

Revista **a**

EVOLUÇÃO

Ano III - nº 24 - Janeiro/2022 - ISSN 2675-2573

ISSN 2675-2573



EVOLUINDO SEMPRE COM VOCÊ

DESTAQUES

UMA PROPOSTA PARA RECONHECER AS CATEGORIAS DO SISTEMA DE ARTES VISUAIS: MUSEU E ARTISTAS

Adriana Santos Morgado



PROPOSTA E POSSIBILIDADE DE MUDANÇA NA ESCOLA

Alexandre Passos Bitencourt



O JORNAL COMO UM RECURSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM INTERDISCIPLINAR

Luis Venâncio



POIESIS

Elias Alves

J. Wilton

Manuel Francisco Neto



www.primeiraevolucao.com.br

Revista **EVOLUÇÃO**

Ano III - nº 24 - Janeiro de 2022

ISSN 2675-2573

Uma publicação mensal da Edições Livro Alternativo

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (Angola):

Manuel Francisco Neto

Coordenaram esta edição:

Ana Paula de Lima

Andréia Fernandes de Souza

Manuel Francisco Neto

Thais Thomas Bovo

Vilma Maria da Silva

Organização:

Andréia Fernandes de Souza

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Adelina Ursula Correia de Lima

Adriana Santos Morgado

Alexandre Passos Bitencourt

Diego Daniel Duarte dos Santos

Elaine Cristina Reis de Lemos

Evelice de Souza Evangelista

Juliana Aparecida Pinheiro de Araujo

Luís Venâncio

Marta Batista Justino Caetano

Vanda de Lima Rodrigues

Vilma Maria da Silva



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.24>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano III, n. 24 (jan. 2022). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2022.

78 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

ISSN 2675-2573 (on-line)

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877



São Paulo
2022

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (ANGOLA):

Manuel Francisco Neto

Comissão editorial:

Antônio Raimundo Pereira Medrado
José Roberto Tenório da Silva
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima
Denise Mak
Patrícia Tanganelli Lara
Thaís Thomas Bovo
Veneranda Rocha de Carvalho

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adeilson Batista Lins
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Me. Andreia Fernandes de Souza
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Me. Isac dos Santos Pereira
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Me. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo
Profa. Me. Veneranda Rocha de Carvalho

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio Raimundo Pereira Medrado
José Roberto Tenório da Silva
Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. (11) 98031-7887
Whatsapp: (11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com
<https://primeiraevolucao.com.br>
São Paulo - SP - Brasil

netomanuelfrancisco@gmail.com
Luanda - Angola

Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/>
<https://pixabay.com>

É permitida a reprodução total ou parcial dos artigos desta revista, desde que citada a fonte.

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião da revista.

Publicada no Brasil por:

Edições
Livro Alternativo

Colaboradores voluntários em:



A revista **PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial criado pela Edições Livro Alternativo para auxiliar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

O corpo editorial da revista é formado por professores, especialistas, mestres e doutores que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

É totalmente financiada por professoras e professores, e distribuída gratuitamente.

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores e autores independentes.

PRINCÍPIOS:

O trabalho voltado (principalmente) para a educação, cultura e produções independentes;

O uso exclusivo de softwares livres na produção dos livros, revistas, divulgação, palestras, apresentações etc desenvolvidas pelo grupo;

A ênfase na produção de obras coletivas de profissionais da educação;

Publicar e divulgar livros de professores(as) e autores(as) independentes e/ou produções marginais;

O respeito à liberdade e autonomia dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à diversidade.

**Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.
Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.**

Produzida com utilização de softwares livres



A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

Filiada à:



www.primeiraevolucao.com.br

SUMÁRIO

05 APRESENTAÇÃO

Prof. Antonio R. P. Medrado

COLUNAS

6 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

Isac dos Santos Pereira

77 POIESIS

Elias Alvez

J. Wilton

Manuel Francisco Neto

Agradecimento especial às alunas:
Nathy e Eloah Santos.

ARTIGOS

* Destaque

| | |
|---|----|
| 1. A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS CANTADAS NA ESCOLA Adelina Ursula Correia de Lima | 11 |
| ★ 2. UMA PROPOSTA PARA RECONHECER AS CATEGORIAS DO SISTEMA DE ARTES VISUAIS: MUSEU E ARTISTAS Adriana Santos Morgado | 15 |
| ★ 3. PROPOSTA E POSSIBILIDADE DE MUDANÇA NA ESCOLA Alexandre Passos Bitencourt | 23 |
| 4. O PRINCÍPIO DA SEGREGAÇÃO INDEPENDENTE DOS GENES PRESENTES EM LIVROS DIDÁTICOS Diego Daniel Duarte dos Santos | 33 |
| 5. CONTRIBUIÇÕES DOS CONTOS DE FADAS NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS Elaine Cristina Reis de Lemos | 37 |
| 6. A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E A AMPLIAÇÃO DO REPERTÓRIO INFANTIL Evelice de Souza Evangelista | 43 |
| 7. A IMPORTÂNCIA DE UMA GESTÃO ESCOLAR DEMOCRÁTICA Juliana Aparecida Pinheiro de Araujo | 47 |
| ★ 8. O JORNAL COMO UM RECURSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM INTERDISCIPLINAR Luís Venâncio | 51 |
| 9. A IMPORTÂNCIA DOS CONTOS DE FADAS NA INFÂNCIA Marta Batista Justino Caetano | 61 |
| 10. A ARTE E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL Vanda de Lima Rodrigues | 65 |
| 11. O TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) E A PRÁTICA DOCENTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL Vilma Maria da Silva | 71 |

UMA PROPOSTA PARA RECONHECER AS CATEGORIAS DO SISTEMA DE ARTES VISUAIS: MUSEU E ARTISTAS

ADRIANA SANTOS MORGADO

RESUMO: Este artigo traz uma proposta para reconhecer as categorias do sistema de Artes Visuais: museus e artistas, e apresenta como exemplo uma visita virtual à exposição OSGEMEOS: Segredos, na Pinacoteca de São Paulo. Destaca-se a relevância em se problematizar que sem opção de visita virtual muitos estudantes brasileiros não teriam a oportunidade de desfrutar de algumas exposições, por falta de condições financeiras, por termos um país de dimensões continentais e o deslocamento ser impraticável. Fundamenta-se teoricamente nas habilidades apresentadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e pretende-se com as reflexões desta pesquisa incentivar mais ações de promoção social de estudantes ao meio das Artes Visuais, no contexto de exposições, museus, artistas, o que pode mostrar com clareza como acontecem artes integradas. Tendo em vista os aspectos desta proposta, as visitas virtuais em museus viabilizam a aproximação de estudantes com a riqueza cultural exposta nos museus.

Palavras-chave: Artes. Exposição virtual. Museu virtual. Oportunidades culturais.

INTRODUÇÃO

Muitas mudanças ocorrem na educação brasileira ao longo dos anos, a todo momento em busca de uma educação de qualidade, que atenda às necessidades dos estudantes e, ao mesmo tempo, permitam reflexões e aprimoramento das práticas pedagógicas realizadas por todos os atores presentes na escola, acompanhando as mudanças tecnológicas.

Em um outro momento na educação brasileira, é de conhecimento de todos, que os professores tiveram a oportunidade de planejar aulas que seriam ministradas com foco no conteúdo tendo como objetivos as aprendizagens, e para o objetivo do ensino era conseguir esgotar o conteúdo, dividido por componente curricular, até o final do ano letivo.

As escolas que levavam estudantes aos museus mobilizaram esforços para conhecer as programações anuais dos museus com antecedência, confrontar tais programações com os conteúdos que iriam ser abordados durante o ano letivo nas várias disciplinas, e quando encontrava-se ali uma relação, iniciava-se um processo de verificação de outras possibilidades.

Essa nova verificação incluía sair da escola com os estudantes em data favorável, que não prejudicasse as atividades do calendário escolar, esta data deveria também estar disponível para visita de escolas no museu, pois os museus tinham datas específicas para visita de escolas e esta tinha o custo do valor da entrada.

Após a conclusão desta etapa, contratava-se empresas de transporte para cotar os valores dos ônibus que transportariam os estudantes, os valores deveriam ser acessíveis ao público que estava sendo atendido.

Por fim, os responsáveis pelos estudantes eram avisados sobre as datas e valores da entrada no museu e do transporte, com meses de antecedência, de forma a dispor do valor a ser pago e organizar o lanche que deveria ser levado, na data da visita.

O desgaste causado por todos esses processos de verificação de possibilidades, algumas vezes, era tão penoso ao ponto de deixar em segundo plano, ou até mesmo ser esquecido, o objetivo principal da visita que estava incutido no processo de ensino e de aprendizagem, e que fora estabelecido nos momentos iniciais de todo este processo.

Do objetivo principal de todo este processo, nem todos os estudantes participavam, por não disporem de condições financeiras para custear o transporte, a visitação e o lanche, e para este tipo de visitação não havia alternativa, principalmente quando o museu é distante da escola, e então outro objetivo planejado no início do processo era perdido.

Como visitar museus e exposições com informações específicas de forma que todos os estudantes possam participar? Como visitar exposições que possam dialogar com temas que os professores almejam explorar em determinado ano escolar? Como desenvolver a habilidade de reconhecer as categorias do Sistema de Artes Visuais: museus e artistas de forma virtual?

Em revisão bibliográfica realizada no banco de dados da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), realizada de 04 de maio de 2021 a 19 de maio de 2021, nos idiomas português, inglês e espanhol, foram considerados os artigos publicados de 2019 a 2020, este período foi escolhido por ter a BNCC sido publicada em 2018 e a partir de então as possibilidades de pesquisas direcionadas a este documento, os descritores de busca foram aula de arte em/no museu virtual, visita ao/no museu virtual e BNCC e museu virtual, com o uso do operador booleano AND para cruzar os descritores anteriormente informados.

Para análise dos dados, os artigos foram registrados em uma planilha contendo nome do artigo, palavras-chaves, endereço eletrônico onde encontra-se o artigo e o resumo. Dentre os 24 resumos de artigos lidos e analisados, nenhum contemplava a aula de Arte e as habilidades propostas na BNCC para este componente curricular, porém alguns trouxeram informações sobre visitas virtuais a museus, e em uma nova seleção de acordo com os descritores anteriormente explicitados, sobraram três publicações sobre museus virtuais, os quais foram considerados neste artigo.

Propõe-se então um planejamento para o componente curricular de Arte, que foque na habilidade a ser desenvolvida possibilitando a integração da área de linguagens não somente de Arte, mas criando outras possibilidades sem que seja subdividida esta área em pequenos compartimentos curriculares.

A proposta deste trabalho é apresentar uma possibilidade de desenvolvimento da habilidade de reconhecer as categorias do Sistema de Artes Visuais: museus e artistas, utilizando como objeto principal a exposição OsGemeos: Segredos, realizada na Pinacoteca de São Paulo, disponibilizada de forma presencial e também virtual.

O objetivo é dispor de um planejamento de aula voltado a desenvolver a habilidade, proposta na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) de 2018, que é de reconhecer as categorias das Artes Visuais: museus e artistas, partindo de uma visita virtual que possibilitará conhecer a Pinacoteca de São Paulo, Os gêmeos e a exposição OsGemeos: Segredos, tendo como público-alvo os estudantes do Ensino Fundamental I e para isso acompanharemos como a BNCC apresenta Artes Visuais e como se dá essa abordagem no Ensino Fundamental I, posteriormente conheceremos um pouco sobre museus e exposições virtuais e, por fim, conheceremos a exposição OSGEMEOS: Segredos.

ARTES VISUAIS NA BNCC

Com o lançamento e o início da implementação da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) em 2018, o foco na formação integral do estudante com o desenvolvimento de habilidades e competências, as quais são apresentadas neste documento, organizadas por área de conhecimento, foi reforçado, pois esta necessidade já havia sido apresentada em documentos anteriores.

Desta forma, as aulas podem ser planejadas apoiando-se na BNCC, com foco nas habilidades apresentadas visando uma maior abrangência de abordagens, isto é, as aulas que são ministradas no Ensino Fundamental I podem integrar várias áreas de conhecimento, como por exemplo, o componente curricular de Arte que está inserido na área de linguagens.

Não será discutido neste artigo se a forma mais adequada para um processo de aprendizagem significativa é a abordagem e o desenvolvimento das habilidades propostas pela BNCC, apenas traz-se uma possibilidade de abordagem com foco em uma determinada habilidade, a de reconhecer categorias do sistema de Artes Visuais.

Ter um processo de aprendizagem significativa utilizando os recursos tecnológicos que fazem parte do cotidiano da maioria dos estudantes é uma forma de aproximarmos a escola dos estudantes do século XXI e esta reflexão vai ao encontro a proposta de MARIA (2019):

[...]século XXI nos trazem a necessidade de repensar as estratégias de ensino e aprendizagem utilizadas pela escola e buscar um novo modelo de educação que não fique restrito apenas a sala de aula, como no

modelo tradicional, mas que vise um ensino mais significativo ao aluno. (MARIA, 2019, p. 4)

Apesar desta habilidade direcionar para categorias do sistema de Artes Visuais o tipo de abordagem escolhido, visita a um museu virtual, propõe a percepção de várias expressões de linguagens artísticas como música, desenho, pintura, escultura e grafite, o que remete a BNCC (2018, p. 197) quando esclarece o papel das Artes Integradas.

[...], explora as relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação. (MARIA, 2019, p. 4)

ARTES VISUAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL I

A habilidade de indicada na BNCC é (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), refere-se a unidade temática de Artes Visuais, tem como objetos do conhecimento os sistemas de linguagem e está direcionada ao público do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Os processos de ensino e de aprendizagem caminham paralelos e por este motivo trazemos aqui a importância da compreensão dos objetivos do ensino de Artes Visuais no Ensino Fundamental I como componente principal e integrador, que possibilita conhecer outras culturas e contextos sociais, independente da cronologia, assim como nos é apresentado na BNCC.

As Artes Visuais são os processos e produtos artísticos e culturais, nos diversos tempos históricos e contextos sociais, que têm a expressão visual como elemento de comunicação. (BRASIL, 2018, p.195)

O processo de ensino no Ensino Fundamental I dos estudantes nas Artes Visuais em muitos momentos, podem ser objeto principal da construção do conhecimento dos estudantes, trazendo uma abordagem que valorize o contexto que eles vivenciam, mostrando outros contextos culturais do passado e do presente e permitindo a criação de novas ideias a ponto de colaborar transformando o contexto em que está inserido.

Na BNCC, o componente curricular de Arte é parte da área de linguagens combinado a outros componentes como Língua Portuguesa e Educação Física, de forma a proporcionar ao estudante o conhecimento, a vivência e a forma de se expressar em vários tipos de linguagens.

A Arte é uma linguagem ampla que é constituída por outras linguagens: Artes Visuais, Música, Dança e Teatro, as quais permitem que os estudantes expressem seus pensamentos e sensações explorando esses diversos tipos de linguagens de forma diversificada e, muitas vezes, integrada.

As Artes Integradas são associações entre as diversas linguagens artísticas sem que sejam experienciadas de modo compartimentado, percebendo que em uma mesma obra ou expressão cultural as linguagens artísticas podem aparecer articuladas, possibilitando inúmeras vivências artísticas, usufruindo dos diversos tipos de tecnologias, como por exemplo, projetores, computadores, celulares.

Além da integralidade, a BNCC também propõe a articulação de seis dimensões do conhecimento, os quais não apresentam hierarquia entre si, aparecem simultaneamente e interpenetrados na constituição do conhecimento de Arte na escola, são eles: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão.

Nesta proposta, pode ser explorada as dimensões do conhecimento de fruição, que trabalha o envolvimento dos estudantes com as obras, crítica, que pode partir do visitante ou até mesmo ser estimulada pelo professor com perguntas provocativas, estesia, pois cada estudante terá um jeito particular de sentir as obras e reflexão, momento em que o estudante pode analisar o quanto de tudo que ele viu faz parte da sua vida, quais as mudanças de posicionamento a visita pode ter causado e se esta forma de visita agregou conhecimento.

Os processos de ensino, que partem dos professores e da forma que planejam as aulas e os processos de aprendizagens, construídos pelos estudantes e da forma que se mobilizam para compreender o que está sendo abordado, caminham paralelos e por este motivo salientamos a importância da compreensão das habilidades para o ensino e aprendizagem de Arte no Ensino Fundamental I.

As habilidades apresentadas pela BNCC para o componente de Arte propõe uma inter-relação com outros componentes curriculares, que possibilita conhecer diversidades culturais e sociais, construindo uma consciência crítica de modo a respeitar as diferenças. Como por exemplo, podemos

conferir nos trabalhos de Ana Mae Barbosa e Jayse Ferreira, que contribuem para uma educação integral com tais propósitos.

A proposta do processo de ensino de Arte no Ensino Fundamental I é não ter linearidade, mas sim uma relação entre conhecimentos já adquiridos e novos conhecimentos a cada experiência, com abordagens que valorize o contexto que os estudantes vivenciam, mostrando outros contextos culturais do passado e do presente e permitindo a criação de novas ideias para transformar ou não o contexto em que está inserido.

O processo de aprendizagem parte do estudante, no momento em que ele compreende que já tinha alguns conhecimentos e que novos conhecimentos lhe foram propostos, e realizando uma autoavaliação perceber-se se conseguiu ou não tomar para si as novidades. Neste processo, o estudante pode visualizar e vivenciar a Arte de modo a colocar, às vistas, seus novos conhecimentos agregados com os antigos conhecimentos, permitindo que a Arte faça parte do seu cotidiano, contribuindo para mobilizar a sua criatividade e sua formação integral, tornando-se um cidadão crítico e participante da sociedade.

Abrir os horizontes para a Arte que o mundo possui, ver, ouvir, sentir a Arte que existe na história passada, na presente e na futura, reconhecer a Arte que está presente na vida de cada um e na sua própria vida.

Conhecer a multiplicidade artística permite que transpareça a nossa tendência para a uma ou mais das linguagens artísticas (dança, música, teatro e artes visuais) disponíveis para conhecermos, quando despertarem o interesse na criança, ou se se não despertar para um aprofundamento ao menos que possam contar por aí que conhecem.

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações (BRASIL, 2018, p.198)

A Arte pode ser utilizada para instruir as crianças ampliando a visão que elas têm de mundo e humanizando-as, com um olhar mais cuidadoso para as produções artísticas que encontrarem no decorrer de suas vidas, pois elas saberão que ali existe um trabalho de criatividade, elaboração e construção, que foi realizado durante algum tempo, dias, meses e até mesmo anos.

MUSEUS VIRTUAIS

A possibilidade de acessar museus utilizando ferramentas on-line torna possível as interações virtuais com obras de arte que aproximam os estudantes do conhecimento histórico e artístico, de forma a apropriar sentidos e inserir novas linguagens.

Além de ser uma forma de inserção de novas linguagem, as visitas virtuais podem promover a inclusão social e artística, pois temos um país de grande extensão territorial em que nem todos podem se deslocar para realizar visitas presenciais aos museus e tais visitas são formas de estarmos distanciados fisicamente e próximos virtualmente.

O cotidiano nos apresenta situações diversas e, muitas delas, são negativas, o que para as crianças muitas vezes não é diferente, mas temos que considerar que também nos são proporcionadas situações de positividade e toda essa experiência do dia a dia faz parte da nossa vida, construindo o ser humano que somos e que ainda nos tornaremos, sendo assim, trazer este tipo de vivência em Arte favorece o positivismo do cotidiano e reforça a inclusão social.

A localização geográfica está deixando de ser um limitador para apresentar a Arte presente nas exposições, esta Arte que oportuniza conhecimento de cores, imagens, sons, gestos e de inúmeras possibilidades artísticas que os estudantes podem praticar e desenvolver, se quiserem, ou somente desfrutar desta vivência que fica marcada e pode ser lembrada a qualquer momento.

De acordo com Nascimento (2018)

“essas ferramentas devem estar alinhadas com a prática de ensino que possibilite um novo olhar e criação de uma nova perspectiva do universo no qual os participantes estão inseridos, proporcionando um vasto campo de saberes através das artes visuais e da tecnologia a fim de levantar novas oportunidades e vivências”.(NASCIMENTO, 2018, p.63-64)

Atualmente o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), através do Google Arts&Culture disponibiliza a visita a 6 museus brasileiros de forma virtual são eles: Museu Histórico Nacional (MHN), Museu Nacional de Belas Artes (MNBA), Museu Lasar Segall (MLS), Museu Imperial (MI), Museus Castro Maya e Museu Villa-Lobos.

Também é possível visitar virtualmente, acessando o site de cada museu o Instituto Ricardo Brennand, Recife, Pernambuco; Museu da língua portuguesa, São Paulo, São Paulo; Inhotim, Brumadinho, Minas Gerais; Museu Oscar Niemeyer, Curitiba, Paraná; Museu do Futebol, São Paulo, São Paulo; Museu Imperial, Petrópolis, Rio de Janeiro; Museu de Artes de São Paulo Assis Chateaubriand, São Paulo, São Paulo; Museu de Ciências e Tecnologia da PUC-RS, Porto Alegre, Rio Grande do Sul; Catavento Cultural e Educacional, São Paulo, São Paulo; e Pinacoteca do Estado de São Paulo, São Paulo, São Paulo.

Pode existir outros museus que não estão listados aqui, ou até mesmo serem disponibilizadas exposições posteriormente.

A EXPOSIÇÃO NA PINACOTECA

A Pinacoteca foi fundada em 1905, possui uma coleção de arte brasileira e faz exposições temporárias de artistas nacionais e internacionais, de forma educativa e inclusiva.

É formada por dois edifícios, Pinacoteca Luz e Pinacoteca Estação, a primeira foi projetada no final do século XIX pelo arquiteto Ramos de Azevedo e passou por uma reforma no final da década de 1990, com o projeto do arquiteto Paulo Mendes da Rocha, este edifício comporta um dos principais laboratórios de conservação do país.

O segundo edifício, Pinacoteca Estação, também projetado por Ramos de Azevedo, abrigava os armazéns e escritórios da Estrada de Ferro Sorocabanos e posteriormente foi reformado pelo arquiteto Haron Cahen em 2004, abriga exposições temporárias. Neste prédio, está a biblioteca Walter Way com um grande acervo de artes visuais, o centro de Documentação e Memória, ambos abertos à consulta pública, e o Memorial da Resistência de São Paulo.

Apesar de ser um museu de artes visuais, expõe obras brasileiras desde o século XIX e, atualmente, permite ao público uma experiência com artes integradas como é o caso da exposição OSGEMEOS: Segredos, que além de expor as obras reproduz um fundo musical relacionado com as histórias dos artistas durante a visitação.

Ter esta exposição disponível e acessível de forma digital facilita a visita das pessoas de um modo geral, mas, principalmente, dos estudantes que necessitam do acompanhamento de um responsável para sair de sua casa.

Consideramos também, que quando criança nos encantamos facilmente com tudo que nos é contado e mostrado, e esta é uma oportunidade de aproximar os estudantes da Arte em um mundo em que elas fazem parte, desfrutando de uma exposição realizada no Brasil em que as obras são de artistas brasileiros.

Assim como MARIA (2019) também descrevo aqui as formas de acesso à exposição virtual OSGEMEOS: Segredos, da Pinacoteca de São Paulo:

- 1º acessar o link: <http://pinacoteca.org.br/>
- 2º clique em Exposições
- 3º clique em OSGEMEOS: Segredos
- 4º clique em Tour Virtual, neste ambiente é possível movimentar o mouse e clicar nas marcas brancas para visitar os espaços, também é possível clicar em “i” para mais informações e nas câmeras para assistir aos vídeos disponibilizados.

O período de disponibilidade desta exposição é de 15 de outubro de 2020 a 9 de agosto de 2021, ela possui mais de 1.000 itens expostos, entre obras de arte e objetos que fizeram parte do percurso criativo e da constituição dos artistas que os irmãos Gustavo e Otávio Pandolfo são atualmente.

Os irmãos nasceram em 1674 na cidade de São Paulo, passaram a infância e juventude no bairro do Cambuci, localizado na região central da cidade de São Paulo, onde até hoje possuem o seu ateliê, onde mantém objetos, desenvolvem suas obras e fazem pesquisas, são reconhecidos internacionalmente, mas não perdem de vista o desejo de manter-se acessível ao grande público, tanto que existem muitos de seus painéis em locais públicos da cidade de São Paulo.

Nos anos 80, quando os artistas começaram a produzir, imergiram na influência da cultura hip-hop, da dança, da música e da cultura popular o que fez com que desenvolvessem um estilo singular exposto em espaços urbanos no Brasil e no mundo. Nos anos 90, os artistas além das obras em grafitti começaram a produzir pintura em telas e esculturas, obras que relacionam sonhos e realidade.

Entre os itens expostos estão pinturas, desenhos, esculturas e cadernos de anotações, são materiais que guardam desde a adolescência e que eles acreditam fazer parte e serem importantes na formação dos artistas que são. Entre os materiais expostos como parte do processo de amadurecimento dos artistas está um livro de alfabetização, Cartilha Caminho Suave e um caderno dos tempos de escola com a anotação da professora “não fez nada. Estudar”.



Figura1. A Escola Presente na Vida dos Artista. Fonte: Visita Guiada com os artistas Gustavo e Otávio Pandolfo

Esta exposição pode ser motivo de reflexão para os estudantes que possuem suas produções artísticas, pode servir como alerta sobre a importância da escola, quando os artistas expõem os desenhos de infância, seus cadernos e modelos de desenhos em diversas escalas, desde a mais pequenas que acabam se tornando as pinturas das laterais de prédios.

É um jeito de perceber a construção da própria realidade, em uma forma de inclusão social por meio das artes e da tecnologia, reconhecendo que dentro dos museus podem existir inovações e surpresas.

Dentre as surpresas é possível encontrar-se nas obras expostas e para que isso ocorra é necessário a visita não só a esta, mas a outras exposições e museus, o que pode estar deixando de ser um fato, assim como explicita Nascimento (2018) após visitas realizadas com jovens de 19 a 29 anos em museus do Rio de Janeiro nos anos de 2014, 2015 e 2017, em que “a maior parte dos participantes nunca entrou em museus”.(NASCIMENTO, 2018, p.62-63)

Os artistas inseriram formas, cores, imagens, textura, com a influência de situações vivenciadas desde a infância com, desta maneira o processo criativo dos artistas foi se constituindo e fica marcado na fala do artista PANDOLFO, G., 2021, quando explica “... tudo o que vivíamos servia como inspiração...”

Entre as vivências dos artistas eles trazem a importância da família, dos desenhos do irmão e da mãe, o quadro de Nicanour Ferracciu pendurado na parede da casa dos avós, todas essas informações nos permitem supor que a formação da criança dá-se a partir de tudo que ela vivencia. Para a Arte podemos acreditar que toda essa exposição, incentivo, por parte principalmente da família, e vivências dos artistas influenciaram seus gostos e suas criatividadees.

No início, os artistas utilizam o quarto em que dormiam como *studio*, neste espaço eles produziam suas obras, sem muito espaço e sem muitos recursos.

Os primeiros materiais utilizados pelos artistas, após os cadernos de desenho da escola, foram os encontrados na rua como telas, caixas de madeiras, desmontadas e remontadas no formato desejado, lonas de caminhão, doadas pelos feirantes da feira próxima a residência e cadernos que eles próprios montavam e costuravam, com folhas doadas pelas gráficas da região.

Dentre as obras dos artistas, eles expõem um desenho idealizado e feito em uma folha de papel, que posteriormente foi desenhado em um avião da companhia Gol Linhas Aéreas, mostrando mais uma vez que é possível sonhar, acreditar e concretizar sonhos, tirando a Arte do imaginário e trazendo para a realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Arte está apresentada na BNCC de forma a incentivar a utilização da tecnologia, e as exposições virtuais podem ser abarcadas neste incentivo, e ao mesmo tempo que aborda o desenvolvimento da habilidade de reconhecer as categorias de sistema de Artes Visuais: museus e artistas podem ser utilizados pelas outras linguagens.

Acredita-se também que as visitas virtuais às exposições não acabem na sala de aula, mas despertem o desejo de conhecer tais espaços presencialmente, até mesmo sendo o *'convidante'* de outras pessoas, amigos, conhecidos, familiares.

A exposição OSGEMEOS: Segredos não é a única exposição possível, mas uma propositura de abordagem para o desenvolvimento da habilidade de reconhecer as categorias do Sistema de Artes Visuais: museus e artistas, apoiado pela tecnologia, neste caso o computador conectado à internet realizando uma visita a uma exposição virtual, em que os artistas apresentam o caminho percorrido desde a infância, com o incentivo da família para conviver com Arte, a importância da presença da escola, das brincadeiras, do bairro onde moraram e até hoje possuem seu atelier e da música, o Hip-Hop.

Espera-se que este artigo possa incentivar outros planejamentos de aula dinâmicas e atrativas, fazendo com que os estudantes sintam-se próximos do que é apresentado na escola, neste caso, museu e artistas.

REFERÊNCIAS

- ADICHIE, Chimamanda. Palestra proferida no Ted Talks The danger of a single story | Chimamanda Ngozi Adichie; 3 de ago. de 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qDovHZVdyVQ&ab_channel=BrunoAlvesBrunoAlves. Acesso em: 13 mai. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- MARIA, F.G.S. **Vou alí visitar museus**. Dissertação (Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista. Bauru, 2019. Disponível em: <https://www.fc.unesp.br/Home/ensino/pos-raduacao/programas/mestradoprofissionalemDOCENCIAparaaeducacaobasica/produto.pdf>. Acesso em 18 mai. 2021.
- NASCIMENTO, E. Museus virtuais: novas abordagens e complexidades de aproximação. In: LIMA, J.C.P.(org.). **Conectando Patrimônios: pensando Museus e Educação**. São Paulo: Pontocom, 2018. p.55-64, 2018. Disponível em: http://www.editorapontocom.com.br/livro/60/conectando-patrimonios_60_5bec1a389a302.pdf#page=55. Acesso em: 01 mai. 2021.
- PANDOLFO, Gustavo & Otávio. **SGEMES: Segredos** | Visita Guiada com os artistas Gustavo e Otávio Pandolfo. 21 de jan. De 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_fRTGMnZ3xk&t=3s. Acesso em: 29 mai. 2021.



Adriana Santos Morgado

Pedagoga pela Faculdade São José, Licenciada em Artes Visuais pelo Centro Universitário Ítalo Brasileiro, Licenciada em Matemática pela Universidade Bandeirantes, Pós Graduada em Matemática para as Séries Iniciais pela Unicamp e Mestre em Educação Matemática pela PUC-SP. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura de São Paulo.



AUTORES(AS):

- Adelina Ursula Correia de Lima
- Adriana Santos Morgado
- Alexandre Passos Bitencourt
- Diego Daniel Duarte dos Santos
- Elaine Cristina Reis de Lemos
- Evelice de Souza Evangelista
- Juliana Aparecida Pinheiro de Araujo
- Luís Venâncio
- Marta Batista Justino Caetano
- Vanda de Lima Rodrigues
- Vilma Maria da Silva

ORGANIZAÇÃO:

- Andreia Fernandes de Souza
- Manuel Francisco Neto
- Vilma Maria da Silva



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.24>

www.primeiraevolucao.com.br

Filiada à:

