

## ACERVO CANDIDO PORTINARI E SUA UTILIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO

SOUZA, César Domingues<sup>1</sup>  
RU 1313098  
SILVEIRA, Cristina<sup>2</sup>

### RESUMO

A elaboração deste artigo para o trabalho de conclusão de curso de licenciatura em Artes Visuais pesquisou a bibliografia do artista Candido Portinari, a criação do projeto que resgata seu legado artístico e documental, criado pelo seu filho João Candido Portinari em um período em que as obras do artista estavam quase todas em coleções particulares e o público não tinha acesso a elas, teve como objetivo a análise e pesquisa do problema proposto sobre, a utilização do Projeto Portinari como um recurso facilitador na elaboração de atividades educativas, foi utilizada uma pesquisa de natureza básica, com uma abordagem qualitativa, acerca dos procedimentos tanto bibliográficos, bem como um estudo de caso e uma análise por meio de processo experimental, através de alguns dispositivos tecnológicos, ao final foi feita uma reflexão dos resultados obtidos, onde pode ser analisado que um pouco da história da arte estava sendo perdido antes da criação do projeto, também as propostas possíveis para utilização do acervo mantido em atividades de ensino de artes visuais, e os resultados obtidos na análise experimental.

Palavras-chave: Portinari. Educação. Acervo.

### 1- INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo pesquisar o acervo do projeto Candido Portinari como veículo facilitador de ensino em artes visuais na educação, o projeto Portinari desenvolvido por João Candido Portinari, filho do artista, para a preservação da memória do artista e acesso público a maioria de suas obras, que por um período na história estiveram quase inacessíveis.

Podemos observar pelo relato de Portinari (2000) que no início do projeto, foi publicado uma manchete no jornal o Globo, de página inteira onde a chamada dizia, que o artista Portinari era um famoso desconhecido, também chamava a atenção

---

<sup>1</sup> Aluno do curso de Artes Visuais do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso. 12-2018.

<sup>2</sup> Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cristina Silveira. Professor Orientador no Centro Universitário Internacional UNINTER.

para o fato de após dezessete anos da morte do pintor, o público não tinha acesso a aproximadamente 95% da obra criada, que estavam guardadas em coleções particulares.

Ainda segundo Portinari (2000), ficava a pergunta sobre o que havia sido feito com o trabalho do artista e do homem que dedicou a vida a exprimir com emoção e a alma do povo e a vida do brasileiro.

Portinari retratava a alma brasileira, retratava o universo social brasileiro e na época anterior ao projeto Portinari, seu trabalho estava se perdendo pelo esquecimento enquanto apenas o nome do artista era lembrado.

Durante uma visita via internet ao *síte* do projeto Portinari, meu interesse em produzir uma pesquisa sobre o legado do artista, aumentou ao saber que o trabalho tão importante de Candido Portinari a obra de sua vida esta amplamente documentada, mas, ficou inserido o ímpeto de pesquisar como ocorre este trabalho de preservação e se esse material esta sendo aproveitado no ensino de artes?

Estas questões são de fundamental importância para entender como a memória de um artista conceituado, estava sendo tratada e de que forma isso foi alterado, como isso beneficia futuros projetos de preservação e também a educação brasileira de modo geral e no ensino de artes visuais.

A pesquisa focou nas questões que foram: é possível utilizar a obra do artista no ensino de artes visuais, através do acervo mantido e conservado pelo Projeto Portinari? E através de estudo de caso tentar responder; de qual forma seria possível aproveitar as informações disponíveis no Portal Portinari, para elaboração de atividade educativa?

Foi utilizada como base, uma pesquisa bibliográfica acerca da vida e obra de Candido Portinari, sobre a criação do Projeto Portinari, pelo seu filho João Candido Portinari, também houve pesquisa dos recursos e tecnologias empregadas para o desenvolvimento do projeto que estavam à disposição, através de publicações como, artigos, revistas, jornais e do próprio portal digital do projeto.

Através da pesquisa exploratória também fora analisado suas possíveis aplicações no ensino simulando alguns estudos de caso e comparando sua eficácia correlacionada a práticas já registradas.

Para isso a pesquisa também buscou avaliar, se o acervo digital do projeto atendia de forma facilitadora as pesquisas, levando em consideração a interface gráfica, tempo de carregamento, definição de imagens, como são apresentadas as informações em dispositivos diferentes e sistemas operacionais livres. É importante lembrar que a pesquisa foi exploratória e visou entender se o aluno do ensino fundamental e médio conseguiria usufruir das informações disponíveis, e não avaliar o conteúdo ou tecnologia utilizada no projeto, mas entender se é possível uma compreensão e uma facilidade de acesso por estes alunos com dispositivos e sistemas operacionais que tenham disponíveis.

## **2- ACERVO CANDIDO PORTINARI E SUA UTILIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO**

Para entender a base de pesquisa desse trabalho devemos discorrer um pouco sobre quem foi o artista, de acordo com PROJETO PORTINARI (1998), Candido Portinari nascido em um final de ano, dia 30 de dezembro de 1903, em uma fazenda cafeeira nas proximidades de Brodowski, estado de São Paulo, e seus pais eram imigrantes italianos. O menino pobre da área rural, só recebeu a instrução primária, sendo ele o nono filho de oito irmãos, já na infância demonstrava interesse pelas artes, principalmente sobre a influência de artistas imigrantes de origem europeia, PRADA (2003) relata que aos nove anos de idade, já participava com artistas italianos, na restauração da pintura da igreja matriz, na qual deixavam a seu encargo a pintura no painel do teto, para restaurar as estrelas. É possível observar que essa influência na infância da estética relacionada aos padrões clássicos da pintura europeia, devido a sua origem italiana, modelou o trabalho e estudos do artista durante sua juventude.

Mas a influência da tradição pictórica europeia foi também, para o jovem pintor, uma peça que o conteve, pelo menos na juventude, dentro dos cânones clássicos. Enquanto outros artistas do Rio de Janeiro e de São Paulo engajavam-se na preparação da Semana de Arte de 1922 – o grande

divisor de águas das nossas artes – Candido Portinari comportadamente cursava a Escola de Artes e Ofícios, depois a de Belas-Artes, e limitava-se a pintar retratos encomendados [...] (PRADA, 2003, n.p.).

Nesta época seus trabalhos eram dedicados aos retratos, o que serviu de alavanca para sua carreira, pois segundo PROJETO PORTINARI (1998), em 1928, com o retrato do poeta Olegário Mariano, ganhou uma bolsa de viagem para estudar na Europa.

PRADA (2003) relata que o artista durante dois seguintes viajou pela Espanha, Itália, Inglaterra e França, em 1930 na cidade de Paris conhece sua futura esposa, Maria Martinelle, de nacionalidade uruguaia, com quem teve seu único filho, foi durante esse período que o artista começou a desabrochar sua intenção por uma arte brasileira.

Foi em Paris, de acordo com Fabris:

A determinação de dar vida a uma arte nacional ganha corpo em Paris, onde Portinari se estabelece em fins de Julho de 1929, Como demonstram as varias cartas a Rosalita Candido Mendes, a problemática da criação de uma arte brasileira não faz parte apenas de um programa intencional, já explicitado diversas vezes no Rio de Janeiro. Corresponde também aos movimentos interiores de uma personalidade que estava tentando se adaptar à nova situação e vê, à distância, a própria terra, nela descobrindo valores que remetem ao sentimento e à memória. (FABRIS, 1996, p. 25).

Durante aquele tempo de estudo no exterior o artista passou por uma fase em que o próprio acreditava ser de baixa ou nula produção. Fato que veio a mudar com seu regresso ao Brasil em 1931. A busca de uma identidade cultural naquele período aparece, em seus trabalhos em uma mistura de virtuosismo e modernismo.

Mário de Andrade, que havia analisado positivamente o Portinari "moderno", o pintor que começava a se engajar numa arte de tendência social, observa com igual interesse o Portinari "Clássico, cujo virtuosismo justifica, ao detectar originalidade em seus vários empréstimos". A heterogeneidade do pintor representa, a seu ver, "um drama de essência", profundamente enraizado na personalidade de Portinari, capaz de tornar próprios e imprescindíveis os elementos derivados de outros. (FABRIS, 1996, p. 42).

Segundo PERIGO (2016) após receber premiação nos Estados Unidos, a carreira do artista se consagrou, o que representou um triunfo para a arte moderna no Brasil. Portinari tornou-se o pintor oficial do Estado Novo.

Portinari, conhecido e premiado no exterior, era o artista que mais adequadamente tinha condições de converter para a linguagem oficial os anseios governistas da época. Havendo necessidade, ele se adaptou, modificando o seu característico traçado. No retrato que faz de Vargas em 1938, o traçado é mais realista, enquanto nos painéis Guerra e Paz, de 20 anos mais tarde, é despojado, estilizado e até moderno. (PERIGO, 2016, p. 158).

O artista teve uma intensa produção até os últimos anos de sua vida, morto por intoxicação relacionada ao uso das tintas, antes de sua morte criou os painéis Guerra e Paz para Organização das Nações Unidas (ONU).

Segundo PORTINARI (2000) o que motivou o próprio João Candido Portinari, filho do artista, a desenvolver o Projeto Portinari, foi na época as obras de seu pai estarem quase todas em coleções particulares impedindo o acesso público a essas obras, relegando a memória do artista, e impossibilitando seu uso em estudos e acesso a um período da nossa história e da arte no Brasil.

Para destacar o início do projeto nas palavras do fundador

O que viabilizou de fato o Projeto Portinari foi o decidido apoio da FINEP, por intermédio de seu presidente, José Pelúcio Ferreira, e de seu diretor, Mário Brockmann Machado. Os recursos, a fundo perdido, vinham do Fundo Nacional para o Desenvolvimento Científico e Tecnológico, o FNDCT. A FINEP prometera então apoiar o Projeto Portinari até a conclusão de uma de suas principais tarefas: a preparação do Catálogo "Raisonné" Candido Portinari - Obra Completa. (PORTINARI, 2000, n.p.).

Para saldar o apoio o projeto fez a doação de obras,

A parceria da Finep com o Projeto Portinari vem de longa data. A agência forneceu recursos para a realização de pesquisa completa do legado do pintor, que conta com mais de cinco mil obras, espalhadas pelo mundo inteiro. Como parte do pagamento de dívidas, o Projeto cedeu 222 obras de Portinari à Finep, que formalizou a doação total das peças ao Museu Nacional de Belas Artes no início do ano. "Temos a certeza de que encontramos o lugar certo para expor estas obras. Sabemos o quanto esta doação é importante para a cultura brasileira", afirmou o presidente da Finep, Glauco Arbix. (FINEP, 2014, n.p.).

Ainda segundo PORTINARI (2000) durante muitos anos a única face visível do projeto consistia em uma apresentação audiovisual, que percorria por todo o país, também Europa e Estados Unidos, onde se mostrava o trabalho do Projeto, vida, obra e época do artista, que contava com uma amostra de 200 obras selecionadas, entre essas, obras inéditas.

Atualmente foi verificado na pagina do projeto, a seguinte informação:

O resgate pelo Projeto Portinari da memória da vida, da obra e da época de Portinari se processa por meio do levantamento, organização e pesquisa de informações, bem como da digitalização de imagens. Nessa perspectiva, o Projeto já apresenta os seguintes resultados: levantamento de 5.300 pinturas, desenhos e gravuras atribuídos ao pintor, assim como de mais de 25 mil documentos sobre sua obra, sua vida e sua época; pesquisa da autenticidade das obras ("Projeto Pincelada"); processamento digital das imagens; organização do arquivo de correspondência (mais de 6 mil cartas) e do acervo de fotografias históricas, filmes e recortes de mais de 10 mil periódicos, livros, monografias, textos e memorabilia; registro de mais de 70 depoimentos de artistas, intelectuais, políticos, amigos e parentes de Portinari, totalizando mais de 130 horas gravadas ("Programa de História Oral"); publicação do Catálogo Raisonné "Candido Portinari – Obra Completa", primeira publicação dessa natureza em toda a América Latina. (PROJETO PORTINARI, 1998 n.p.).

Diante dessa informação retornamos a questão de nosso estudo, para buscar a resposta sobre a possibilidade de uso do acervo no ensino de artes visuais, juntamente entender sua viabilidade em atividades educativas. Ficou constatado na pesquisa que o projeto mantém uma sessão denominada "Arte e Educação", onde apresenta informações como a data de sua criação em 1997, seus objetivos de democratizar o acesso as obras, também é ressaltado a complexidade relacionada à exposição de obras originais, e apontam alternativas através do uso de tecnologias que buscam excelência na impressão de réplicas.

Quanto ao uso de réplicas do artista em ações de educação, foi observado durante pesquisa, um exemplo com a utilização das obras, "Roda infantil" e "Meninos soltando pipas", na qual era apresentada uma proposta de atividade lúdica para a educação básica, essa proposta aparecia em muitos blogs de educação, porem foi identificada sua autoria em CAPISTRANO (2010), na qual se utiliza diretamente de fonte de informações do portal do Projeto Portinari.

Essa proposta apresentada por CAPISTRANO (2010), também pode ser adaptada para outras faixas etárias e propõem o que o aluno poderá aprender com essa atividade, ou atividade similar, de acordo com a proposta pedagógica que for escolhida. CAPISTRANO (2010) destaca quatro pontos importantes para o aprendizado do aluno, primeiro aprender brincadeiras apresentadas na obra de Portinari, segundo conhecer fatos importantes da vida do artista, terceiro vivenciar algumas brincadeiras representadas no acervo de Candido Portinari e quarto, representar através de diferentes técnicas, algumas brincadeiras vivenciadas.

Durante a pesquisa, ao analisar como estão disponibilizadas as imagens das obras, foi observado que é possível imprimir uma miniatura com todos os dados da obra, também é possível ampliar a imagem, porem sem controle do tamanho, em determinados dispositivos como, notebooks e computadores, a imagem pode ser vista diretamente no endereço em que está hospedada, mais adiante será mostrado como isso foi observado em outros dispositivos e diferentes sistemas.

Como foi mostrado, o Projeto Portinari, além de pinturas, desenhos e gravuras atribuídos ao pintor, tem também documentos como cartas, fotografias, filmes, periódicos, livros, monografias e entrevistas gravadas, e a pesquisa procurou entender como o acesso a essas informações acontece em diferentes dispositivos e sistemas operacionais, para isso foi acessado e explorado o portal do projeto com os seguintes dispositivos, computador *desktop*, *notebook*, *netbook* e *smartphone*, foram utilizados os sistemas operacionais, Windows 10, Linux Debian 8, Linux Ubuntu e Android 4.1 para *smartphones*. O objetivo foi procurar entender se durante uma ação educacional, em tempo real em sala de aula acessando o portal do projeto, ou ao apresentar como recurso de pesquisa para atividades, se tanto o professor em sala, quanto o aluno em pesquisa teriam uma experiência parecida e com a mesma qualidade de acesso independente do dispositivo ou sistema operacional utilizado.

Por tratar-se de uma pesquisa exploratória, os itens analisados foram os relacionados ao acesso e navegação tais como interface gráfica, tempo de carregamento e a definição das imagens, na interface a observação focou em como as informações estavam dispostas, se apareciam da mesma forma em todos os dispositivos escolhidos para amostragem, no item tempo de carregamento por tratar de uma conexão online. São muitos os fatores que podem interferir e que vão além

das possibilidades desse tipo de pesquisa, tais como velocidade ou banda de rede utilizada, por tanto foi analisado se o carregamento finalizava ou não em um tempo médio de um minuto, no item definição de imagens a observação foi quanto à resolução mostrada em tela, e sua resolução para impressão quanto essa possibilidade existia.

A aferição feita em computador *desktop*, com os sistemas, Windows 10 e Linux Debian 8, a interface apresentou uma organização em linha do tempo, com ordem cronológica das obras, um menu flutuante com as principais sessões do site, o mesmo menu apresentou a possibilidade de ser aberto e fechado através de um botão, apresentou também um campo de pesquisa institucional, um sistema de busca para o usuário inserir o que procura, o site pode ser visualizado em dois idiomas, português e inglês, o idioma pode ser mudado em um botão, apresentou também interação com três redes sociais, Twitter, Facebook e Youtube. No carregamento, com ambos os sistemas todas as sessões do menu carregaram, não houve diferença nem mesmo entre navegadores diferentes. Na definição de imagens em ambos os sistemas tanto a definição de imagens em tela quanto para impressão, mantiveram excelente qualidade, com resoluções que possibilitavam observar pequenos detalhes, como também fazer ampliações.

A aferição feita com *notebook* utilizando dois sistemas, Windows 10 e Linux Debian 8, não houve nenhuma alteração perceptível na interface, sendo o *notebook* um dispositivo com características muitos similares do computador *desktop* com relação ao acesso a *websites*, por ter uma tela com dimensões muito próximas as dos monitores, no carregamento foi mais lento, mas esta variável pode estar relacionada o questões de rede ou muitos acessos ao banco de dados, todos os itens do menu carregaram, a definição de imagem foi semelhante ao computador *desktop*.

A aferição feita com *netbook* utilizando dois sistemas, Windows 10 e Linux Lubuntu, as características desse dispositivo é uma tela reduzida como um *tablet*, porem utiliza o mesmo sistema operacional de computadores e notebooks, a interface neste dispositivo apresentou-se bem diminuta, mas com capacidade de navegação, a interface mostrou ter um *layout* responsivo, ou seja, que se adapta as diferentes telas de dispositivos, uma implementação na pagina possibilita através de



círculos ao redor das obras pesquisadas, selecionar tópicos relacionados ao período da obra pesquisada, esse círculos ficam separados por obras, documentos, pessoas, entidades e eventos, no ultimo circulo fica o contexto histórico, essa ferramenta se mostrou bem eficaz nos dispositivos anteriores, porem em uma tela diminuta houve dificuldades de entender o conteúdo, mesmo com três configurações de *zoom* (ampliação e redução) que é fornecida, mais a configuração de *zoom* do navegador não tornaram o conteúdo de fácil acesso, a falta de um *layout* desenvolvido para telas menores dificultou um pouco a navegação neste dispositivo, o carregamento se mostrou o mesmo que nos outros dispositivos pesquisados, todos os itens carregaram, alguns travaram mas ao reiniciar carregaram, a definição de imagem se manteve com boa resolução e nitidez durante a ampliação na tela, para impressão o resultado foi semelhante aos anteriores em outros dispositivos.

A aferição feita com *smartphone* utilizando sistema operacional Android 4.1, a característica desse dispositivo é a tela muito pequena, para garantir a natureza científica dos resultados foram utilizados os mesmos procedimentos descritos em outro *smartphone* com Android 5.1, a interface se apresentou mais complicada em uma tela pequena, o menu flutuante cobria todo o conteúdo, nos outros dispositivos podia ser fechado ou arrastado, nos dois dispositivos analisados apenas o fechamento foi possível, a imagem com as obras e o círculo em volta ficaram estáticos, o menu de informação sobrepôs também todo o conteúdo. A visualização ficou muito difícil com caracteres muito pequenos e menus muito grandes e sobrepostos, a navegação ficou muito difícil e atrelada a ampliar e reduzir para acessar partes importantes do *layout* da pagina, a visualização, utilizando os dispositivos em posição paisagem, se adaptou melhor ao *layout* da pagina, durante o carregamento houve mais travamentos que nos outros dispositivos pesquisados anteriormente, após reiniciar a pagina alguns se concluíram, outros apresentaram mensagem informando “imagem não disponível”, a definição de imagem não foi possível analisar devido a não ter conseguido ampliar as imagens das obras pesquisadas.

Após as análises feitas nos dispositivos escolhidos, bem como a descrição do plano de aula proposto por CAPISTRANO (2010), de posse do contexto histórico sobre o artista e sua obra e a importância do projeto criado para manter um acervo, com obras, documentos, informações sobre livros e periódicos, bem como monografias e áudios entre outros, podemos analisar e interpretar melhor a questão

sobre a utilização do Projeto Portinari no ensino de artes visuais, além do método apresentado na proposta feita por CAPISTRANO (2010), a questão da pesquisa para se obter réplicas de excelente qualidade, juntamente com a pesquisa de autenticidade, são instrumentos que caracterizam acessibilidade com qualidade para o ensino, se analisarmos as pesquisas feitas em acesso a conteúdos de museus virtuais.

Na grande maioria dos museus nacionais, ainda abundam as fotos de má qualidade e a falta de informações didáticas sobre cada obra. Os *sites* funcionam apenas como repositório de informação básica de como chegar ao museu, horários de visitas e resumo das exposições temporárias - informações que podem ser mais úteis ao professorado. Existem algumas tentativas de audioguias, ainda bastante básicas e pouco atrativas para os estudantes. (BERTOLETTI e CAMARGO, 2016, p.49).

Sendo assim a busca por imagens de boa qualidade e garantias de autenticidade, torna se um quesito importante a ser observado durante a escolha feita pelo docente para seu material pedagógico, usar uma imagem com a possibilidade de ampliação, facilitara o seu uso tanto impresso, quanto em um projetor.

A seleção e utilização de material didático diversificado e de objetos de aprendizagem, o uso de recursos tecnológicos e o acesso às redes, além de outros processos de capacitação e melhorias estruturais, num mundo globalizado, são indicativos de uma educação de qualidade. (BANDEIRA, 2017, p. 138).

Outro ponto que justifica a viabilidade do uso do acervo mantido pelo Projeto Portinari, é a metodologia adotada para o acesso ao acervo, às informações aparecem em linha cronológica, as obras e documentos são cercados de informações complementares na forma de círculos, onde é possível pesquisar todas as informações e materiais catalogados do mesmo período, ou seja, é disponibilizados obras da mesma época, documentos, pessoas, entidades e eventos envolvidos, além de ter todo o contexto histórico em uma parte específica circundando todas as informações. Podemos analisar a importância de ter um recurso de pesquisa sobre o contexto histórico no uso de leituras de imagens.

E como podemos aprender sobre as imagens? Existem muitas ideias de diferentes teóricos que nos dão rotas, rumos para que se faça uma descrição, para salientar os elementos constitutivos da obra, para analisar,

estabelecer comparações entre diferentes contextos, pesquisar historicamente a obra para entender os significados daquela representação no seu tempo e espaço, verificar a técnica empregada e os materiais, entre outros encaminhamentos. (ZAGONEL et al., 2013, p. 229).

Utilizar um recurso tecnológico que forneça além de boas imagens das obras, uma pesquisa em ordem cronológica e contexto histórico, é um subsídio para o professor, dando a possibilidade de aproveitar o tempo economizado na pesquisa, com o contexto histórico e social dos alunos e as atividades do fazer artístico desses alunos.

Nesse sentido, o ensino de arte, na atualidade, parece não estar pautado apenas na construção de conhecimentos formais e reflexivos acerca da arte e da cultura; também se volta à educação da sensibilidade (educação estética<sup>3</sup>). Projetos educacionais, em consonância com as tecnologias digitais, de acordo com as perspectivas apresentadas, não devem privilegiar o conceito e a racionalização diante do legado cultural, em detrimento do fazer, do sentir e do experienciar. Ambos, teoria e prática, deverão emergir do desenvolvimento de experiências sensíveis. (BERTOLETTI e CAMARGO, 2016, p.86).

São muitas as abordagens que o docente pode adotar, cabendo à escolha ao que pretende ensinar, a faixa etária dos alunos entre muitas outras variáveis, como referido anteriormente, no plano de aula CAPISTRANO (2010) sugere conhecer e vivenciar as brincadeiras apresentadas nas obras de Candido Portinari, em atividades de aproximadamente cinquenta minutos, nessa proposta podemos constatar a pretensão de utilizar uma educação estética, voltada para a experiência e sensibilidade do corpo.

1º Momento: O professor deverá iniciar a aula propondo à turma a realização de algumas brincadeiras. As brincadeiras sugeridas deverão fazer parte da temática incluída no acervo de obras de Candido Portinari, como brincadeira de roda, pula cordão etc. (CAPISTRANO, 2010, n.p.).

Depois da reflexão sobre a utilização do acervo do Projeto Portinari no ensino de artes visuais, foi preciso tentar entender suas utilização através do acesso por diferentes dispositivos descritos anteriormente, é entendido que atualmente o acesso para utilização de pesquisa ou mesmo comunicação através da rede de

---

<sup>3</sup> A educação estética esta direcionada para a sensibilidade e estímulos, a estética para compreender as sensações causadas pela percepção do belo. Ambos os termos derivam do grego *aisthesis*.

*internet* acontece pelos diversos dispositivos existentes, e entre os brasileiros o dispositivo mais utilizado é o *smartphone*.

O Brasil é o quarto país do mundo em número de smartphones no mundo: são 70 milhões. O dado da consultoria Morgan Stanley foi divulgado hoje pela analista Mary Meeker em palestra sobre internet na D, conferência organizada pelo site All Things Digital que acontece na Califórnia. Em matéria de celulares inteligentes, o país fica atrás apenas de China, Estados Unidos e Japão. (GUIMARÃES, 2014, n.p.).

Foi necessária uma reflexão neste ponto do estudo, se durante a pesquisa o dispositivo que apresentou menor desempenho entre os demais pesquisado, é também o dispositivo mais utilizado pelas pessoas no Brasil, então podemos avaliar que durante um trabalho de pesquisa entre dois alunos, onde o aluno (A) possui um *notebook* para executar o trabalho de pesquisa em sua residência, e o aluno (B) dispõem de um *smartphone* para fazer a mesma pesquisa em sua residência, e o professor propõem para esses dois alunos que pesquisem sobre uma determinada obra de Candido Portinari através das informações contidas no portal do projeto, é correto concluir que o aluno (B) não terá uma experiência de acesso de boa qualidade, nem terá uma navegação fácil como o aluno (A).

A aferição mostrou que dos quatro dispositivos utilizados na pesquisa exploratória, dois deles sendo o computador *desktop* e o *notebook*, apresentaram boa experiência de navegação e conectividade, um dispositivo que foi o *netbook* apresentou navegação média e boa conectividade, apenas um dispositivo o *smartphone* apresentou baixa navegação e média conectividade.

## 2.1 METODOLOGIA

Durante a elaboração e planejamento desse artigo a escolha da metodologia foi a de natureza básica, porém analisando caminhos percorridos por alguns autores para investigar sua aplicação em ensinos de artes visuais.

Com objetivos de entendimento e aprofundamento do problema, a pesquisa exploratória sobre o portal do Projeto Portinari, analisou a possibilidade de uso do projeto como um todo em atividades educativas, analisando seus variados recursos tecnológicos.

Devido a natureza básica da investigação e as características do problema levantado, a abordagem qualitativa foi adotada neste estudo, essa abordagem se enquadra corretamente na pesquisa feita.

Explora uma metodologia predominantemente descritiva, deixando em segundo plano modelos matemáticos e estatísticos. Nesse tipo de pesquisa, a quantificação dos objetos estudados não é priorizada. (CASARIN, 2012, p.32).

O procedimento, bibliográfico se constituiu em pesquisa sobre a trajetória do artista Candido Portinari, de seu nascimento nas proximidades de Brodowski, o tempo que passou na Europa, sua intensa produção até seu inusitado falecimento, apresentou a origem do projeto criado por seu filho único João Candindo Portinari. O estudo de caso sobre um plano de aula apresentado por CAPISTRANO (2010) serviu para fazer comparação representativa de seu uso no ensino de artes visuais.

O método monográfico parte do princípio de que o estudo de um caso em profundidade pode ser considerado representativo de muitos outros ou mesmo de todos os casos semelhantes. (GIL, 2008, p.18).

Foi utilizado também procedimento experimental para investigar o acesso ao portal do Projeto Portinari através de diferentes dispositivos, com isso poder descrever a experiência de navegação no projeto. A relevância científica para o estudo em saber a conectividade do portal do projeto com variados dispositivos, pretende que os resultados sirvam para auxiliar o docente na escolha de sua utilização tanto em sala de aula, quanto para indicação de pesquisa para alunos, ou para elaboração de um plano de aula, e possa entender um pouco melhor tanto sua abrangência quanto suas dificuldades de acesso de acordo com o dispositivo que for escolhido.

Após analisar sua utilização através da pesquisa no ensino de artes visuais, o acervo do Projeto Portinari, se mostrou como um instrumento de grande valor para auxiliar os docentes em atividades que venham a utilizar as obras desse grande artista que foi Candido Portinari.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Durante essa pesquisa foi mostrada de forma resumida um pouco sobre a vida do artista Candido Portinari, sua origem e um pouco de sua trajetória como pintor, sua viagem a Europa e como isso o impulsionou a criar uma arte com as características do Brasil, foram relatados os fatos históricos para entender brevemente o significado e importância do projeto criado por seu filho João Candido Portinari.

Foram apresentadas as circunstâncias, que motivaram a criação do projeto para preservar a memória e o legado do artista que retratava a alma dos brasileiros, assim como também o apoio inicial obtido pelo FINEP, foram também apresentadas informações que descreveram a totalidade do acervo inicial.

Verificou-se que na origem do projeto muitas obras estavam em coleções particulares, isso impedia o acesso às obras do artista e, por conseguinte o próprio artista estava caindo no esquecimento, com isso um pedaço da história da arte também estava sendo perdido.

Após muitos anos e muita pesquisa e organização o projeto disponibiliza para o público atualmente vinte cinco mil obras, entre pinturas, desenhos e gravuras atribuídos ao artista, vinte e cinco mil documentos sobre sua vida e obra, projetos de pesquisa de autenticidade das obras, trabalhos de digitalização de imagens além de informações sobre livros, filmes e depoimentos, com um total de cento e trinta horas gravadas, todo esse material pode ser utilizado na educação.

O problema pesquisado constituiu-se em saber se diante desse acervo do projeto, havia a possibilidade de utilização do conteúdo no ensino de artes visuais, também sua viabilidade em atividades educativas, a pesquisa exploratória e o estudo de caso foram a metodologia que melhor se adequaram a pesquisa, e a investigação mostrou algumas alternativas de uso no ensino de artes.

Durante o desenvolvimento desta pesquisa foram apresentadas e analisadas propostas do acervo e seus recursos tecnológicos, foram analisadas as pesquisas feitas pelo projeto para catalogar e disponibilizar obras com contexto histórico, em ordem cronológica e qualidade de imagem, o estudo frisou a relevância dessas imagens apresentarem uma boa qualidade para seu uso em atividades educacionais.

Também foi investigada através de procedimento experimental a qualidade de navegação e acesso ao portal do projeto através de diferentes dispositivos tecnológicos que poderiam ser usados tanto por alunos quanto por docentes.

Se na aferição feita sobre os dispositivos para acesso ao conteúdo do portal do projeto mostrou-se que os *smartphones* não são a melhor escolha para a navegação e pesquisa, também mostrou resultados positivos relacionados ao acesso, tais como a compatibilidade com diversos sistemas operacionais.

## REFERÊNCIAS

BANDEIRA, D. **Material didático criação, mediação e ação educativa**. 1ª ed. Curitiba: Intersaberes. 2017.

BERTOLETTI, A.; CAMARGO, P. **Ensino das Artes Visuais na era das tecnologias digitais**. 1ª ed. Curitiba: Intersaberes. 2016.

CAPISTRANO, N. J. **As brincadeiras do acervo de Candido Portinari**. Portal do professor. Espaço da aula. 2010. Disponível em: < <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=25659> >. Acesso em: 21 de maio de 2018.

CASARIN, H. de C. S.; CASARIN, S. J. **Pesquisa científica: da teoria à prática**. 1ª ed. Curitiba: Intersaberes. 2012.

FABRIS, A. **Artistas Brasileiros, Candido Portinari**. 1ª ed. São Paulo. Edusp - Editora da Universidade de São Paulo. 1996.

FINEP.GOV.BR. **Mostra "Candido Portinari doação Finep" começa nesta terça-feira no MNBA**. Disponível em: < <http://www.finep.gov.br/noticia/4524-mostra-candido-portinari-doacao-finep-comeca-nesta-terca-feira-no-mnba> >. Acesso em: 15 de janeiro de 2018.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª ed. São Paulo: Editora Atlas. 2008.

GUIMARÃES, S. P. **Brasil é o quarto país do mundo em número de smartphones**. Exame. Tecnologia. 2014. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/brasil-e-o-quarto-pais-do-mundo-em-numero-de-smartphones>>. Acesso em: 27 de junho de 2018.

PERIGO, K. **Diversidade e resistência a construção de uma arte brasileira**. 1ª ed. Curitiba: Intersaberes, 2016.

PORTINARI, J. C. **Projeto Portinari**. 2000. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142000000100021&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142000000100021&script=sci_arttext)> Acesso em: 04 de dezembro de 2017.

PRADA, C. sescsp.org.br. **Há cem anos nascia Portinari, um dos maiores pintores brasileiros**, 2003. Disponível em: <[https://www.sescsp.org.br/online/artigo/1820\\_O+ARTISTA+DE+BRODOWSKI](https://www.sescsp.org.br/online/artigo/1820_O+ARTISTA+DE+BRODOWSKI)>. Acesso em: 14 novembro 2017.

PROJETO PORTINARI. **Portal Portinari**, 1998. Disponível em: <<http://www.portinari.org.br/>>. Acesso em: 06 março de 2018.

ZAGONEL. B.; DÓRIA. L. F.; ONUKI. G.; DIAZ. M. **Metodologia do ensino de arte**. Curitiba: Intersaberes. 2013.