

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD

Luiza Carrera Jardineiro

**AppPAC - APLICATIVO DE REFERÊNCIAS DE ARTE
CONTEMPORÂNEA**

Inquietações e possibilidades sobre o ensino da arte
contemporânea



Rio de Janeiro
2019

Luiza Carrera Jardineiro

AppPAC - APLICATIVO DE REFERÊNCIAS DE ARTE CONTEMPORÂNEA
Inquietações e possibilidades sobre o ensino da arte contemporânea

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização Ensino de Artes Visuais - EAD, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Ma. Vera Rodrigues de Mendonça

Rio de Janeiro
2019

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

J37 Jardineiro, Luiza Carrera

AppPAC - aplicativo de referências de arte contemporânea: inquietações e possibilidades sobre o ensino da arte contemporânea / Luiza Carrera Jardineiro. – Rio de Janeiro, 2019.

52 f.

Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais) – Colégio Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura. Orientador: Vera Rodrigues de Mendonça.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Cinema na educação. 3. Documentário (Cinema). 4. Recursos audiovisuais. I. Mendonça, Vera Rodrigues de. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 700

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Luiza Carrera Jardineiro

AppPAC - APLICATIVO DE REFERÊNCIAS DE ARTE CONTEMPORÂNEA
Inquietações e possibilidades sobre o ensino da arte contemporânea

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: ____/____/____.

Banca Examinadora:

Profa. Ma. Vera Rodrigues de Mendonça (Orientadora)
Colégio Pedro II

Profa. Dra. Alessandra Oliveira da Silva Caetano
Colégio Pedro II

Profa. Dra. Cristina Pierre de França
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2019

Ao Thiago Hastenreiter, pessoa que amo, companheiro da vida, sonhos e pensamentos. Sem a sua ajuda, compreensão e imenso apoio não teria concluído mais essa etapa de minha vida acadêmica. Seguiremos juntos e fortes enfrentando novos desafios.

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos ao meu marido, Thiago Hastenreiter, que me apoiou para seguir com o curso, como também me auxiliou ao longo dessa etapa. Agradeço também à minha amiga e colega de curso, Thamiris, que dividiu comigo ideias, angústias e dificuldades. À minha família, em especial minha mãe e meu pai, por serem meu suporte e por terem sempre confiado em mim. E por último agradeço a todo corpo docente e técnico da especialização a distância em ensino de arte do Colégio Pedro II, pela construção e condução desse espaço de trocas e formação.

A vida é bela. Que as gerações futuras a limpem de todo o mal, de toda a opressão, de toda a violência, e possam gozá-la plenamente.

León Trotsky.

RESUMO

JARDINEIRO, Luiza Carrera. **Inquietações e possibilidades sobre o ensino da arte contemporânea:** Aplicativo de referências, auxiliando nosso trabalho em aula. 2019. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais, Rio de Janeiro, 2019.

Este trabalho tem como objetivo trazer questionamentos, inquietações e possibilidades a respeito do ensino da arte contemporânea nas escolas. Ele se debruça sobre a prática docente durante as aulas de arte e, assim, aponta a importância de se referver essa prática à luz de modernizá-la e atender as demandas do tempo atual. Destaca a debilidade das aulas de artes visuais com o trabalho de referências de obras de arte contemporâneas. Sugere o uso de tecnologias como ferramentas que podem auxiliar os docentes a resolverem essa questão, porém, também reflete sobre os possíveis problemas que podem ser encontrados ao se incorporar ferramentas tecnológicas na prática docente. A partir desse debate, afirma a importância dessa incorporação ser realizada de forma crítica. Por fim, como conclusão dessas pesquisas, desenvolve um aplicativo de referências de arte contemporânea. Uma ferramenta que pode auxiliar o trabalho do docente durante suas aulas e fora delas e tem como público alvo, além dos professores, os estudantes.

Palavras-chave: Arte. Educação. Contemporâneo. Tecnologia.

ABSTRACT

JARDINEIRO, Luiza Carrera. **Inquietações e possibilidades sobre o ensino da arte contemporânea**: aplicativo de referências, auxiliando nosso trabalho em aula. 2019.

Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais, Rio de Janeiro, 2019.

This work aims to bring questions, concerns and possibilities regarding the teaching of contemporary art in schools. It focuses on teaching practice during art classes and thus points out the importance of referring to this practice in the light of modernizing it and meeting the demands of today's time. It emphasizes the weakness of the classes of visual arts with the work of references of contemporary works of art. It suggests the use of technologies as tools that can help teachers to solve this problem, but also reflects on the possible problems that can be found when incorporating technological tools in teaching practice. From this debate, it affirms the importance of this incorporation to be realized of critical form. Finally, as a conclusion to these surveys, he develops a contemporary art reference application. A tool that can help teachers work during and outside their classes and has the target audience, as well as teachers and students.

Keywords: Art. Education. Contemporary. Technology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 - Tela inicial do aplicativo.	34
Imagem 2 - Tela de cadastro do aplicativo.....	35
Imagem 3 - Tela de perfil do usuário do aplicativo.	36
Imagem 4 - Tela de início do aplicativo.....	37
Imagem 5 - Primeira tela de pesquisa do aplicativo.	38
Imagem 6 - Tela de resultado de busca do aplicativo.	39
Imagem 7 - Segunda tela de busca do aplicativo.....	40
Imagem 8 - Tela de resultado de busca do aplicativo.	41
Imagem 9 - Terceira tela de busca do aplicativo.	42
Imagem 10 - Tela de resultado de busca do aplicativo.	43
Imagem 11 - Tela de pesquisa de espaços culturais.....	44

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 JUSTIFICATIVA	12
3 OBJETIVOS	14
3.1 Objetivo Geral.....	14
3.2 Objetivos Específicos.....	14
4 REFERENCIAL TEÓRICO	15
4.1 A imagem e o ensino da arte.....	15
4.2 Inquietações sobre o trabalho com arte contemporânea na escola	16
4.3 Tecnologia e o ensino da arte.....	18
4.4 Ferramenta tecnológica.....	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	23
APÊNDICE A - APPAC - Aplicativo de referências de arte contemporânea. Inquietações e possibilidades sobre o ensino da arte contemporânea	28

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre o ensino de arte nas escolas, tendo como foco principal a apresentação de referências de produções contemporâneas durante as aulas. Para auxiliar esse objetivo, propõe-se a elaboração de um aplicativo no qual se teria um banco de dados de produções artísticas da atualidade.

O ensino das artes visuais, no Brasil, passou por várias transformações e que, inegavelmente, trouxeram avanços no decorrer dessa história. Entretanto, segue sendo necessário pensar sobre como vem sendo desenvolvida a prática dos professores e qual a relação dela com a atual produção de arte. Qual o repertório que está sendo apresentado para nossos alunos? Esse repertório ajuda a aproximá-los do universo da arte ou reforça estereótipos? Dialoga-se com a cultura visual dos alunos ou apenas são apresentados temas distantes de suas vivências? São inquietações que se buscarão desenvolver por meio de uma análise.

Nesse sentido, a primeira afirmação que se avaliou ser pertinente fazer é sobre a vida em um mundo cada vez mais repleto de imagens. Desde o nascimento, as pessoas têm contato com elas, seja por meio da televisão, dos jogos, das estampas de roupas e, mais recentemente, por meio das redes sociais. Essas imagens que cercam as pessoas cotidianamente são parte de uma cultura hegemônica que irá começar a guiar e definir certos padrões estéticos desde pequenos.

É importante partir dessa percepção e se pensar a prática em sala de aula. Ou seja, como é possível atuar durante as aulas de artes de forma que minimize a criação desses padrões ou, ao menos, que não os reforce?

Um caminho possível para isso é ampliar as referências apresentadas aos alunos. Isso implica em se buscar, permanentemente, novas e diversas produções artísticas como apoio. Não levar, para sala de aula, apenas as produções mais tradicionais, que são importantes, mas buscar todo tipo de referência.

Nesse processo de ler e contextualizar as produções, vai sendo construído, junto com os alunos, um olhar mais apurado, menos viciado, que possa ver uma imagem e interpretá-la.

Ao se considerar, ainda, o contexto histórico e o cotidiano dos estudantes, encontra-se mais um ponto a ser trabalhado e refletido. A tecnologia é sem dúvida algo presente no dia a dia dos jovens e interfere em seu modo de ver e agir no mundo. Se os educadores, sobretudo os professores de arte, ignorar esse fator, não conseguirão dialogar

com o universo desses alunos de modo mais pleno e poderá ocasionar um afastamento no diálogo com eles. Isso ainda poderá se tornar mais grave quando se trabalhar diretamente com imagens e com repertório cultural. E ocorre a pergunta: como podemos usar a tecnologia a favor dos conteúdos desejados? Torna-se preciso incorporá-la à sala de aula? Quais perigos podem acontecer quando isso é feito?

Por fim, outro aspecto abordado é sobre a metodologia empregada. Isto é, o modo como ela está se desenvolvendo durante as aulas e quais os significados e relevância dela para o desenvolvimento dos jovens. Para isso, é preciso retomar um pouco as transformações que o ensino da arte passou pelo país e buscar uma avaliação crítica, sem dúvidas também autocrítica, sobre a prática em sala de aula. Será que os docentes estão presos às metodologias que acabam se tornando esquemas fechados e engessados que afastam os estudantes? E ainda, como renovar as aulas e incorporar temas atuais sem abandonar os conteúdos programáticos? Ou será que é preciso rever a seleção de conteúdos que estão sendo utilizados?

É buscando auxiliar e minimizar essas questões, que se pretende desenvolver esse estudo. São questões que permearão o desenvolvimento do produto educacional aqui apresentado.

2 JUSTIFICATIVA

Diante do exposto na introdução deste trabalho sobre o conteúdo imagético da contemporaneidade, a educadora Sardelich (2006) inicia a sua reflexão partindo da abordagem de diversos autores sobre a importância da leitura de imagens. Entretanto, esses estudos que buscam interpretar a forma como o cérebro lê uma imagem, baseados em aspectos formais das produções artísticas, irão encontrar um limite em uma sociedade modernizada e informatizada. Limite esse que é o fator social que cada produção tem. Ou seja, uma interpretação de imagens que se restringe a seus aspectos tais como: ponto, linha, cor, figura, forma, expressividade do artista, entre outros, permite apenas identificar uma parte do potencial que essas imagens podem ter.

Seguindo essa linha de raciocínio, torna-se necessário trabalhar as imagens não avaliando apenas seus aspectos formais, mas também sua contextualização social, ou seja, em que contexto foi produzida, em que momento histórico se insere e por quem foi produzida.

É dessa compreensão que a formação do professor de artes se faz tão necessária. Uma formação que o permita fazer essa contextualização e que possa usar isso permanentemente em sala de aula desde as séries iniciais.

Entretanto, o que pode ser considerado mais relevante desse estudo feito por Sardelich (2006) é a compreensão apresentada sobre a cultura visual e como ela irá influenciar o sujeito. Essa compreensão destaca como os indivíduos estão constantemente cercados por imagens que compõem uma bagagem visual. Bagagem que nem sempre está presente nos conteúdos apresentados, mas que seria relevante ser incorporada às aulas de arte visuais ao invés de ser ignorada.

Ao se refletir sobre a prática das aulas em diferentes escolas, podem-se perceber duas dinâmicas comuns na forma como o trabalho é realizado pelos professores. A primeira é uma seleção de conteúdos que parte, em geral, de elementos da visualidade e traz poucas referências artísticas para os estudantes, além de possuir um foco na realização de trabalhos práticos. A segunda tendência é o trabalho focado em uma linha do tempo da história da arte, ou seja, é apresentada para os alunos uma ordem cronológica das diferentes produções artísticas ao longo do tempo. Porém, em geral, essa apresentação reserva um tempo curto em séries mais avançadas para apresentação da arte contemporânea. É claro que em alguns casos essas duas tendências se misturam. Em ambas as dinâmicas cabe uma indagação: como estamos trabalhando a arte contemporânea com os alunos?

Como dito, ao se seguir essas duas dinâmicas de ensino, pode-se cometer o erro de não apresentar as obras de arte produzidas na atualidade, o que limitaria, assim, o desenvolvimento dos alunos e não estimularia a aproximação dos mesmos com o universo da arte contemporânea. Com isso, torna-se comum, entre os alunos, um estranhamento com esse tipo de produção de arte e pouca vivência nos espaços culturais da cidade.

Antes de tentar responder essas perguntas e para evitar que se caia em superficialidades, como apenas afirmar a importância do uso de ferramentas tecnológicas ou expor como as produções atuais de arte as utilizam, é necessário retomar o significado do que é tecnologia, sobre o que estamos nos referindo exatamente quando usamos esse termo. É normal se ter visões diferentes sobre o que é tecnologia. Ao longo deste trabalho, o objetivo será tentar chegar a um denominador comum sobre esse conceito ao se colocar as suas vantagens, os limites que se incorre ao incorporá-las e quais problemas poderão surgir com seu uso em sala de aula. Trata-se de um debate aberto e sem um fim definido porque as tecnologias são dinâmicas em suas inovações e estas acabam por não serem utilizadas devidamente por causa da dificuldade dos professores em se atualizarem tecnologicamente por inúmeros motivos.

Ao se refletir sobre tais questionamentos, surge o desejo de desenvolver uma ferramenta tecnológica que atue como uma mídia educacional: um aplicativo.

Os aplicativos fazem parte do cotidiano das pessoas pelas facilidades oferecidas pelos *smartphones*, *tablets* etc. Sua leitura visual já está presa nos olhos e dedos, por meio do sistema *touch*, de seus usuários, tornando-os de mais fácil compreensão e, por isso, autoexplicativos. Seria um aplicativo que objetiva colaborar na atuação docente em sala de aula no que tange o trabalho com a cultura visual do aluno e as referências de arte apresentadas, sobretudo, as produções contemporâneas. A incorporação dessa ferramenta deverá ser de forma crítica, afim de incrementar processos e experiências vivenciadas dentro e fora das salas de aula.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

- Desenvolver uma ferramenta tecnológica, um aplicativo, que colabore com o trabalho do professor no uso de referências sobre obras de arte contemporâneas, a fim de minimizar a lacuna sobre esse tipo de produção, às vezes, existente nos planejamentos do ensino de artes visuais.

3.2 Objetivos Específicos

- Elaborar um banco de dados com imagens de produções artísticas contemporâneas;
- Aproximar os estudantes, jovens e crianças, do universo da arte, principalmente da produção contemporânea;
- Apresentar diferentes produções artísticas e análises críticas sobre elas;
- Estabelecer relações entre elementos da visualidade e as obras de arte apresentadas;
- Colaborar nas metodologias de ensino das artes visuais.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 A imagem e o ensino da arte

Antes de desenvolver o tema aqui proposto, é necessário realizar uma pequena reflexão sobre a importância da utilização de imagens durante as aulas de arte. Muito já se estudou sobre isso e diferentes concepções foram desenvolvidas.

Durante algum tempo, acreditou-se que o ensino da arte poderia se fundamentar na mera experimentação de materiais e recursos, e que no ato dessa experimentação, a capacidade criativa dos estudantes seria estimulada e desenvolvida. Nessa concepção, muito se temia o uso de imagens de obras de arte, pois estas poderiam reprimir a criação do aluno. Uma preocupação válida se tiver uma resposta a um ensino baseado na mera cópia de produções artísticas e com uma conclusão equivocada.

Outros estudos apontam para a importância de se trabalhar com o repertório cultural dos alunos e as imagens que estão presentes em seu cotidiano. Ou seja, um trabalho baseado na cultura visual dos jovens, assim como já exposto antes. Sardelich (2006) realiza um estudo sobre esse tema que é de extrema relevância.

Penso que trabalhar na perspectiva da compreensão crítica da cultura visual pode nos auxiliar a encontrar algumas frestas que, talvez deem passagem a outras formas de compreensão da realidade, de representações que não as hegemônicas, e a discutir uma representação reiterada de passividade, indiferença, apatia e rotina dos sujeitos em seus ambientes de aprendizagem. (SARDELICH, 2006, p. 469)

A concepção, aqui trabalhada, se apoia na utilização de imagens da cultura visual que envolve alunos e professores, mas, ao mesmo tempo em que busca aprofundar e exercitar o olhar por meio do exercício da leitura de imagens. Ou seja, compreende que a utilização de imagens de obras de artes durante as aulas, como também o uso de imagens presentes no nosso dia a dia são de fundamental importância para o desenvolvimento crítico, criativo e técnico dos alunos.

Compreende-se, ainda, que, desde muito novos, os sujeitos estão imersos em um universo repleto de imagens e, por isso, também é papel da escola, em especial das aulas de arte, desenvolver a interpretação crítica dessas imagens. É nesse sentido, que a educadora Barretti (2016) faz uma contribuição importante:

Desde muito pequenas as crianças estão frequentemente em contato com as mais diversas imagens, tanto da mídia (por meio de livros, de desenhos animados, revistas, cartazes), quando de colegas e adultos (irmãos mais velhos, primos, os pais e outros parentes). Estas experiências se vertem em fontes para a criação de imagens e servem de apoio inicialmente. Contudo, a educação no âmbito da escola precisa ir além, é por isso que aprender a olhar e ampliar o repertório a partir

de formas de arte é fundamental. O enriquecimento de fontes de criação se configura como tarefa indispensável de professores. (BARRETTI, 2016, p. 32).

Ao concordar com tais pensamentos, reforça-se como um dos objetivos do ensino de arte, seja para crianças ou jovens, a importância do exercício da leitura de imagens, a fim de promover, como define alguns autores, a alfabetização visual dos alunos. Para isso, torna-se indispensável a utilização de imagens das mais diversas origens, durante as aulas de arte.

Em atendimento a esse propósito, buscou-se, com este trabalho, pensar no desenvolvimento de uma ferramenta que explorasse a apresentação de imagens para os alunos, tendo como foco produções de arte contemporânea.

4.2 Inquietações sobre o trabalho com arte contemporânea na escola

Em referência ao que foi mencionado anteriormente, a concordância acerca da leitura de imagens, onde a leitura e a interpretação de imagens deveriam ser um dos objetivos das aulas de arte, fica notória a importância para a elaboração deste trabalho. Adiciona-se a isso, observações em alguns currículos escolares e a aplicação destes na prática docente, o que resulta em uma inquietação, um incômodo, ao se perceber que, em muitos casos, as imagens de produções artísticas apresentadas aos alunos se restringem a períodos passados. Ou seja, em geral, pouco se trabalha, nas escolas, as produções de arte atuais.

Ao identificar essa ausência, não está sendo afirmado que a apreciação, a leitura e o trabalho com obras de artes produzidas ao longo da história sejam irrelevantes ou de menor importância para o desenvolvimento dos alunos. Ao contrário, quer se dizer que todo o tipo de apreciação de imagens, sejam elas de obras clássicas, modernas, contemporâneas ou parte da cultura visual, mesmo que massificadas, é de grande valor para aulas de arte. O que se deseja chamar a atenção é sobre a ausência ou a superficialidade com que os planejamentos escolares vêm tratando as produções de arte contemporânea.

Muitas vezes, não é difícil encontrar no âmbito escolar, um estranhamento com trabalhos de arte produzidos atualmente. Frases repletas de “pré-conceitos” afirmam que esses trabalhos não podem ser considerados arte. Por vezes, os professores ao reagirem a essa frase, culpam os estudantes ou suas famílias por não possuírem essa compreensão, e acabam por reproduzir um discurso também preconceituoso. Entretanto, se esse jovem ou criança está dentro de um sistema de ensino onde ele possui uma disciplina (embora muitas vezes desvalorizada) dedicada a esse estudo, por que será que eles seguem tendo

essa compreensão equivocada? Será que não cabe aos professores de artes uma reflexão sobre como está ou se está sendo apresentado esse conteúdo?

É nesse sentido que cabe trazer o pensamento de Cunha (2016, p.104 e 105), no qual trabalha uma hipótese para essa questão.

Determinadas produções e movimentos artísticos, como Impressionismo, por exemplo, também nos causam conforto e não nos interrogam. Já a Arte Contemporânea, muitas vezes, produz outros efeitos e posicionamentos, como afastamento, repulsa, acolhimento, nojo, culpa, compaixão, entre outros sentimentos e pensamentos. Deste modo, a Arte Contemporânea, propositora de instabilidade de várias ordens, é difícil de ser apreendida, entendida e incorporada como Arte pela maioria das pessoas, talvez por isso, pouco presentes nas salas de aula.

Essa colocação é pertinente e acaba por responder em parte a origem da presente questão. Entretanto, procurou-se avaliar se não existiriam outros fatores que levariam a esse quadro. Como por exemplo, uma supervalorização do passado como a própria Cunha (2016, p.15) destaca, “pois há uma nostalgia da arte do passado nos ambientes escolares, impedindo um olhar atento e compreensível para o que se produz hoje”.

Outra hipótese pertinente é avaliar como ocorre a elaboração dos currículos escolares. Muitas vezes, estabelece-se uma linha do tempo na qual o aluno, ano após ano, vai avançando e conhecendo, cronologicamente, os diferentes períodos da história da arte e as transformações das sociedades. Desse modo, eles começam seu contato com a arte a partir do que muitos intitulam como pré-história e, apenas quando chegam ao ensino médio, começam a ter contato com produções mais recentes. Ou seja, esse aluno passa boa parte da sua vida escolar olhando apenas para o passado e, na maioria das vezes, não estabelece qualquer relação do que observa com o seu cotidiano, o que dificulta a apreensão dos conteúdos.

Tal dificuldade contribui para a cristalização de uma compreensão entre os alunos de que a arte é algo distante de seu tempo e de sua vida, algo inacessível. Na prática, por mais que professores se esforcem para preparar aulas e dinâmicas incríveis, estabelece-se um distanciamento entre esses jovens e o universo artístico. Como também, é pretendido que esse mesmo jovem, ao final de sua vida escolar, aprecie todo tipo de arte, o que pode se configurar como um pedido quase que abusivo e incoerente dos docentes. Aqui cabe uma reflexão sobre as práticas docentes: será que elas também não estão presas ao passado?

Para dialogar com esse pensamento, vale trazer mais um apontamento de Cunha (2016, p. 114):

As práticas escolares também estão vinculadas às concepções da Arte Modernista e em especial das Vanguardas Artísticas, nos modos de pensar, produzir e de estabelecer diálogos com a Arte. Assim, o paradigma que muitas vezes orienta o pensamento pedagógico em arte funda-se em critérios de Arte de um tempo e de uma sociedade que não é essa na qual vivemos. Deste modo, ao invés da maioria das pessoas, e principalmente nossos alunos/as, aproximarem-se da Arte do nosso tempo, rejeitam ao que foge dos fundamentos visuais e técnicos da arte da modernidade e se atemorizam no modo como a arte contemporânea, em especial a Conceitual, nos desafia a conhecê-la.

Além de uma reflexão sobre essa prática e suas debilidades, é importante também contextualizar em que condições o trabalho docente é realizado. Vale ressaltar que a realidade escolar que a maioria dos professores encontra é constituída por escolas com pouca estrutura física, o que limita os recursos que podem ser utilizados. No caso específico de arte, trabalha-se, no máximo, com dois tempos semanais com os alunos, quando, em regra, somente um é o mais presente, o que reforça um descaso com a disciplina de Artes, que até os dias atuais, luta pela sua importância na grade escolar. O que, ainda, corrobora com uma compreensão de que a arte na escola possui um papel auxiliar, recreativo e decorativo, o que colabora para que algumas coordenações pedagógicas coíbam e norteiem o trabalho do professor, fazendo com que este se distancie cada vez mais dos objetivos de suas aulas.

O ensino das artes visuais encontra-se diante de dois desafios. O primeiro é de os professores reverem sua prática e atualizá-la a luz de um pensamento da arte contemporâneo; e o segundo é a busca constante por reconhecimento como campo de saber específico e estrutura de trabalho.

4.3 Tecnologia e o ensino da arte

É difícil refletir sobre educação nos dias atuais e ignorar a influência da tecnologia no cotidiano dos estudantes. Desde pequenas, as crianças estão em contato com essas ferramentas e as manuseiam com muita facilidade, sendo parte integrante do dia a dia delas. Elas as utilizam para ver desenhos, vídeos, jogar, acessar redes sociais, tirar fotos, interagir em aplicativos de conversas e uma longa lista. Enfim, a rotina de uma criança hoje é marcada por essas ferramentas. Por isso, seria um equívoco ignorar essa realidade e seguir atuando em sala de aula como se estivesse com crianças e jovens de 15, 20 anos atrás. Entretanto, o questionamento central que se precisa apresentar é: como trabalhar com essa nova realidade? Até que ponto e como se pode incorporar essas ferramentas tecnológicas?

Os educadores de artes visuais deveriam observar dois pontos. O primeiro é o fato de serem usadas imagens de forma digital em sala de aula, ou seja, já se utiliza uma ferramenta tecnológica para auxiliar as aulas, porém não se cria o costume de se problematizar esse uso. E o segundo ponto é o fato das imagens digitalizadas serem disponibilizadas aos alunos sem a preocupação, em alguns casos, de se apresentar a evolução da fotografia: de como ela chegou até os dias atuais e como isso tem relação com o conteúdo programático de artes visuais. Além disso, dialoga-se pouco sobre a relação que a tecnologia possui com a arte e como os artistas se apropriam dela, sem se falar na falta de propostas para os alunos que considerem as experiências estéticas com essas ferramentas. Vale destacar a contribuição de Loyola e Pimentel (2011, p.10):

Por isso mesmo é preciso focar e tentar compreender de forma crítica a arte e o ensino da Arte na sua relação com o conhecimento e com a cultura de cada época e perceber que o foco principal nunca deve ser o equipamento em si, mas as ideias artísticas e usos que se podem fazer deles.

A maioria dos pesquisadores e críticos recomenda, tanto o uso na arte quanto no seu ensino, que dispositivos e equipamentos tecnológicos sejam usados em favor de preposições e ações estéticas.

Ao concordar com os autores, pode-se chegar à conclusão que se deve buscar alternativas para incorporar os recursos tecnológicos em sala de aula, problematizando-os e utilizando-os na produção de trabalhos práticos com os estudantes. A tecnologia pode ser uma aliada para uma das soluções sobre o problema de a arte contemporânea ser mais presente nas aulas de artes visuais. Por meio dela, pode-se ter acesso ao que se produz hoje e, ao mesmo tempo, propor trabalhos com uma estética contemporânea com a utilização dessas ferramentas, como certos artistas contemporâneos fazem.

Contudo, cabe destacar que há pelo menos um risco ao se incorporar esses recursos e discursos em aula: fazer uma adaptação ou apropriação da tecnologia de forma acrítica e automática. Se assim for feito, pode-se contribuir para que os alunos continuem a consumir essas ferramentas sem estabelecer qualquer crítica sobre elas, o que provocará um desserviço à educação. Silva (2013, 2016, p.853) utiliza o conceito de ideologização da tecnologia, isto é, quando se absolutiza essas ferramentas a ponto de elevá-las a ocupar o papel central em nosso cotidiano, que vale ser destacado:

Esse conceito de ideologização da tecnologia (absolutização da póiesis/tecnocentrismo) pode assumir uma dimensão heurística fundamental para a relação entre tecnologia e educação. O campo pedagógico, sem dúvidas tem sido fértil em adaptações passivas e acríticas de projetos tecnológicos, os quais muitas vezes, em vez de meios, tornam-se fins dentro do referido campo.

Sendo assim, é pertinente se avaliar a possibilidade de apropriação das tecnologias como colaboração para resolver certos conflitos pedagógicos, mas sempre mantendo a preocupação sobre essas ferramentas serem auxiliares e não se tornarem um fim em si mesmas. O trabalho do professor não acaba com o uso desses recursos, apenas começa e deve ser auxiliado por eles.

4.4 Ferramenta tecnológica

Tomando como base as reflexões apresentadas anteriormente, é elaborada uma ferramenta tecnológica que busca auxiliar o trabalho do professor em sala de aula, ao associar a tecnologia tão presente na vida dos alunos com a necessidade de se trabalhar a leitura de imagens e a aproximação dos estudantes das produções atuais de arte.

Ao refletir sobre a metodologia do ensino da arte nas escolas e ao observar práticas em sala de aula, percebe-se um equívoco recorrente: a não apresentação de referências de trabalhos de arte contemporânea ou uma apresentação muito superficial desse tema. Além dessa observação, nota-se também como que a tecnologia passou a ser parte das vidas das pessoas e, em especial, dos alunos. E, por isso, surge uma grande possibilidade de utilizá-la em sala de aula como aliada do docente. Até porque, além de auxiliar no trabalho docente, despertaria o interesse dos alunos por se tratar de algo tão familiar a eles.

Sendo assim, este trabalho se estrutura para o desenvolvimento de um aplicativo de referências de produções artísticas contemporâneas, o “AppPac”. O recorte cronológico para este projeto é o que pode ser entendido como contemporâneo, com o envolvimento das produções de meados da década de 50 até os dias atuais. Salienta-se que o foco principal desse aplicativo é a aproximação dos alunos com as produções atuais e, por isso, ele possui uma quantidade mais ampla de artistas que ainda estão ativos em suas produções e de exposições mais recentes.

Tal aplicativo de referências é uma mídia educacional cujo público-alvo são os estudantes das séries do ensino fundamental II, isto é, do sexto ao nono ano. É um aplicativo que pode ser instalado em vários tipos de *smartphones*, *tablets* e também poderá ser acessado via computador.

Dentro de suas funcionalidades, apesar do foco principal ser a produção contemporânea, estão a busca de imagens e análises críticas de obras de arte de todos os períodos históricos, ou seja, da pré-história à contemporaneidade. A pesquisa se dará por temas, a saber:

- elementos da visualidade: cor, espaço, forma, luz, ponto, linha, texturas etc. Cada elemento terá uma série de obras de arte que possam se

relacionar com ele. Por exemplo: no item cor, podemos ter obras de Henri Matisse, Hélio Oiticica e de Angela Dass, artistas de períodos históricos distintos e que, de forma diferente, possuem trabalhos que dialogam com o elemento cor. Cada obra apresentada possuirá um texto breve e com uma linguagem informal que estabelece a relação dos trabalhos com a cor.

- linha do tempo da história da arte: apresentará imagens do que foi a produção artística em determinado período, além de possuir pontes com a atualidade. Por exemplo: quando o aluno iniciar uma pesquisa sobre o Egito, ele terá imagens da produção da Antiguidade, mas também uma seleção de imagens atuais e, principalmente, desse país ou dessa região que dialoguem entre si e problematizem esse período.
- espaços expositivos da cidade, seus acervos e exposições temporárias: esse tema necessitará de atualizações periódicas e, por conta disso e visando uma troca de experiências, terá uma ferramenta de sugestão, onde tanto os alunos como os professores poderão enviar ideias de trabalhos artísticos e possíveis relações que podem ser estabelecidas com os temas do aplicativo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das reflexões aqui desenvolvidas, pôde ser possível perceber que ainda se tem muito a avançar no campo do ensino da arte. A primeira conclusão está na identificação de que, hoje, comete-se um equívoco ao não se apresentar ou apresentar de forma rápida e superficial as produções de arte contemporânea. Esse equívoco pode ocorrer por conta de um conjunto de fatores que vai desde a desvalorização do ensino da arte nas escolas até uma lacuna presente nos professores de arte que ainda permanecem presos a determinados esquemas de aulas.

Torna-se necessário, então, buscar resoluções que ajudem a superar essa lacuna. Como cabe destacar o uso de tecnologias que pode e deve colaborar com a solução dessa questão. Desse modo, pode-se pensar na construção de uma ferramenta tecnológica que ajude os professores a trabalharem com arte contemporânea em suas aulas, sem perder de vista que a utilização mal empregada, isto é, de forma acrítica, pode fazer com que a mesma seja utilizada como um fim em si mesma.

É buscando auxiliar e minimizar essa questão, que se tornou objetivo central deste projeto o desenvolvimento de um aplicativo, uma ferramenta muito familiar para os alunos, que traga uma série de referências artísticas atuais, mas também de outros períodos históricos.

O aplicativo não substitui o trabalho do professor. É pensado como uma ferramenta colaborativa e uma forma de aproximar os alunos das obras de artes, sobretudo, das produções contemporâneas, ao mesmo tempo em que estimulará sua curiosidade e apreciação das produções artísticas.

6 REFERÊNCIAS

BARRETTI, Maria Carolina. Do ler ao fazer: o papel da leitura nas situações de produção de imagens em sala de aula. In: ARANHA, Carmen; IAVELBERG, Rosa (orgs.). **Simpósio Espaço da Mediação: A arte e suas histórias na educação**. São Paulo: MAC-USP, 2016. p. 27-36.

CUNHA, Susana R. V. da. Questionamentos de uma professora de arte sobre o ensino de arte na contemporaneidade. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (orgs.) **Cultura da Imagem: Desafios para arte e a educação**. Santa Maria: UFSM, 2012. p. 99-123.

LOYOLA, Geraldo F.; PIMENTEL, Lucia G. Ensino de arte e tecnologias contemporâneas: considerações sobre a simulação e a percepção de tempo e espaço nas relações humano-máquina. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 12., 2013, Universidade de Brasília. **Anais [...]** Local do evento: MediaLab/UFG, 2013. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/GeraldoLoyola.pdf>. Acesso em: 05. Mar. 2018.

SARDELICH, Maria Emilia. Leitura de imagens e cultura visual e prática educativa. **Cadernos de Pesquisa**, Curitiba, PR, v. 36, n. 128, p. 451-472, maio/ago. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v36n128/v36n128a09.pdf>. Acesso em: 07. Mar. 2018.

SILVA, Gildelmarks Costa. Tecnologia, educação e tecnocentrismo: as contribuições de Álvaro Vieira Pinto. **Revista Brasil Estudos Pedagógicos**, Brasília, DF, v. 94, n.238, p. 839-857, set./dez. 2013.

Luiza Carrera Jardineiro

Vera Rodrigues de Mendonça

**AppPAC- APLICATIVO DE REFERÊNCIAS DE
ARTE CONTEMPORÂNEA**

**Inquietações e possibilidades sobre o
ensino da arte contemporânea**

Rio de Janeiro, 2019

AppPAC- APLICATIVO DE REFERÊNCIAS DE ARTE CONTEMPORÂNEA

Inquietações e possibilidades sobre o
ensino da arte contemporânea

RESUMO

Trata-se de um produto educacional que une tecnologia a conteúdos da história da arte e pretende ser uma mídia educacional destinada a colaborar com o desenvolvimento das aulas de artes visuais, sobretudo, quanto às produções contemporâneas. Seu público alvo são os professores de artes visuais inseridos tanto em escolas públicas como privadas e jovens e crianças estudantes do ensino médio e fundamental II. É um aplicativo de fácil acesso, que pode ser utilizado em diferentes dispositivos e pode ser instalado gratuitamente, facilitando, desse modo, o alcance de diferentes setores sociais. Possui também facilidade para ser manuseado. Pretende-se, com este produto, auxiliar os professores em suas aulas de modo a utilizarem mais referências artísticas contemporâneas e ainda aproximar e despertar o interesse dos alunos para essas produções e para o universo da arte como um todo. Por isso, foi pensada uma ferramenta tão comum aos jovens de hoje em dia. Busca-se, então, atrelar a arte, a educação e a tecnologia.

Palavras-chave: Arte. Educação. Tecnologia. Aplicativo. Contemporâneo.

SUMÁRIO

1 Apresentação	30
2 Sobre o tema do produto educacional	31
3 O aplicativo de referências de arte contemporânea.....	32
4 Aparência das telas do AppPac	34
5 Como o professor pode utilizar o AppPac.....	47
6 Como o aluno pode utilizar o AppPac	49
7 Considerações finais.....	51
8 Referências	51

1 Apresentação

Este aplicativo é uma ferramenta que busca ajudar o trabalho docente, pois nele pode-se ter acesso a um banco de dados de imagens que podem ser utilizadas nas aulas de artes visuais, mas se tendo em mente que ele não substitui a atuação do professor.

Na verdade, ele só se torna uma prática pedagógica se o professor o utilizar em seu planejamento e os docentes fizerem a mediação entre o aluno e os conteúdos nele presentes. Sem essa “parceria”, este aplicativo se resume apenas a uma ferramenta de busca e pesquisa, até bem válida, porém insuficiente para os objetivos propostos em seu projeto.

A intenção é de colaborar com os professores de arte a construir aulas que cada vez mais estimulem seus alunos a apreciar o universo artístico e ampliar seus repertórios culturais. Muitas vezes, o professor, imerso nas dificuldades do dia a dia, como a falta de tempo, o acúmulo de muitas turmas, fica preso a planejamentos de aulas antigos e referências mais tradicionais da arte.

Nesse sentido, o aplicativo pode ajudar o professor a ampliar seu repertório, pois pode realizar sua busca por meio de temas relacionados ao que pesquisa. Assim, quando for dar uma aula cujo tema seja formas, por exemplo, pode realizar uma busca no aplicativo de trabalhos que se relacionem com esse tema.

Não se deseja com isso afirmar que utilizar referências artísticas consagradas seja algo ultrapassado. O propósito é ampliar o repertório e apresentar aos alunos o que está sendo produzido atualmente.

Outra questão importante é perceber que há diferentes realidades sociais e econômicas no país e, sem dúvida, o acesso à internet ainda não é universalizado. Por isso, o AppPac é um aplicativo gratuito, que ocupa pouca memória nos aparelhos celulares, além de poder também ser acessado pelo computador e com uma funcionalidade que permite baixar as imagens e os textos gratuitamente.

Sendo assim, este aplicativo se configura como um modo de atualizar tanto o professor como o aluno em qualquer local com acesso à internet para realizar suas pesquisas e salvá-las para que, em um momento posterior, sejam trabalhadas em aula, caso a escola não possua internet.

Para concluir, o AppPac pretende, acima de tudo, valorizar o ensino da arte e compreende que o trabalho docente precisa estar permanentemente tentando aproximar as crianças e os jovens desse universo que, por vezes, parece ser tão distante de suas realidades.

2 Sobre o tema do produto educacional

O aplicativo de referência de arte contemporânea, o AppPac, tem como tema central ampliar o repertório de produções artísticas apresentado aos alunos durante as aulas de arte. A sua elaboração parte de uma reflexão acerca das práticas pedagógicas nas aulas de artes visuais onde identifica, como fundamental, o trabalho com a apresentação, a contextualização, a apreciação e a leitura crítica de obras de arte. Dessa forma, colabora com a promoção daquilo que alguns pensadores da área classificam como alfabetização visual de nossos alunos.

O aplicativo faz um recorte temporal e temático em seu acervo e trabalha, prioritariamente, com arte contemporânea. Esse recorte é proposital porque se baseia na hipótese de que há, nas práticas pedagógicas, uma lacuna em relação ao trabalho com arte contemporânea. O que é considerado, aqui, de grande importância para formação do estudante que eles tenham contato com as produções artísticas de seu tempo. Essa aproximação do aluno com o universo da arte contemporânea deveria ser tomada como algo mais espontâneo, tendo em vista que as obras de arte são parte da cultura de uma sociedade. Se os jovens e crianças não acompanham essas produções, eles se distanciarão de uma parte de sua própria cultura.

Desse modo, o tema central do aplicativo traz à tona uma reflexão sobre a nossa prática pedagógica. Por que é tão difícil incorporar essa temática em nossos planejamentos? Precisamos, por mais difícil que seja a nossa realidade, a falta de tempo e os limites muitas vezes impostos pelos programas curriculares, trazer para nossas aulas de arte visuais o que está se pensado e produzido em arte, hoje. São diversos trabalhos em diferentes formatos que, muitas vezes, dialogam com temas tão caros e presentes no cotidiano dos estudantes.

Além disso, é notório que os jovens e crianças costumam apresentar um estranhamento com as produções de arte atuais. O AppPac nos auxilia a diminuir esse estranhamento por deixar os alunos mais próximos dessas produções. E ainda, quanto

maior o repertório apresentado aos estudantes, melhor será sua aprendizagem e suas reflexões.

Pode-se trabalhar com comparações de diferentes épocas como, por exemplo, observar como o negro foi representado ao longo da história da arte e como os artistas negros contemporâneos tratam esse tema. Desse modo, um tema central se relaciona com outro tema por causa do formato utilizado no aplicativo.

Cabe destacar, com isso, a importância de os docentes dialogarem com as ferramentas tecnológicas e usá-las a seu favor durante as aulas. O uso de uma ferramenta tecnológica também os aproxima do universo dos estudantes. Para eles, passa a ser mais fácil e mais prazeroso ver um conteúdo pedagógico em um formato tão familiar.

3 O aplicativo de referências de arte contemporânea

O aplicativo **AppPac** de referências de arte contemporânea é uma mídia educacional que tem como público alvo professores e estudantes do ensino fundamental II e médio. Por se tratar de uma ferramenta que necessita do domínio da leitura, é recomendável essa faixa de escolarização, o que não impede que um professor queira utilizar o aplicativo como ferramenta de busca de imagens para uma aula que dará no ensino fundamental I.

Apenas não recomendamos que o AppPac seja utilizado durante as aulas como prática pedagógica nas séries iniciais, pois seu conteúdo é mais adequado a alunos de 11 anos em diante. Além disso, por vezes, as crianças mais novas podem não apresentar maturidade suficiente para lidar com um aparelho celular ou acessar um site qualquer durante a aula.

O aplicativo faz um recorte temporal e temático para a formação de seu banco de dados e trabalha prioritariamente com arte contemporânea.

Ele pode ser instalado em todos os tipos de *smartphones*, *tablets* e também poderá ter acesso via computador. Para utilizá-lo, o professor ou o aluno deverá baixá-lo em seu aparelho celular ou acessá-lo pelo computador. É necessária a criação de um usuário e uma senha. Ao realizar essa operação a pessoa passa a ter um “perfil” no aplicativo que permite sua navegação e que sejam arquivadas suas buscas, caso o deseje.

Suas funcionalidades são as de busca de imagens e análises críticas de obras de arte da contemporaneidade. Possui uma barra de busca geral, onde o usuário pode realizar uma pesquisa ampla e genérica, e uma barra lateral que direciona a sua pesquisa por temas.

O primeiro tema é os elementos da visualidade. Ao clicar nesse ícone, os usuários são levados a uma segunda tela onde encontram-se subitens como: cor, espaço, forma, luz, ponto, linha, texturas etc. Cada subitem possui uma página própria onde se encontra uma série de obras de artes que possam se relacionar com ele. Por exemplo, no item cor, podemos ter obras de Hélio Oiticica, Angélica Dass e Adriana Varejão, artistas de períodos históricos distintos e que, de forma diferente, possuem trabalhos que dialogam com o subitem cor. Cada obra apresentada possui um texto breve, com uma linguagem informal que estabelece a relação dos trabalhos com o item.

O segundo tema é uma linha do tempo da história da arte que tem como finalidade ampliar o repertório imagético, cronologicamente. Ou seja, apresenta, para os usuários, imagens do que foram as produções artísticas em determinado período selecionado e as relaciona com produções da atualidade. Sendo assim, quando é iniciada uma pesquisa sobre o Egito, por exemplo, são mostradas imagens da produção do Egito antigo, mas também uma seleção de imagens atuais e, principalmente, a produção desse país ou dessa região que dialoguem com outras regiões do mundo, ao mesmo tempo que problematizam esse período. Para citar mais um exemplo desse tema, ao selecionar o subitem de arte indígena, se abrirá um conjunto de artistas indígenas da atualidade como Jader Esbell, artista indígena Macuxi da Amazônia.

O terceiro tema da barra lateral apresenta espaços expositivos da cidade, seus acervos e suas exposições temporárias. Como se trata de em um aplicativo que busca ampliar as referências e que traz elementos atuais, esse tema necessita de uma atualização periódica. Por conta disso e visando uma troca de experiências, possui uma ferramenta de sugestão, onde tanto os alunos como professores podem enviar ideias de trabalhos artísticos e possíveis relações que podem ser estabelecidas com os temas.

O quarto e último tema da barra lateral apresenta a possibilidade de se associar mais de um item para busca. Ou seja, caso o usuário deseje encontrar obras de arte que se relacionem com o conteúdo cor e espaço, há a possibilidade de fazer essa associação nessa funcionalidade do aplicativo.

4 Aparência das telas do AppPac

O aplicativo tem a intenção de atingir diferentes setores sociais e perfis de usuários, dentro do recorte do seu público alvo. Dessa forma, a sua programação, desde as funcionalidades até a aparência visual, foram pensadas para alcançar esse objetivo.

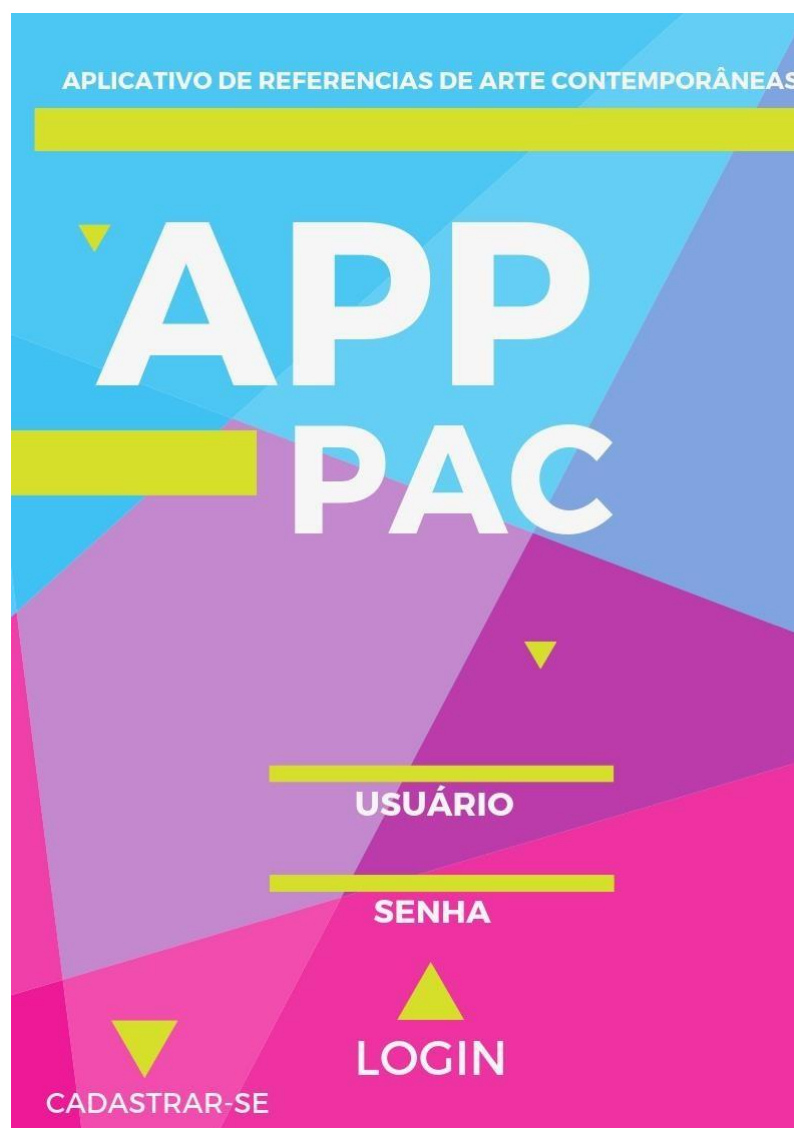
Desse modo, o AppPac possui funcionalidades simples de serem acessadas e utilizadas. Com comandos bastante diretos e nítidos, cada ícone possui apenas um comando que direciona o usuário a uma nova tela com o resultado de sua busca. Os termos utilizados para descrever o ícone também são simples e diretos. Por exemplo: se desejar acessar a página onde estão relacionados os espaços expositivos da cidade, basta clicar no ícone que se chama “espaços culturais”.

Ao seguir essa mesma lógica, foi elaborado todo seu visual gráfico, sua visualidade que busca atender dois pontos centrais que se complementam e são indispensáveis para o seu sucesso: o primeiro é para sua melhor funcionalidade e nitidez das informações, pois o visual deve estar a serviço de facilitar sua navegação. E o segundo, é possuir um visual atraente, agradável esteticamente às crianças, jovens e adultos.

Sendo assim, a aparência de suas telas é simples e não apresenta muitos elementos visuais, para não confundir o usuário, dando destaque apenas para o que é de seu interesse, o acesso que procura fazer. Seus ícones (elementos visuais que são utilizados para determinar cada funcionalidade) são elaborados com formas simples e cores que contrastam com o fundo. A fonte utilizada para os textos presentes no aplicativo, sejam textos longos ou títulos, também foi escolhida para ser a mais simples possível para facilitar a leitura dos usuários e a sua compreensão. Para atrair as pessoas, possui uma paleta de cores vivas que se destacam entre si, mas ao mesmo tempo passam a sensação de leveza e descontração para não cansar a visão do usuário. Por fim, quando for observada uma obra de arte, o aplicativo neutraliza as cores do fundo para que a imagem não sofra alterações ou polua a visão do usuário.

A seguir, é exposta uma demonstração da aparência das principais telas.

1)



Fonte: acervo da autora (2019).

Esta é a tela inicial do aplicativo. O usuário, assim que baixar e instalar o AppPac em seu aparelho celular, ao clicar em seu ícone, seguirá para esta tela. Quando estiver realizando o seu primeiro acesso, deverá clicar em “cadastre-se aqui” e realizar um cadastro simples, com nome e senha (imagem 2). Assim que seu cadastro for realizado, retornará a tela inicial aonde deverá preencher o campo “usuário” com seu nome de cadastro e o campo “senha” com sua senha cadastrada.

Se a pessoa estiver acessando via computador ou *tablet*, deverá realizar a mesma operação, e a imagem que aparecerá nos dispositivos é similar a esta acima, podendo sofrer apenas algumas alterações.

2)

App/Pac

Cadastro

Nome:

Email:

Cidade/Estado:

Cadastral senha:

CADASTRAR

Fonte: acervo da autora (2019).

A pessoa que pretende utilizar o aplicativo pela primeira vez, terá que, antes de começar a sua navegação, realizar um simples cadastro. Esse cadastro é importante pois cada pessoa tem o seu perfil de usuário, onde poderá salvar suas buscas e imagens de pesquisas. Além disso, o cadastro personaliza mais o aplicativo. Esse acesso para cadastro poderá ser efetuado via telefone celular, computador ou tablet.

Na imagem acima, é apresentada uma simulação de como será essa tela de cadastro. O primeiro campo apresentado é o nome do usuário. O segundo campo deverá ser preenchido com o e-mail do usuário (isso é importante pois o aplicativo poderá enviar notificações via e-mail). No terceiro campo, o usuário deverá preencher sua localização

(cidade e estado), pois sem essas informações o aplicativo não consegue configurar as “dicas” de espaços culturais e exposições da cidade. Por fim, deve-se cadastrar uma senha para manter sua conta segura no aplicativo. Ao término do preenchimento de todos os campos, a pessoa precisará selecionar o espaço “cadastrar” e aguardar que o aplicativo faça a atualização de seus dados.

3)



Fonte: acervo da autora (2019).

Nesta imagem, apresenta-se uma demonstração da segunda tela do aplicativo onde se encontra o perfil do usuário. O perfil do usuário é a primeira página que aparece após realizar o *login* na página anterior. Nesse perfil, é permitido, ao usuário, personalizar a sua página, incluindo o seu nome e sua fotografia. Caso não deseje incluir uma fotografia, a pessoa pode inserir algumas ilustrações oferecidas pelo próprio aplicativo, como pode ser visto na imagem acima. Logo após o nome do usuário, tem-se a possibilidade de consultar as últimas pesquisas realizadas por meio do aplicativo em ordem cronológica,

mesmo que o usuário não as tenha salvo. Na funcionalidade “arquivo”, o professor ou o estudante poderá arquivar imagens e textos pesquisados pelo AppPac para que tenha a possibilidade de imprimir e salvar em outros dispositivos, quando não tiver acesso à internet. O último *link* da tela do usuário leva ao “início”, ou seja, à tela principal do aplicativo, onde se iniciam as pesquisas.

4)



Fonte: acervo da autora (2019).

Ao clicar no ícone de “início” no perfil do usuário, abre-se a tela onde se encontram suas funcionalidades de pesquisas, como visto na imagem acima.

Na primeira barra de pesquisa, onde está a imagem da lupa, o usuário pode realizar uma pesquisa ampla e genérica: pode digitar o nome de um artista que deseja pesquisar, o nome de uma obra de arte, um estilo artístico, um determinado período da história, algum elemento visual ou frases soltas. Ou seja, essa funcionalidade permite o acesso a todo o conteúdo do aplicativo e relaciona a pesquisa de forma bastante ampla.

Ao acessar a segunda barra de pesquisa “elementos da visualidade”, o usuário é redirecionado para outra tela na qual irá orientar sua busca para conteúdos que dialoguem com os elementos visuais como cor, forma, textura etc.

A terceira barra de busca “linha do tempo”, quando acionada, também direcionará para outra tela onde será mostrada uma linha do tempo da história da arte.

Na quarta barra de busca “espaços culturais”, o usuário terá acesso a uma lista de espaços culturais da sua cidade, isto é, que se relacionará ao local que o mesmo incluiu durante seu cadastro.

Dando continuidade, no campo “associar buscas”, o usuário terá acesso a uma página onde ele pode relacionar diferentes tipos de busca, ou seja, consultar temas ou palavras que se relacionem de alguma forma com aquilo que deseja pesquisar.

E por fim, no ícone “sugestões”, a pessoa, seja ela estudante ou professor, poderá enviar sugestões de atualizações ao aplicativo.

5)



Fonte: acervo da autora (2019).

Na imagem anterior, é apresentado um exemplo de como seria a realização de uma busca ampla na primeira barra de pesquisa que o aplicativo apresenta, nomeada como “busca”.

O usuário deverá clicar em cima da palavra “busca” e, em seguida, digitar o que deseja procurar. Não é necessário formular uma frase completa, o aplicativo já identificará seu desejo com apenas palavras soltas. No exemplo que damos acima, o usuário digitou o nome do artista e um tema genérico. O resultado que o aplicativo apresenta é o trabalho desse artista específico que aborda o tema solicitado. Para se obter mais informações sobre essa busca, será necessário clicar em cima da imagem apresentada. Vale ressaltar que, dependendo da pesquisa, pode-se ter mais de um resultado e caberá ao usuário selecionar o que lhe for mais conveniente.

6)

The screenshot shows a search result for Paulo Nazareth's series "Notícias da América" (2011). The interface has a pink and blue background with a magnifying glass icon in a yellow triangle. The text "App/Pac" is in the top right. Below the title, there are two photographs. The first photo shows a group of people in a room with a sign that says "VENDO MI IMAGEN DE PROBLEMA". The second photo shows two men sitting on a bench, one holding a sign that says "LLEVO RECADOS A LOS E.U.A.". To the right of the photos is a descriptive text in Portuguese. At the bottom right, there is a yellow triangle with the word "Continua".

PAULO NAZARETH
SÉRIE "NOTÍCIAS DA AMÉRICA" - 2011

Na série "Notícias da América", Paulo percorreu diferentes cidades da fronteira entre o México e EUA. Realizou fotos de paisagens e pessoas com cartazes com dizeres. Seu trabalho pode ser interpretado como uma crítica aos estereótipos criados na sociedade globalizada...

Impressão fotográfica sobre papel algodão 30X40 cm

Impressão fotográfica sobre papel algodão

Continua

Fonte: acervo da autora (2019).

Na imagem acima, é apresentado o que acontecerá quando for selecionado o resultado de uma busca. Automaticamente, após clicar em cima da imagem, o AppPac direcionará o usuário para uma tela onde as imagens da obra serão ampliadas e poderá haver mais de uma obra. Ao lado das imagens mostradas, um breve texto será apresentado com a descrição da obra e alguns comentários críticos sobre o trabalho do artista. O texto será escrito em uma linguagem informal e simples a fim de permitir que diferentes públicos o compreenda. Se for do desejo do professor ou do aluno observar apenas as imagens, ele deverá clicar em cima da mesma para ampliá-la em tela cheia.

Por fim, dependendo do tamanho do trabalho do artista ou da quantidade de imagens necessárias, o aplicativo organizará essas imagens em uma segunda tela e, para ter acesso a essa tela, será necessário clicar em “continua”.

7)



Fonte: acervo da autora (2019).

A segunda barra de pesquisa que o aplicativo oferece é nomeada de “elementos da visualidade”. Quando o usuário clicar sobre essa barra, o AppPac o direcionará para tela que vemos acima. Nessa tela, são mostrados ícones que são nomeados com diferentes elementos da visualidade: cor, forma, textura, volume, linha e luz. Em cada um desses itens, o aplicativo oferecerá uma seleção de obras de arte e trabalhos artísticos de diferentes períodos que possam se relacionar com o item selecionado. Para ter acesso a essa página, bastará clicar sobre o ícone com o elemento visual desejado.

8)



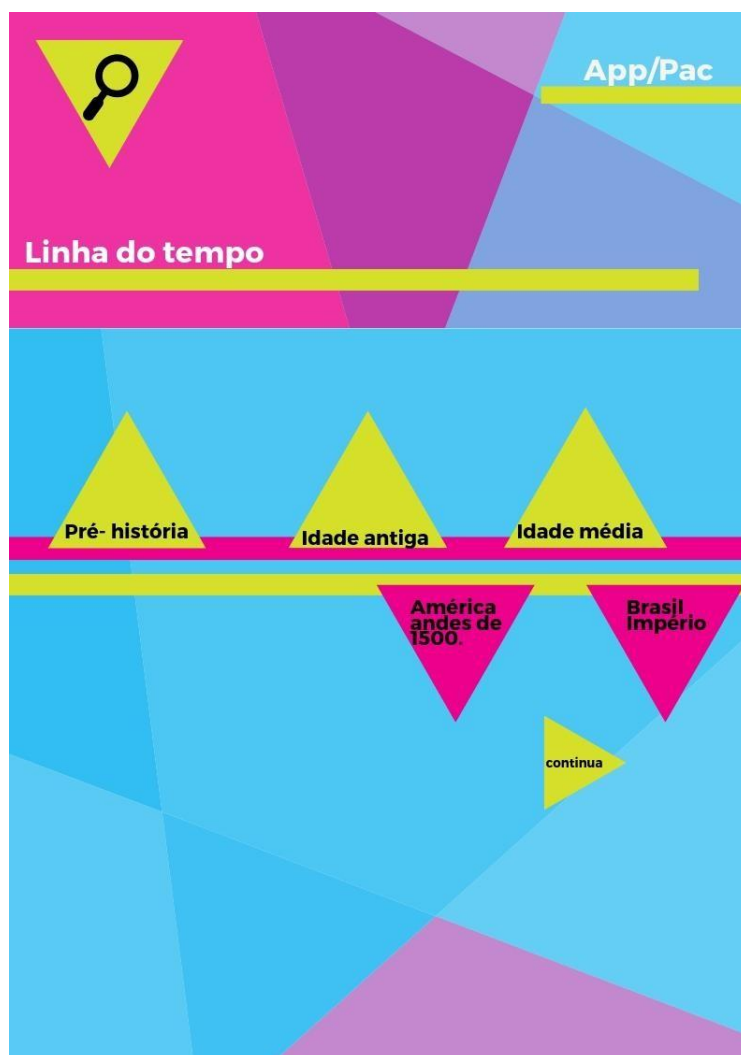
Fonte: acervo da autora (2019).

Na imagem acima, é mostrado um exemplo de como seria caso o usuário do aplicativo selecionasse o ícone nomeado “cor”, presente na segunda tela de pesquisa descrita, anteriormente. Após clicar sobre o ícone “cor”, o AppPac o direcionará para o resultado de sua pesquisa ao apresentar várias obras de arte que se relacionem com esse

elemento visual. Essa apresentação se coloca em forma de um mural, onde são apresentados a imagem da obra com seu respectivo nome e o artista que a criou com o ano de sua realização. Se o usuário desejar mais informações sobre essa obra ou procurar saber como ela se relaciona com o ícone escolhido, ele deverá clicar sobre a imagem para ser direcionado a uma nova tela. Ali, ele encontrará o detalhamento dessa obra e uma análise crítica sobre a mesma, conforme foi apresentado na imagem 6.

Por fim, como as possibilidades de se relacionar uma obra de arte com algum tema são múltiplas, o aplicativo oferecerá uma seleção de obras bem vasta e, por isso, o ícone “continua” é apresentado para ser clicado, caso interesse a visualização de outras obras de arte.

9)

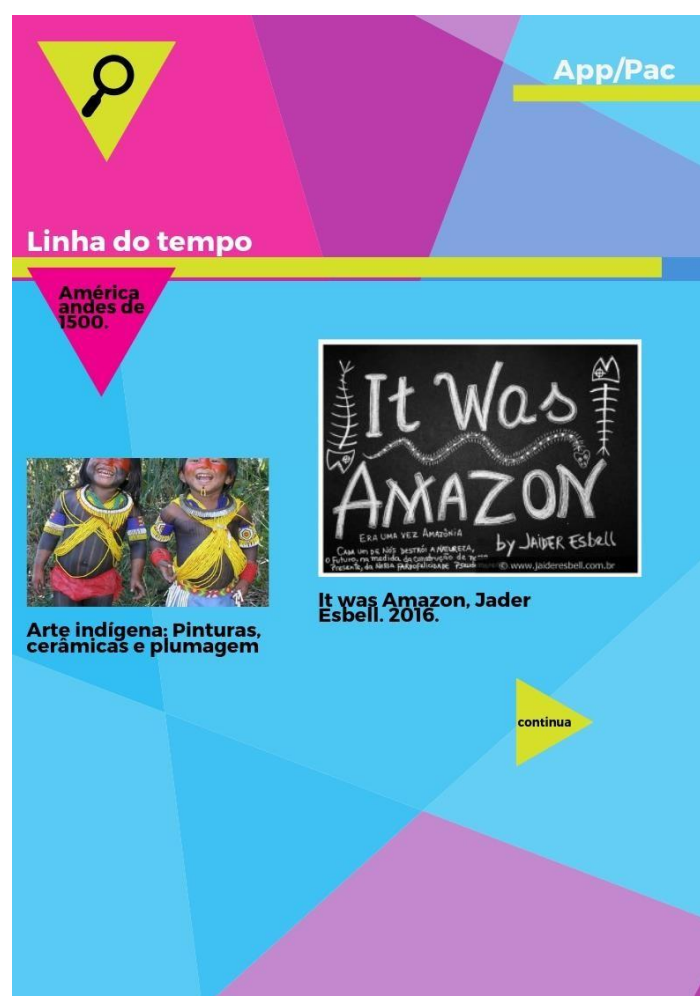


Fonte: acervo da autora (2019).

A terceira barra de pesquisa oferecida pelo aplicativo é nomeada de “linha do tempo”. Essa nomeação é dada porque, nesse espaço, será apresentada, ao usuário, uma seleção de obras organizada por períodos históricos, em ordem cronológica.

Nessa tela, serão apresentadas duas retas com ícones que correspondem ao período histórico. Ao clicar sobre esses ícones, o usuário será direcionado para tela seguinte onde encontrará as produções artísticas correspondentes. O AppPac organiza essa linha do tempo em duas barras porque destina a barra inferior, à América Latina e ao Brasil. Dessa forma, tem-se uma forma mais didática de se apresentar os períodos da história a fim de facilitar a compreensão dos alunos e a percepção dos acontecimentos históricos e artísticos.

10)



Fonte: acervo da autora (2019).

Ainda dentro a demonstração de como funcionará a ferramenta de busca “linha do tempo”, na imagem anterior, é apresentada a tela para qual o usuário será direcionado quando clicar no ícone “América antes de 1500”.

Uma das intenções do AppPac é a associação de obras de arte de diferentes períodos. Nesse espaço, além de se apresentar o que foi produzido de arte naquele período histórico, o usuário terá a possibilidade de ver obras de arte contemporâneas que se relacionam, de algum modo, com o tema ou período. No exemplo acima, além do ícone que consta com obras de arte indígenas antigas, é apresentado um artista indígena e um de seus trabalhos que é parte da cena contemporânea. Por fim, nessa tela também será encontrado o ícone “continua” porque os resultados dessa pesquisa são múltiplos e não é possível organizar todos em uma mesma tela.

11)



Fonte: acervo da autora (2019).

A última barra de busca do AppPac é nomeada de “espaços culturais”. Ao se clicar nessa barra, o usuário será direcionado a tela que vemos na imagem anterior.

Nessa funcionalidade do aplicativo, será apresentada uma listagem dos espaços culturais da cidade a qual o usuário indicou em seu cadastro. Esses espaços culturais serão representados por um ícone triangular que conterá o nome do local. Quando for selecionado esse ícone, o usuário será direcionado para uma nova tela onde haverá informações básicas do espaço, como: endereço, horário de funcionamento, endereço oficial do site, descrição mínima do espaço, do acervo e serão apresentadas algumas imagens do local. Embora as opções sejam de museus da cidade, o aplicativo apresentará uma lista ampla e diversificada desses espaços.

5 Como o professor pode utilizar o AppPac

Como já citado anteriormente, o Aplicativo de Referências de Arte Contemporânea é uma mídia educacional que tem como um de seus públicos alvos o professor. Nesse sentido, cabe uma breve explicação de como o aplicativo pode auxiliar o trabalho do profissional que atua com ensino da arte.

A primeira intenção da criação do aplicativo é a possibilidade de se utilizar uma ferramenta tecnológica durante as aulas de modo a torná-las mais atraentes para as crianças e jovens.

O professor pode incorporar o aplicativo em sua metodologia em sala de aula. É comum nas aulas de artes visuais a utilização de livros, reproduções ou projeções de imagens para exemplificar o que está sendo apresentado a fim de possibilitar uma análise de obra de arte e exercitar a leitura visual. Ou ainda, utilizar esses recursos para apresentar e contextualizar um artista e suas produções. Entretanto, essa dinâmica tão fundamental para aulas de artes exige do professor um planejamento anterior intenso, que ainda deve ter a disponibilidade de recursos como projetores, que em muitos locais de trabalho são uma raridade ou se perde muito tempo para instalá-los.

Sendo assim, o AppPac pode auxiliar com essa questão, pois os alunos e o professor passam a ter condições de acessar diversos conteúdos e imagens durante as aulas sem que o docente tenha que, em um momento anterior, realizar essa seleção de imagens. Ou seja, se o professor pretende em uma aula falar sobre instalações de diferentes artistas, após introduzir o conteúdo e, como parte da dinâmica da aula, pode

solicitar que seus alunos façam uma pesquisa sobre esse tema no aplicativo. Depois podem juntos analisar o resultado. Ou ainda, se o educador já tem em seu planejamento que irá trabalhar com uma obra de arte específica, pode solicitar que, no início da aula, todos os alunos acessem, pelo aplicativo, a imagem dessa obra para depois dar continuidade a sua aula, observando, coletivamente, esse trabalho artístico.

Dessa forma, o aplicativo tem a potencialidade de tornar-se parte integrante dos planejamentos de aula dos professores de arte. Porém, para além do planejamento, essa ferramenta pode ajudar a solucionar imprevistos recorrentes nas aulas de arte. Como por exemplo, durante a aula algum aluno perguntar algo sobre um conteúdo anterior que, por algum motivo, aquela aula o levou a fazer alguma relação. Pode ser que o professor não tenha essa imagem para mostrá-la. Com o AppPac, essa questão se solucionaria em alguns minutos, já que seria possível realizar essa busca no mesmo momento do debate. Outro imprevisto comum se dá quando, durante a aula, o professor pode se lembrar de uma associação possível que ajudaria os alunos a compreender melhor o debate e não ter a imagem para mostrar. Da mesma forma como na situação anterior, esta estaria solucionada com o acesso ao aplicativo.

Outra possibilidade válida de utilização do aplicativo durante as aulas é ele se tornar uma ferramenta de estímulo para os alunos conhecerem espaços culturais da cidade. O professor durante a aula pode lembrar de uma exposição que está acontecendo e que se relacionada com o conteúdo da aula. Ele poderá solicitar aos alunos que acessem o AppPac para conhecer um pouco do local da exposição, como também verificar horários de funcionamento, como chegar e, desse modo, motivá-los a irem até lá.

Outro recurso viável é as propostas dos já tradicionais deveres de casa. Com o aplicativo, o professor pode propor que os alunos realizem tarefas e pesquisas em suas casas, com a garantia que estarão usando uma ferramenta onde os conteúdos são seguros e de fácil acesso. Uma proposta pedagógica que pode ser vista não como uma punição ou apenas como reforço dos conteúdos apreendidos em sala de aula, mas como uma forma de estimular que os estudantes apreciem obras de arte e se aproximem desse universo.

Por fim, devemos ressaltar que o aplicativo não ajuda o professor apenas durante as aulas se tornando parte delas. Ele pode auxiliar o professor também em seu planejamento, tendo em vista ele ter que dispendir um tempo considerável ao pensar associações possíveis entre trabalhos artísticos e conteúdo curriculares. O AppPac, como já foi mostrado, possui uma funcionalidade que realiza essa associação, o que facilita, ao

professor, várias possibilidades de trabalhos em aula. Também pode ser parte do planejamento dos professores por ser tratar de uma ferramenta de busca segura, onde se sabe que as obras, ali relacionadas, estão identificadas corretamente, tendo em vista acontecer de se encontrar sites que não são fontes seguras de informação e que alteram a cor das obras ou as identificam de forma equivocada. O aplicativo ainda possui a possibilidade de baixá-las em outro dispositivo para uso posterior em aula, trabalho ou avaliação.

Vale ressaltar que o aplicativo pode ser acessado por meio de vários dispositivos, o que permite, ao professor, realizar o acesso, em casa, pelo seu computador para fazer uma pesquisa mais aprofundada. E ainda, caso os estudantes tenham dificuldade de acesso pessoal ao aplicativo durante as aulas, o professor pode acessá-lo por meio de um computador e projetar a imagem para que todos os alunos possam fazer parte da dinâmica de aula.

Abaixo, é apresentado um exemplo prático de um plano de aula que utiliza o AppPac:

Tema:
Observando as produções de arte indígena no Brasil.
Série:
1º ano do ensino médio.
Duração:
Uma hora e quarenta minutos (dois tempos de 50 minutos).
Justificativa:
Esta aula tem como objetivo apresentar para os alunos diferentes produções de arte indígena no Brasil, desde suas contextualizações histórica até a atualidade. Nesse sentido, dialoga com a importância de os estudantes terem acesso às diferentes culturas que se encontram em nosso país e, com isso, desenvolver um olhar que as valorizem e as reconheçam enquanto produções artísticas.
Objetivos
Geral:
<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer, criticamente, diferentes produções artísticas indígenas no Brasil.
Específicos:
<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer produções de arte indígena no passado com o foco no povo Marajoara. • Conhecer trabalhos de artistas indígenas da atualidade com o foco no trabalho de Jader Esbell, Macuxi da Amazônia. • Analisar, criticamente, as diferentes produções de arte.

<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar um trabalho visual que aborde o contexto dos povos indígenas no Brasil.
Conteúdos:
<ul style="list-style-type: none"> • Arte indígena no Brasil.
Desenvolvimento:
<p>Iniciaremos a aula com a apresentação e contextualização de diferentes produções indígenas no Brasil, como a arte plumária, os padrões dos grafismos na pintura corporal, a produção de cestarias e a produção dos vasos, dando destaques aos produzidos pela cultura marajoara. Essas imagens serão apresentadas por meio do aplicativo de referências. Após essa apresentação, será estimulado que se realize um debate acerca das características de cada produção.</p> <p>Dando procedimento a aula, a professora indagará, aos alunos, se eles avaliam que hoje em dia existe algum tipo de produção de arte indígena e como eles imaginam que seja. Depois de ouvir a opinião dos alunos, será sugerido que eles realizem uma pesquisa no AppPac sobre esse tema, destacando um tempo da aula para que eles realizem a busca sozinhos. Ao término desse tempo, a professora pedirá que eles digam o que encontraram no aplicativo. Fará um conjunto de perguntas que estimulem ainda mais a sua pesquisa no aplicativo, afim de ampliar o repertório dos alunos. Eles perceberão com a pesquisa no AppPac que existem produções de arte indígena atuais e que são diferentes do que eles imaginavam. Assim, pedirá que eles deem destaque às obras do Jader Esbell e sua série <i>It was Amazon</i>, a qual o artista estabelece uma crítica à exploração da Amazônia e à atual situação dos povos indígenas. Com o debate, teremos o objetivo de desmitificar alguma visão preconceituosa ou romantizada que os alunos possam ter sobre os indígenas e, principalmente, sobre suas produções artísticas, ao demonstrar, a eles, como existem artistas indígenas contemporâneos que falam sobre sua cultura e buscam a sua valorização.</p> <p>Como proposta de finalização da aula, será solicitado que os alunos elaborem, a partir desse debate e da observação das obras atuais de Jader no aplicativo, um trabalho prático que se relacione com a atual situação dos povos indígenas no Brasil.</p>
Recursos didáticos
<ul style="list-style-type: none"> • AppPac • Folha de papel 40kg, tamanho A3. • Lápis de cor e grafite. • Tinta.

6 Como o aluno pode utilizar o AppPac

Já foram expostos os benefícios e a forma como os professores podem trabalhar com o Aplicativo de Referências de Arte Contemporânea. Agora, será melhor detalhado como os estudantes poderão ser beneficiados com seu uso.

De imediato, destacam-se as vantagens de se usar o aplicativo durante as aulas. Os estudantes, ao analisarem uma obra de arte por meio do aplicativo, poderão contar com recursos como dar *zoom* na imagem toda ou em parte dela. Dessa forma, conseguirão ter um olhar mais apurado e detalhado da obra, o que permitirá uma análise mais aprofundada. Outro ponto a ser destacado sobre o uso do aplicativo dentro das aulas é a possibilidade de se respeitar o tempo de observação de cada um. Quando é projetada uma imagem para que todos a vejam, o professor acaba seguindo o ritmo da maioria da turma. Com o aplicativo, a observação também pode ser individual, o que possibilitará que o aluno veja a imagem no seu tempo, além de permitir que ele torne a vê-la, assim que desejar.

Por se tratar de uma ferramenta que pode ser acessada em qualquer lugar, o AppPac dá a oportunidade ao aluno, em sua casa, de ter acesso ao que foi visto em sala de aula. Isso facilita seu estudo, caso o colégio trabalhe com provas como instrumentos avaliativos, por exemplo. Porém, o mais importante desse ponto é a possibilidade de se aproximar os estudantes dos conteúdos escolares e, como já destacado anteriormente, estimular que eles tenham acesso a diferentes produções artísticas, o que poderá torná-los mais próximos do universo da arte.

Nesse sentido, também cabe destacar a facilidade de acesso ao aplicativo. O AppPac foi pensado para ser de fácil acesso e compreensão por vários tipos de públicos, apesar de ser perceptível a facilidade com que os jovens e as crianças lidam com esse tipo de ferramenta. Por isso, por ser uma mídia tão próxima do dia a dia deles, avalia-se que isso os deixará mais próximos de seu conteúdo e, possivelmente, serão despertados a se interessarem mais pelos conteúdos das aulas.

O que pode ser observado é que os jovens parecem estar cada vez mais à procura de coisas de fácil acesso e com informações rápidas. É isso que o aplicativo pretende oferecer. Por exemplo, se o professor propõe uma pesquisa para casa na qual o estudante tenha que ir até uma biblioteca ou realizar diferentes acessos a sites na internet, dificilmente essa pesquisa terá uma boa aceitação pelos alunos. Porém, se a proposta for uma pesquisa com base em uma ferramenta que está ao alcance de suas mãos e que realiza acesso em qualquer lugar, provavelmente será melhor aceita por eles e despertará mais a sua curiosidade.

Sobre esse ponto, vale destacar que não se deseja, com essa facilidade de acesso, produzir um conteúdo reduzido ou frágil nem reforçar a falta de interesse dos alunos com

os livros e as pesquisas. Pelo ao contrário, o aplicativo apresentará um conteúdo confiável e completo, apenas adaptado ao tipo de ferramenta e aos objetivos propostos neste projeto. Ao atrair estudantes para perto dessas informações por meio de uma mídia atual e leve, deseja-se despertar a curiosidade deles e estimular o interesse por mais informações.

Um dos grandes desafios que se apresenta, na atualidade, é aproximar toda a comunidade escolar, ou seja, professores, funcionários, estudantes e responsáveis, em objetivos únicos ou que se relacionem. Como o AppPac funciona não apenas em sala de aula, mas também em casa, ele poderá proporcionar que os responsáveis participem mais da vida escolar das crianças e dos jovens, além de oferecer a programação cultural da cidade, o que permitirá que a visita a esses espaços passe a ser uma atividade familiar, inclusive se tornar uma proposta oriunda do professor.

7 Considerações finais

Ao se levar em consideração toda a exposição anterior, pode ser destacado que o aplicativo se apresentará como uma proposta que dialoga com as inquietações e as dificuldades que os docentes enfrentam em sua rotina em sala de aula.

O AppPac não é uma ferramenta que se propõe a solucionar os questionamentos sobre o ensino da arte nem tão pouco pretende substituir o papel do professor ou das ferramentas e metodologias tradicionais do ensino da arte. A sua principal característica é de somar elementos novos as nossas aulas, dinamizá-las e, acima de tudo, auxiliar no trabalho do professor.

Dessa forma, o aplicativo busca dialogar com as questões práticas que o professor possui sobre suas aulas e apresentar um suporte técnico e prático para elas, quando tenta se aproximar da realidade dos alunos e leva em consideração as diferentes realidades sociais existentes no país.

8 Referências

Notícias da América. In: **Prêmio Pipa**. 2019. Disponível em: <<http://www.premiopipa.com/pag/paulo-nazareth/>>. Acesso em 24 de Mar, 2019.

Humanae-Project. In: **Angelica Dass**. 2019. Disponível em: <<https://www.angelicadass.com/humanae-project>>. Acesso em: 24 de Mar, 2019.

Metaesquema. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra66397/metaesquema>>. Acesso em: 24 de Mar. 2019. Verbete da Enciclopédia.

Roda dos Prazeres. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra14847/roda-dos-prazeres>>. Acesso em: 24 de Mar. 2019. Verbete da Enciclopédia.

It was Amazon. In: **Galeria Jader Esbell**. 2019. Disponível em: <<http://www.jaideresbell.com.br/site/category/acervo-e-obras/>>. Acesso em 24 de Mar, 2019.