

AUXILIANDO PRÁTICAS DE LEITURA DE IMAGEM: A TECNOLOGIA COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM EM ARTE

Andréia Chiari Lins*

Thalyta Botelho Monteiro**

Resumo: Este artigo tem como eixo norteador as práticas de leitura de imagens mediadas pela utilização do Objeto de Aprendizagem¹ (OA) com o objetivo de estimular o processo de análise de imagens com o auxílio da descrição iconográfica e percepção das mesmas, através da construção de um software realizado especificamente para sanar os questionamentos inerentes à leitura de imagens, tendo em vista que na modalidade a distância, do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, os tutores presenciais perceberam a resistência por parte dos alunos quanto à realização de atividades do gênero. Contudo, este artigo orienta-se pela questão: De que forma a construção de um Objeto de Aprendizagem pode suprir as dificuldades apresentadas pelos alunos nas atividades de leitura e análise de imagens? Busca, assim, uma aproximação com os conceitos de arte, tecnologia, educação e aprendizagem construídos ao longo da pesquisa em EaD, em abordagens que envolveram diálogos com diversos autores que tratam do assunto: Nascimento (2004, 2007), Prata e Mota

* Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) e Professora do Departamento de Desenho Industrial (DDI) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), Vitória, Espírito Santo, Brasil. andreialins.ufes@gmail.com

** Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Bolsista CAPES, Vitória, Espírito Santo, Brasil. monteirothalyta@yahoo.com.br

¹ A inclusão digital está presente hoje na maioria das escolas, tanto para alunos quanto para professores. Essa realidade possibilita minimizar as dificuldades e aumentar a interação do educando com o mundo da informação, contribuindo para que ele possa ser um sujeito social ativo, participativo e consciente de seu papel na sociedade e no ensino. Portanto, surge neste contexto o papel do Objeto de Aprendizagem (OA), que busca uma padronização para o armazenamento e distribuição das informações com o objetivo de viabilizar o acesso à informação com rapidez e eficácia, tornando-se um instrumento didático-pedagógico no sistema de ensino a distância, tendo a internet como principal ferramenta de comunicação.

(2006), Santos (2010), Behar (2009), Antonio Júnior (2011) e Barbosa (1991,1993,1998, 2011).

Palavras-chave: Arte. Tecnologia. Educação.

Abstract: This paper has as theme the reading practices of mediated images in Learning Objects in order to stimulate the process of image analysis with the aid of iconographic description and perception of them, by a software built specifically to conduct and solve questions related to the reading of images, having in sight that in the course of the Visual Arts – by distance learning - from UFES, the tutors perceived a resistance from students regarding these activities. However, this article is guided by a question: How does the construction of a learning object can overcome the difficulties presented by the students in the activities of reading and analyzing images? It is, thus, an approach to the concepts of art, technology, education and learning built during the research in distance education, approaches involving dialogues with various authors dealing with the subject : Nascimento (2004, 2007), Prata and Mota (2006), Santos (2010), Behar (2009), Antonio Jr. (2011) and Barbosa (1991, 1993, 1998, 2011) .

Keywords: Art. Technology. Education.

Introdução

Analizamos a inserção das imagens em sala de aula, e é importante ressaltar o uso das tecnologias e como estas fazem uso constante das imagens. Este artigo reflete o uso das práticas de leitura de imagem e sua utilização no campo das novas tecnologias de informação (NTI) e de qual modo o Objeto de Aprendizagem (OA)² torna-se eficaz, não apenas no processo avaliativo, mas no aspecto reflexivo, contribuindo para que as tecnologias deixem de ter como função principal o entretenimento e se tornem instrumentos de aprendizagem.

A princípio é necessário compreender a intrínseca relação existente entre linguagens e tecnologias:

² O conceito de OA não é novo, contudo observa-se que a educação, e em especial a Educação a Distância (EaD), na modalidade à distância, utiliza cada vez mais os Objetos de Aprendizagem com a finalidade de dinamizar o ensino baseado nos recursos digitais.

A linguagem, por exemplo, é um tipo específico de tecnologia que não necessariamente se apresenta através de máquinas e equipamentos. A linguagem é uma construção criada pela inteligência humana para possibilitar a comunicação entre os membros de determinado grupo social. Estruturada pelo uso, por inúmeras gerações, e transformada pelas múltiplas interações entre grupos diferentes, a linguagem deu origem aos diferentes idiomas existentes, que são característicos da identidade de um determinado povo, de uma cultura (KENSKI, 2007, p. 23).

Percebe-se pela fala de Kenski (2007) que a linguagem desenvolve-se a partir do aprendizado e domínio de tecnologias. Para estudar a linguagem visual dada nos objetos artísticos é necessário conhecer suas tecnologias e usos sociais. Mas para isso também é necessário ter acesso à obra de arte, para poder, a partir desta, desenvolver estudos para deslindar suas linguagens.

O OA de leitura de imagens foi desenvolvido para a finalidade de um artigo para o Curso de Especialização Mediadores em Educação a Distância, proporcionado pela Universidade Federal do Espírito Santo aos tutores em atuação em seus cursos EAD. Como proposta de conclusão de curso os tutores-alunos foram instigados a desenvolver um OA para sanar uma das dificuldades encontradas em seu trabalho.

Um dos grupos, formado por tutoras do curso de Licenciatura em Artes Visuais, propôs-se a desenvolver um sistema com o intuito de minimizar as dificuldades encontradas pelos alunos desse curso no processo de leitura e análise de imagens, conhecimento considerado de suma importância para a área das artes.

Para possibilitar a sua aplicação, primeiramente foi desenvolvido um protótipo para ser testado a fim de apresentar os direcionamentos de leitura e análise de imagens, textos sobre os autores, obras e *links* de acesso a outras páginas com o objetivo de garantir maiores possibilidades de pesquisa aos alunos. Este OA, testado e analisado, dará embasamento para aprimorar o desenvolvimento de um *software* mais completo ao qual se denominou ‘OA ideal de leitura de imagens’, sendo que este seria um programa com um amplo banco de imagens e questões específicas para cada uma delas.

Este artigo trata da análise dos dados do protótipo que foi testado por alunos do curso de Artes Visuais – EAD / Ufes, e quanto ao seu conteúdo, possui a análise de três obras de diferentes artistas.

A questão instigadora dessa pesquisa remete à dificuldade de alunos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais – EAD, em ter acesso a imagens de obras artísticas e desenvolver uma leitura crítica e contextualizada dessas obras. Embora a priori as tutoras tenham pensado em um OA baseado na dificuldade que os alunos encontravam ao realizarem a leitura de imagens, não havia definição exata de parâmetros e limitações desse objeto. A proposta era pensar na construção de um *software*, com o qual o aluno pudesse visualizar as imagens e tivesse opções de leitura a respeito de eixos temáticos pré-estabelecidos como: teoria da cor, narrativa visual, linguagem gráfica, percepção e composição e teoria da linguagem visual. Cada eixo analisado e contextualizado separadamente.

Como esta pesquisa foi desenvolvida em um período curto, percebeu-se com o avanço da pesquisa que para a construção deste *software* seria necessário mais tempo para as análises das obras de arte e para a consecução do programa na totalidade almejada: o Objeto de Aprendizagem: Auxiliando Práticas de leitura de Imagens.

O objeto de aprendizagem proposto e algumas análises

O grupo de tutoras do Curso de Artes Visuais – EAD da Universidade Federal do Espírito Santo, ao cursar a Pós Graduação Lato Sensu de Mediadores em EAD, propôs-se ao planejamento, desenvolvimento de protótipo de um *software* de OA capaz de oferecer direcionamentos para a leitura de imagens e desenvolver habilidades para perceber os detalhes destas imagens por meio de recursos de ampliação (*zoom*). Assim, os detalhes das imagens podem ter uma melhor visualização, ao mesmo tempo em que são apresentadas, na lateral direita da tela, informações sobre o eixo temático escolhido.

Segundo Lukács (1979, p. 102), na relação muitas vezes causal entre os objetos naturais e os manufaturados (artisticamente ou industrialmente) está inserida uma permutação de significados dados pelas propriedades dos materiais, das técnicas de

produção e funcionalidades dos produtos. Esta correlação entre matéria natural e matéria elaborada é encontrada na expressividade da “linguagem cotidiana”, com destaque para as elaborações expressivas, feitas em nível de apreciação estética, em que a materialidade se coloca como uma ‘interface’ entre a forma e o conteúdo.

Poder aproximar-se da obra de arte, ver seus detalhes, mesmo que digitalmente, permite ao estudante um aprofundamento em sua materialidade, ao seu modo de execução, ao seu tempo de existência e suas singularidades.

A relevância da proposta do AO fundamenta-se na necessidade de formação de professores de Artes que estejam preparados para levar imagens às escolas de forma contextualizada e de leitores críticos, não só para textos, mas para textos imagéticos (sejam de arte ou não). Textos esses dados a serem vistos em todos os lados em nossa atualidade.

Segundo Vigotski, os “Instrumentos e símbolos constituem os dois *meios* de produção da cultura [...]” (PINO, 2005, p. 90). Se a imagem é instrumento de comunicação, pois está carregada de símbolos, pressupõe que promova algum diálogo entre sujeitos na produção de sua cultura. Pino (2005, p. 92-93) propõe dois subconjuntos de produções humanas ou objetos culturais:

- a) O primeiro é produto da ação física do homem sobre a *natureza*, com a mediação dos meios técnicos, conferindo-lhe uma *forma* material que veicula uma *significação* (agregado simbólico), que expressa o objetivo da realização dessa ação. O produto é uma *materialidade* cuja *forma* revela a intenção que dirigiu sua fabricação (sua *significação*). Ex.: Cadeira.

A significação que traduz a postura do homem perante a natureza quando ele se tornou capaz de nomeá-la, entender como funciona, interpretar seus *sinais* criando modelos explicativos e dizer aos outros o que ele percebe, sente e pensa dela e dele mesmo. Tarefas todas essas que a criança deverá desempenhar, mas para as quais é imprescindível o ‘monitoramento’ do Outro, detentor da significação e seu guia na aventura da existência cultural (PINO, 2005, p. 167).

- b) O segundo subconjunto é formado pelas produções resultantes da atividade mental do homem sobre *objetos simbólicos* (ideias), com o uso de meios *simbólicos* (diferentes tipos de linguagens), cuja comunicação aos outros se faz por intermédio das formas *materiais de expressão* (fala, escrita, formas: sonoras, gráficas, estéticas etc.). Neste produto, mesmo que o processo produtivo seja idêntico ao anterior, o resultado é a concretização de um objeto material com uma *forma* de expressão simbólica em produções artísticas, instituições sociais, tradições e sistemas de ideias.

Dentro do primeiro subconjunto proposto por Pino, a imagem é fruto da ação física humana e se constitui em um produto. Sendo produto, faz-se necessário compreender que existe a influência das técnicas de produção sobre a imagem; estes são indícios de como a forma de produção de imagens passa a aferir-lhes novas significações, ou seja, mediante as situações sócio-históricas, tanto a imagem, a matéria, a técnica e o que representa aquele momento da história compõem uma significação que é transportada junto com a imagem.

O objetivo principal do OA é guiar o aluno para uma leitura das obras apresentadas, embasando-se em informações contextualizadas e no que ele realmente vê. Pelas limitações de prazo, de recursos tecnológicos e de pessoal qualificado para a construção da ferramenta, desenvolveu-se o roteiro do sistema e um protótipo. Como método de verificação optou-se pela apresentação de um protótipo aos alunos dos polos de Domingos Martins e Santa Teresa, com a seleção de três imagens vinculadas a questões de falso e verdadeiro.

O OA apresentado e aplicado tem por objetivo apontar questionamentos sobre as obras: “Retirantes” (1944), de Candido Portinari; “Saudade” (1899), de Almeida Júnior; e “A Boba” (1915) de Anita Malfatti, referente às temáticas: teoria da cor, narrativa visual, linguagem gráfica, percepção e composição e teoria da linguagem visual.

A escolha das três obras iniciais do OA baseia-se em fatores de hipertextualidade e acessibilidade a conteúdos externos de fontes de conhecimento sobre arte reconhecida nacionalmente:

1. Há textos sobre as obras que permitem ao aluno observar a obra e avaliar a questão, que divide-se em falsa e verdadeira. Respondendo e dando “OK” o aluno avança para outra questão.
2. Os textos e temáticas são distribuídos de maneira sequencial, com a distribuição de vários *links* contendo informações adicionais sobre artistas, obras e movimentos artísticos. Ao clicá-los o aluno é levado para outra página – museus e sites institucionais de arte – na intenção de aprimorar o conhecimento do aluno pesquisador.

Ratifica-se que a proposta deste projeto é estabelecer um OA capaz de sanar ou, ao menos, minimizar as dúvidas sobre leitura e análise de imagens, buscando esclarecer questões sobre uma contextualização a ser considerada: seu processo de criação, época e história. Como metodologia de aplicação do OA, optou-se por um dos eixos norteadores da formação de professores no EaD, que é o desenvolvimento da autonomia pelos alunos.

Por ser este OA um sistema de função formativa e não avaliativa para alunos de Licenciatura em Artes Visuais – EaD, foi estabelecido que os participantes determinariam onde e quando realizariam a atividade. E, sabendo-se que este é um protótipo, declinou-se da possibilidade metodológica de verificação de usabilidade, ou uma visita orientada ao sistema.

Ao retornarmos à questão que orienta o artigo: de que forma a construção de um objeto de aprendizagem pode suprir as dificuldades apresentadas pelos alunos nas atividades de leitura e análise de imagens, verificamos as seguintes respostas dos alunos:

Reconstrução de conceitos – Desconstrução de pré-conceitos

Na questão número 5, do artista Portinari, que trata dos conceitos de Linguagem Gráfica, o artista relaciona a situação de descendentes de imigrantes europeus aos imigrantes nordestinos. O aluno “O” sentiu-se provocado³, sendo influenciado por sua

³ Conceito de provocação: O termo *provocação* vem de *provocare*. Pro-vocare: Favorecer a vocalização, favorecer a fala.

formação sócio-cultural-histórica que o levou a discordar da afirmação proposta na questão.

O aluno “O”: [...] “as questões elaboradas são interessantes, no entanto algumas apresentam contradição.” Em conversa informal, o aluno considerou semelhante a situação vivida pelos imigrantes europeus da vivida pelos migrantes nordestinos, mas não se atentou ao fato da questão referir-se aos descendentes dos trabalhadores imigrantes que vivem na região serrana do Estado do Espírito Santo atualmente.

O OA propõe ao aluno a desconstrução dos conceitos previamente estabelecidos na medida em que lhe apresenta opções de *links* e informações que serão somadas à sua análise e leitura das imagens, juntamente às experiências vivenciadas no seu cotidiano.

Hipertextualidade como condição de ampliação de pesquisa

A contradição vista pelo aluno deve-se ao fato de residir numa região de imigração europeia, onde se valoriza a história dos antepassados, e de trabalhar na Secretaria de Cultura do Município, onde o assunto abordado faz parte do seu cotidiano.

De acordo com “M”, que possui formação em pedagogia e como tutora presencial do curso de artes visuais se sente, às vezes, insegura, impondo-se uma rotina de estudos que lhe proporcione maior segurança para orientar o aluno, o objeto de aprendizagem “[...] estimula o aluno a pesquisar, ao mesmo tempo em que proporciona segurança e autonomia na pesquisa e, por ter um caráter lúdico, desperta no usuário/aluno a iniciativa de concluir a atividade” (DIÁRIO DE CAMPO, 2011, s.p).

Portanto verifica-se que o sistema cria condições favoráveis à pesquisa, visto que proporciona *links* para pesquisas sobre temas relacionados ao assunto. O aluno é convidado a realizar leituras extras aprimorando seu repertório de leitura.

Dinamização de *feedback* ao aluno

Da mesma forma, a aluna “R”, diz:

Este instrumento é muito bom, dinamiza as informações além de ser uma maneira prática e descontraída de compreender e assimilar conceitos. Sem falar que é uma metodologia que estimula a leitura [...] Sem “querer” o aluno lê todo o conteúdo que necessita [...] sem se dar conta disso (DIÁRIO DE CAMPO, 2011, s.p.).

Possibilita o retorno à atividade para repensar os conceitos, através do *feedback* ou por novas tentativas. De acordo com o aluno “O” [...] “momento necessário para retomada dos estudos e único para fazer-nos repensar conceitos estabelecidos” (DIÁRIO DE CAMPO, 2011). E a aluna “R” complementa:

Respondi as questões do Objeto de Aprendizagem, minha opção foi pelo artista Candido Portinari. No início minha nota foi 70. Li a devolutiva da atividade e a refiz, tirei 100. É como se fosse um desafio, um jogo. Estimula a vontade de chegar até o final (DIÁRIO DE CAMPO, 2011, s.p.).

Essas falas vêm comprovar que a proposta do OA quanto às devolutivas apresentadas no *feedback* proporcionaram a retomada do seu fazer acadêmico, ampliando as oportunidades de aprendizado.

TICS – ampliando os modos e o prazer de leitura

Percebe-se que o caráter lúdico próprio do AO, semelhante a um jogo, possibilita uma aprendizagem de forma descontraída, na qual o aluno realiza as leituras que provavelmente não seriam feitas se o suporte fosse um arquivo em pdf ou word.

O aluno “O” afirma: [...] “de forma lúdica podemos reviver os conteúdos estudados” (DIÁRIO DE CAMPO, 2011), o que é confirmado pelas falas da aluna “R” e da tutora “M”. “É como se fosse um desafio, um jogo, estimula a vontade de chegar até o final.” (depoimento de “R”, DIÁRIO DE CAMPO, 2011). “Por ter um caráter lúdico, desperta no usuário/aluno a iniciativa de concluir a atividade” (depoimento de “M”, DIÁRIO DE CAMPO, 2011).

Algumas considerações

Com o OA de leitura de imagens, percebeu-se a necessidade de equipes especializadas para sua construção e da interação de uma equipe pedagógica, para que juntas criem formas de levar o aluno à pesquisa e ao entendimento de conteúdos, neste caso a leitura de imagens. O aluno compreende nesse protótipo inicial a necessidade de observar a imagem e, além disso, analisar a tela onde está a questão. As temáticas abordadas – Teoria da Cor; Narrativa Visual; Linguagem Gráfica; Percepção e Composição e Teoria da Linguagem Visual – estão separadas por cores, para representar a diferenciação existente entre elas e facilitar o entendimento das mesmas. Percebendo esse aspecto modular o aluno é levado automaticamente a analisar elementos que estão sujeitos à temática de cada módulo, desviando o olhar de outras expressões formais, linguísticas, estéticas ou técnicas.

Discutindo a ampliação do protótipo aplicado, pensou-se no desenvolvimento da ferramenta, considerando a diversidade de temas/assuntos que poderiam abordar e a funcionalidade como recurso didático no ensino a distância. Esta modalidade utiliza-se de computadores e equipamentos de áudio e vídeo, além de suporte técnico nos núcleos de educação a distância e acesso à internet, essenciais para a organização e estruturação do curso, instrumentos que possibilitam o desenvolvimento do aluno e são constantemente utilizados em suas diversas formas e possibilidades. Além das tecnologias usadas na EAD o OA construído deveria seguir o conceito de reuso.

Dentro das perspectivas que o OA pode assumir, ele poderia vir a tornar-se um instrumento de uso e consulta permanente, ampliando o conceito de reuso aplicado aos OAs, favorecendo um retorno permanente às teorias de leitura de imagem, aos questionários, à utilização das páginas pelos *links* do programa, aos recursos de ampliação da obra, logo, uma reutilização incessante do OA de Leitura de Imagem.

O OA de Leitura de Imagens, mediante a orientação do professor/mediador, pode levar o aluno a ler e analisar a obra dentro de outras temáticas. Auxilia no levantamento de hipóteses que estejam vinculadas a uma contextualização temporal e histórica, remetendo por meio do processo avaliativo, da pontuação e do *feedback*, ao processo reflexivo, viabilizando a pesquisa e a busca pelo conhecimento.

Na proposta da idealização deste projeto está a recusa em dar aos alunos receitas de leitura de imagens, mas de tentar, por meio das tecnologias tão presentes em seu cotidiano, criar artifícios de educação do olhar, emulando uma aproximação com a forma natural de observação da imagem, dando, portanto, direcionamentos e orientações e não respostas prontas.

Como resultado das experiências obtidas na roteirização, desenvolvimento, testes e testes de aplicabilidade, percebe-se a ampla possibilidade da criação do ‘OA ideal de Leitura de Imagem’, através de um *software* que viabilize a leitura e a análise de imagens, tendo ainda elementos de pesquisa, levando os alunos a museus, a viajar sem sair de casa. Para isso, seria necessária a constituição de acervo a ser composto por um vasto banco de imagens em alta qualidade, onde cada uma delas pudesse ser analisada e contextualizada, e que houvesse nivelamento de questões à medida que o aluno fosse avançando nos estudos e pesquisas.

Construir o OA leitura de imagens nos levou a outros OAs como blogs, livros, vídeos e documentários que poderiam auxiliar o debate e a reflexão sobre seu conceito e a utilização destes em sala de aula, principalmente na modalidade a distância, que exige maior detalhamento nas explicações e clareza das atividades.

Assim, além de refletirmos profundamente a respeito da leitura de imagens, percebemos a importância de “diagnosticar” como estamos ensinando, como estamos explicando, como instigamos o nosso olhar para que assim estimulemos o olhar de nossos alunos. É fácil e cômodo apontar as dificuldades e diagnosticá-las. Difícil é estabelecer propostas concretas para o aprendizado e desenvolvimento de soluções eficientes.

Referências

ALBERT, André. Anita Malfatti – 120 anos. Centro Cultural Banco do Brasil de Brasília. **Revista Bravo**, nº 152, ano 12, p. 82- 86, abr. 2010.

BARBOSA, A.M. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

BELLONI, M. Luiza. **Educação à distância**. 5.ed.São Paulo: Autores Associados, 2009.

BETTIO, Raphael Winckler; MARTINS, Alejandro. **Objetos de Aprendizado**: Um novo modelo direcionado ao Ensino a Distância. Cortez, São Paulo, 2002. Disponível em: <<http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2004/12/17/493047/objetos-aprendizado-um-novo-modelo-direcionado-ao-ensino-distancia.html>> Acesso em: 03 ago. 2011.

CAMARGO, Fernanda; RAFT, Franquilandia; VERVILOET, Marineis, BRINGER, Rebeka; MONTEIRO, Thalyta. **OBJETO DE APRENDIZAGEM: AUXILIANDO PRÁTICAS DE LEITURA DE IMAGEM**. Trabalho de Conclusão de Curso da Especialização em Mediadores de Educação à Distância. Nead/UFES, 2011.

DEMO, Pedro. **A educação do futuro e o futuro da educação**. São Paulo: Autores Associados, 2005.

FONTANA, Maristela Vigolo. **A possibilidade de uso de Objeto de Aprendizagem para o ensino das artes visuais**. 2011, 71f. Monografia (Graduação em Pedagogia da Arte). Programa de Graduação da Faculdade de Educação da Universidade do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/29284/000776535.pdf?sequence=1>> Acesso em: 20 jul. 2011.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007

_____. **Novas Tecnologias: O redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente**. Trabalho apresentado na XX reunião da ANPED,

Caxambu-MG, 1997. Disponível em
<<http://educa.fcc.org.br/pdf/rbedu/n08/n08a06.pdf>> Acesso em: 20 jul. 2011.

KHOURI, Omar. Modernismo no Brasil: o signo de Anita Malfatti, uma aproximação. Artigo publicado na revista FACOMM. **Revista de Comunicação da FAAP**, nº 10, 2º semestre de 2010. p.6-12. Disponível em
<http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_10/> Acesso em: 21 jul. 2011.

LUKACS. G. **Ontologia do ser social**: os princípios fundamentais de Marx. São Paulo: Ciências Humanas, 1979.

MAROSTEGA, Simone. **Ensino de artes visuais e o currículo no ensino médio**: um estudo em Santa Maria/RS. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Maria no Rio Grande do Sul. 2006. Disponível em <http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde_arquivos/18/TDE-2006-07-03T053309Z-48/Publico/TESE%20SIMONE%20MAROSTEGA.pdf>. Acesso em: 03 ago. 2011.

MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Programa acervo-roteiro de visitas MAC/USP. Ficha nº 26 [Anita Malfatti/A Boba]. Vitae, USP MAC, 2004. Disponível em
<<http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/roteiro/PDF/26.pdf>> Acesso em: 15 jul. 2011.

PINO, A. **As marcas do humano**: às origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev S. Vigotski. São Paulo: Cortez, 2005.

PRETTE, Maria Carla. **Para entender a arte**. Rio de Janeiro: Globo, 2008.

REBOUÇAS, Moema Martins; CORASSA. e Maria Auxiladora. **Propostas metodológicas para o ensino da arte II**. Espírito Santo: Ne@ad/UFES. 2009.

ROCHA NETO, Manuel Alves. **Possibilidades de Leitura na Obra Retirantes de Cândido Portinari**. 2006, 59f. Monografia (Graduação em Artes Plásticas) Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia-MG, 2006. Disponível em <<http://www.nupea.fafcs.ufu.br/pdf/monografia-ManuelAlvesdaRochaNeto.pdf>> Acesso em: 15 jul.2011.

ROSING, Tânia M. K. **Práticas leitoras para uma Cibercivilização: Ressignificando identidades**. São Paulo: UPF, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense. 1983.

TEIXEIRA, Eder Clevers de Alemar. **Educação e novas tecnologias: o papel do professor diante desse cenário de inovações**. Disponível em:<<http://www.webartigos.com/articles/43328/1>> Acesso em: 15 jul.2011.