

Curador Virtual: um aplicativo para auxiliar na leitura de imagens

Míria Santanna dos Santos¹, Marcio Bigolin¹, Eliseo Berní Reategui¹, Ana Laura Lumertz Schardosim¹, Leonardo Lucas da Silva¹

¹ Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação – UFRGS – Porto Alegre – RS – Brasil

miria.santanna@gmail.com, marcio.bigolin@canoas.ifrs.edu.br, eliseoreategui@gmail.com,
ana.schardosim@outlook.com, leonardo3443@gmail.com

Abstract. *This article describes the Virtual Curator application, which aims to help art teachers in the elaboration of classes that encourage the aesthetic development of students through the reading of images. The Virtual Curator was developed from the adaptation of an existing system and its target audience encompasses the teachers and students of the arts discipline, aiming to supply the current lack of resources employing the reading of images in art teaching. As a result, we made an application prototype, a system consisting of an image gallery, a timeline and some scripts for analyzing the works.*

Keywords: *Art education, visual arts, visual literacy*

Resumo. *Este artigo descreve o aplicativo Curador Virtual que tem por objetivo auxiliar os professores de artes na elaboração de aulas que estimulem o desenvolvimento estético dos alunos por meio da leitura de imagens. O Curador Virtual foi desenvolvido a partir da adaptação de um sistema já existente e tem como público-alvo professores e alunos da disciplina de artes, visando suprir a atual carência de recursos que empreguem a leitura de imagens no ensino de arte. Como resultado, temos o protótipo do aplicativo, um sistema constituído por galeria de imagens, linha do tempo e alguns roteiros para análise das obras.*

Palavras-chave: *Arte-educação, artes visuais, alfabetização visual*

Trabalho apresentado no VIII Concurso Integrado de Desenvolvimento de Soluções de Tecnologia e Objetos de Aprendizagem para a Educação (Apps.Edu 2022).

Um aplicativo para auxiliar na leitura de imagens.

Míria Santanna dos Santos, Marcio Bigolin, Eliseo Berní Reategui, Ana Laura Lumertz Schardosim,
Leonardo Lucas da Silva

Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação – UFRGS – Porto Alegre – RS – Brasil

Sobre

Este artigo descreve o aplicativo Curador Virtual que tem por objetivo auxiliar os professores de artes na elaboração de aulas que estimulem o desenvolvimento estético dos alunos por meio da leitura de imagens. O Curador Virtual foi desenvolvido a partir da adaptação de um sistema já existente e tem como público-alvo professores e alunos da disciplina de artes, visando suprir a atual carência de recursos que empreguem a leitura de imagens no ensino de arte. Como resultado, temos o protótipo do aplicativo, um sistema constituído por galeria de imagens, linha do tempo e alguns roteiros para análise das obras.

Problema pedagógico:

Face à crescente informatização e ao grande consumo de informações na sociedade contemporânea, constata-se uma necessidade de mudança nas metodologias de ensino. Cada vez mais percebe-se o significado e a importância de uma alfabetização visual, que pode ser estimulada através de exercícios de leitura de imagens. Segundo Rossi (2005) a análise e interpretação de imagens faz com que ocorra a evolução nos níveis de compreensão estética, de forma a tornar o indivíduo capaz de interpretar e julgar imagens de forma autônoma.

Muito embora a Abordagem Triangular – que propõe um ensino de arte baseado em três pilares: fazer artístico, leitura de imagens e ensino de história da arte (contextualização) - tenha sido apropriada na formulação dos PCNS/MEC, em 1997, ainda temos um ensino de arte precarizado, pois boa parte dos professores de arte da escola básica não possuem formação na área (Brasil, 2020) e existem poucos recursos que possam dar suporte a um ensino de arte baseado nas modernas metodologias.

Com o surgimento das tecnologias digitais, o acesso às imagens expandiu-se de tal forma que hoje a informação visual é o tipo de informação mais consumida no mundo. Durante a pandemia causada pela disseminação do COVID-19, os professores se

viram diante do desafio de elaborar aulas para o Ensino Remoto Emergencial. Embora existam muitos conteúdos disponíveis na *web*, muitas vezes as informações e imagens obtidas por meio de pesquisas *online* não são contextualizadas. É preciso aproximar as novas tecnologias de informação e comunicação das práticas educacionais (Bering & Niehoff, 2019). No campo da arte isto também é necessário, sobretudo no que se refere ao desenvolvimento de atividades que possam ir além da representação, estimulando a exploração do significado das imagens, rumo a uma proficiência visual (Donahue-Wallace, Follette e Pappas, 2008).

Contexto educacional

O público-alvo da pesquisa são professores e alunos de arte dos anos finais do ensino básico e ensino médio. Dentro do campo das artes, sobretudo na educação básica, é importante desenvolver recursos que auxiliem os professores na elaboração de atividades que estimulem a análise crítica de imagens. Neste caso o aplicativo desenvolvido se propõe a auxiliar a elaboração de atividades que possibilitem a comparação e contextualização de imagens, através de um sistema com galerias, integrada a uma linha do tempo, disponibilizando roteiros customizáveis para análise e interpretação das obras.

Busca-se avaliar de que maneira o ambiente tecnológico proposto contribui para a que os professores de artes elaborem aulas com utilização de tecnologias digitais abordando conteúdos de arte, através da contextualização e comparação de imagens, e como isto pode estimular a alfabetização visual e o desenvolvimento estético, bem como a compreensão do processo de leitura de imagens.

Abordagem pedagógica

O desenvolvimento do software se fundamenta na Abordagem Triangular para o ensino de artes, sistematizada em 1990 por Ana Mae Barbosa (2014), que propõe que o ensino de arte vá além do fazer

artístico, explorando a leitura de imagens, com a devida contextualização das obras.

As metodologias contemporâneas para o ensino de arte apontam a necessidade de uma alfabetização visual através da apreciação, análise e julgamento de imagens. Deve-se evitar o ensino linear de história da arte, buscando temas geradores que provoquem um olhar crítico, comparando e relacionando diferentes períodos históricos.

Com base nas diferentes metodologias para trabalhar com leitura de imagens, chegou-se à proposta de um sistema de galerias que permita aos professores sugerir temáticas aos alunos, possibilitando que estes organizem as imagens por temas. O professor poderá indicar critérios para essa busca, apontando artistas, épocas ou mesmo movimentos artísticos.

Tem-se como hipótese inicial que o aplicativo irá contribuir para elaboração de aulas que estimulem um avanço dos níveis de compreensão estética nos alunos. Para avaliar este aspecto será utilizado a classificação dos níveis de compreensão estética elaborada por Maria Helena Wagner Rossi (2005).

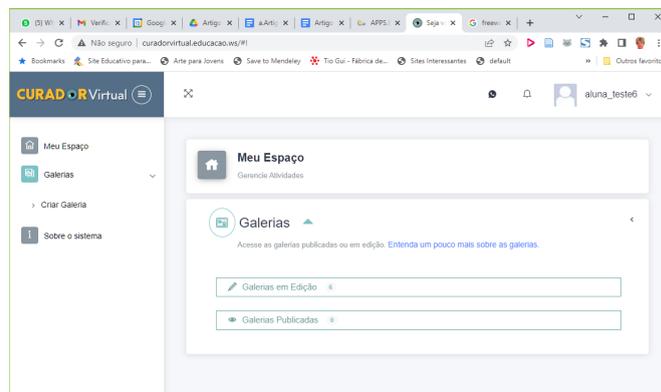
Também utiliza-se a análise comparativa de imagens proposta por Feldman (1981), que busca desenvolver a capacidade crítica do aluno durante o processo de leitura de imagens.

Inovação

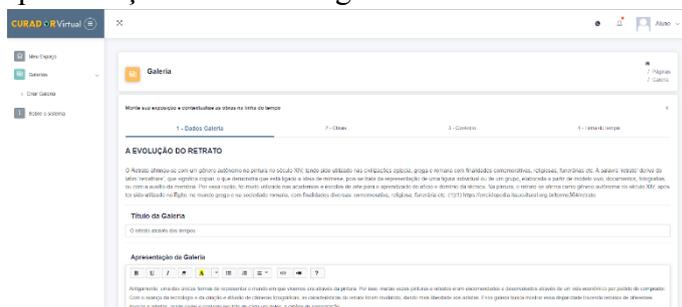
A maior parte dos aplicativos para o ensino de arte é voltado para as práticas artísticas como pintura, desenho e fotografia, existem ainda galerias de imagens disponibilizadas por museus ou sites educativos. Entretanto, após uma pesquisa exploratória, não foram encontrados aplicativos que permitam que os alunos construam suas próprias galerias de imagens, e que ao mesmo tempo disponibilizem aos professores recursos para orientar essa atividade desenvolvida pelos estudantes. No Curador Virtual o próprio aluno constrói sua galeria de imagens, com base em informações que o professor disponibiliza através da criação de uma ‘galeria base’. O professor tem acesso a todos os trabalhos desenvolvidos em cada atividade proposta e pode enviar comentários aos alunos. O aluno pode editar seu trabalho em cada etapa do desenvolvimento da galeria, e o professor pode visualizar essa edição, ou seja, existe uma interação entre professor e aluno. O professor também dispõe de roteiros customizáveis para orientar a leitura de imagens, elaborando perguntas que o aluno deverá responder sobre cada imagem ou sobre a galeria produzida.

Este software é freeware, sem custos ou taxas para seu acesso. Para o usuário o software apresenta duas visões diferentes, uma como aluno e outra como professor.

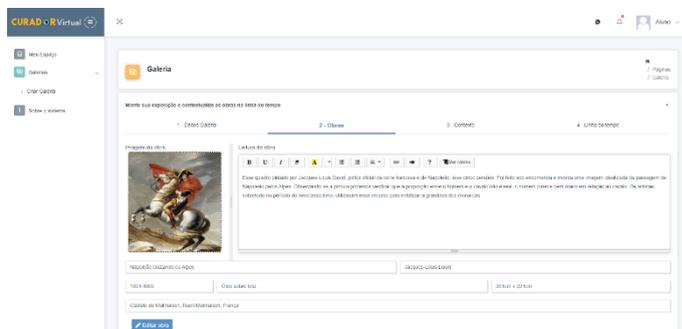
Usuário aluno



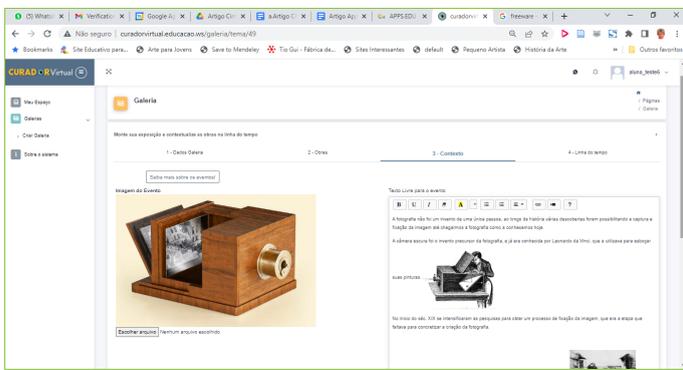
Para acessar o software como aluno basta fazer um cadastro inicial. O aluno pode criar uma galeria com um código de atividade fornecido pelo professor, podendo alterar suas galerias e visualizar as que já foram publicadas. Durante a edição das suas galerias, o aluno pode criar ou modificar os detalhes gerais da galeria. Aparecem quatro abas: dados da galeria, obras, contexto e linha do tempo. Na aba galeria são inseridas informações sobre a galeria como título, apresentação e análise da galeria.



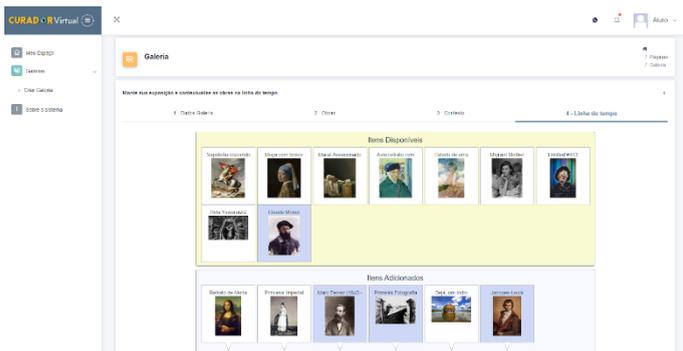
Na aba obras o aluno deverá inserir obras referentes ao tema proposto, escrevendo sua análise sobre a obra.



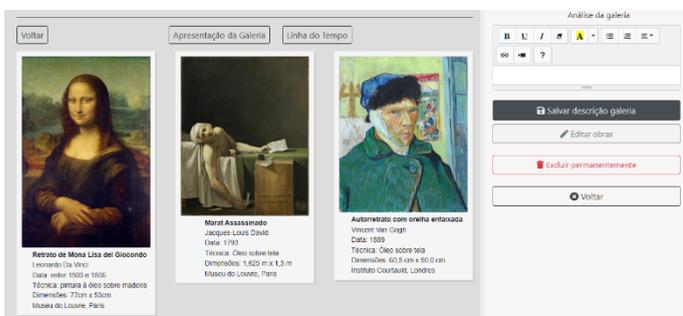
Na aba contexto são inseridas informações relevantes em relação ao contexto político, social e histórico em que as obras foram produzidas.



Na aba linha do tempo o usuário poderá editar a sua linha do tempo, para adicionar as imagens que deseja basta arrastar os itens disponíveis para o campo itens adicionados.



Ao visualizar a galeria o aluno poderá continuar sua edição clicando nas obras ou no editor de texto ao lado da galeria.

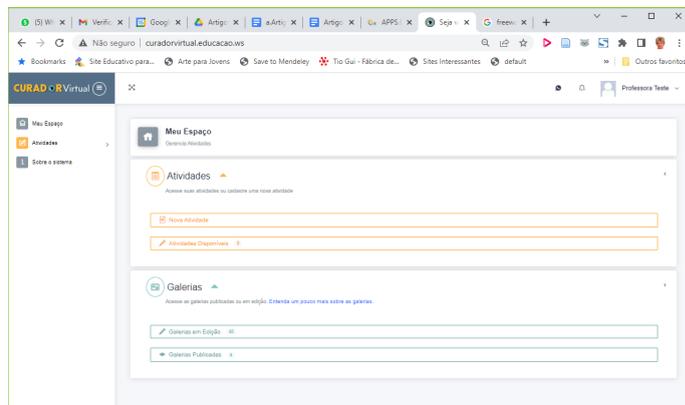


Ao clicar na obra o usuário tem acesso a todas as informações sobre a obra, podendo editá-las e visualizar a imagem em zoom.

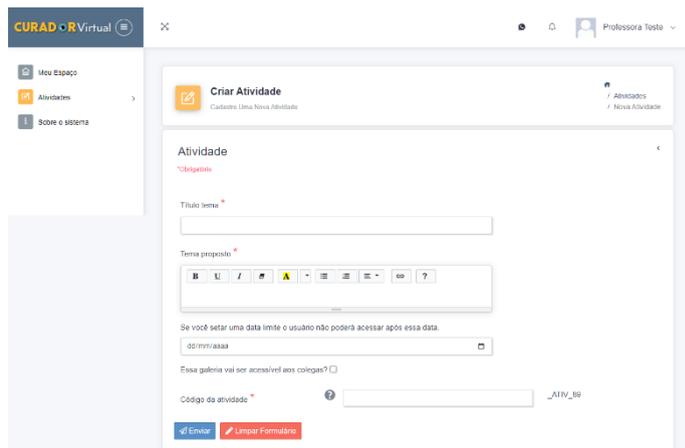


Usuário professor

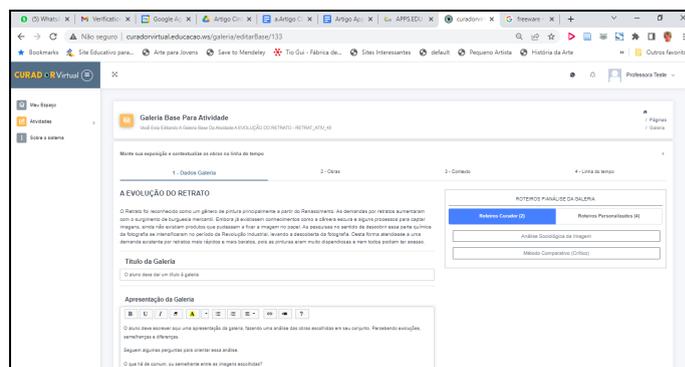
Para cadastrar-se como professor é necessário que o administrador do sistema atribua a um usuário o papel de professor. Caso um professor acesse o sistema, ele pode criar atividades para os alunos, visualizar galerias dos alunos e inserir comentários em galerias publicadas.



O Professor poderá criar uma atividade que dará origem a uma 'galeria base' a partir da qual os alunos criarão suas próprias galerias, inserindo o código cadastrado e fornecido pelo professor.



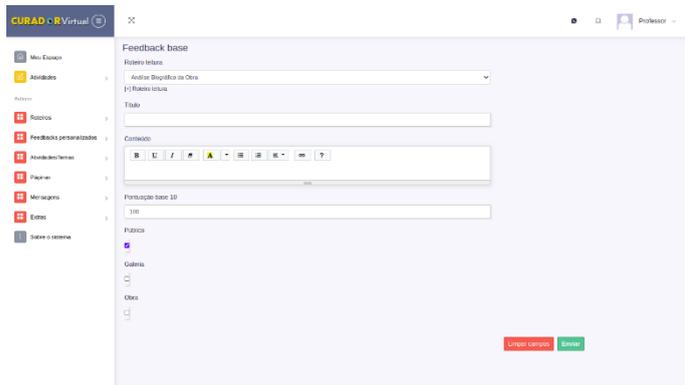
O professor também terá acesso a roteiros de perguntas baseados nos principais métodos de leitura de imagens.



Para otimizar esse processo, ele pode criar e salvar roteiros de perguntas que podem ser inseridos em diferentes atividades e criar mensagens de *feedback*

para utilizar na correção das atividades dos alunos, sendo possível gerenciar esses itens em painéis de controle.

Edição de *feedback* - Professor



Impacto no processo educacional

Espera-se contribuir para a qualificação do ensino de arte disponibilizando um software *freeware* que auxilie a leitura crítica de imagens e a alfabetização visual. O software poderá contribuir na capacitação de professores, seja no que se refere a utilização de tecnologias digitais, como no desenvolvimento de novas metodologias de ensino. Considerando que as novas gerações têm intimidade com as mídias digitais, este software tem um potencial de motivar a aprendizagem.

Considerações finais.

São necessários recursos que possam estimular uma abordagem triangular no ensino de arte, estimulando a leitura e contextualização de imagens e promovendo o desenvolvimento estético e a alfabetização visual. No entanto, o principal recurso disponível para dar suporte a professores sem formação na área tem sido o livro didático muitas vezes não dá um tratamento diferenciado às imagens (Weber et al, 2018).

A imagem digital expandiu o uso da imagem, aumentando consideravelmente o número de imagens que acessamos diariamente por meio de diversas mídias. Estas imagens exercem uma grande influência, transmitindo mensagens que não somos capazes de decodificar se não tivermos uma 'proficiência visual' que prepare para, além de produzir ou criar imagens, percebê-las, analisá-las, interpretá-las, refletindo sobre os processos e contextos em que foram criadas (Bering & Niehoff, 2019).

Com a internet transformando-se no principal meio de informação, comunicação e entretenimento entre jovens e crianças, é preciso que a educação forneça meios para a contextualização dessas informações, sobretudo as imagens, no caso do ensino de Arte. (Bering & Niehoff, 2019).

O desenvolvimento do software Curador Virtual demandou um trabalho em equipe, resultando em um aplicativo bastante complexo. O software está em fase final, porém não foi testado ainda em um ambiente escolar.

Referências:

Barbosa, A. M. T. B. (2014) Proposta ou Abordagem Triangular. A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos / Ana Mae Tavares Bastos. São Paulo: Perspectiva. p. XXV-XXXIV.

Bering, K. and Niehoff, R. (2019) Visual Proficiency: Perspectives in Art Education. In.: The International Encyclopedia of Art and Design Education, Richard Hickman (General Editor), John Baldacchino, Kerry Freedman, Emese Hall, and Nigel Meager (Volume Editors). Published by John Wiley & Sons, Inc.

Brasil. (1997) Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : introdução aos parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997.

Brasil. (2020) Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). Censo da Educação Básica 2019: Resumo Técnico. Brasília, 2020. p. 51-57.

Donahue-Wallace, Kelly; Follette, Laetitia La; Pappas, Andrea. Teaching Art History with New Technologies: Reflections and Case Studies, 2008 by Cambridge Scholars Publishing. UK

Feldman, E. B. (1981) The Problems of Art Criticism. In.: Varieties of visual experience / Edmund Burke Feldman. Published Harry N. Abrams, Incorporated, New York. Prentice-Hall. Second Edition. p. 457-483

Rossi, M. H. W. (2005) A Estética no Ensino de Artes Visuais. Revista Educação & Realidade. V. 30, n. 2., 2005. p. 49-69

Weber, D.; Santos, M.; Weimer, C.; Peres, C. (2018) Repertório Imagético nos livros didáticos de Arte - uma observação Trabalho apresentado no IV Colóquio Luso-AfroBrasileiro de Questões Curriculares. Resumo disponível no Livro do Colóquio: Resumos online. Edição Instituto de Educação da Universidade de Lisboa. p.218