

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE ARTES VISUAIS - LICENCIATURA

CINTHIA BOEIRA MICHELS

**[AULAS DE ARTE + TECNOLOGIAS = POSSIBILIDADES DE
CRIAÇÃO?]**

CRICIÚMA

2012

CINTHIA BOEIRA MICHELS

**[AULAS DE ARTE + TECNOLOGIAS = POSSIBILIDADES DE
CRIAÇÃO?]**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de licenciada no curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientador(a): Prof. (a) MSc. Édina Regina Baumer

CRICIÚMA

2012

CINTHIA BOEIRA MICHELS

**[AULAS DE ARTE + TECNOLOGIAS = POSSIBILIDADES DE
CRIAÇÃO?]**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de licenciada, no Curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Educação e Arte.

Criciúma, 28 de novembro de 2012.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Édina Regina Baumer - Mestre - UNESC - Orientadora

Prof. Luciano Antunes - Mestre - UNESC

Prof^a. Leila Laís Gonçalves - Mestre - UFRGS

**Obrigada Deus! Por seu amor incondicional
e por nunca desistir de mim.**

AGRADECIMENTOS

Registro aqui meus cumprimentos à minha professora orientadora Édina Regina Baumer pelas palavras que incentivam, pelo respeito, sabedoria e serenidade que transmite. Obrigada também às professoras Edite Volpato Fernandes e Silemar Maria de Medeiros da Silva pelo apoio e incentivo; agradeço às três professoras em especial, pois de uma forma ou de outra me transmitiram segurança em minhas escolhas desde a idealização à realização deste trabalho. Agradeço também a todos os professores e colegas de classe que direta ou indiretamente percorreram junto comigo os quatro anos nessa gratificante caminhada. Aprendi muito com cada um.

É impossível terminar os agradecimentos sem citar algo tão importante para mim, minha família. A eles eu dedico essa vitória. Agradeço a minha mãe Regina, pois sem o seu incentivo e apoio eu não chegaria até aqui. Obrigada! Ao meu pai Célio, obrigada por me levar onde eu precisava ir por causa do meu trabalho e dos compromissos da universidade. Foi uma correria e tanto e você estava sempre pronto, mesmo nem sempre estando. Ao meu irmão Guilherme, que muitas vezes foi uma “mão na roda” para mim, obrigada! Ao meu irmão Lucas, você é um exemplo e orgulho para nossa família!

Ao meu namorado Aloizio, obrigada pela sua paciência e por estar sempre ao meu lado. À minha amiga Eduarda, Duda minha irmã de coração, obrigada pelos momentos inesquecíveis em que passamos juntas na Unesc e fora dela, você é uma amiga fiel, pessoa guerreira, inteligente, companheira, que se preocupa, apoia, que merece tudo de bom na vida. A todos o meu muito obrigada. Eu amo vocês!

“Não é necessário renunciar ao passado ao entrar no porvir. Ao mudar as coisas não é necessário perdê-las.”

John Cage

RESUMO

O presente trabalho de pesquisa visa apresentar quais maneiras os professores de Arte do ensino médio inserem as tecnologias digitais em sua prática docente. Tem como principal questão norteadora: o professor propõe suas aulas de forma que os alunos utilizem esses meios digitais somente como ferramentas de auxílio para pesquisa e apresentações, ou também como ferramenta de criação e linguagem da arte, oportunizando a fruição da Arte com esses meios? A pesquisa se caracteriza como de natureza básica, exploratória e de abordagem qualitativa sobre a análise dos dados que foram obtidos mediante um questionário para os professores de Arte. A fundamentação teórica é dividida em capítulos e subcapítulos, primeiramente destacando o que é considerado tecnologia, depois entra a imagem como principal condutora de informação e comunicação, trazendo artistas que criam por meio da arte digital. Entram em discussão as tecnologias digitais e o professor de Arte segundo autores e documentos que norteiam a educação, passando por um estudo sobre as tecnologias e o perfil do aluno do ensino médio, os quais relatam suas opiniões do que é atrativo para eles dentro e fora da escola. A análise de dados revelou que os professores entendem a importância do uso das tecnologias na sala de aula, mas geralmente as propostas são para os alunos pesquisarem no computador utilizando a internet ou os professores usam como ferramenta operacional de trabalho, por exemplo, a TV e o DVD apresentando vídeos para os alunos ou ambos, professor e aluno usam o aparelho de data show para apresentações. Constatando desse modo, que os professores não estão capacitados a trabalhar utilizando as tecnologias como ferramenta de criação e linguagem da arte. A conclusão aponta para a necessidade de preparo do professor perante o desafio de aprender a ensinar em meio a essa nova realidade.

Palavras-chave: Tecnologias. Ensino da Arte. Criação. Ensino Médio.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem A - Criação da acadêmica/pesquisadora realizada no site de criação	21
Imagem B - XYZ	22
Imagem C - Trans-e, enigma da pedra.....	23
Imagem D - EstereosEnsaios.....	24
Imagem E - Das coisas quebradas	25

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
OCEM	Orientações Curriculares para o Ensino Médio
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PCSC	Proposta Curricular de Santa Catarina

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 AS TECNOLOGIAS E A ARTE.....	14
2.1 CRIANDO COM TECNOLOGIAS DIGITAIS.....	19
2.1.1 Grupo Corpos Informáticos.....	20
2.1.2 Raquel Kogan.....	21
2.1.3 Diana Domingues.....	22
2.1.4 Jane de Almeida.....	23
2.1.5 Lucas Bambozzi.....	24
3 AS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS E O PROFESSOR DE ARTE DO ENSINO MÉDIO.....	27
4 AS EXPERIÊNCIAS COM ARTE E TECNOLOGIA NA REDE ESTADUAL DO MUNICÍPIO DE ARARANGUÁ.....	33
4.1 OLHANDO PARA O PERFIL DO ALUNO DO ENSINO MÉDIO.....	33
4.2 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....	36
5 PROJETO DE CURSO.....	43
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS.....	50
APÊNDICE – QUESTIONÁRIO APLICADO PARA OS PROFESSORES DE ARTE DO ENSINO MÉDIO DA REDE ESTADUAL DA CIDADE DE ARARANGUÁ/SC.....	53

1 INTRODUÇÃO

Meu interesse pelas novas tecnologias nas aulas de Arte¹ iniciou em 2011 no primeiro semestre do ano, quando chegou o momento de minha turma decidir a disciplina optativa que gostaríamos de cursar no semestre seguinte, escolhemos Tecnologia no Ensino da Arte. Insisti para que a mesma fosse escolhida, pois me surgiu uma imensa curiosidade pelo tema por perceber em minha volta o quanto as tecnologias estão presentes e indispensáveis na contemporaneidade, principalmente no cotidiano dos jovens, pensamento esse que concretizei mais tarde com as aulas de Tecnologia no Ensino da Arte e também na disciplina de Metodologia da Arte no ensino médio que acontecera no mesmo semestre.

A disciplina de Tecnologia no Ensino da Arte iniciou com a professora Ma. Edite Volpato Fernandes, enquanto isso a professora Ma. Silemar Maria de Medeiros da Silva nos deu aula na disciplina de Metodologia da Arte no ensino médio. As duas promoveram certa interdisciplinaridade unindo os propósitos das disciplinas, que por sinal deu muito certo. Com Edite, além de criarmos e vivenciarmos artisticamente com as tecnologias, também pesquisamos se o aluno do ensino médio tem aulas de Arte com as novas tecnologias, e o resultado: quase nunca. E com a Silemar, estudamos os documentos da educação que falam sobre a Arte no ensino médio e o que os alunos gostam de fazer no seu dia a dia, o resultado: usar as tecnologias, como o celular, computador, máquina fotográfica dentre outros. Nessas duas disciplinas pude ter uma base da importância das tecnologias nas aulas de arte por fazer parte do cotidiano dos jovens, e o que faz parte da vida deles se torna muito mais significativo e interessante para eles.

Partindo desse pressuposto realizei uma pesquisa de campo, coletando dados através de questionários para professores com o intuito de investigar o seguinte problema: de que maneira(s) os professores de Arte do ensino médio da rede estadual da cidade de Araranguá, inserem as tecnologias digitais em sua prática docente? A questão que norteou esta pesquisa foi se o professor de Arte desenvolve atividades usando as tecnologias digitais apenas como ferramentas de auxílio nas aulas ou também existem estratégias para a fruição da Arte. Portanto meu objetivo foi investigar de que maneira os professores de Arte do ensino médio

¹ Foi empregada a letra “A” maiúscula por se tratar da Arte como disciplina, em instituição de ensino.

da rede estadual da cidade de Araranguá, insere as novas tecnologias digitais em sua disciplina, para assim identificar se os(as) professores(as) proporcionam aos alunos a fruição da Arte com as tecnologias digitais.

Primeiramente realizei um referencial teórico fazendo um levantamento bibliográfico dialogando com autores que já escreveram sobre o tema.

Sendo assim inicialmente no capítulo dois, veremos o que são denominadas tecnologias e como as tecnologias digitais estão incluídas no campo da arte, apontando também a importância do estudo das imagens, por ser o principal transmissor de informação e comunicação que está muito presente nas mídias e com os quais os jovens estão em constante contato. Esse capítulo se desmembra em subcapítulos: primeiro descrevendo sobre a trajetória das tecnologias a partir do final dos anos 60 até a contemporaneidade, no segundo subcapítulo foram evidenciados alguns artistas que utilizam as tecnologias digitais na criação de Arte. Dialogo com alguns autores dentre eles Barbosa (2003, 2005), Roberto (2006), Teixeira (2005), Plaza e Tavares (1998), Domingues (2006) e Santos (2007).

No capítulo três escrevo sobre o professor de arte e as tecnologias digitais com o intuito de saber como está essa relação e o que orientam os documentos norteadores da educação sobre essa questão. Foi baseado em autores como Hernández (2007), Corrêa e Matté (2005), Brasil (2009), Brasil (2006) e a Proposta Curricular de Santa Catarina (1998).

O capítulo quatro é dividido em dois subcapítulos: o primeiro traz um texto sobre o perfil do aluno do ensino médio e o segundo apresenta a análise de dados dos questionários dirigidos aos professores, desse modo veremos as experiências com arte e tecnologia na rede estadual do município de Araranguá/SC: com o olhar voltado para o perfil do ensino médio. Mediante as respostas analisei se os professores incluem e proporcionam aos alunos a fruição da arte com tecnologias digitais. Para embasar minhas afirmações usei os autores Coutinho (2003), Tajra (2002), Pimentel (2003, 2007), as OCEM (2006), Hernández (2005), Brasil (1997) dentre outros.

Após, no capítulo cinco, elaborei um projeto de curso indicando uma alternativa para o problema pesquisado utilizando as ideias de Libâneo (2003).

A metodologia teve como linha de pesquisa Educação e Arte, do Curso de Artes Visuais – licenciatura estudando a linguagem artística digital fazendo relações

com a prática pedagógica. A pesquisa é de caráter qualitativo, gerando ideias, questões, fazendo análise de palavras. Minayo (2009, p. 21) afirma que:

[...] ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes.

Partiu do ponto de vista descritivo, pois através de questionário fiz um levantamento de opiniões, atitudes e pontos de vista dos professores fazendo relações com os autores. Do ponto de vista dos objetivos é exploratória, portanto após descrever essas opiniões e atitudes dos docentes, explorei essas ideias fazendo uma análise crítica proporcionando a reflexão sobre essas práticas. Segundo Gil (1991)

Visa proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses. Envolve levantamento bibliográfico; entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; análise de exemplos que estimulem a compreensão. (apud SILVA e MENEZES, 2001, p. 21)

Esta pesquisa denomina-se de natureza básica, por envolver verdades e interesses universais, com o objetivo de gerar novos conhecimentos úteis para o avanço da ciência e que propõe e sugere alternativa para a mudança do problema pesquisado, sem aplicação prática prevista. (SILVA e MENEZES, 2001). Ela surgiu e foi embasada partindo de pesquisas existentes, apontando novas mudanças que ecoaram em novas necessidades, trazendo alguns questionamentos para outras futuras pesquisas.

Trago como título do trabalho [AULAS DE ARTE + TECNOLOGIAS = POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO?]

De um modo poético, apresentando um jogo de letras e símbolos utilizando palavras chave da pesquisa. Com essa criação que fiz por meio do computador (uma tecnologia) pretendo começar aí por instigar o leitor a desvendar essas questões pautadas junto comigo no decorrer do trabalho.

2 AS TECNOLOGIAS E A ARTE

Não apenas na atualidade, mas desde os tempos antigos tudo o que exclusivamente, o homem, criou e cria para facilitar o seu dia a dia com o intuito de proporcionar mais praticidade e qualidade de vida é chamado de tecnologia.

O termo tecnologia, de origem grega, é formado por tekne (“arte, técnica ou ofício”) e por logos (“conjunto de saberes”). É utilizado para definir os conhecimentos que permitem fabricar objetos e modificar o meio ambiente, com vista a satisfazer as necessidades humanas. [...] a tecnologia é o conjunto dos instrumentos, métodos e técnicas que permitem o aproveitamento prático do conhecimento científico.²

Por exemplo, desde os tempos antigos os índios criam vasilhames de barro com suas próprias mãos, para armazenar alimentos e transportar água, portanto o vasilhame é considerado uma tecnologia. Já tempos depois, novos utensílios foram sendo criados pelo homem, como a geladeira para conservar melhor e de maneira apropriada os alimentos.

Mas antes foi a luz elétrica que alavancou boa parte das invenções posteriores, Freenberg (1991, apud ROBERTO, 2006, p. 76) Traz a ideia como teoria instrumental “[...] de que as tecnologias são ferramentas preparadas para servir aos propósitos daqueles que as utilizam.” Percebemos assim que grupos de pessoas com cultura e estilos de vida diferentes foram aprimorando e criando mais e mais novos objetos, como aparelhos e até máquinas que fazem alguns trabalhos do próprio homem em função da agilidade e economia.

Convém destacar que, embora erradamente, é usada a palavra tecnologia como sinônimo de tecnologias da informação, que são aquelas que permitem o tratamento e a difusão de informação por meios artificiais e que incluem tudo o que esteja relacionado com os computadores.³

Quando paramos para pensar se ficaríamos sem essas tecnologias, facilmente chegamos à conclusão que muitas são indispensáveis em nossa vida, até mesmo nas tribos de índios que ainda utilizam objetos que inventaram desde muito tempo atrás e que estes fazem parte de suas tradições, usos e costumes. Assim também na sociedade urbana de hoje dependemos dessas tecnologias no

² Conceito de Tecnologia. Disponível em: <http://conceito.de/tecnologia> Acesso em: 06 dez. 12.

³ Conceito de Tecnologia. Disponível em: <http://conceito.de/tecnologia> Acesso em: 06 dez. 12.

desenrolar do dia a dia, em casa, nas ruas, nas escolas, na locomoção, nas vestes, nas construções, no trabalho e em momentos de lazer.

Assim percebe-se que conforme vai surgindo novas necessidades o homem vai tentando na medida do possível se adequar a elas, principalmente em prol da qualidade, praticidade, agilidade, conforto e economia. Imagine um artista que pinta tela que tem alergia à tinta que usa? E aparece uma nova tinta antialérgica no mercado. É a tecnologia no avanço da ciência que possibilita soluções como essa.

Entretanto na sociedade em que vivemos, existem pessoas que se sentem atrasadas e (ou) excluídas muitas vezes, por não ter ou usar determinado produto; de fato isso é realidade e frequentemente a própria mídia nos faz ter estes sentimentos sobre nós e ou sobre as outras pessoas. Barbosa (2005, p.111) explica esse comportamento: “A tecnologia é assimilada pelo indivíduo de modo a reforçar sua autoridade, mas pode também mascarar estratégias de dominação exercidas de fora. O fator diferencial dessas duas hipóteses é a consciência crítica”. A autora nos ensina que não tem como negar que as tecnologias estão presentes e em um ritmo cada vez mais crescente e o que interessa agora é aprimorar a relação entre esses meios tecnológicos com nossos hábitos cotidianos, com consciência.

E aí entra o poder da imagem em nossas vidas. Para Barbosa (2003, p.17-18) “Dentre as artes, as visuais, tendo a imagem como matéria prima, tornam possível a visualização de quem somos, onde estamos e como sentimos”. Na contemporaneidade a imagem está cada vez mais presente em nossas vidas, em tudo em nossa volta: nas revistas, cartazes, jornais, computador, outdoors, internet, televisão, nas obras de arte⁴, e em tudo isso a mídia está presente e com grande poder de influência. Essas imagens são repletas de significados e informação; na maioria das vezes chega até nós em uma velocidade avassaladora e em tempo real, principalmente pelos meios eletrônicos. Segundo Pimentel (2003, p. 113) “As imagens nos são apresentadas e reapresentadas a todo momento, num misto de criação e recriação. A apropriação e transformação de imagens procura dar uma nova significação a imagens já conhecidas. E ocupa um grande espaço na mídia.”

Segundo a linha de raciocínio de Pimentel (2003), é tanta informação que muitas vezes somos induzidos a certas atitudes inconscientemente, pois não temos

⁴ Foi empregada a letra “a” minúsculo, por se referir na produção artística, a arte em si.

tempo para refletir e selecionar o que vai ficar em nosso repertório imagético, principalmente nas imagens da publicidade e propaganda, que além de estarem nas ruas, estão dentro de nossa própria casa na televisão e internet, por exemplo. Teixeira (2005, p. 189), ao escrever sobre os idealizadores das imagens/propagandas da mídia, relata: “eles preparam os indivíduos para novas condições de existência, modificando suas visões de mundo, suas expectativas e seu comportamento pessoal e interpessoal.” Para a autora, isso acontece devido ao sistema capitalista em que vivemos, confundindo nossas ideias e necessidades, reafirmando essas imagens enquanto elementos do mecanismo de desenvolvimento econômico e social.

Sendo assim a imagem constrói o mundo a nossa volta e a imagem constitui nossa cultura. Assim questiono o que seria do homem sem suas criações? Sobre isso, Santos (2007, p.163) afirma que:

O contexto compreende as inter-relações, políticas, econômicas, culturais, artísticas, entre outras, nas quais os indivíduos constituem seu próprio contexto. Os artistas da artemídia estão inseridos no domínio contextual da arte tecnologia, da comunicação e da informática, incluídos no contexto da contemporaneidade.

As funções da arte na era digital refletem os processos comunicativos e de informação que fazem parte da sociedade contemporânea. Assim fica mais fácil compreender a arte contemporânea, ela surge a partir da realidade em que vivemos assim como as manifestações artísticas do passado também vinham da realidade e dos meios disponíveis de cada época. Para Frange (2003 p. 36) “A Arte, na contemporaneidade, está ancorada muito mais em dúvidas do que em certezas, desafia, levanta hipóteses e antíteses em vez de confirmar teses”. A arte contemporânea surge para questionar, não apenas dando respostas prontas, fazendo com que as pessoas reflitam sob aspectos intelectuais e sociais, por exemplo.

Por falar em gerações é importante conhecermos os diferentes tipos de gerações ou paradigmas das imagens conforme seus princípios ontológicos de geração material. Plaza e Tavares (1998, p. 24) propõem a seguinte organização:

a) Imagens de primeira geração, de caráter artesanal e único, cujo regime de reprodução é analógico (desenho, pintura, etc.) e cujo regime de recepção é o “valor de culto”; b) Imagens de segunda geração, imagens

técnicas de caráter reprodutível cujo regime de reprodução é o analógico/digital (gravura, fotografia, cinema, vídeo) em que o regime de recepção é o “valor de exposição”; c) Imagens de terceira geração, que sob o rótulo genérico de Imagens de Síntese, são realizadas por computador com ajuda de programas numéricos ou de tratamento digital e sem auxílio de referentes externos. Estas imagens em disponibilidade permanente em matrizes-memórias numérico-magnéticas inauguram uma nova forma de reprodutibilidade (Plaza, 1993), cujo regime de recepção é o “valor de recriação”. (grifos dos autores)

Saber diferenciar a geração de uma imagem e conhecer os usos e costumes da sociedade em cada época, com relação à imagem, é importante, porque desse modo compreendemos a influência que a imagem exerce perante a sociedade.

Hoje, pela internet as informações vão se ligando e se referenciando de uma forma bastante complexa, gerando conhecimento e enriquecimento de repertório o tempo todo. As tecnologias contemporâneas nos propõem a ver, tocar, ouvir e manipular objetos que não existem. Imergir e percorrer um mundo de dados, espaços sem lugares, em companhia de pessoas que estão em outras partes do mundo.

As novas tecnologias digitais são uma realidade cada vez mais presente em nossas vidas, englobam muitos afazeres de nosso dia a dia, principalmente entre os jovens que desde muito cedo já se familiarizam com essas ferramentas, através de redes sociais, jogos interativos, pesquisas na Internet, atraindo cada vez mais a imaginação e desenvolvendo formas de interatividade e criatividade. Além disso Roberto (2006, p. 85) acrescenta que:

Através de recursos visuais e sonoros variados e possibilitados pelos recursos tecnológicos – sem que estes mascarem a qualidade e a confiabilidade dos textos – as páginas eletrônicas podem cumprir a função de oferecer uma aproximação dos alunos com a cultura popular brasileira e internacional.

A popularização da internet trouxe mais informação e comunicação aos alunos. Hoje eles vão a vários lugares sem sair do lugar conhecendo muitas outras culturas, sem contar no fácil acesso a artistas e suas obras, podendo até mesmo visitar museus virtuais. Em comparação a esse grande crescimento do fácil acesso às obras de arte, Barbosa (2005) escreve que antes do computador, o remoto acesso às obras de arte dava-se apenas por livros caríssimos, geralmente produzidos pelos grandes bancos para presentear seus clientes.

Principalmente a internet e a TV estão carregadas de informações, mais do que nunca os alunos precisam desenvolver e ampliar sua capacidade reflexiva diante da avalanche de dados que podem ser apreendidos através dessas mídias. Barbosa (2005, p.111) diz que “para ampliar os limites da tecnologia e de seu uso, é preciso pensar as relações entre tecnologia e processo de conhecimento; tecnologia e processo criador”. Além de pesquisar e conhecer arte com as tecnologias o educando pode usá-las para criar produções artísticas. Por meio das poéticas digitais muitos artistas estão se expressando, é a era digital vindo com toda força, um novo meio contemporâneo de comunicação da arte e do sujeito construindo a sua cultura. Pimentel (2007, p. 294) nos explica o que são obras de arte digitais:

O trabalho de arte digital não é chamado de 2D (bidimensional) ou 3D (tridimensional) porque é virtual. São obras digitais as realizadas com o uso de equipamentos que produzem imagens digitalizadas, como o computador e a câmera digital, por exemplo. Essas imagens podem ou não ser impressas.

Existem muitas nomenclaturas usadas para a Arte vinculada à tecnologia virtual entre as quais de acordo com Santos (2007) são: arte midiática, arte tecnológica, ciberarte, arte telemática, arte interativa, arte digital, arteônica, arte cibernética, arte numérica, dentre outras denominações. Nesta pesquisa dialogo com vários escritores que discutem sobre o tema, que se dispõem dessas nomenclaturas cada um com seu modo particular em escrever. As ‘*artes digitais*’ (termo que costumo usar) para Domingues (2006, p. 39) referem-se à criação com poéticas digitais tecnológicas e podem ser “[...] em computadores, vídeo, pela transmissão de imagens, sons, textos, fax, internet que permitem gerar produções cujo traço mais instigante é a interatividade, ou o diálogo gerado por máquinas”. Escreve Domingues (2006) que quando permeamos na imaterialidade dos territórios digitais, tudo está em estado de permutabilidade, de possibilidade, tudo se conecta com tudo em uma espécie de contaminação.

Vivenciamos hoje um momento em que a arte interativa está cada vez mais presente e desse modo acaba por transformar o papel do espectador. A professora, pesquisadora, escritora e artista multimídia Diana Domingues (2006 p. 39) explica essa mudança.

Nas tecnologias interativas, o público é um participante da experiência, abandonando a velha contemplação e suas interpretações passivas, para

dialogar através de dispositivos circulando em bites, ondas, fluxos, em trocas imediatas, em escalas planetárias, em estados de navegação, imersão, conexão, transformação, emergência.

Para Domingues (2006) com a arte tecnológica além do papel do espectador mudar, conseqüentemente o do artista também se dilui, pois a arte da interatividade exige um público que não apenas contemple a obra, mas interaja com ela, que se aproprie e transforme em atitudes e decisões o que lhes é provocado, se tornando elemento ativo da experiência. Desse modo ambos se confundem (artista e espectador) dentre as redes, sistemas, dispositivos e terminais.

É importante ressaltar que segundo Barbosa (2003) a arte sempre usufruiu dos recursos tecnológicos disponíveis em seu tempo para transcender seus ideais. A arte por ser movida pela ânsia do novo fez e faz o artista mergulhar no até então desconhecido, rumo às novas descobertas. Certamente, na atualidade isso impulsiona a criação das poéticas digitais, repercutindo no aparecimento de novas tecnologias.

Assim, veremos no próximo capítulo uma breve trajetória das tecnologias que permeiam o campo da arte há algum tempo. Conheceremos alguns artistas que criam com os aparatos tecnológicos, destacando e detalhando um trabalho de cada um deles.

2.1 CRIANDO COM TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS

Para contar a breve história da longa jornada de criação com tecnologias contemporâneas trago Bousso (1997) que nos mostra que o interesse pela versão tecnológica na arte surgiu há cerca de trinta anos. No final dos anos 60 Waldemar Cordeiro, produziu a Computer Graphic Art ao interessar-se pelo computador. Artistas como Ana Bella Geiger, Iole de Freitas, Analívia Cordeiro, Júlio Plaza e Regina Silveira, nos anos 70 realizaram uma série de experimentos no campo da vídeoarte.

O sul coreano Nan June Paik provavelmente teria estimulado a curiosidade de artistas brasileiros sobre as possibilidades de uso de novas mídias, ao trazer a obra - *Um jardim de vídeo*, para a Bienal de São Paulo em 1975. Depois disso, no final dos anos 70, artistas tais como Rafael França, Mário Ramiro, Walter Silveira, Artur Matuck, Diana Domingues, José Walter Garcia e Marco do Valle

iniciaram pesquisas que faziam da arte tecnológica a via principal de construção de suas linguagens e poéticas. Um grupo de estudos intersemióticos da PUC/SP também investigava novas possibilidades de encaminhamento e saída para as artes visuais. Um pouco depois, os estudos nessa área se solidificaram devido ao envolvimento de mestres e doutorandos dessa universidade com estudiosos da ECA/USP.

No fim dos anos 80 e início dos anos 90 foi notável a atuação de Paulo Laurents como professor no departamento de multimeios da Unicamp e por seu trabalho no Museu da Imagem e do Som de São Paulo. Pode-se dizer que esses experimentos apoiados pela universidade impulsionaram o avanço das linguagens e na produção de arte tecnológica no Brasil. No fim do século XX e início do século XXI, artistas começam a '*criar raízes*' na arte tecnológica com linguagens definidas.

Antes de conhecermos alguns artistas que mergulham no universo tecnológico em suas criações trago aqui um pensamento de Santos (2007, p. 166) que traduz em palavras o fundamento das poéticas digitais.

Uma nova obra surge quando se escolhe um caminho para desfrutá-la, e cada caminho é descoberto no próprio caminhar, que pode ser único, ou partilhado com outros que também se propõem a descobri-lo, a partir de uma proposta inicialmente projetada pelo artista, mas sobre a qual ele não tem o domínio das trilhas mapeadas.

Serão apresentados a seguir cinco artistas que criam com as tecnologias digitais.

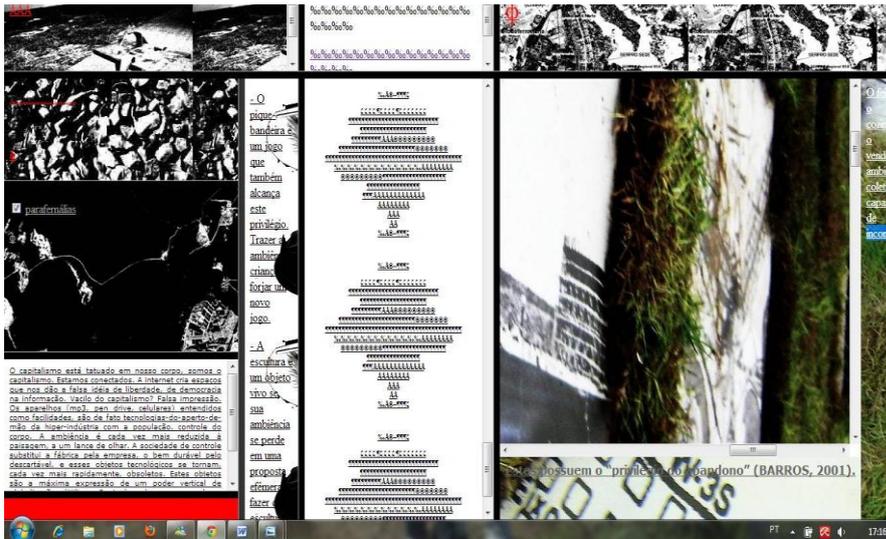
2.1.1 Grupo Corpos Informáticos

Fundado em 1992⁵, os integrantes são Alexandre Cerqueira, Bia Medeiros, Carla Rocha, Cyntia Carla, Francisco Rah e Viviane Barros. Os trabalhos desse grupo são mostras de vídeos, espetáculos e performances. Já se apresentaram em alguns lugares como Vitória, Brasília, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, São Paulo, França, Holanda, Estados Unidos e Grécia.

⁵ Bia Medeiros Corpos Informáticos. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Bia%20Medeiros%20Corpos%20Inform%C3%A1ticos> Acesso em: 13 out. 2012.

Uma de suas obras destaca Arantes (2005) é o website: www.corpos.org, nele o grupo Corpos Informáticos questiona o espaço da rede como local de criação. A navegação se dá por dobras, camadas estratigráficas penetráveis, rompendo com a estrutura tradicional das disposições de janelas na tela do computador. Ano de realização da obra: 1996

Imagem A: Criação da acadêmica/pesquisadora realizada no site de criação⁶



Fonte: www.corpos.org

2.1.2 Raquel Kogan

Artista multimídia nasceu em São Paulo, no ano de 1955⁷. Se formou em arquitetura pela Faculdade de Arquitetura da Universidade Mackenzie em 1978. Em diversos países dentre eles México, França, Espanha, Alemanha, Estados Unidos e Portugal a artista participa de mostras individuais e coletivas. Dentre os prêmios recebidos destacam-se: Rumos Transmídia Itaú Cultural, com Reflexão (2002), Rumos Cibernética Itaú Cultural, com a obra Reler (2007), Menção Honrosa no 6º Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, com Reflexões e suas Inflexões (2005).

Raquel criou a instalação sonora interativa denominada XYZ (2011), onde, em uma sala fechada, três dados são capturados do participante: o peso,

⁶ Imagem criada pela acadêmica/pesquisadora deste trabalho, partindo da visita e experiência no site do Grupo Corpos Informáticos: www.corpos.org

⁷ III mostra 3M de arte digital - Raquel Koganl. Disponível em:

<http://www.mostradeartedigital.com.br/2012/artistas/raquel-kogan.html> Acesso em: 13 out. 2012.

altura e frequência cardíaca, depois de coletados são transformados em sonoridades sobrepostas. No ambiente onde se encontram obra e espectador, percebemos as variações dessas três coordenadas, mensuráveis e audíveis. A frequência cardíaca determina a pulsação da música. A altura do participante determina a tonalidade de cada fragmento, o peso, é o timbre. Desse modo emerge um corpo que se multiplica no espaço constituído por variações sonoras, que multiplicam o sujeito, transformado agora em instrumento musical único.

Imagem B: XYZ



Fonte: www.mostradeartedigital.com.br

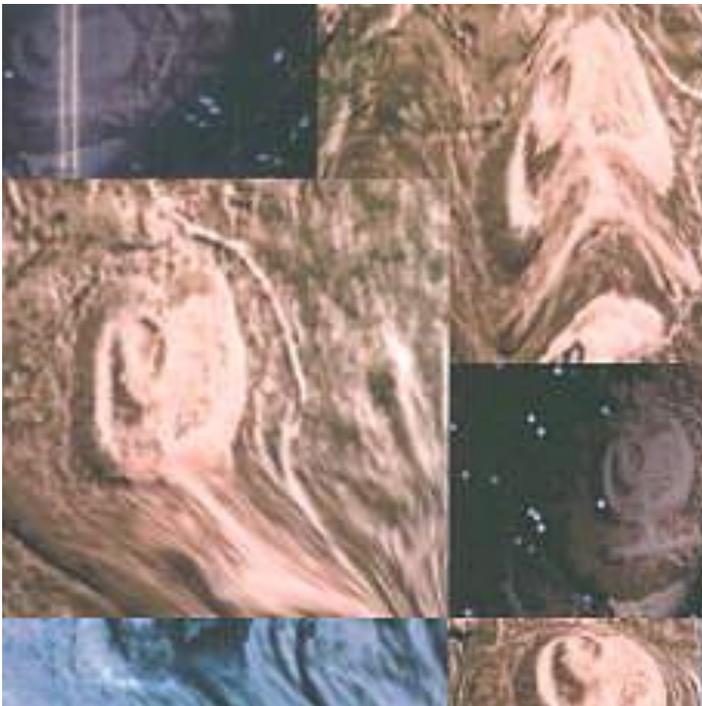
2.1.3 Diana Domingues

Diana nasceu na cidade de Paim Filho, no Rio Grande do Sul em 1947 e hoje atua como professora de Artes⁸. Participa e coordena pesquisas sobre as artes visuais e as novas tecnologias também é autora de livros com essa temática.

⁸ Diana Domingues. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Diana%20Domingues> Acesso em: 13 out. 2012.

De acordo com Bousso (1997) sua obra em destaque é a instalação interativa – *Trans-e, enigma da pedra*. A obra, que é uma instalação, envolve imagens pré-gravadas com imagens em tempo real e funde ciência e arte. Trata-se da imagem de uma pedra com escritos rupestres projetada no telão que se movimenta e se modifica. A imagem da pedra reage quando o espectador que está dentro da instalação se movimenta. Isso acontece devido um sensor que capta os movimentos. A artista denomina um ‘*transe*’ esse deslocamento de energia. Partindo do material para o imaterial, a interatividade surge a partir da ação do público.

Imagem C: *Trans-e, enigma da pedra*.



Fonte: www.itaucultural.org.br

2.1.4 Jane de Almeida

Essa artista pesquisa cinema e visualização de ultra definição em rede⁹. É natural de Pará de Minas e uma de suas obras é *EstereosEnsaio*: um áudio visual que explora imagens em ultra definição (4k) retratando as imagens padrão do Rio de Janeiro em três dimensões (3D); dentre as imagens estão paisagens, futebol, favela

⁹ III mostra 3M de arte digital – Jane Almeida. Disponível em: <http://www.mostradeartedigital.com.br/2012/artistas/jane-de-almeida.html> Acesso em: 13 out. 2012.

e samba, além de tomadas inusitadas como das estruturas de concreto debaixo da ponte Rio Niterói. O vídeo se divide em cinco seguimentos, além de um prólogo e um epílogo. Traz imagens convencionais retirando a ênfase da potência narrativa da imagem para destacar a tecnologia, ‘mas sem recair na apologia banal do equipamento’. O trabalho aposta na substituição da estética da ansiedade, por um olhar desacelerado, prazeroso que nos reconcilia com a percepção sem pressa das paisagens e lugares.

Imagem D: EstereosEnsaio



Fonte: www.mostradeartedigital.com.br

2.1.5 Lucas Bambozzi

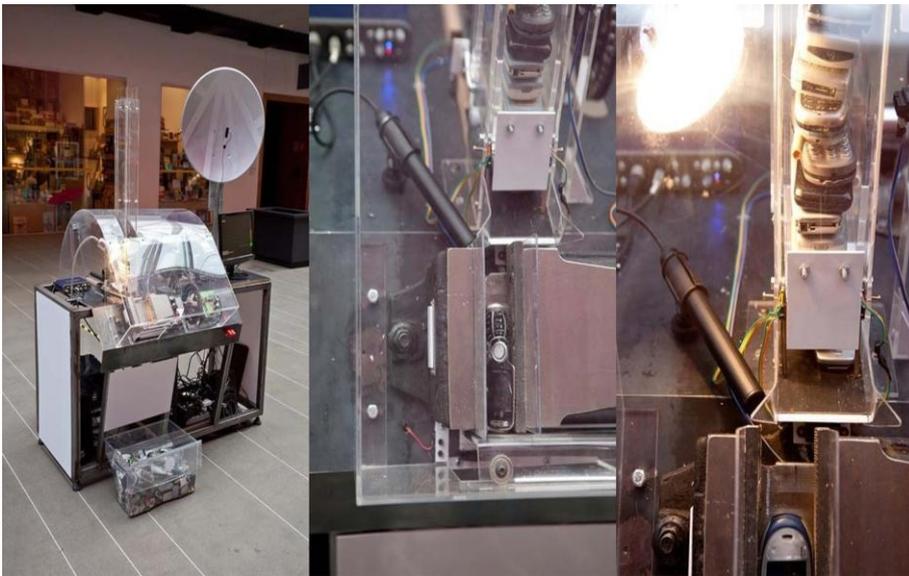
É um artista multimídia. Suas produções são constituídas por vários formatos, tais como instalações, vídeos, curtas-metragens e projetos interativos¹⁰. Realizou exposições individuais e coletivas transcorrendo por mais de quarenta países. Sua obra – *Das Coisas Quebradas* de 2012, trata do fluxo de comunicação que faz parte de nosso cotidiano e que se transforma em dejetos, pois fazemos parte de um sistema de teste, que nunca acabará. “A onipresença da comunicação aumenta e passamos a ser agentes, operadores e reféns desse fluxo” (www.

¹⁰ III mostra 3M de arte digital – Lucas Bambozzi. Disponível em: <http://www.mostradeartedigital.com.br/2012/artistas/lucas-bambozzi.html> Acesso em: 13 out. 2012.

mostradeartedigital.com.br)

A obra é uma máquina que tem sua própria autonomia, tomando suas decisões partindo da intensidade de corpos eletromagnéticos que perpassam sobre nós. A proposta do artista com esse projeto não é apenas sobre a prática ecológica, mas trazem à tona as relações entre consumo, consumismo e obsolescência programada, explica João Paulo Amaral, pesquisador do Instituto Brasileiro de Defesa do Consumidor (Idec) que isso significa a situação onde o sistema capitalista faz com que esses materiais durem menos e haja a necessidade que sejam trocados por novos materiais e com tecnologias novas¹¹. Sendo assim a obra desvela uma simulação física de um mecanismo que não para, que transita entre as redes e o mundo real. Tudo fica rapidamente ultrapassado perdendo o poder de autonomia, assim percebendo que estamos no universo da internet e das coisas quebradas.

Imagem E: Das coisas quebradas



Fonte: blog.mostradeartedigital.com.br

O artista contemporâneo segundo Almeida (2006) revela novas poéticas, pois ele é instigado, em seu imaginário, através das inovações tecnológicas. Esse

¹¹ Obsolescência Programada: Realidade Ou Mito? Disponível em: <http://envolverde.com.br/sociedade/obsolescencia-programada-realidade-ou-mito/> Acesso em: 20 out. 2012.

artista está atento ao desenvolvimento tecnológico e científico, assim vai incorporando novas ferramentas e compartilhando ideias por meio das diversas áreas do conhecimento. Para Barbosa (2003), não cabe dizer que a arte do presente é mais importante que a do passado, mesmo porque as transformações da arte representam uma constante trajetória que faz parte de nossa história e cultura onde uma não é menos importante que a outra.

Porém no momento em que vivemos, esses novos meios de expressão devem ser valorizados e discutidos e essa questão se torna emergente, pois em nossa sociedade há uma necessidade do exercício da criticidade, da experiência, do pensamento, da imaginação e da reflexão e a arte contemporânea nos proporciona essas condições.

Da mesma forma, esse assunto deve estar presente no ensino da arte na educação básica e desse modo reafirmo o problema desta pesquisa que investigou de que maneira(s) os professores de arte do ensino médio da rede estadual da cidade de Araranguá, insere as tecnologias digitais em sua prática docente.

3 AS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS E O PROFESSOR DE ARTE DO ENSINO MÉDIO

Vimos que a imagem exerce uma grande influência sobre nosso meio sociocultural. Nas escolas pouco se discute sobre o assunto se tornando algo preocupante, aponta Almeida (1999, apud TEIXEIRA, 2005, p. 190)

já que estas imagens constituem uma grande parte do material visual que impressiona os sentidos das pessoas, hoje. O deslumbramento inicial com as abordagens contemporâneas aponta para o grande desafio que é fundamentar e qualificar as novas propostas do ensino da Arte numa relação com o mundo cotidiano contemporâneo.

Neste sentido Teixeira (2005) sugere que os docentes de Arte baseados nas experiências visuais dos educandos, deveriam buscar estratégias que diversificassem e ampliassem a formação artística e estética do aluno, além das vivências emotivas e cognitivas que esses meios exploram. Assim como as imagens, frequentemente as tecnologias digitais também são entendidas como meros objetos de entretenimento, como jogos, redes sociais, dentre outros. Sobre isso Barbosa (2005, p. 110) escreve: “Para compreender e fruir arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar”.

O que podemos compreender a partir de suas palavras é que através da arte e dessa nova linguagem, a tecnológica, deve ser desenvolvido no aluno o senso crítico para ele saber decodificar o que está vendo, ouvindo e sentindo; dessa forma as *‘artes digitais’* estarão proporcionando o desenvolvimento dos sentidos para o aluno avaliar, analisar e compreender a si mesmo e o que está a sua volta, formando suas próprias opiniões, filtrando informações e desenvolvendo a capacidade de mudar a realidade. Os estudos de Buoro (2003, p. 33) reforçam essa ideia.

Ao expressar-se por meio da Arte, o aluno manifesta seus desejos, expressa seus sentimentos, expõe enfim sua personalidade. Livre de julgamentos, seu subconsciente encontra espaço para conhecer, relacionar, crescer, dentro de um contexto que o antecede e norteia sua conduta.

Desse modo Buoro (2003) nos diz que na educação a Arte vem para preparar o ser humano com consciência no mundo e para o mundo, desenvolvendo agentes transformadores da sociedade estimulando sua criatividade e a criticidade,

despertando sua capacidade de discernimento do que acontece consigo e à sua volta.

Sendo assim a arte proporciona experiências tão primordiais na vida do ser humano quando ele insere significados e os ressignifica depois, mas para o aluno ter uma aprendizagem significativa e acompanhada pelo prazer de aprender, a mediação deve estabelecer relações com o contexto sociocultural em que ele está inserido. Segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (OCEM) a “[...] presença da arte nos currículos como uma forma particular de conhecimento – é capacitar o aluno a interpretar e a representar o mundo a sua volta, fortalecendo processos de identidade e cidadania.” (BRASIL, 2006, p. 183).

Portanto o professor deve ficar atento e preparado para estar sempre inovando em atividades e suportes assim provocando no educando mais interesse e prazer.

Segundo a Proposta Curricular de Santa Catarina: “No ensino médio é necessário que o aluno tenha conhecimentos mais amplos acerca da produção artística nas diferentes linguagens do seu tempo.” (SANTA CATARINA, 1998, p. 21). As tecnologias estão presentes em tudo na contemporaneidade e, por outro lado, a escola faz parte da vida do aluno e tudo o que ele aprende com ela, leva consigo para sua vida em sociedade e vice versa. A partir daí constatei o problema para esta pesquisa: se os alunos do ensino médio gostam tanto das tecnologias digitais, por que não utilizá-las nas aulas de Arte? A Matriz de Referência do Novo ENEM nos aponta a importância de inovar, de perceber que podemos utilizar das linguagens como recurso expressivo de uma nova forma de comunicação na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para a vida. (BRASIL, 2009)

Percebe-se que nas aulas de Arte o acesso às tecnologias digitais é bem defasado; por ser algo que está se alastrando tão rapidamente, ainda existe certa resistência e insegurança por parte dos professores, mas isso não quer dizer que o professor deva se acomodar, é papel dele trazer inovações para suas aulas, é isso que faz a diferença na vida do aluno. Desta maneira os métodos do professor acabam por ficar ultrapassados e o aluno desinteressado por algo que ele acredita não ter serventia para a vida dele. Para Corrêa (2004, p.79)

O profissional da educação tem que ser uma pessoa flexível e criadora que, sem medo, mas com confiança, pode vir a enfrentar o futuro, esse grande

desconhecido, possibilitando ao aluno ser também o responsável pelas transformações.

Portanto é de suma importância o docente de Artes visuais proporcionar ao aluno vivências com que há de mais novo na contemporaneidade como as tecnologias digitais, assim envolverá o educando com pesquisas e inovações, pois essas mídias já fazem parte do cotidiano em que a maioria deles está inserido e incluirá aqueles que ainda não tem acesso.

Pimentel (2007, p. 290) alerta: “O ensino da arte, nos dias de hoje, não pode obster-se do uso de tecnologias contemporâneas quer seja na produção artística, quer seja nos estudos sobre arte.” Para a autora essa questão é muito importante, pois um professor que vivencia boas experiências saberá mediar a construção de conhecimento com seus alunos, de forma adequada, já que os modos de conhecer e produzir obras de arte são muito diversificados. Pimentel (2007) revela que não devemos omitir o que passou dentro do campo da arte, o professor deve tanto conhecer tanto como ensinar sobre Arte por diversos meios tradicionais como por meios tecnológicos contemporâneos. Assim os alunos podem realizar experiências diversas, acompanhando o seu tempo sem deixar de conhecer sua herança cultural. Apontam os estudos de Pimentel (2007, p.291)

Nesse sentido, saber selecionar o que tem qualidade estética e o que não tem torna-se primordial para o ensino de Arte. É necessário conhecer a produção artística contemporânea, apreciar nossa herança cultural e tornarmo-nos conscientes de nossa participação como fruidor@s¹² e construtor@s da cultura de nosso tempo.

Assim como Pimentel (2007) acredito que o ensino da Arte, sua aprendizagem, sua pesquisa e sua ação são fatores que determinam os próprios rumos da arte. Por exemplo, se o professor não pesquisar e não abordar conteúdos e métodos contemporâneos com seus alunos, essa ação poderá acarretar na formação de sujeitos que não compreendem e valorizam a arte contemporânea, assim mudando os rumos que a mesma detém na história. Escreve a autora que o tempo contemporâneo é complexo, deste modo as questões da arte contemporânea também são complexas. Supõe o presente, o agora a cada momento. Portanto a

¹² O uso de “@” nos textos de Lúcia Gouvêa Pimentel indica feminino e masculino. (OLIVEIRA, 2007, p.14)

presença das tecnologias contemporâneas no cotidiano escolar, hoje, ou seja, na própria contemporaneidade, propiciam ao professor e alunos novas formas de ensinar, pensar e fazer Arte, se tornando um componente importante na vida de quem aprende/ensina, abrindo uma gama de possibilidades de conhecimento e expressão.

Hernández (2007 p. 36) diz que deparamos-nos com o envolvimento dos jovens e os novos saberes e as novas expressões de subjetividade com relação aos espaços na internet, com a música e as imagens, por exemplo, além dos novos valores estéticos e a construção de relação com a realidade. Para o autor, essas formas de relações não se dão apenas por meios de passatempo, mas também pela imersão deles na indústria cultural, fato que muitas vezes não é levado em conta pelos professores, planejadores e responsáveis pelas políticas educacionais. É tão preocupante a presença desses problemas, relata Hernández (2007), que já existem estudos visando a tentativa da compreensão sobre eles, até então silenciados pela escola. De acordo com Hernández (2007, p. 41)

[...] na atualidade a cultura visual é importante, não apenas como objeto de estudo ou como um tema fundamental a ser abordado na Escola. Por ocupar parte significativa da experiência cotidiana das pessoas, é importante em termos de economia e das novas tecnologias, de forma que tanto produtores como receptores podem beneficiar-se de seu estudo. Tal perspectiva, que vai além de experiências de apreciação, de prazer estético ou de consumo que a cultura visual pode proporcionar, suscita “uma preocupação crítica do papel das práticas sociais do olhar e da representação visual, de suas funções sociais e das relações de poder às quais se vincula”. (grifos do autor)

Nessa direção, proponho uma reflexão sobre a importância da pesquisa na construção do conhecimento, Demo (1990, apud CORRÊA e MATTÉ, 2005, p. 204) aponta que “o importante é compreender que sem pesquisa não há ensino. A ausência de pesquisa degrada o ensino a patamares típicos da reprodução imitativa” Partindo desse pensamento, podemos refletir que o mundo globalizado em constante mudança assim exige de nós tanto na condição de educador como a de educando o ato de pesquisar. Esse exercício constante de atualização nos leva a ir além da mera reprodução do que nos é imposto. Geralmente o aluno só tem esse hábito se for motivado e o professor é o maior exemplo no qual os alunos se espelham.

Para uma efetiva aprendizagem diante das imagens, sejam elas estáticas por si só, como uma placa na rua e uma fotografia, além das imagens com multimídias¹³, indica Barbosa (2003) que o aluno deve ser incentivado a pensar a imagem, não como é feito tradicionalmente nas escolas que tem o currículo voltado apenas para a edição de texto ou banco de dados causando detrimento à leitura de imagem. Esse pensamento dialoga com Pimentel (2007, p. 295) que diz:

Isso significa que é importante que façam exercícios para conhecer programas de tratamento de imagem, por exemplo, mas é essencial que pensem seu trabalho como sua própria produção artística e não somente usem os recursos desses programas aleatoriamente.

Nesse caso o posicionamento do professor deve ser o de orientar o aluno, para que ele entenda que está adquirindo conhecimentos em Arte e não simplesmente realizando um fazer por fazer. Entretanto um professor que não tem formação ou informação sobre a arte produzida com as tecnologias contemporâneas, não terá segurança para levar esse conteúdo para seus alunos. Por isso, é importante também levar em conta a idéia de Hernández (2005, p. 27) que diz: “para enfrentar essas mudanças, é necessário um projeto de formação inicial de professores que possibilite a construção de cada futuro docente como profissional crítico da educação”.

Sobre a relação que existe entre o ensino das Artes visuais e as tecnologias digitais, Barbosa (2005) apresenta três eixos, os quais são: ferramenta, pesquisa e linguagem. Como ferramenta os alunos podem conhecer softwares de criação e produção de imagens; podem fazer pesquisa de duas formas: a diacrônica e a sincrônica; a primeira é visitando sites de arte ou fazendo uma visita virtual em rede e a segunda forma de pesquisa é instantânea e virtual (Web Art). Como linguagem Barbosa (2005) cita as manifestações artísticas exclusivas das tecnologias digitais.

Pelo que observei durante meus estágios nas escolas, o professor, por obter pouca informação sobre esses meios, acaba por seguir o caminho mais fácil pedindo que os alunos usem geralmente o computador apenas para pesquisas.

¹³ Segundo o dicionário a Grande Enciclopédia Larousse Cultural, multimídia é a “forma de comunicação com utilização de múltiplos meios: sons, imagens, textos, vídeos, animações.”. Hoje, a multimídia está presente nos CDs, TVs interativas, vídeo-game, DVDs, aparelhos celulares, computadores etc. Disponível em: <http://aartedeensinar.blogspot.com.br/> Acesso em: 21 set. 2012.

Contudo Corrêa e Matté (2005, p. 205) apontam que “as reflexões desencadeadas pela arte que incorpora a tecnologia são extremamente necessárias para a compreensão desta nova realidade, seus efeitos e mudanças, relacionadas à sensibilidade humana.” Nessa perspectiva os autores evidenciam que muitos artistas do mundo estão indo em busca dessa nova forma de linguagem expressiva, pois estão cientes de seu compromisso como agentes transformadores da sociedade, buscando uma arte mais comunicativa, num ambiente denominado pela arte da participação, da interação.

Compartilhando dessa convicção sobre a necessidade de reflexão sobre a arte e as novas tecnologias, trago a apresentação e análise dos dados obtidos na pesquisa de campo que desenvolvi para este trabalho de conclusão de curso.

4 AS EXPERIÊNCIAS COM ARTE E TECNOLOGIA NA REDE ESTADUAL DO MUNICÍPIO DE ARARANGUÁ

4.1 OLHANDO PARA O PERFIL DO ALUNO DO ENSINO MÉDIO

Vimos no capítulo anterior alguns estudos teóricos que nos fazem refletir sobre a aula de Artes no ensino médio especificamente sobre ensino da Arte aliado às novas tecnologias. Mas e o aluno o que diz a respeito disso?

Para essa discussão realizei uma análise de dados do texto intitulado **“O perfil do aluno do ensino médio e as tecnologias digitais no ensino de Arte”** que relata uma pesquisa sobre o perfil do aluno do ensino médio. Essa pesquisa foi realizada pelos acadêmicos da 6ª fase do Curso de Artes Visuais – Licenciatura / UNESC, no ano de 2011/02 sob a orientação da professora Ma. Edite Volpato Fernandes na disciplina de Tecnologias no Ensino da Arte e resultou na produção de um texto colaborativo. Portanto se trata de um texto reflexivo como próprio título já diz, sobre o perfil do aluno do ensino médio na contemporaneidade, examinando seus hábitos do dia a dia e na escola, levando em consideração o relato dos próprios alunos.

O Texto Colaborativo (2011, p. 01) descreve que:

A pesquisa sobre as tecnologias digitais no ensino de arte foi realizada através do contato de acadêmicos da licenciatura em Artes Visuais com adolescentes que cursam o ensino médio na região de Criciúma/SC e cidades vizinhas, por meio das redes sociais ou das comunidades virtuais, principalmente utilizando o MSN e o ORKUT. Os questionamentos foram elaborados espontaneamente no decorrer do contato virtual e visam trazer elementos para a elaboração de um perfil do aluno do ensino médio.

Segundo a pesquisa realizada, os alunos ao serem questionados sobre quais seriam as tecnologias que mais usam em seu dia a dia, citaram computador, celular, ipod, câmera digital, Ipad, palm top, wi-fi, lap top e tablets. A internet também foi muito citada, com destaque para as redes sociais/sites de relacionamento como orkut, msn, twitter, tumblr¹⁴, Facebook, Formsprig¹⁵. A internet é o meio em que mais é utilizado pelos jovens justamente, porque é o meio que conduz para a visita de

¹⁴ Suporte para criar sua página na internet.

¹⁵ Formspring é um microblog.

sites, ver as coisas que gostam, assistir vídeos, conversar com as pessoas, conhecer gente nova e realizar pesquisas suas pesquisas, relatam os alunos. Um dos alunos afirmou que “as tecnologias são muito úteis quando se tratam de pesquisas, comunicações, momentos de registro de aprendizagem ou de momentos históricos”. Outro aluno comenta:

- No computador, dá para ver coisas novas, desenha(r), fazer tudo. Na televisão também, dá para ver varias coisas, sobre a arte.

Já outro aluno vê por um ângulo diferente a situação, ao perguntarmos se dá para construir ou produzir arte com esses recursos:

- Olha alguns sim, pois TV e internet pode divulgar os trabalhos artísticos mais hoje a TV não está muito interessada na arte e sim em outras coisas...

A aluna BA acredita que as ferramentas tecnológicas, como o computador, por exemplo, podem ser muito útil, pois substituem o desenho à mão livre e para ela programas existentes como o paint são ótimos principalmente para quem não sabe desenhar.

Perguntamos sobre como são utilizados nas aulas de Artes esses meios tecnológicos. Tivemos diversas respostas tais como: os professores usam computadores para pesquisa; retroprojeter ou data show para explicações, embora nem sempre esses recursos são usados nas aulas de Artes. O participante PR (Via Orkut) ressalta que usa internet apenas para as aulas virtuais assistindo vídeos de outros professores que apresentam a aula na escola pelo vídeo. O aluno CT, entrevistado por (MSN) comentou que os computadores estão lá (na escola) apenas ‘para enfeite’ pois costuma aprender as coisas sozinho em casa em seu computador. Um aluno diz:

- Às vezes a gente vai na sala de informática pesquisar algum assunto que a professora manda, ou ver algumas imagens[...] só isso.

Os alunos aproveitam para dizer que tipos de aula de Artes gostariam de ter, MM estudante do 1º ano, pensa que os docentes devem tentar fazer as aulas mais interessantes o quanto podem, trazendo para a sala coisas novas como a música, teatro, aulas práticas etc. Outra aluna lembra que uma vez pesquisou sobre o artista Alfredo Volpi e suas obras, porém revela que é pouco usado o computador e que gostaria de utilizar mais a internet para pesquisas sobre Arte, na escola. EJ, responde ao seu entrevistador (via MSN), após também comentar que não é muito usado o computador na aula de Arte, dizendo que:

- Computadores são importantes para o conhecimento dos assuntos relacionados a arte.... a digital por exemplo, poderia ser utilizada para fazer trabalhos e bater várias fotos de coisas e assim levar as fotos para a sala de aula para utilizar na aula de Artes.

HV é um dos poucos alunos que diz utilizar quadro digital, câmera digital e criar desenhos no computador. Já DD do 2º ano relata que sua professora, usa mais a TV e DVD para passar vídeos sobre a matéria e às vezes usa também seu computador pessoal. A aluna MAC (via MSN) ao falar da aula, se referindo aos métodos sua professora, diz:

- sempre gosta de fazer trabalhos variados, por isso, às vezes no data show, ou em cartazes, [...] ela costuma utilizar o data show e a maquina digital.

Um dos acadêmicos entrevistadores pergunta para o estudante MT (Via Email), se o mesmo acha importante o uso de tecnologias nas aulas de Artes, exemplificando como (máquina digital, câmeras e computador). MT responde:

- Não, acho que não teria proveito algum, até porque na fase do ensino médio, estamos aprendendo mais a parte teórica, entendendo os movimentos artísticos.

Segundo o Texto Colaborativo (2011), observando os resultados da pesquisa sobre o perfil dos alunos do ensino médio é nítido que a maioria deles acreditam em um ensino de qualidade quando falamos em recursos tecnológicos, pois é evidente que os recursos tecnológicos, em especial o computador, estão em seu cotidiano evidenciando a interação e a não linearidade dos hipertextos e da hipermídia. O perfil do aluno contemporâneo mostra que ele faz uso de tecnologias digitais cotidianamente como celular, câmera digital, computador e na escola ele busca isso também. A internet e a hipermídia são ótimas ferramentas e dão acesso rápido a obras de arte, vídeos, museus, DVDs e CDs com exposições, coleções de artistas, documentários de arte, que proporcionam que o educando participe da aula de forma interativa.

Tendo à disposição tanta informação e o acesso imediato a tudo que se possa imaginar, os estudantes viajam a uma velocidade fantástica no mundo dos acontecimentos e dos conteúdos, aproveitáveis ou não em sua formação pessoal e profissional, emocional, sensível, despertando, muitas vezes, o olhar acurado e estético em suas escolhas.

Como dito anteriormente, essa pesquisa motivou o interesse pelo tema – as novas tecnologias no ensino da Arte – e ao iniciar os estudos para o trabalho de

conclusão de curso decidi investigar a opinião dos professores de Arte do ensino médio, sobre o assunto. Apresento a seguir, os dados obtidos entre eles.

4.2 OLHANDO PARA O QUE DIZEM OS PROFESSORES DE ARTE

Evidencio aqui a análise de dados dos questionários dirigidos para um total de seis professores de Artes que atuam no ensino médio, em três escolas da rede estadual do município de Araranguá/SC. O questionário apresentou-se em oito perguntas para respostas discursivas e foi preservada a identidade dos professores participantes, desse modo os citei como professores A, B, C, D, E e F. Esse instrumento de pesquisa foi entregue para os participantes e recolhido dias depois para a análise.

Primeiramente perguntei se eles sentem alguma mudança no perfil do aluno do ensino médio com relação aos meios tecnológicos, e nas respostas as palavras *interesse* e *prazer* apareceram duas vezes, um deles além dessas duas palavras disse que houve *aumento de participação*. Outro professor acrescenta que os alunos estão se expressando melhor, estão atualizados e informados.

Esse último, o professor F, também diz que eles desempenham trabalhos ‘perfeitos’ por estarem em uma geração que a tecnologia faz parte de seu cotidiano.

Ressalta Coutinho (2003, p. 157) sobre a importância do professor observar e conhecer o perfil de seus alunos, afirmando que

[...] é preciso também propiciar situações para que o [...] professor possa conhecer os outros sujeitos do processo: as crianças, os jovens, seus alunos. Entender como crescem e se relacionam com o meio sócio e cultural. Como estabelecem a comunicação e como desenvolvem as linguagens e as expressões. Enfim, como aprendem?

Segundo as OCEM (2006) com o impacto das novas tecnologias são abalados os saberes tradicionais do docente e dos currículos, valorizando agora as diferentes formas de manifestações artísticas e estéticas que estão vinculados ao contexto social e privado dos indivíduos. De forma que há uma necessidade de ser valorizado o repertório do aluno, em especial dos jovens em contato com as mídias,

analisando e levando em consideração seus modos de vestir, falar, gestos de cumprimento etc. Através das OCEM (2006, p. 184) compreendemos que:

[...] é por meio dessa contextualização contínua que o código e as diversas mídias são efetivamente compreendidos e interiorizados pelo aluno, ampliando sua capacidade de vivenciar, representar, comunicar e interpretar diferentes idéias, sentimentos e situações.

Ainda sobre a mudança do perfil do aluno, o professor D diz que hoje em dia os jovens dominam os meios tecnológicos e sentem necessidade no uso. Já o professor C relata que cresceu a comunicação nas redes sociais, o uso do celular escutando músicas e diz:

- O aluno está ligado em tudo que acontece ao seu redor.

Tajra (2002, p. 32) faz um alerta sobre o uso excessivo dos meios tecnológicos, mostrando a importância não só dos pais, mas também dos professores nessa mediação dos recursos tecnológicos com os alunos.

É necessário acompanhar nossos filhos e alunos para reencaminhá-los adequadamente. Informações impróprias sempre existiram. A questão atual é que está cada vez mais fácil ter acesso às informações de um modo geral, por isso a participação dos pais e educadores na vida de seus filhos e aprendizes é, a cada dia, mais importante.

Em contrapartida o professor E aborda o assunto comentando que os alunos estão conectados no mundo 'virtual' e que tudo é muito imediato. Esse professor nos mostra que hoje está surgindo uma nova cultura, a virtual, onde tudo se transforma e acontece muito rapidamente.

O jovem geralmente está à frente em tudo o que acontece na mídia, vislumbrado por esse universo, muitas vezes esquece-se do mundo real. Quando o aluno não é orientado de forma correta ele é facilmente convencido do que lhe é proposto pelos meios de comunicação de massa. Para isso Belloni (2005, apud DORIGONI e SILVA, 2008, p.3) indicam que

diante dessa realidade, delineiam os desafios da escola sobre esse tema na tentativa de responder como ela poderá contribuir para que [...] jovens se tornem usuários criativos e críticos dessas ferramentas, evitando que se tornem meros consumidores compulsivos de representações novas de velhos clichês.

Pergunto a seguir, se essas mudanças interferem no processo de ensino/aprendizagem. O professor A relata que a imagem visual amplia o conhecimento, o professor B acredita que as aulas estão mais prazerosas, o professor C diz que algumas mudanças interferem e cita uma delas dizendo que os meios tecnológicos são um aliado para a busca de informações imediatas. O professor D percebe que há um aumento da participação. O professor E ressalta que é uma ferramenta a ser explorada pelo professor. O F relata que interfere de maneira positiva. Diante disso com relação aos jovens que estão constantemente em contato com aparelhos tecnológicos, Dorigoni e Silva (2008) ressaltam que esses aparelhos condicionam o modo de agir, sentir, pensar, interferem no raciocínio e dirigem suas atividades e o modo de se relacionar com as pessoas.

Sendo assim, Dorigoni e Silva (2008, p. 3) sugerem que

[...] para aplicação dessa forma de ensino/aprendizagem abordando a mídia, é necessário evitar o deslumbramento, assumir a criticidade, abandonar práticas meramente instrumentais, excluir a visão apocalíptica que favorece o conformismo e não a reflexão.

Ao perguntar se o professor sente dificuldade em se adaptar a essas mudanças, três professores sublinham que não sentem dificuldades e o professor B relata não estar capacitado para lidar com elas. O professor A enfatiza que a dificuldade é a falta de tempo e que tem pouca tecnologia no ambiente escolar. Já o professor C diz que novas tecnologias sempre aparecem e faltam computadores e internet rápida na escola.

Sobre essas dificuldades, Pimentel (2003, p. 115) explica que “O uso das tecnologias na escola se faz, tradicionalmente, com alguma defasagem em relação ao seu aparecimento. Isso é normal uma vez que raramente são desenvolvidas tecnologias que se dirijam diretamente ao processo educacional”, logo, é natural que os professores estejam sempre com a sensação de não acompanharem as transformações rápidas das tecnologias. Como afirma Pimentel (2003, p. 117)

Muitas vezes é a resistência d@ profess@r que impede que esse acesso; outras, é o contexto discriminatório que o faz. De um modo ou de outro, é de fundamental importância que alun@s e professor@s tenham garantido o direito desse acesso.

Pimentel (2003) não só indica as dificuldades, bem como diz que para os professores realmente propiciarem um aprendizado em Arte com os meios

tecnológicos, eles devem ser preparados adequadamente sabendo explorar os programas colocados à disposição dos alunos.

Na questão cinco questiono: você tem oportunidade de participar de cursos de formação continuada cujos temas são o ensino das Artes e as tecnologias digitais? O professor C ressalta que fez dois cursos nesse ano, o D fez três cursos, o E participou de cursos e pesquisa em casa. Já professores A, B e F relataram que não realizaram nenhum curso.

Coutinho (2003 p. 153) diz que

[...] tem-se exigido uma autonomia profissional do professor que pressupõe clareza e responsabilidade nas decisões e escolhas de como e o que ensinar. Estamos portanto, diante de uma situação reflexiva. É preciso cuidar da formação do sujeito/professor formador. É preciso aprender a aprender a ensinar.

Para Coutinho (2003) o ponto primordial na formação do professor é a oportuna e cotidiana interação com a arte e nesse sentido, a capacitação/formação continuada é uma solução para esse desafio. As OCEM (2006) mais uma vez apontam para essa necessidade ao pensar as articulações entre sistemas de ensino, escolas e professores como modo de favorecer “o desenvolvimento de ações de educação continuada com os docentes, valorizando o aprimoramento didático-pedagógico e a especialização em pesquisa científica e produção artística” (BRASIL, 2006, p. 204).

Na direção da formação continuada de professores, orientam os Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte: “o ensino de arte é área de conhecimento com conteúdos específicos e deve ser consolidado como parte constitutiva dos currículos escolares, requerendo, portanto, capacitação dos professores para orientar a formação do aluno” (BRASIL, 1997, p. 37).

Coutinho (2003) também alerta que a pesquisa deve ser um método de investigação privilegiado e seu pensamento converge para o que dizem as OCEM quando recomendam “a atualização pedagógica, científica e artística dos professores [...] possibilitando abordagens não menos importantes como artística-docente, pesquisador de sua própria cultura [...]” (BRASIL, 2006, p. 204). O professor deve então desenvolver sua capacidade como pesquisador, que deve saber relacionar, elaborar e buscar conhecimento.

Pimentel (2007, p. 297) traz uma observação sobre isso dizendo:

Somos fruto do que vivemos no presente, mas também de toda herança do passado. Vamos, portanto, influenciar em nossos sucessores, quer seja por nosso imobilismo, quer seja por nossa ousadia e compromisso com mudanças.

Trago a afirmação de Pimentel (2007) que temos muita responsabilidade no papel de professores, pois somos agentes formadores de cidadãos para o mundo. E que nossas atitudes e opiniões muitas vezes refletem nas escolhas dos alunos.

Continuando com a pesquisa de campo, pergunto se o professor utiliza algum meio digital em suas aulas de Arte, peço também que o professor cite esses meios e descrevam uma atividade desenvolvida. Todos responderam que utilizam computador, um deles cita o notebook mais precisamente e quatro especificaram que utilizam o computador para pesquisa na internet. Quatro professores citaram que usam o aparelho de data show. O professor B escreve a palavra vídeo, especificando depois de que forma, quando descreve a atividade. Já o professor C usa o termo produção de vídeos, além de edição de imagens, fotografias, visita a museus virtuais. O professor D utiliza o correio eletrônico para envio dos trabalhos e fotografia virtual, esse último meio, a fotografia, também é citado por outros dois professores como celular para fotografia e máquina digital.

Dando sequencia à mesma pergunta, com relação à descrição da atividade desenvolvida com esses meios verifico que infelizmente, apenas dois professores responderam, e fica então a curiosidade sobre de que forma eles usam as tecnologias. Essa lacuna não foi bem resolvida e descrita pela maioria dos professores.

O professor B citou que propõe a apreciação estética musical através de vídeo, relacionando uma obra de arte visual com música. E o professor E citou uma exposição de fotografia com temas diferentes (animais, casa, pessoas e sombras). Em seguida esse professor descreveu a aula:

- *O primeiro passo foi o estudo sobre os vários tipos de luzes, sombras, ângulos, formas, etc. finalizando com a exposição.*

Penso que as duas atividades descritas não relacionam o uso dos meios digitais no ensino da Arte de forma a contribuírem para o desenvolvimento cultural ou artístico dos jovens. Nenhuma delas apresentou um artista, nem detalha o processo criativo do aluno. Sobre isso Pimentel (2003, p. 115) alerta sobre o fato de que

Somente o uso de tecnologia, com o simples aproveitamento das facilidades que ela oferece, não garante o desenvolvimento de um pensamento artístico ou da construção de um saber em arte. Conhecer um instrumento de trabalho e as possibilidades que ele oferece é essencial, mas ir além da mera aplicação dessas possibilidades é fundamental.

A próxima pergunta referia-se ao planejamento: os professores planejam algumas de suas aulas de Artes a partir de artistas que produzem arte por meios das tecnologias digitais? Um professor respondeu que às vezes, outros dois disseram que sim e três responderam que ainda não planejaram suas aulas partindo de artistas que usam esses novos meios.

No blog *midiascontemporaneas.blogspot.com* podemos encontrar relatos de experiências significativas com Arte e mídias contemporâneas; uma das atividades em destaque foi a que utilizou um programa para edição de imagens vinculando a arte digital e um movimento artístico, a Pop Art. Ao relatarem a experiência os professores/idealizadores dizem:

[...] escolhemos este movimento artístico como inspiração por propiciar uma grande gama de alterações nas imagens originais, [...] aqui nos interessa aproveitar especialmente a pintura, justamente por melhor interagir com a arte digital. Assim, as principais inspirações da Pop Art que podem ser observadas nos trabalhos dos alunos são as cores vivas, a interferência no formato original das imagens e a técnica de repetir várias vezes um mesmo objeto, seja com a edição linear ou com colagens diversas.¹⁶

Trago a experiência, pois cabe lembrar que com essa proposta foi trabalhada a teoria da arte com a Pop Art, a criação artística com tecnologias digitais no caso o editor de imagem e segundo o blog, essa atividade possibilita o envolvimento com ícones sociais ou do cotidiano. Desse modo percebemos que é possível esse envolvimento da teoria da arte, criação com tecnologia e a contextualização de forma significativa.

Da mesma forma a Rede Arte na Escola trás mensalmente dicas para propostas pedagógicas em sala de aula. De acordo com o site¹⁷, um exemplo é o documentário da DVDteca Arte na Escola “Abraham Palatnik”: A arte do tempo que, no fim dos anos quarenta abandona o pincel e começa a criar caixas de telas com lâmpadas. A partir desse DVD os alunos poderão conhecer outros artistas por meio

¹⁶ Pop Art. Disponível em: <http://midiascontemporaneas.blogspot.com.br/search/label/Arte%20Digital>
Acesso em: 09 nov. 2012.

¹⁷ www2.artenaescola.org.br/dicas/

da pesquisa e também poderão criar um teatro de sombras ou um caleidoscópio informa o site.

Voltando ao questionário e finalizando as questões com os professores, pergunto se na opinião desse professor é necessário desenvolver atividades com as novas tecnologias no ensino da Arte. Todos de responderam que sim. O professor F acrescenta:

- É necessário sim, pois o mundo não pára e a tecnologia está cada vez mais avançada, temos que trabalhar conforme a época que estamos explorando sempre mais as tecnologias que nos proporcionam aulas cada vez mais interativas e diferenciadas.

O professor C ressalta que a tecnologia é um meio de aproximar os alunos das artes. O professor E também escreve que:

- Hoje um professor seja de artes ou outra disciplina não pode ficar alheio às inúmeras tecnologias que nos rodeiam. Principalmente no mundo das artes, onde tudo acontece muito rápido, surgem todos os dias várias ideias e artes novas. Usando as ferramentas certas ao nosso favor é uma forma de levarmos o mundo para dentro da sala de aula. A arte não é coisa fácil de ser entendida, principalmente de se explicada, arte é sentimento e sentimento não se explica, se sente.

É evidente que os professores entendem e reconhecem a importância e a necessidade das tecnologias nas aulas de Artes. Ao perguntar nesse questionário se o professor acredita ser fácil se adaptar as novas tecnologias, a maioria dos professores respondeu que sim, porém percebemos que referiram-se apenas à tecnologia como ferramenta de apoio para as aulas, como o data show e a TV. Ou usam esses recursos como pesquisa, por exemplo os computadores com internet. Isso mostra uma conquista das redes de ensino por podem estar oferecendo essas ferramentas nas escolas; hoje essa já não é uma questão tão preocupante, pois a acessibilidade está mais presente.

Agora houve uma mudança de paradigma, é preciso buscar e aprofundar novos conceitos, pois vão surgindo novas necessidades. No entanto as mudanças continuam em diversos aspectos da vida e como diz Hernández (2005) devemos estabelecer um diálogo permanente entre o que acontece fora da escola, portanto a formação necessita estar sempre em constante revisão.

Contudo essa forma como está sendo usada a tecnologia acaba por negligenciar a necessidade de trabalhar os meios digitais como ferramenta de

criação e linguagem da arte com os alunos. Portanto na prática isso pouco acontece, devido à falta de formação, informação e segundo Hernández (2005) a constante revisão na área.

Dessa maneira, a seguir proponho um projeto de curso visando uma alternativa de inserção do problema pesquisado com objetivo de informar e fazer com que os professores realizem experiências no campo da arte tecnológica, para então desenvolverem com seus alunos essa troca de conhecimentos de forma contextualizada.

5 PROJETO DE CURSO

TÍTULO: Vivenciando possibilidades com tecnologias digitais nas aulas de Artes

JUSTIFICATIVA:

O foco principal desta pesquisa que foi identificar se os(as) professores(as) proporcionam aos alunos a fruição da Arte com as tecnologias digitais mostrou que há necessidade de uma abordagem mais profunda em relação às tecnologias no ensino da Arte, há falta de preparo dos professores e os mesmos carecem de formação continuada para serem devidamente orientados.

Portanto foi elaborado este curso para os professores do ensino médio sobre as possibilidades do uso das tecnologias ressaltando o desenvolvimento criativo em Arte.

Partindo do pressuposto que o educador deve estar imbuído em um processo permanente na busca da qualificação trago o pensamento de Libâneo (2003, p. 227):

[...] a formação continuada pode possibilitar práticas reflexivas, ajudando os professores a tomarem consciência delas, compreendendo-as e elaborando formas de enfrentá-las. De fato, não basta saber sobre as dificuldades da profissão, é preciso refletir sobre elas e buscar soluções de preferência mediante ações coletivas.

Além de trazer pontos importantes a serem refletidos sobre a profissão professor, Libâneo (2003) defende a ideia de que devemos procurar soluções mediante ações coletivas, que as pessoas aprendem umas com as outras dividindo experiências e certamente adquirindo novas experiências e novos saberes.

Na idealização do curso foram focalizadas as carências que foram detectadas na pesquisa realizada com os professores de Arte da rede estadual de Araranguá. Proponho por meio deste projeto de curso trazer uma possibilidade de mudança no problema pesquisado. Levando em consideração os documentos que norteiam a arte no ensino médio, além do perfil dos alunos do ensino médio, observamos o quanto é atrativo e necessário para os jovens estar em contato com o universo tecnológico em sua formação como sujeitos criadores, críticos e reflexivos.

PÚBLICO ALVO:

Professores de Arte do ensino médio

OBJETIVO GERAL:

Proporcionar aos professores de Arte do ensino médio uma ampliação do olhar diante das tecnologias digitais sob os ângulos: ferramenta, pesquisa e linguagem.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconhecer as especificidades das aulas de Artes no ensino médio, presentes nos documentos que norteiam a educação.
- Conhecer por meio de um estudo teórico o perfil do aluno do ensino médio
- Ampliar seu repertório sobre as possibilidades na aula de Artes diante das tecnologias digitais.
- Vivenciar experiências com diversas ferramentas digitais.

EMENTA:

Tecnologias digitais nas aulas de Arte do ensino médio

PROPOSTA DE CARGA HORÁRIA:

Teóricas: 8 horas/aula

Práticas: 12 horas/aula

Total: 20 horas/aula

METODOLOGIA

O curso será dividido em quatro encontros que serão intercalados em encontros teóricos e práticos, que deverão acontecer em laboratórios de informática, com aparelho de data show. Com antecedência do primeiro encontro será enviado um e-mail para os participantes contendo anexos de textos e documentos norteadores da educação da Arte no ensino médio, bem como links de sites, vídeos e referências de leituras sobre os temas relacionados à arte, educação, tecnologias e ensino médio para discussão no primeiro encontro. Para alguns encontros os participantes devem trazer a câmera digital ou celular com câmera e cabo USB para transferência de dados para o computador, também podem trazer filmadoras ou utilizar a filmadora da câmera digital.

1º Encontro – 4 h/a (Teórica)

O primeiro encontro será destinado para a discussão do que foi indicado para leitura com auxílio do data show para apresentação de slides, vídeos, sites e etc. O objetivo será compartilhar experiências, esclarecer dúvidas e conhecer as diferenças entre ferramenta, pesquisa e linguagem, na tecnologia, destacando exemplos e possibilidades de aplicação em sala de aula.

2º Encontro – 6h/a (Prática)

Esse encontro será destinado para vivenciar experimentações em diversos meios tecnológicos, tais como editores de imagens, de vídeo, sites pelo qual podemos interagir criando produções artísticas.

3º Encontro – 4 h/a (Teórica)

Num primeiro momento os participantes serão estimulados a pesquisarem os artistas da arte digital, detalhando quais meios tecnológicos esse artistas utilizam.

Em seguida serão socializadas as pesquisas entre os participantes. No segundo momento os participantes deverão criar um plano de aula que envolva a fruição dos alunos do ensino médio com tecnologias digitais.

4º Encontro – 6 h/a (Prática)

No quarto e ultimo encontro os professores vivenciarão as propostas idealizadas por eles, possibilitando o exercício de elaboração de atividade e a experiência da aplicação em sala de aula, partido de criações com tecnologias digitais.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2003. 184 p.

BÁSICA, Secretaria de educação. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio**. Brasília: Ministério da Educação, 2006. 239 p.

BRASIL. **Matriz de Referência para o Enem 2009**. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Brasília: Ministério da Educação, 2009. 26 p.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e gestão da escola: Teoria e Prática**. Goiânia: Alternativa, 2003. 259 p.

OLIVEIRA, Marilda Oliveira de (Org). **Arte, educação e cultura**. Santa Maria, RS: Ed. UFSM, 2007. 367 p.

OLIVEIRA, Marilda Oliveira de; HERNÁNDEZ, F (Orgs). **A formação do professor e o ensino das artes visuais**. Santa Maria, RS: UFSM, 2005. 231 p.

SANTA CATARINA. **Proposta Curricular de Santa Catarina: educação infantil, ensino fundamental e médio: disciplinas curriculares**. Florianópolis: COGEM, 1998. 243 p.

PILLAR, Analice Dutra. **A educação do olhar no ensino das artes**. 4.ed. Porto Alegre: Mediação, 2006. 205 p.

TEXTO COLABORATIVO. **O perfil do aluno do ensino médio e as tecnologias digitais no ensino de arte**. Santa Catarina: UNESCO, 2011. 12 p.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao constatar através da pesquisa que é de suma importância um aprendizado com o que há de mais novo em termos de produção de Arte com os recursos da tecnologia na contemporaneidade, vale ressaltar que a ideia não é deixar de lado o passado, nossa herança cultural, mas pensar e fazer parte da construção do futuro, desse modo valorizando assim a cultura e o contexto no qual estamos inseridos. Portanto as tecnologias digitais não são os únicos e definitivos meios a serem usados, mas sim novas alternativas que complementam as diversas lacunas que vão surgindo no campo da arte. Neste sentido entende-se que o uso das tecnologias é uma possibilidade a mais, no desenvolvimento da educação com Arte, visando suprir a busca transcender seus ideais.

A pesquisa atingiu seus objetivos pois nenhum professor convidado se negou a participar da mesma, que possibilitou que eu investigasse o problema pesquisado. Apesar dos resultados serem alcançados, podemos observar que eles não são positivos. Entretanto acredito que foi possível perceber essa deficiência com relação ao ensino da Arte que pouco provoca em seus alunos a criação com as tecnologias digitais na escola.

Perante meus estudos sobre as tecnologias na sala de aula relacionando aos dados coletados nas respostas no perfil do aluno do ensino médio e no questionário com os professores do ensino médio da rede estadual de Araranguá, percebo que a pesquisa se desmembra e traz novos questionamentos. Algo que me chamou a atenção é que um dos alunos – ao ser questionado se ele acredita ser importante o uso das tecnologias na sala de aula – responde que no ensino médio os alunos estão aprendendo a teoria da arte e que ‘não tem proveito nenhum’ usar tecnologias na aula. Mas eu pergunto diante dessa resposta, será que não é possível aprender a teoria da arte através dos meios tecnológicos?

Outro aluno ao ser questionado quais as tecnologias utilizam na aula de Arte, diz: os computadores para pesquisar e ver algumas imagens, ele finalizou seu comentário dizendo: ‘só isso’.

Nesses dois casos reconhecemos a importância de uma aula contextualizada e diversificada para que o aluno saiba o que está fazendo, valorizando e participando da aula com interesse e consciência de que está adquirindo um aprendizado em arte.

Algo que também me chamou a atenção é que um dos professores afirma que com as tecnologias os alunos conseguem realizar trabalhos 'perfeitos'. Eu contraponho essa questão: será somente agora, com o uso das tecnologias, que é possível realizar e ou afirmar que podem ser realizados trabalhos artísticos perfeitos? No campo da arte existem critérios para perfeição? Como se avalia uma produção do aluno como menos perfeito e mais perfeito?

O professor deve conhecer seu aluno, ou seja, o perfil dele, mas não superficialmente como geralmente é, mas saber realmente como ele se comunica e se relaciona em diferentes ambientes e diferentes pessoas, o que gosta, o que faz, ouve, veste, sente e pensa. Desse modo levando em consideração seu meio sócio, histórico e cultural. Certamente assim o professor proporcionará aulas contextualizadas, e trará ao seu aluno uma aula que ele goste e que tenha significações em sua vida, estimulando seu potencial de expressão da subjetividade.

Da mesma forma me chamou a atenção quando um dos professores diz que os alunos com o uso das tecnologias estão 'ligados em tudo'. Uma questão a se pensar é que será que o aluno está realmente ligado em tudo ao seu redor quando usa esses meios dentro e fora da escola, ou em alguns casos a tecnologia pode isolar o jovem de determinados aspectos da vida cotidiana?

Vimos que a imagem tem grande poder de informação e comunicação e as mesmas tem poder de influência, além de estar fortemente presente nas mídias. O aluno que não está capacitado a pensar a imagem, a olhar criticamente e refletir sobre ela, acabam se submetendo ao que ela o induz a pensar e agir.

É papel do professor estar sempre buscando o novo, diversificando suas aulas, portanto ele nunca deve parar de experimentar, pesquisar e ser curioso para também oportunizar novas experiências aos alunos. Desse modo desenvolvendo um olhar sensível que vai além da imagem, trazendo elementos subjetivos da própria pessoa ultrapassando os limites do que está sendo visto e vivenciado, é possível incentivar a criticidade, a reflexão e a curiosidade do aluno. Nesse sentido a formação inicial pode alertar sobre as mudanças e sobre as responsabilidades da profissão docente e, no caso dos professores já formados, a capacitação/formação continuada é a melhor opção para estar sempre atualizado, pois assim a profissão exige de nós.

Espero que com a presente pesquisa eu consiga contribuir abrindo caminhos para toda a comunidade escolar principalmente na prática docente

apontando a importância de inovar, algo que pretendo também levar comigo em minha profissão como professora educadora.

Finalizo este trabalho acreditando que com consciência e vontade o ensino da Arte incentive o processo criativo digital mudando essa realidade pesquisada.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Cláudia Zamboni de. As relações arte/tecnologia no ensino das artes. In: PILLAR, Analice Dutra. **A educação do olhar no ensino das artes**. 4.ed. Porto Alegre: Mediação, 2006. p. 71-84.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC/SP, 2005. 190, [34] p.: il.

BARBOSA, Ana Mae. As mutações do conceito e da prática. In: _____ (Org). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2003. p. 13-25.

_____. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: _____ (Org). **Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005. p. 98-112.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio**. Brasília: Ministério da Educação, 2006. v.1, 239 p.

_____. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira **Matriz de Referência para o Enem 2009**. Brasília: Ministério da Educação, 2009. 26 p.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997. 130 p.

BOUSSO, Vitoria Daniela, (curadora). Exposição mediações. In: RIBENBOIM, Ricardo, apresentação de. **Arte e Tecnologia**. Catálogo do evento multidisciplinar realizado no Instituto Cultural Itaú. São Paulo: ICI, 1997. p. 8-11.

CORRÊA, Ayrton Dutra. **Ensino de artes: múltiplos olhares**. Ijuí, RS: UNIJUÍ, 2004. 382 p.

CORRÊA, Ayrton Dutra; MATTÉ, Simone Witt. A contemporaneidade da docência em Artes Visuais e as novas tecnologias. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de; HERNÁNDEZ, F (Orgs). **A formação do professor e o ensino das artes visuais**. Santa Maria, RS: UFSM, 2005. p. 199-209.

COUTINHO, Rejane G. A formação de professores de arte. In: BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2003. p. 153-159.

DOMINGUES, Diana. Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In: PILLAR, Analice Dutra (Org). **A educação do olhar no ensino das artes**. 4. ed. Porto Alegre: Mediação, 2006. p. 37-69.

DORIGONI, Gilza Maria Leite; SILVA, João Carlos da. **Mídia e educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar**, 2008. Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1170-2.pdf> Acesso em: 03 nov. 2012. 18 p.

FRANGE, Lucimar Bello P. Arte e seu ensino, uma questão ou várias questões? In: BARBOSA, Ana Mae (Org). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003. p. 35-47.

HERNÁNDEZ, Fernando. A construção da subjetividade docente como base para uma proposta de formação inicial de professores de artes visuais. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de; HERNÁNDEZ, F (Orgs). **A formação do professor e o ensino das artes visuais**. Santa Maria, RS: UFSM, 2005. p. 21-42.

_____. **Catadores da cultura visual**: proposta para uma nova narrativa educacional. Porto Alegre: Mediação, 2007. 127 p.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 28. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. 108 p.

OLIVEIRA, Marilda Oliveira de (Org). **Arte, educação e cultura**. Santa Maria, RS: Ed. UFSM, 2007. 367 p.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Tecnologias contemporâneas e o ensino da arte. In: BARBOSA, Ana Mae (Org). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003. p. 113-121.

_____. Formação de professor@s: ensino de arte e tecnologias contemporâneas. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de (Org). **Arte, educação e cultura**. Santa Maria, RS: Ed. UFSM, 2007. p. 289-300

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998. 247 p.

SANTA CATARINA. **Proposta Curricular de Santa Catarina**: educação infantil, ensino fundamental e médio: disciplinas curriculares. Florianópolis: COGEM, 1998. 243 p.

ROBERTO, Frank Wilson. Cirandas virtuais: tradição e tecnologia parceiras de um novo tempo. In: SILVA, Angela Carrancho da (Org). **Escola com arte**: multicaminhos para a transformação. Porto Alegre: Mediação, 2006. p. 75-88.

SANTOS, Nara Cristina. Arte tecnologia e contemporaneidade: no caminho da apoptose. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de (Org). **Arte, educação e cultura**. Santa Maria, RS: Ed. UFSM, 2007. p. 153-169.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 3. ed. rev. atual. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001. 121 p.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Internet na educação**: o professor na era digital. São Paulo: Érica, 2002. 148 p.

TEIXEIRA, Nageli Raguzzoni. Educação e mídia – a sala de aula como espaço de significações. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de; HERNÁNDEZ, F (Orgs). **A formação do professor e o ensino das artes visuais**. Santa Maria, RS: UFSM, 2005. p. 187-197.

TEXTO COLABORATIVO. **O perfil do aluno do ensino médio e as tecnologias digitais no ensino de arte**. Santa Catarina: UNESCO, 2011. 12 p.

APÊNDICE

Questionário para Professores do Ensino Médio da Rede Estadual de Araranguá

Nome*: _____

Escola*: _____

* Não serão divulgados os nomes dos professores participantes, o sistema utilizado na análise de dados do TCC será por letras, professor A, B, C e assim por diante caso houver necessidade. Assim também será com a escola caso não autorizar a divulgação do nome real do estabelecimento.

1. Há quanto tempo você atua com alunos do ensino médio?
2. Você percebe alguma mudança no perfil do aluno do ensino médio na escola de alguns tempos para cá com relação aos meios tecnológicos digitais? Quais mudanças você destaca?
3. Dê sua opinião: essa mudança interfere no processo de ensino aprendizagem?
4. Você sente dificuldades para se adaptar a essas mudanças? Cite sua principal dificuldade.
5. Você tem a oportunidade de participar de cursos de formação continuada cujos temas são o ensino da Arte e as tecnologias digitais?
6. Você usa algum meio digital nas aulas de Arte? Cite esses meios e descreva uma atividade desenvolvida.
7. Você planeja algumas de suas aulas de Artes a partir de artistas que produzem Arte por meio das tecnologias digitais?
8. Em sua opinião é necessário desenvolver atividades com as novas tecnologias no ensino da Arte?