeu que vamos vir mais vezes. Quero conhecer mais obras dos museus virtuais porque gostei muito.”*

No relato da aluna, percebe-se que a atividade desenvolvida a sensibilizou com relação ao que é arte, levando-lhe a falar sobre sua percepção com relação aos artistas, suas obras e formas de pintar.

Diante da participação dos alunos, que além de demonstrarem um interesse incomum dentro da sala de aula também solicitaram novas visitas ao laboratório de informática, podemos afirmar que a pesquisa e a visita aos museus virtuais possibilitaram a compreensão de que a utilização da internet, como instrumento didático, é um fator estimulante no ensino da arte. Através do relato do aluno F.S. da 7ª série constatamos tal realidade: *“Eu gostei da atividade porque é uma coisa diferente de tudo que aprendemos em sala de aula. Nesta aula conheci dois museus virtuais que eu nunca fui. Seus nomes são Iberê Camargo e Margs. Ambos são muito interessantes. É muito bom as pessoas conhecê-los. Conheci eles pela internet, consegui ver todas as partes dos museus. Quando eu acessar de novo vou ver museus de todo o Brasil porque eu adorei de verdade. Gostaria de ter mais aulas como as de hoje, porque conhecer coisas novas é sempre bom.”*

Cabe ressaltar, que o presente estudo buscou encontrar uma possível solução para os problemas discentes relacionados às dificuldades que alunos da rede pública de ensino encontram no acesso à cultura e à arte. Como já foi referido anteriormente, podemos observar que a grande maioria dos alunos é originária de famílias com baixo poder aquisitivo, sendo a escola um importante local de acesso a internet. Portanto, o laboratório de informática das escolas se torna a única oportunidade de conhecer um pouco mais sobre as obras e a produção criativa dos artistas fora dos livros e das exposições. Nesse sentido, torna-se importante expormos o relato do aluno da 8ª série R.A.: *“Gostei muito da aula porque a escola é o único lugar que posso usar o computador e a internet. Não sei desenhar e por isso não conseguia fazer direito os trabalhos que a professora pedia. Mas ela sempre disse que eu não precisava ser desenhista. Eu tinha que conhecer as obras e me inspirar nelas para realizar meus trabalhos. A aula de hoje foi muito legal. Achei muito interessante as obras e o museu no seu interior.”*

O relato da aluna também reitera o fato de que a atividade sensibilizou os estudantes com relação à arte e sua importância. Podemos considerar que tal atividade é uma oportunidade de avanço das práticas educacionais em arte. Além de inserir os alunos em uma realidade da qual eles muitas vezes não fazem parte, a proposta do museu virtual possibilita que os professores de arte possam junto com seus alunos, ter acesso a uma infinidade de obras de arte através dos museus virtuais representantes de museus físicos, bem como de museus virtuais que existem apenas no ciberespaço. .

Portanto, a partir dos resultados da experiência realizada é possível afirmar que apropriar-se de diferentes tecnologias na escola pode ser um caminho para ensinar melhor. A internet, quando bem utilizada, se torna um instrumento de trabalho que aproxima os professores dos alunos. Mais do que adquirir máquinas, o importante é fazê-las funcionar como uma alavanca para desenvolver novas maneiras de aprendizagem (FAGUNDES, 2008).

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hoje em dia podemos perceber, tanto no Brasil como no exterior, a grande diversidade de assuntos expostos pelos museus, pois eles apresentam diferentes modalidades de acervos. No Brasil, por exemplo, encontramos museus ligados ao esporte, ao teatro, à religião, à imagem e ao som, a períodos históricos marcantes, etc. Nos Estados Unidos da América existe o “Museu Natural”, que trata-se de uma extensa área natural preservada, onde são encontrados fósseis de animais pré-históricos.

Diante de tal variedade, podemos considerar os museus como fontes de aprendizado, educação e conhecimento. Apesar da grande importância dos museus, o interesse do público ainda é pequeno. Entretanto, a Internet trouxe para a museologia uma nova perspectiva. Além de permitir o acesso aos museus de forma mais ampla, suas ações tem um alcance maior do que aquelas que são exercidas em seu espaço físico, pois podem abranger um público maior.

É do conhecimento de todos que os investimentos estão muito distantes de serem suficientes para promover o acesso verdadeiro a diferentes áreas da cultura como: o teatro, a música, os museus, os cinemas, etc. Entretanto, devemos utilizar as ferramentas que estão a nosso dispor para estimular todos, e principalmente os jovens, na busca pelo conhecimento e pela cultura. E a forma mais acessível aos museus são as visitas virtuais.

Sendo a escola, muitas vezes, o único local de acesso a internet disponível aos alunos, torna-se importante o incentivo dos professores para que aqueles tenham a curiosidade e o interesse em ter contato, mesmo que virtualmente, com a

história dos museus e suas respectivas obras. A imensa diversidade de modalidades de acervos permite um aprendizado interdisciplinar, envolvendo diferentes áreas de conhecimento.

Através do método da visita virtual aos museus, o aluno pode ser levado a desvendar curiosidades e aprender temas nas mais diversas áreas. O conhecimento da arte está envolvido diretamente com o conhecimento da história. A política, os movimentos sociais, os hábitos e os costumes de um povo estão todos inseridos nos movimentos e expressões artísticas desde as épocas mais remotas.

Portanto, há de se ter a consciência de que visitar um museu (real ou virtual) não significa ficarmos limitados a observar objetos expostos. Além de proporcionar a satisfação para quem tem verdadeiro interesse em fazer e desenvolver uma análise de diferentes períodos de nossa história, as visitas virtuais também possuem a capacidade de revelar para o visitante que ele mesmo faz parte do processo histórico. As possibilidades de aprendizado vão além, sendo a troca de conhecimentos, ideias e opiniões o principal objetivo dos museus virtuais, pois privilegia a comunicação como forma de envolver e de conhecer determinado patrimônio.

Podemos afirmar que com a realização desse trabalho foi possível confirmar a possibilidade de ensino da arte por meio das novas tecnologias. Percebeu-se que a tecnologia advinda dos museus virtuais serve para motivar os alunos a aprender e lhes permite conhecer diferentes artistas e suas obras. Assim, conclui-se que associando a tecnologia dos museus virtuais às aulas de arte é possível trazer obras de arte até as escolas e possibilitar aos alunos a aquisição de um conhecimento que freqüentemente é de difícil acesso.

Enfim, viu-se nos museus virtuais a oportunidade de aliar a arte e a tecnologia em benefício da educação. E nesse sentido, Maria de Fátima Silvestre entende que o uso da Web proporciona qualificação ao ensino da arte, tanto no âmbito docente quanto no discente:

Para o educador essa metodologia é útil no sentido de que proporciona um ambiente de aprendizagem estimulante, pois desperta o interesse em

buscar um conhecimento que em salas comuns não é atrativo. Para o aluno é um modo de estar fazendo uso de uma ferramenta que o mantém entretido enquanto aprende (SILVESTRE, 2009, p. 18)

Cabe então aos professores de arte, através desse novo método de ensino, manter vivo o interesse dos alunos pelas questões artísticas. E isso será possível através da intervenção pedagógica tendo como suporte os sistemas computacionais das unidades escolares da rede pública de ensino.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AROUCA, Carlos. A cidade como tela coletiva. *Revista Carta na Escola* (São Paulo, SP), n.36, p. 41-45, mai. 2009.

BIAZUS, Maria Cristina Biazus. *Abordagens para uma arte/ Educação Tecnológica*. Projeto Aprendi. Porto Alegre: Promoarte, 2009.

BARBOSA, Ana Mae. *Inquietações e mudanças no ensino da arte*. São Paulo: Cortez, 2003.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte*. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BREIER, Ana Cláudia Bôer. *Museus infantis: uma questão contemporânea*. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/5751>>. Acesso em 15 ago. 2010.

CARVALHO, Rosana Maria Rocha. *As transformações da relação museu e público: a influência das tecnologias da informação e comunicação no desenvolvimento de um público virtual*. Disponível em: <[http://tede-dep.ibict.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=6](http://tede-dep.ibict.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=6)>. Acesso em: 20 set. 2010.

CAUQUELIN, Anne. *Arte Contemporânea – uma introdução*. São Paulo: Martins, 2005.

COSTA, Cristina. *Questões de Arte – a natureza do belo, da percepção e do prazer estético*. São Paulo: Moderna, 1999.

FALCÃO, Maria José. Arte: panoramas e perspectivas. *Revista Nova Escola*, n. 23, edição especial.

FISCHMANN, Daniel Pitta. *O projeto de museus no movimento moderno: principais estratégias nas décadas 1930-60*. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/11056>>. Acesso em 15 ago. 2010.

FREIRES, Ana Paula. *O uso das tecnologias da WEB como apoio a Ação Educacional do MAVRS*. Disponível em: <[inf.unisul.br/~ines/workcomp/cd/pdfs/2817.pdf](http://inf.unisul.br/~ines/workcomp/cd/pdfs/2817.pdf)>. Acesso em: 12 ago. 2010.

FREITAS, Joselaine Borgo Fernandes. *Arte é conhecimento, é construção, é expressão*. Disponível em: <<http://www.conteudoescola.com.br/site/content/view/>>. Acesso em: 18 nov. 2010.

HENRIQUES, Rosali. *Museus virtuais e cibermuseus: a internet e os museus*. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/>>. Acesso em: 10 out. 2010.

KANDINSKY, N. *Do espiritual na arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

OLIVEIRA, Lúcia Lippi. *Cultura é patrimônio – um guia*. Rio de Janeiro: FGV, 2008.

RIBEIRO, Denise Velloso Fernandes. *Políticas culturais públicas para as artes visuais: o caso do Fumproarte em Porto Alegre*. 2009. Tese (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

ROCHA, Carla Pires Vieira. *Templo das mídias: os museus sob o signo da informação e da comunicação*. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/16867>>. Acesso em: 15 ago. 2010.

ROLIM, Michele. *Jornal do Comércio*, Porto Alegre, 4 fev. 2010. Do anonimato às galerias, p. 1.

ROSA, Nereide Schilaro Santa; SCALÉA, Neusa Schilaro. *Arte-educação para professores: teorias e práticas na visitação escolar*. Rio de Janeiro: Pinakothek, 2006.

SANTOS, Moisés Lucas dos. *Arte-educação e tecnologia no ensino médio: reflexões a partir da proposta triangular*. 2006. Tese (Pós-Graduação em Artes) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília.

SARTORI, Ademilde Silveira. *Museus virtuais: Memória e Educação em tempos de ciberespaço*. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/>>. Acesso em: 22 out. 2010.

SILVA, Letícia Hernandes. *Arte educação e processo de mediação. Do museu para sala de aula*. 2008. Tese (Pós-Graduação em Artes) – Faculdade de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

SILVESTRE, Maria de Fátima. *Museu virtual nas aulas de arte: uma proposta de ensino motivadora*. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/>>. Acesso em: 03 nov. 2010.

TEIXEIRA, Adriano Canabarro. *Arte. Revista Nova Escola*, ano XXIV, n. 223, p.58, jun/jul. 2009.