



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA – UFSM**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO A DISTÂNCIA DE PÓS-GRADUAÇÃO/ESPECIALIZAÇÃO EM**  
**EDUCAÇÃO ESPECIAL**

**A Informática como apoio no Ensino da Arte para o**  
**aluno com Deficiência Mental**

**ARTIGO MONOGRÁFICO DE ESPECIALIZAÇÃO**

**Rita de Cássia Velasques Vieira**

**Santa Maria, RS, Brasil**

2007

**A INFORMÁTICA COMO APOIO NO ENSINO DA ARTE PARA  
O ALUNO COM DEFICIÊNCIA METAL**

por

**Rita de Cássia Velasques Vieira**

**Artigo Monográfico apresentado ao Curso a Distância de Pós-Graduação-Especialização em Educação Especial, área de concentração Educação Especial, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Educação Especial.**

**Orientador: Prof<sup>a</sup>.**

**Eliana Costa Pereira de Menezes**

**Santa Maria, RS**

**2007**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA – UFSM  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
Curso a Distância de Pós-Graduação/Especialização em Educação  
Especial**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprova o Artigo Monográfico

**A INFORMÁTICA COMO APOIO NO ENSINO DA ARTE PARA  
O ALUNO COM DEFICIÊNCIA MENTAL**

elaborado por  
**Rita de Cássia Velasques Vieira**

como requisito parcial para obtenção do grau de  
**Especialista em Educação Especial**

**COMISSÃO EXAMINADORA:**

---

**Eliana da Costa Pereira de Menezes**  
(Presidente/Orientador)

---

**Prof<sup>a</sup> Ms. Renata Corcini Carvalho**

---

**Prof<sup>a</sup>. Ms. Roberta Rossarolla Forgiarini**

**Santa Maria, 01 de dezembro de 2007.**

## **RESUMO**

Artigo Monográfico  
Pós-Graduação em Educação Especial  
Universidade Federal de Santa Maria

### **A Informática como apoio no Ensino da Arte para o aluno com Deficiência Mental**

Autora: Rita de Cássia Velasques Vieira  
Orientador: Eliana Costa Pereira de Menezes

A arte é um conhecimento construído pelo homem através dos tempos, sendo um dos meios que permite a comunicação entre indivíduos, possibilitando a compreensão do mundo das culturas e o nosso, em particular. A concepção histórico-cultural de aprendizagem associa a incorporação das tecnologias na prática pedagógica como instrumentos mediadores no aprendizado. Com esse entendimento e acreditando que o ensino da Arte como suporte dos sistemas computacionais, por gerarem novas formas de acesso as informações e de produzir conhecimento, motiva o aluno a conhecer e estudar arte, realizamos um estudo de caso, no contexto de uma Escola Especial. Observamos um aluno com deficiência mental, apresentando déficit na aprendizagem, em ambiente informatizado. Analisando os dados coletados percebemos que o aluno associa o uso do computador com o processo de aprendizagem, com o conhecimento. A arte está sendo vista como conhecimento, como algo que pode ser aprendido, por um bom número de alunos. Como algo que tem que ser entendido, fruído, decodificado.

**Palavras-chave:** informática; ensino; arte; deficiência mental.

## **ABSTRACT**

Monographic Article  
After-Graduation in Special Education  
Universidade Federal de Santa Maria

### **Computer science as support in Ensino of the Art for the pupil with Mental Deficiency**

Author: Rita de Cássia Velasques Vieira  
Person who orientates: Eliana da Costa Pereira de Menezes

The art is a knowledge constructed for the man through times, being one of the ways who allows to the communication between individuals, making possible the understanding of the world of the cultures and ours, in particular. The description-cultural conception of learning associates the incorporation of the technologies in practical the pedagogical one as mediating instruments in the learning. With this agreement and believing that the education of the Art with the support of the computational systems, for generating new forms of access the information and to produce knowledge, motivates the pupil to know and to study art, carries through a case study, in the context of a Special School. We observe a pupil with mental deficiency, presenting a retardation in the learning, informatizado environment. Analyzing the collected data we perceive that the pupils associate the use of the computer with the learning process, with the knowledge. The art is being seen as knowledge, as something that can be learned, for a good number of pupils. As something that has that to be understood, enjoyed, decoded.

**Word-key:** computer science; education; art; mental deficiency.

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>6</b>
<b>1 METODOLOGIA DA PESQUISA.....</b>	<b>9</b>
1.1 Objeto de estudo.....	9
1.2 Procedimentos.....	9
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>10</b>
2.1 A Concepção Histórico-Cultural.....	10
2.2 O Computador no Processo Ensino-Aprendizagem e o <i>Software Paint</i> .....	16
<b>3 ENSINO DA ARTE.....</b>	<b>22</b>
3.1 Releitura de Obras de Arte.....	22
3.2 Análise e Discussão da Pesquisa .....	23
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>24</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>25</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>27</b>

## INTRODUÇÃO

As experiências desenvolvidas pelo homem durante a sua evolução, foram transmitidas geração após geração. O conjunto dessas experiências historicamente acumuladas constitui o que hoje denominamos de conhecimento.

Na busca de sua sobrevivência, o homem precisou transpor desafios, produzindo experiências objetivas ou, conhecimentos objetivos. Todavia, como Ser transcendente, sua marca maior, o homem dando vazão à sua imaginação, à sua criatividade, construiu o conhecimento subjetivo. Criou uma das coisas mais fantásticas e belas que hoje podemos encontrar na humanidade: a arte.

A arte, conhecimento construído pelo homem através dos tempos, constituiu-se como um dos meios que permite a comunicação entre indivíduos, possibilitando a compreensão do mundo e das culturas. Podemos, afirmar que dentre as várias “linguagens” humanas, a arte é uma das mais poderosas.

Diante disto, a educação escolar deve desenvolver nos alunos capacidades intelectuais que permitam a assimilação desses conhecimentos historicamente acumulados, além de mediar uma incorporação crítica das novas linguagens impostas pelo atual desenvolvimento.

Nesta perspectiva, a visão contemporânea do ensino da arte baseia-se na educação crítica do conhecimento construído pelo próprio aluno acerca do mundo visual, com a mediação do professor, do colega ou de instrumentos.

Nessa era cibernética, sem dúvida, um dos principais instrumentos de que se pode valer a educação escolar é a tecnologia. É preciso que a escola se dê conta das transformações que ocorrem na sociedade e veja no desenvolvimento da tecnologia uma nova forma de comunicação, de linguagem.

A educação escolar não pode ficar à margem do desenvolvimento tecnológico, contudo, as concepções sobre o uso das tecnologias e os objetivos educacionais precisam estar claros e direcionados ao atendimento não só de uma pequena parcela da população, mas da maioria marginalizada em nosso país, a quem é negado o acesso aos conhecimentos historicamente acumulados. É fundamental, portanto, o entendimento de que as novas formas de comunicação, de produção do conhecimento



podem proporcionar maior acesso aos bens culturais e, conseqüentemente, democratizar o saber, a educação.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN, 1998, referem-se ao computador como um instrumento de mediação na medida em que possibilita o estabelecimento de novas relações para a construção do conhecimento e novas formas de atividade mental.

A importância dos sistemas computacionais para o ensino da arte está ligada, também, ao rompimento com os suportes tradicionais, pois o computador pode ser a base para o desenho, como a folha de papel e a tela; ferramenta para a criação, como o lápis e o pincel; além de ser um instrumento que possibilita a busca e a visualização imagética da obra de arte. Formas diferenciadas de leitura da obra de arte são mediadas pelo computador e pelo professor, possibilitando ao aluno entender e decifrar os significados presentes nas obras de arte.

Os motivos que justificam a possibilidade do uso do computador no aprendizado envolvem questões pedagógicas e também sociais. Portanto, é necessário o desenvolvimento de ações que possibilitem a entrada e o uso adequado do computador na escola, com objetivos pedagógicos, buscando formar indivíduos capazes de melhor atuar na sociedade, visando sua transformação.

Assim, o professor transforma-se em orientador, mediador, e o aluno deixa de ser um mero receptor de informações, passando a atuante, produzindo seu conhecimento, buscando subsídios que lhe possibilitarão interagir com o ambiente, cada vez mais informatizado que o cerca, nele interferindo como sujeito, inserido em seu contexto sociocultural.

Diante dessa realidade, o interesse das novas gerações pela informática, o potencial de mediação do computador no processo de aprendizagem, a utilidade da tecnologia para busca, seleção, análise, articulação entre informações, para construir e reconstruir continuamente conhecimentos e promover a formação de leitores críticos da realidade e da informação, a possibilidade de uso do computador como ferramenta na produção artística e a capacidade de mesclar imagens, textos, fotos, vídeo, áudio na mesma mídia são aspectos que nos fazem acreditar que os sistemas computacionais podem ser utilizados para organizar espaços que, com orientações adequadas, levem à

construção do conhecimento no ensino da arte.

Vinculado ao trabalho que realizamos com alunos com necessidades educacionais especiais, no Laboratório de Informática da Escola de Educação Especial Caio César Beltrão Tettamanzy - Sant'Ana do Livramento - RS, surgiu o interesse em desenvolver esta pesquisa. Para tanto, partimos da seguinte situação problema:

“Como a informática pode contribuir para o ensino da arte observando os detalhes uma obra de arte, pelo aluno com deficiência?”

Acreditamos que a informática e o ensino da arte têm potencial para alterar a qualidade do aprendizado, criando um ambiente favorável à construção/produção do conhecimento e ao desenvolvimento do aluno da escola especial. Nesse sentido, nossos objetivos visaram:

- investigar os benefícios que o suporte dos sistemas computacionais existentes na Escola de Educação Especial Caio César Beltrão Tettamanzy, pode proporcionar ao ensino da Arte (artes visuais) a partir da execução da releitura das mesmas;

- despertar, nos alunos com necessidades educacionais especiais, a curiosidade e o prazer para buscar dados, trocar informações, estimular o desejo de enriquecer seu conhecimento no campo da arte, sobre outras culturas; instrumentalizando-o para a fruição e para a criação, utilizando-se da releitura de obras de arte;

- organizar uma exposição com a releitura das obras de arte, utilizando suportes computacionais (programa Paint) da Escola de Educação Especial Caio Cesar Beltrão Tettamanzy.

Considerando que tendo como suporte os sistemas computacionais (programa Paint), por gerarem novas formas de ter acesso a informações e de produzir conhecimento, motiva o aluno a conhecer e estudar arte e contribuimos assim para a melhoria da qualidade do aprendizado.

Assim desenvolvemos este artigo monográfico dividindo-o nas seguintes partes: apresentação, metodologia da pesquisa, fundamentação teórica, análise e discussão dos resultados da pesquisa e conclusão, que serão a seguir apresentadas.

# **1 METODOLOGIA DA PESQUISA**

Para proceder a investigação e atingir os objetivos, limitamos a pesquisa ao estudo de caso de um aluno que possui deficiência mental, da Escola de Educação Especial Caio Cesar Beltrão Tettamanzy, em Sant'Ana do Livramento – RS.

Quanto aos objetivos é uma pesquisa descritiva de observação direta intensiva individual.

Para desenvolver este estudo será utilizado o programa Paint para realizar a releitura das obras de arte.

## **1.1 Objeto de Estudo**

O sujeito da pesquisa é um aluno com 17 anos, que possui deficiência mental, freqüenta a escola especial a 12 anos, está no nível 3, onde lê e compreende o que lê, faz operações matemáticas simples e apresenta grande afinidade com o desenho.

Tem temperamento alegre, dócil, de fácil relacionamento com professores e colegas. Interessado em aprender, muito dedicado para as tarefas que lhe são atribuídas. Tem demonstrado muitos progressos quanto à aprendizagem de conteúdos e comportamentos.

## **1.2 Procedimentos**

O Programa Paint foi a opção de software na escolha da estratégia planejada para o desenvolvimento desta pesquisa.

O programa Paint, é utilizado para a criação de desenhos simples e também para a edição de imagens. O programa faz parte, como um acessório, no sistema operacional Windows, da Microsoft.

É um programa de fácil manuseio, que apresenta uma barra de desenho que facilita o seu uso pelo aluno, o qual vai fazendo associações e logo se familiariza com a sua interface.

Primeiramente foi mostrada a interface do programa, o experimento de cada um

de seus ícones, sua barra de cores e rapidamente o aluno passou a manuseá-lo.

Uma vez determinado o software, passamos a escolha do autor de trabalho, para procedimento da análise.

Após muitas consultas de autores na Internet, optou-se pelo artista plástico Gustavo Rosa, por seu trabalho apresentar as características que agradam visualmente, como consta na descrição em anexo (anexo E).

O registro do cotidiano, através do traço firme e bem humorado é a marca que Gustavo Rosa vem imprimindo em seus trabalhos ao longo dos quase trinta anos de carreira.

Repletas de figurativismos, suas telas sintetizam a originalidade genuína do brasileiro ao conduzir as coisas de seu País.

Distante de propor simples questionamentos, a arte de Gustavo Rosa vem louvando as formas e as dinâmicas da humanidade.

O simples relato acadêmico assume nos pincéis do artista o caráter crítico e a visão aguçada do homem que vive seu tempo e executa sua história.

Sua produção se alterna, como se praticasse uma crônica, por vezes reverenciando personagens ilustres, ou noutras, quando o sarcasmo assume a dianteira para decodificar os sinais da nossa cultura.

Observação durante a ação docente.

- *A ação expressiva*, isto é, o fazer do aprendiz frente ao trabalho artístico: interesse, indiferença.
- *O processo de exploração e manipulação* do material/computador: usa os materiais/o computador com interesse e busca outros, apenas usa os materiais/o computador sem se preocupar com o projeto de arte.
- *A interação no grupo* - lideranças que impulsionam, fica à espera que alguém inicie antes, prefere trabalhar sozinho.
- *A relação entre educando/educador* - Vínculos construídos ou não: participação na construção da aula em sala ou no laboratório de informática, só observa.

Esta observação foi sistematizada utilizando uma ficha, conforme anexo C.

A ação docente se dá no Laboratório de Informática da Escola de Educação Especial Caio César Beltrão Tettamanzy, com encontros semanais, conforme ficha anexo A.

O sujeito da pesquisa foi inicialmente entrevistado, conforme ficha anexo B.

Os encontros ocorrem em grupo, porém, apenas o sujeito da pesquisa é observado.

Observação após a ação docente.

Leitura cuidadosa das produções realizadas, através de uma análise dos trabalhos que deixaram registro concreto.

De acordo com o planejamento, diretamente com os trabalhos no laboratório de informática, os encaminhamentos das atividades, desenvolveram-se da seguinte maneira:

1. Introdução do software;
2. Diálogo do trabalho a ser desenvolvido;
3. Diálogo sobre o autor das obras a serem estudadas;
4. Confecção dos trabalhos;
5. Organização de uma Exposição de Arte na Sala de Cultura do Município.

As produções artísticas, produzidas pelo aluno foi analisada, observando-se se estavam coerentes com os objetivos propostos.

A última etapa concentrou-se em estabelecer relações entre os resultados obtidos, procurando os significados que os dados pudessem ter, ou seja, procuramos descobrir como a informática pode contribuir para a aprendizagem dos conteúdos trabalhados no ensino da Arte, focalizando as modalidades pintura e desenho, no contexto da Escola de Educação Especial Caio César Beltrão Tettamanzy.

Quanto à *observação após a ação docente*, efetivamos leitura e análise cuidadosa da produção do aluno. A observação foi realizada de acordo com os objetivos propostos, ou seja, compreender e expressar elementos da linguagem plástica usados por Gustavo Rosa sobre a sua vida e sobre suas obras.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 A Concepção Histórico-Cultural**

O entendimento de como se processa o ato de aprender, ao longo da história, produziu inúmeras abordagens que vão desde aquelas em que o papel do sujeito é apenas periférico até as que lhe atribuem papel preponderante ou central na construção do conhecimento.

Se formos analisar como entendiam esse processo os povos da antiguidade, vamos encontrar duas concepções de aprendizagem que fizeram escola por muitos anos, chegando até nós: o inatismo e o ambientalismo. Essas concepções revelam diferentes visões de homem e do modo como ele aprende e se desenvolve.

O inatismo, também chamado apriorismo, valoriza os fatores maturacionais e hereditários que definem a constituição do ser humano e o processo de aprendizagem. O desenvolvimento é pré-requisito para o aprendizado, excluindo as interações socioculturais na formação das estruturas comportamentais e cognitivas da criança.

Por essa concepção, o homem “já nasce pronto”. Pode-se apenas aprimorar um pouco aquilo que ele é ou, inevitavelmente, virá a ser. Diante disso, o papel do professor fica restrito ao respeito às diferenças individuais, aos interesses e capacidades manifestadas pelo indivíduo (ou grupo), ao reforço das características inatas ou à espera do desenvolvimento desse indivíduo.

Para o empirismo, também chamado ambientalismo, behaviorismo, ou comportamentalismo, o ambiente tem um enorme poder na constituição das características humanas e a experiência é a fonte de conhecimento e de formação de hábitos de comportamento. O desenvolvimento e a aprendizagem se confundem e ocorrem simultaneamente.

Nessa abordagem, o papel da escola e do ensino é supervalorizado, pois o aluno é um receptáculo vazio. A escola tem o poder de formar e transformar os indivíduos (criaturas passivas que podem ser manipuladas e controladas pela simples alteração das situações em que se encontram) e a incumbência de corrigir os problemas sociais; ou seja, a função primordial da escola é a preparação moral e intelectual do aluno para

assumir sua posição na sociedade.

Não há, também, a preocupação em explicar os processos através dos quais a criança raciocina e que estariam presentes na forma como ela se apropria de conhecimentos.

De maneira geral, nessas duas abordagens, os métodos e técnicas de ensino são colocados no centro do processo, limitando sobremaneira o papel do sujeito.

Essa ênfase às questões técnicas e metodológicas encontrou, principalmente a partir do início do século XX, muitos opositores nas academias de ciências e de ensino.

Surgiram então várias teorias de aprendizagem que, apontando a insuficiência dos modelos condutistas, deram destaque aos processos centrais ligados ao fenômeno da aquisição do conhecimento.

Deslocando-se, então, o papel do sujeito para o centro do processo, as abordagens cognitivistas enfatizam o caráter ativo desse sujeito na construção de seu próprio conhecimento.

Por essa perspectiva, o sujeito procura ativamente compreender o mundo, organizando-o através de suas próprias ações e construindo suas próprias categorias de pensamento. Dessa forma, a aquisição do conhecimento está centrada na atividade do sujeito em interação com o objeto de conhecimento.

As abordagens cognitivistas, se por um lado valorizam o papel do sujeito, instaurando-o no centro do processo, por outro, dão pouca ênfase ao seu papel social, ou mesmo o abstraem do seu contexto sócio histórico.

A visão de desenvolvimento como processo de apropriação pelo homem da experiência histórico social é relativamente recente, datada do início do século XX.

A corrente da psicologia soviética denominada Histórico-Cultural (sócio-histórica, sociointeracionista), proposta por Vygotsky, parte do princípio de que as características de cada indivíduo vão sendo formadas a partir da constante interação com o meio, entendido como mundo físico e social, que inclui as dimensões interpessoal e cultural. O homem é visto como alguém que transforma e é transformado nas relações produzidas em uma determinada cultura. Considera o desenvolvimento da complexidade humana como processo de apropriação pelo homem da experiência histórica e cultural. Organismo e meio exercem influência recíproca, o biológico e o

social não estão dissociados.

“Nesse processo dialético, o sujeito do conhecimento não tem um comportamento contemplativo diante da realidade. Pelo contrário, é constantemente estimulado pelo mundo externo e como consequência internaliza (de modo ativo), o conhecimento (conceitos, valores, significados) construído pelos homens ao longo da história. É na atividade prática, nas interações estabelecidas entre os homens e a natureza que as funções psíquicas, especificamente humanas, nascem e se desenvolvem. Detém-se na investigação do surgimento de novas estruturas cognitivas a partir da demanda social, da necessidade de novos instrumentos de trabalho e de pensamento” (VYGOTSKY, 1988, p. 114).

Para Vygotsky (1988: p.114) “(...) Um ensino orientado até uma etapa de desenvolvimento já realizado é ineficaz do ponto de vista do desenvolvimento geral da criança, não é capaz de dirigir o processo de desenvolvimento, mas vai atrás dele. Assim, a noção de zona de desenvolvimento proximal” (...), a idéia de que “o único bom ensino é o que se adianta ao desenvolvimento”, fornece-nos condições para a compreensão de como se dá a integração entre ensino, aprendizagem e desenvolvimento e indica-nos as possibilidades de ação pedagógica. A “zona de desenvolvimento proximal” refere-se à distância entre o “nível de desenvolvimento real” ou “efetivo”, determinado por aquilo que a criança consegue solucionar sozinha (o conjunto de informações que a criança já possui) e o “nível de desenvolvimento potencial” determinado por aquilo que a criança consegue resolver com a colaboração de pessoas mais experientes e de instrumentos mediadores.

Uma das questões fundamentais estudadas por Vygotsky se relaciona à análise da natureza das relações entre o uso dos instrumentos e o desenvolvimento da linguagem, que somadas ao trabalho social, são para ele as ‘ferramentas’ construídas e aperfeiçoadas pela humanidade ao longo da história. As ferramentas possibilitam a mediação entre o homem e o mundo: por intermédio delas, o homem domina o meio ambiente e o seu próprio comportamento. É através da mediação - processo de intervenção de um elemento intermediário na relação do homem com o mundo e com os outros homens - que as funções psicológicas superiores, especificamente humanas, se desenvolvem. A relação deixa de ser direta e passa a ser mediada por um elemento,



tornando-se mais complexa e predominando sobre as relações diretas, ao longo do desenvolvimento do indivíduo. As funções psicológicas superiores apresentam uma estrutura tal que entre o homem e o mundo real existem mediadores, ferramentas auxiliares da atividade humana.

Os elementos básicos responsáveis pela mediação - os instrumentos, com a função de regular as ações sobre os objetos e o signo, que regula as ações sobre o psiquismo - apesar de diferentes, estão mutuamente ligados ao longo da evolução da espécie humana e do desenvolvimento do indivíduo.

A importância dos instrumentos na atividade humana, para Vygotsky, tem clara ligação com sua filiação teórica aos postulados marxistas. Vygotsky busca compreender as características do homem através do estudo da origem e desenvolvimento da espécie humana, tomando o surgimento do trabalho e a formação da sociedade humana, com base no trabalho, como sendo o processo básico que vai marcar o homem como espécie diferenciada. É o trabalho que, pela ação transformadora do homem sobre a natureza, une homem e natureza e cria a cultura e a história humanas (OLIVEIRA, 1993: p. 27 - 28).

No trabalho desenvolvem-se as relações sociais, através da atividade coletiva e também a criação e a utilização de instrumentos.

O instrumento é um elemento interposto entre o homem e a atividade, ampliando as possibilidades de mudanças nos objetos e de transformação da natureza. Ele é construído ou utilizado para um objetivo, portanto, carrega consigo a função para a qual foi construído e o modo de utilização desenvolvido durante a história do trabalho coletivo.

O processo intelectual não é meramente subjetivo, pois este se constrói nas mediações sociais em contexto sócio-econômico e histórico-cultural concretos, daí a importância de termos claro o potencial metodológico que as inovações tecnológicas da atualidade apresentam e entendê-las como mediações instrumentais, materializadas neste momento histórico.

Diante do exposto, é fundamental reafirmar que a função da escola hoje não está restrita à transmissão de conteúdos, mas voltada a ensinar o aluno a pensar e a buscar formas de acesso e apropriação do conhecimento elaborado, de modo que ele tenha

condições de usufruí-lo com autonomia ao longo de sua vida.

## 2.2 O Computador no Processo Ensino-Aprendizagem e o *Software Paint*

A concepção teórica que fundamenta esta pesquisa associa a incorporação das tecnologias na prática pedagógica como instrumentos mediadores no aprendizado.

A tecnologia não é responsável por toda a transformação cultural que ela impulsiona. A mudança tecnológica apenas cria novos espaços de possibilidades a serem explorados. Também altera a expressão criativa do homem, modificando sua forma de adquirir informações, interferindo no processo de apropriação do conhecimento.

A relação entre informática e educação teve seu início na segunda metade dos anos 70, com o lançamento no mercado, dos primeiros microcomputadores. Após ter superado os obstáculos quanto a altos custos do *hardware* e dificuldades de comunicação homem-máquina, a informática conseguiu ultrapassar os limites dos sofisticados laboratórios de pesquisa e dos grandes pólos industriais, conquistando novas e diversificadas áreas de aplicação, entre elas a do ensino.

Paralelamente aos vários pontos de vista sobre o uso do computador na educação, sob um enfoque mais geral, existem considerações básicas sobre o que pode acontecer nas relações entre seres humanos e máquinas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (1998), em seu documento introdutório, chama a atenção para as potencialidades educativas dos sistemas computacionais, e nesse sentido, destaca que:

“O computador é, ao mesmo tempo, uma ferramenta e um instrumento de mediação. É uma ferramenta porque permite ao usuário realizar atividades que, sem ele, seriam muito difíceis ou mesmo impossíveis, como: construir objetos virtuais, criar simulações, realizar cálculos complexos com rapidez e eficiência, etc.(...) É um instrumento de mediação na medida em que possibilita o estabelecimento de novas relações para a construção do conhecimento e novas formas de atividade mental” (1998, p. 147).

Continuando, o documento acima citado, esclarece: “A incorporação de

computadores no ensino não deve ser apenas a informatização dos processos de ensino já existentes (...). O computador permite criar ambientes de aprendizagem que fazem surgir novas formas de pensar e aprender:

- Favorece a interação com uma grande quantidade de informações, que se apresentam de maneira atrativa, por suas diferentes notações simbólicas (gráficas, lingüísticas, sonoras etc.). As informações são apresentadas em textos informativos, mapas, fotografias, imagens, gráficos, tabelas, utilizando cores, símbolos, diagramação e efeitos sonoros diversos;
- pode ser utilizado como fonte de informação. Existem inúmeros softwares que oferecem informações sobre assuntos em todas as áreas de conhecimento. Além disso, é possível utilizar a Internet como uma grande biblioteca sobre todos os assuntos. Algumas pessoas descrevem a Internet como um tipo de repositório universal do conhecimento;
- possibilita a problematização de situações por meio de programas que permitem observar regularidades, criar soluções, estabelecer relações, pensar a partir de hipóteses, entre outras funções;
- favorece a aprendizagem cooperativa, pois permite a interação e a colaboração entre alunos (da classe, de outras escolas ou com outras pessoas) no processo de construção de conhecimentos, em virtude da possibilidade de compartilhar dados pesquisados, hipóteses conceituais, explicações formuladas, textos produzidos, publicação de jornais, livros, revistas produzidos pelos alunos, utilizando um mesmo programa ou via rede (...);
- favorece a aprendizagem ativa controlada pelo próprio aluno, já que permite representar idéias, comparar resultados, refletir sobre sua ação e tomar decisões, depurando o processo de construção de conhecimentos;
- desenvolve processos metacognitivos, na medida em que o instrumento permite pensar sobre os conteúdos representados e suas formas de representação, levando o aluno a “pensar sobre o pensar”;
- motiva os alunos a utilizarem procedimentos de pesquisa de dados - consulta em várias fontes, seleção, comparação, organização e registro

de informações - e também a socializarem informações e conhecimentos, (...);

- por meio da linguagem de programação, o aluno pode refletir sobre o resultado de suas ações e aprender criando novas soluções. (...) Na construção de um programa, é possível ao aluno propor e coordenar uma variedade de conteúdos e formas lógicas, propor questões, formular problemas, definir objetivos, antecipar possíveis respostas, levantar hipóteses, buscar informações, desenhar experimentos, testar pertinência e validar respostas obtidas;
- oferece recursos que permitem a construção de objetos virtuais, imagens digitalizadas, e que favorecem a leitura e construção de representações espaciais;
- permite múltiplas revisões e correções, entre a primeira versão e a última, devido à facilidade para modificar o texto, o gráfico ou o desenho: inserir mais informações, alterar partes, mudar a seqüência de apresentação das informações etc.;
- torna possível a publicação de jornais, livros, revistas, folhetos, mantendo as características de uso social, por meio de softwares que permitem a editoração eletrônica. (PCN 1998, p. 147-149).

Sintetizando, são diversificadas as formas de utilização do computador no ensino, sendo que, umas colocam o computador ensinando o aluno, outras possibilitam a realização de atividades.

Uma das formas, a que coloca o computador ensinando o aluno, utiliza-se da técnica de instrução programada, os chamados tutoriais. Essa modalidade oferece um conjunto de informações e depois propõe a execução de exercícios repetitivos, como tentativa de ajudar os alunos a memorizar os conteúdos.

Outra modalidade, a simulação, é uma atividade que envolve a imitação de um sistema real, explorando situações fictícias, situações de risco. Esse ambiente oferece a possibilidade de o aluno desenvolver hipóteses, criar e testar situações novas, analisar resultados e refinar conceitos.

Os jogos criados com o objetivo de divertir apresentam situações de forma lúdica ou competitiva. Abordam a pedagogia de exploração autodirigida em vez da instrução explícita e direta, também permitem aplicações na educação.

A forma de utilização do computador no ensino, que permite a realização de atividades pedagógicas por seu intermédio, encontra nos aplicativos que envolvem processamento de texto, planilhas, manipulação de banco de dados, construção e transformação de gráficos, sistemas de autoria, etc., possibilidades de criar ambientes de aprendizagem que fazem surgir novas formas de pensar e aprender.

Segundo Valente (1993: p.24), uma das possibilidades é propiciar um ambiente de aprendizado baseado na resolução de problemas significativos para o aluno, através do desenvolvimento de projetos, que não se constitui como uma novidade no ensino, mas “o computador adiciona uma nova dimensão, o fato de o aprendiz ter que expressar a resolução do problema segundo uma linguagem de programação (...)” ou através de um software de autoria. Isso, além de ser um instrumento com capacidade de aumentar a motivação, a concentração e a autonomia.

O software de autoria é uma ampliação avançada da linguagem de programação, que permite a criação de apresentações multimídia, com possibilidade de produção e utilização integrada de desenhos, fotografias, filmes, animações, textos, gráficos, sons, coordenado por programas de computador.

O uso desse software oferece condições para o trabalho com projetos, pois possui meios de apoiar os estudantes na construção de seus próprios documentos, representando suas idéias no computador, pensando e criando suas próprias soluções e aprendendo sobre como buscar e usar novas informações.

Essa é uma das formas de explorar o potencial desse instrumento, que é o de proporcionar novas relações no processo de aprendizagem, uma nova postura educacional, devido às novas maneiras de ter acesso a informações e de produzir conhecimento, com o objetivo de mudar, e para melhor, a forma de aprender.

Nesse sentido, a interação aluno-computador não dispensa a mediação do professor, que deve dimensionar os resultados atingidos e as possibilidades de aprofundamento; retomar questões que ficaram em aberto; oportunizar a reflexão do aluno sobre o processo e a percepção das mudanças internas nele desencadeadas.

Valente (1993: p.24) defende esse posicionamento, quando explicita que o computador deve ser visto como um instrumento que permite inovar o trabalho pedagógico, através da criação de ambientes de aprendizagem, propiciando “condições para os estudantes exercitarem a capacidade de procurar, (...) selecionar e usar a informação, resolver problemas e aprender independentemente”. Um instrumento de mediação, que possibilita a instituição de novas formas de atividade mental e novas relações para a construção do conhecimento. O aprendizado ocorre pelo fato do aluno “estar executando” atividades como desenhar, escrever, produzir música, pesquisar em banco de dados, usar o correio eletrônico, etc.

Portanto, em vez de memorizar informação, os estudantes devem ser ensinados a buscar e a usar a informação. Moraes (1998, p.36) vai mais além, afirmando que “o problema da aprendizagem implica o problema do conhecimento”.

No caso do computador, o conhecimento é construído através do diálogo com a máquina intermediado por uma linguagem. “Um ambiente de aprendizagem informatizado requer uma nova pedagogia que não poderá se contentar em ser mera transmissora de conteúdos e de informações. “Requer (...) novas relações que (...) [atuem diretamente] na construção do conhecimento” (MORAES, 1998, p.37). Pressupõe um ambiente enriquecido de códigos simbólicos, de representações por imagens, sons e movimentos, disponíveis para que os alunos possam interagir com eles, formular e testar hipóteses, estabelecer relações, produzir simulações rápidas e fáceis, construir conhecimentos que tenham correspondências com a sua forma de pensar e compreender os fenômenos e os fatos da vida. Nesses ambientes poderemos partir de problemas, atividades e projetos contextualizados e individuais, vivenciar interações sociais mais ricas e que também se constituem em novas fontes de informações.

Portanto, as novas tendências de uso do computador na educação mostram que o professor pode ser um importante aliado, um facilitador no processo de desenvolvimento intelectual do aluno, criando ambientes de aprendizagem que desenvolvam a autonomia, a cooperação, a criticidade, além de muita criatividade. O aluno precisa aprender a pesquisar, a dominar as diferentes formas de acesso às informações, a desenvolver a capacidade crítica de avaliar, de reunir e organizar as

informações mais relevantes.

E o ambiente informatizado tem se mostrado muito propício para modificar o modo de ver do professor, uma abertura para aprender e não apenas ensinar, num verdadeiro gesto de diálogo, buscando esclarecimentos nesse novo ambiente cultural em que vivemos.

Neste contexto, cada vez torna-se mais necessário estarmos preparados para trabalhar não só com conteúdos, mas também com a parte afetiva de nosso aluno, pois acreditamos que é importante para a aprendizagem o interesse desse aluno, assim como é importante a postura do professor para com o mesmo.

A escola não pode desconhecer a realidade, precisa ser pensada como sendo uma instituição que, efetivamente, possa trabalhar com uma multiplicidade de visões de mundo, numa perspectiva mais integral dada a sua importância no contexto de transformação social.

Por sua vez, esses instrumentos, com suas características e peculiaridades próprias, podem colaborar para promover mudanças significativas na educação. São instrumentos capazes de provocar mudanças de atitudes diante do "erro", percebido como parte integrante do processo humano de descobrir, compreender e conhecer.

### **3 ENSINO DA ARTE**

#### **3.1 Releitura de Obras de Arte**

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais - Arte (1998: p.20), é característica desse novo marco curricular a reivindicação de identificar a área por Arte (e não mais por Educação Artística) e de incluí-la na estrutura curricular como área com conteúdos próprios ligados à cultura artística, e não apenas como atividade.

Buscar inspiração em pinturas e esculturas famosas para criar uma obra é comum entre os artistas plásticos. A prática também é possível na aula como forma de aprofundar o estudo de determinado autor. A princípio, pode parecer que fazer um trabalho parecido com a peça original seja uma releitura. Engano: para realizá-la de verdade, o aluno deve personalizar sua produção e ter a intenção de transmitir uma nova mensagem com ela.

Os artistas usam essa técnica desde a antiguidade: depois da conquista das cidades-estado gregas pelo Império Romano, pintores e escultores de ambos os povos incorporaram elementos às suas obras. "Nas artes plásticas ou na música, reler é vivenciar certo trabalho e produzir outro com base nele, com um novo propósito", afirma Laima Leyton (2005: edição 184), coordenadora do núcleo educativo do Museu de Arte Moderna de São Paulo.

Marca pessoal, nada mais é do que as preferências que o estudante coloca em seus trabalhos. Pode ser o predomínio de certas cores - ou a ausência delas -, um traço ou um elemento visual. No começo o professor deverá ajudar cada um a analisar o próprio trabalho para identificar essas características.

Esta é uma das várias etapas de um projeto de artes, que inclui a contextualização da vida do artista e de sua obra. Essas informações ajudam a compreender o que acontecia no mundo na época.

A produção do aluno não precisa ser feita na mesma linguagem da obra que a inspirou. Uma tela pode se transformar em uma escultura, por exemplo. A passagem de uma para outra técnica pode ser positiva por dar maior liberdade de criação.

A avaliação de um trabalho de releitura não deve ser feita pela comparação do



produto final com o original. Pode ser adotada a auto-avaliação e no início do trabalho devem ser combinados os padrões de referência e parâmetros a serem observados. Dessa forma, pode-se avaliar se os alunos conseguem identificar, apreciar e interpretar releituras; e se são capazes de justificar a obra escolhida e a mensagem que desejam passar com a atividade.

### **3.2. Análise e Discussão da Pesquisa**

A última etapa concentrou-se em estabelecer relações entre os resultados obtidos, procurando os significados que os dados podiam ter, ou seja, procuramos descobrir como a informática pode contribuir para a aprendizagem dos conteúdos trabalhados no ensino da Arte, focalizando as modalidades pintura e desenho, no contexto da Escola de Educação Especial Caio César Beltrão Tettamanzy.

Analisando os dados coletados através da entrevista inicial (anexo B) e ficha de observação docente (anexo C), percebemos que o aluno associa o uso do computador com o processo de aprendizagem, com o conhecimento.

O interesse em conhecer e estudar arte alcançou um grau bastante significativo no aluno que participou do projeto. O acesso às imagens, e posterior manipulação dos mesmos, proporcionado pelo computador através do *software*, colaborou para aumentar a motivação na participação das atividades propostas nas aulas realizadas no laboratório de informática.

Quanto à observação após a ação docente: o aluno observado respondeu positivamente ao uso do *software* utilizado, com interesse, porém demonstrou individualidade no desenvolvimento do trabalho. Envolvendo para isso as áreas do conhecimento; contextualização, linguagem, leitura da imagem e produção artística.

A produção artística do aluno, ou seja, sua forma de expressão a linguagem plástica do artista analisado Gustavo Rosa, estava em parte associada aos objetivos propostos, dentro de suas limitações. Sendo que o aluno repetiu mais de uma vez sua produção artística.

Esta etapa foi encerrada com subsídios para tecermos nossas considerações finais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro do contexto que envolveu a pesquisa, faremos algumas considerações.

O interesse em conhecer e estudar arte alcançou um grau bastante significativo no aluno objeto de estudo desta pesquisa. O acesso as imagens, as cores, e posterior manipulação dos mesmos, proporcionado pelo computador através do *software*, colaboraram para aumentar a motivação na participação das atividades propostas nas aulas realizadas no laboratório de informática.

As artes abrem um leque de conceitos, de expressão no aluno com necessidades especiais, através da atração das cores, traços, formas, extraíndo de um conteúdo aparentemente abstrato e o transformando em concreto, real, palpável.

Este trabalho reúne em seu corpo uma série de conceitos e idéias para serem aplicados na prática pedagógica, no intuito de organizar espaços de aprendizagem novos e contribuir para a aprendizagem dos conteúdos trabalhados no ensino da Arte.

Para finalizar ousaríamos reafirmar que o ensino da Arte com o suporte dos sistemas computacionais gerou novas formas de se ter acesso a informações e de produzir conhecimentos, motivando o aluno a conhecer e estudar arte e contribuir para a melhoria da qualidade do aprendizado.

Sugerimos que trabalhos futuros ampliem esta pesquisa, aplicando em grupos com outras necessidades especiais, talvez incluindo o uso da internet.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de, ALMEIDA, Fernando José de. Uma zona de conflitos e muitos interesses. In: **Informática na Educação**. Salto para o futuro/MEC-FNDE-Secretaria de Educação a Distância. Rio de Janeiro, 1998.

AZEVEDO, Israel Belo de. **O prazer da produção científica**: diretrizes para a elaboração de trabalhos acadêmicos. 6. ed.. Piracicaba: UNIMEP, 1998.

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte: C/ Arte, 1998.

BARBOSA, Ana Mae. **Apreciar e interpretar**. Disponível em [www.uol.com.br/sesc/sbv/arte/art\\_ed.htm](http://www.uol.com.br/sesc/sbv/arte/art_ed.htm) . Acessado em 30/06/98.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte-Educação**: conflitos e acertos. São Paulo: Max Limonad, 1988.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução dos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: arte. Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998.

FERRAZ, Maria Heloisa C. de Toledo, FUSARI, Maria F. de Rezende e. **Metodologia do ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1993. (Coleção magistério 2º grau. Série formação do professor).

FRÓES, Jorge R. M. **Educação e Informática**: a relação homem/máquina e In Informática na educação. (Texto de apoio 1) Salto para o futuro/MEC-FNDE-Secretaria de Educação a Distância. Rio de Janeiro, 1998.

FUSARI, Maria F. de Rezende e, FERRAZ, Maria Heloisa C. de Toledo. **Arte e educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1993. (Coleção magistério 2º grau. Série formação geral).

KÖCHE, José Carlos. **Fundamentos de metodologia científica**: teoria da ciência e prática da pesquisa. 14. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

LEYTON, Laima. Disponível em:  
[http://revistaescola.abril.com.br/edicoes/0184/aberto/mt\\_82502.shtml](http://revistaescola.abril.com.br/edicoes/0184/aberto/mt_82502.shtml) Acessado em: 10/ 11/ 2007.

LITWIN, Edith. Org.. **Tecnologia educacional**: política, histórias e propostas. Porto Alegre: Artes Médica, 1997.

LOLLINI, Paolo. **Didática e computador**: quando e como a informática na escola. São Paulo: Edições Loyola, 1991.

MARTINS, Mirian Celeste Ferreira Dias; PICOSQUE, Gisa, GUERRA, M. Terezinha Telles. **Didática do ensino de arte**: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte. São Paulo: FTD, 1998.

MENEZES, Eliana Costa Pereira; **Informática e Educação Inclusiva**: Discutindo Limites e Possibilidades. Santa Maria, RS: UFSM, 2006.

MORAES, Maria Cândida. **Novas Tendências para o Uso das Tecnologias da Informação na Educação**. Brasília: [s.e.], 1998.

OLIVEIRA, Ramon de. **Informática Educativa**: dos planos e discursos à sala de aula. Campinas, SP: Papirus, 1997. (Coleção magistério: Formação e trabalho pedagógico).

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky – Aprendizagem e desenvolvimento**: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

PALANGANA, Isilda Campaner, **Desenvolvimento & Aprendizagem em Piaget e Vygotsky**: a relevância do social. São Paulo: Plexus, 1995.

PILLAR, Analice D. e VIEIRA, Denyse. **O vídeo e a Metodologia Triangular no ensino da Arte**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul/Fundação Iochpe, 1992.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa (org). **Som, gesto, forma e cor**: dimensões da arte e seu ensino. Belo Horizonte: C/ Artes, 1995.

PRETTO, Nelson de Luca. **Uma escola com/sem futuro**. Campinas, SP: Papirus, 1996. (Coleção magistério: Formação e trabalho pedagógico).

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

Rosa Iavelberg. **Para Gostar de Aprender Arte**. Porto Alegre: ArtMed, 1999.

VYGOTSKY, Lev S. et. al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/EDUSP, 1988.

## **ANEXOS**

## **ANEXO A - DIÁRIO DE ATIVIDADES COM O ALUNO**

### **DIÁRIO DE ATIVIDADES COM O ALUNO**

- 05/ 03/ 2007 – Explicação do projeto, Exploração do Programa e suas barras de ferramentas.
- 12/ 03/ 2007 – Contextualização do autor que será feita a releitura das obras de arte, explicação do que é releitura de obras de arte.
- 19/ 03/ 2007 – Realização da releitura da obra “Sem Título”
- 26/ 03/ 2007 – Realização da releitura da obra “The cat’s meow”
- 02/ 04/ 2007 – Realização da releitura da obra “Surfista”
- 09/ 04/ 2007 – Realização da releitura da obra “Vaso de flor”
- 16/ 04/ 2007 – Realização da releitura da obra “Limonada”
- 23/ 04/ 2007 – Realização da releitura da obra “Sem Título”
- 30/ 04/ 2007 – Realização da releitura da obra “Cara azul”
- 07/ 05/ 2007 – Realização da releitura da obra “Banhista”
- 14/ 05/ 2007 – Realização da releitura da obra “Melancia”
- 21/ 05/ 2007 – Realização da releitura da obra “Abadogu”
- 25/ 05/ 2007 a 08/ 06/ 2007 – Exposição dos trabalhos na Sala de Cultura do Município

**ANEXO B – ENTREVISTA INICIAL COM O ALUNO**

1. Nome:
2. Idade
3. Quantos anos está nesta escola
4. Atividades diárias que mais gosta de fazer
5. Atividades na escola que mais gosta de fazer
6. Atividades no Laboratório de Informática que mais gosta de fazer
7. Gostaria de participar de um trabalho no Laboratório de Informática que vai usar o desenho?  
Sim ( ) Não ( )

**ANEXO C- FICHA DE OBSERVAÇÃO DURANTE A AÇÃO DOCENTE**

1 – Reage frente ao trabalho com:

- a) Interesse
- b) Indiferença

2- Durante o processo de exploração e manipulação do material/ computador:

- a) Usa com interesse e busca outros
- b) Usa sem se preocupar em realizar o projeto

3 – Interação com o grupo:

- a) Aguarda que alguém o impulse a trabalhar
- b) Toma iniciativa de começar a trabalhar

4 – Relação entre educando/ educador

- a) Constói vínculos

Não constrói vínculos



**ANEXO D – FOTOS**



**Releitura da obra “Sem Título”**



**Releitura da obra “The cat’s meow”**



Releitura da Obra "Surfista"



Releitura da obra "Vaso de Flor"



Releitura da obra "Limonada"



Releitura da obra "Sem Título"



Releitura da obra “Cara Azul”



Releitura da obra “Banhista”



Releitura da obra “Melancia”



Releitura da obra “Abadugu”

### **Anexo E – Informações sobre o Artista**

Gustavo Machado Rosa (São Paulo SP 1946) <sup>1</sup>. Pintor, gravador e desenhista. Abandona a atividade publicitária, em 1967, para dedicar-se exclusivamente à pintura. Realiza a sua primeira exposição individual na Galeria Alberto Bonfiglioli em 1970.

Estuda gravura em 1974, com o norte-americano Rudy Pozzati, no MAB/Faap.

Em 1994, lança uma grife com o seu nome em Nova Iorque (Estados Unidos).

Em 1998, passa a desenvolver capas para cadernos escolares da Tilibra.

#### Exposições Coletivas:

1969 - São Paulo SP - Primeiro Festival de Artes Interclubes, no Clube Monte Líbano - medalha de ouro - prêmio de viagem ao exterior.

1979 - Rio de Janeiro RJ - 2º Salão Nacional de Artes Plásticas.

1979 - Tóquio (Japão) - 4ª Exposição Brasil-Japão, no Museu de Belas Artes de Tóquio.

1980 - Penápolis SP - 4º Salão de Artes Plásticas da Noroeste, na Fundação Educacional de Penápolis. Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Penápolis.

1980 - São Paulo SP - 5º Salão de Artes Plásticas do Clube Alto de Pinheiros - medalha de ouro.

1980 - São Paulo SP - 12º Panorama de Arte Atual Brasileira, no MAM/SP - artista convidado.

1980 - Tóquio (Japão) - 5ª Exposição Brasil-Japão, no Museu de Belas Artes de Tóquio.

1981 - Piracicaba SP - 14º Salão de Arte Contemporânea de Piracicaba, na Casa das Artes Plásticas "Miguel Dutra".

1981 - Ribeirão Preto SP - 4º Salão de Artes Plásticas - prêmio aquisição.

1981 - Ribeirão Preto SP - 6º Salão de Arte de Ribeirão Preto, na Casa da Cultura de Ribeirão Preto.

1981 - Rio de Janeiro RJ - 4º Salão Nacional de Artes Plásticas, no MAM/RJ.

1981 - São Paulo SP - 6º Arte no Centro Campestre, no Centro Campestre Sesc Brasília Machado Neto.

---

<sup>1</sup> Informações disponíveis em <http://www.galeriaabaporu.com.br/modules/artista.php?artid=314>.

- 1981 - São Paulo SP - 2º Salão Paulista de Artes Plásticas e Visuais, no Paço das Artes.
- 1982 - Penápolis SP - 5º Salão de Artes Plásticas da Noroeste, na Fundação Educacional de Penápolis. Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Penápolis.
- 1983 - São Paulo SP - Avenida Paulista, na Galeria Sesc Paulista.
- 1983 - São Paulo SP - 14º Panorama de Arte Atual Brasileira, no MAM/SP - artista convidado.
- 1984 - Curitiba PR - Simões de Assis Galeria de Arte: mostra inaugural, na Simões de Assis Galeria de Arte.
- 1985 - Penápolis SP - 6º Salão de Artes Plásticas da Noroeste, na Fundação Educacional de Penápolis. Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Penápolis.
- 1985 - São Paulo SP - Retrospectiva 20 Anos de Pintura, na Galeria Alberto Bonfiglioli.
- 1986 - Lisboa (Portugal) - Feira Internacional de Lisboa.
- 1987 - Los Angeles (Estados Unidos) - 3rd Art Exhibition (Art Expo), no Centro de Convenções de Los Angeles.
- 1987 - São Paulo SP - A Trama do Gosto: um outro olhar sobre o cotidiano, na Fundação Bienal.
- 1987 - São Paulo SP - 20ª Exposição de Arte Contemporânea, na Chapel Art Show.
- 1990 - Los Angeles (Estados Unidos) - Coletiva de Pintura, na International Museum of 20th Century Arts.
- 1992 - Rio de Janeiro RJ - Eco Art, no MAM/RJ.
- 1995 - Osasco SP - 2ª Mostra de Arte, na FIEO.
- 1996 - São Paulo SP - Mostra do Acervo, na Sudameris Galeria.
- 1996 - São Paulo SP - 1ª Off Bienal, no MuBE.
- 1998 - Brasília DF - Cien Recuerdos para Garcia Lorca, no Espaço Cultural 508 Sul .
- 1998 - São Paulo SP - Arte Brasileira Contemporânea: Inverno 98, na American

Express off Gallery.

1998 - São Paulo SP - Futebol em Arte, na Galeria de Arte André.

1998 - São Paulo SP - Impressões: a arte da gravura brasileira, na Espaço Cultural Banespa-Paulista.

1999 - São Paulo SP - A Figura Feminina no Acervo do MAB, no MAB/Faap.

2000 - São Paulo SP - A Figura Feminina no Acervo do MAB, no MAB/Faap.

2000 - São Paulo SP - Coletiva Sociarte, no Clube Atlético Monte Líbano. Espaço Cultural.

2002 - São Paulo SP - 8 Artistas Brasileiros Contemporâneos, no Casa das Rosas.

2003 - Rio de Janeiro RJ - Projeto Brazilianart, no Almacén Galeria de Arte.

2004 - São Paulo SP - 450 X 45, na Nova André Galeria.

2004 - São Paulo SP - Coletiva de Artistas Contemporâneos, no Esporte Clube Sírio.