

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE ARTES VISUAIS LICENCIATURA

TAMIRIS TASCA

ARTE E TECNOLOGIA: UM ESTUDO PARA O ENSINO DA ARTE

CRICIÚMA

2015

TAMIRIS TASCA

ARTE E TECNOLOGIA: UM ESTUDO PARA O ENSINO DA ARTE

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

Orientador(a): Profª Édina Regina Baumer

CRICIÚMA

2015

TAMIRIS TASCA

ARTE E TECNOLOGIA: UM ESTUDO PARA O ENSINO DA ARTE

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

Criciúma, 25 de novembro de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Édina Regina Baumer - Mestre - (UNESC) - Orientador

Izabel Cristina Marcílio Duarte - Especialista - (UNESC)

Leila Laís Gonçalves - Mestre - (UNESC)

Dedico este trabalho de Conclusão de Curso primeiramente a Deus, autor de meu destino. Aos meus pais, pelo carinho e apoio, onde não mediram esforços para que eu chegasse até aqui. A eles além da dedicatória desta conquista dedico a minha vida. E ao meu noivo, por toda paciência, compreensão, carinho e amor dedicados nos momentos de tristezas e alegrias. Além deste trabalho, dedico todo meu amor a você.

AGRADECIMENTOS

Foi difícil chegar até aqui, porém nós conseguimos! Digo nós, por que esta não foi uma caminhada solitária. Fica aqui o meu muito obrigado a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a concretização deste sonho.

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

A meus pais Ernani e Margarete, que sempre depositaram confiança e estiveram presentes me ajudando nos momentos difíceis, por seus ensinamentos e valores passados. Sei que eles não mediram esforços pra que este sonho se realizasse, sem a compreensão, ajuda e confiança deles nada disso seria possível hoje.

A meu noivo Tiago, pela dedicação, amor e compreensão que por vezes me ajudou a encontrar soluções quando elas pareciam não existir. Você foi a pessoa que mais compartilhou comigo os momentos de aflição e conquistas nesta trajetória universitária.

Aos meus queridos avós Ivo e Aurora, exemplos de amor e honestidade, figuras de grande importância em minha formação.

Aos meus amigos, que me apoiaram e que sempre estiveram ao meu lado durante esta longa caminhada, em especial a minha amiga Mariane, com quem muitas vezes compartilhei momentos de tristezas, alegrias, angústias e ansiedade, e que sempre esteve ao meu lado me apoiando e me ajudando.

A todos os professores e em especial a minha orientadora Édina, pela paciência, incentivo e sabedoria que me auxiliou para a conclusão deste Trabalho de Conclusão de Curso. Por transmitir seus conhecimentos e por fazer deste trabalho uma experiência positiva. Obrigada pela confiança em mim depositada e pelo seu tempo a mim dedicados.

A esses dedico meu trabalho, sem a ajuda, confiança e compreensão de todos este sonho não teria se realizado.

Vocês são tudo pra mim! Muito Obrigada por tudo!

“É preciso compreender o presente não apenas como presente de limitações, mas como presente de possibilidades.”

Paulo Freire

RESUMO

O presente trabalho aborda o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no ensino da arte e traz como problema uma indagação de como o professor utiliza essas tecnologias em suas aulas de Artes. Os objetivos foram pesquisar sobre o campo do ensino da arte e suas relações com as tecnologias; oportunizar um material de estudo para os professores de arte sobre o olhar para as tecnologias no ensino da arte e analisar como o uso das tecnologias de informação e comunicação podem auxiliar no aprendizado dos alunos nas aulas de Artes. A arte faz parte de todas as transformações sociais e não teria como ficar fora dos avanços tecnológicos e ao mesmo tempo a escola também deve se adequar aos novos contextos. O referencial teórico trouxe estudos sobre as tecnologias na educação e no ensino da arte, as tecnologias da informação e comunicação, mídia e educação, e a formação do professor apresentando ideias de Almeida (1999), Caixeta (2011), Navarro (2015) e Veraszto (2004), entre outros. Dessa forma desenvolveu-se de forma qualitativa, um estudo de pesquisa básica e exploratória inserida na linha Educação e Arte do Curso de Artes Visuais Licenciatura. A pesquisa foi realizada a partir da coleta de dados por meio de um questionário dirigido a seis professores de Artes de escolas municipais e estaduais da região da AMREC (Associação dos Municípios da Região Carbonífera). O estudo revelou que os professores conhecem o termo referente às TIC, porém não sabem transpor a seus alunos por isso pode-se concluir que é necessário uma formação continuada, para que possam sempre se manter atualizados em seus estudos e respectivamente ao surgimento de novas tecnologias para o ensino.

Palavras-chave: Ensino da Arte. Educação. Tecnologia da Informação e Comunicação.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – O Beijo, 1967. Objeto eletromecânico e fotografia	29
Figura 2 – Imagens criadas pelo NEVAR	30

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AMREC	Associação dos Municípios da Região Carbonífera
APP	Aplicativo
MSN	Messenger
NEVAR	Neuro Evolutionary Art
OCEM	Orientações Curriculares para o Ensino Médio
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UNESC	Universidade do Extremo Sul Catarinense

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 TÉCNICA E TECNOLOGIA	14
2.1 TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	15
2.2 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC)	16
2.3 MÍDIA E EDUCAÇÃO	18
3 A FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE ARTE	21
4 TECNOLOGIAS NO ENSINO DAS ARTES	27
5 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	35
6 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....	37
7 PROJETO DE CURSO	44
7.1 TÍTULO.....	44
7.2 EMENTA	44
7.3 CARGA HORÁRIA	44
7.4 PÚBLICO ALVO	44
7.5 JUSTIFICATIVA	44
7.6 OBJETIVOS	45
7.7 METODOLOGIA.....	46
8 CONCLUSÃO	48
REFERÊNCIAS.....	50
APÊNDICE(S).....	55
ANEXO(S).....	58

1 INTRODUÇÃO

Ao falarmos em recursos tecnológicos logo nos remetemos aos aparatos modernos e eletrônicos que a tecnologia hoje nos proporciona, porém alguns autores trazem as tecnologias como sendo tão antigas quanto nós seres humanos. Assim entendemos que é a união do conhecimento e o raciocínio, colocada em prática, que dá ao homem capacidade para a criação de diferentes equipamentos e recursos tecnológicos. Desde pequena sempre gostei da disciplina de Artes, onde sempre me destaquei em termos de criatividade. Porém não lembro de nenhuma inovação na disciplina: as aulas eram em sua maioria trabalhos com desenho e pintura. Observo que já naquela época existiam as linguagens da arte como a fotografia, o cinema e a música, dentre outras, poderiam estar fazendo parte das aulas de Artes, porém não eram desenvolvidas.

Quando entro para a faculdade de Artes Visuais da UNESC, no decorrer das disciplinas percebo o quão amplas são as linguagens que podem ser trabalhadas nas aulas de Artes e as infinitas possibilidades que o professor pode ter. Sempre gostei de fotografia, cinema, música... E conhecendo-as como linguagens artísticas passei a apreciar ainda mais. Com tantas possibilidades para se trabalhar dentro da sala de aula acabei me perguntando se hoje em dia os professores da disciplina de Artes, já dispunham dos recursos tecnológicos, como a utilização de câmeras fotográficas, celulares e computadores para as aulas de fotografia, cinema e música. Porém com todo o avanço que a tecnologia vem apresentando percebi, em minhas observações de estágio, que algumas vezes o professor de Artes continua acomodado sem procurar novos meios para atrair a atenção do aluno para o ensino de Arte. A utilização de recursos tecnológicos em algumas escolas de nossa região ainda encontra obstáculos quanto ao uso de aparelhos eletrônicos como os celulares e câmeras fotográficas, algo que pode auxiliar muito no desenvolvimento da disciplina.

Como proposta, esta pesquisa teve como tema a 'Arte e Tecnologia: um estudo para o ensino da arte', na qual busco ampliar as possibilidades de trabalho para os professores de Artes, com um estudo para melhor conhecer as Tecnologias de Informação e Comunicação e sua relação com a qualidade das aulas de arte. Dessa forma surge a seguinte pergunta de pesquisa: Como o professor utiliza as Tecnologias de Informação e Comunicação em suas aulas de Artes? E apontando

as questões norteadoras a partir da realidade em que nossos alunos estão inseridos, onde a tecnologia faz parte do nosso dia a dia. De que forma o professor se prepara para lidar com essas questões em sala de aula? Como se encontra o ensino da arte hoje com relação ao uso das tecnologias de informação e comunicação? O que são tecnologias de informação e comunicação nas aulas de Artes? De que forma as tecnologias de informação e comunicação podem promover mais aprendizagens no ensino da Arte?

Destacando como objetivo geral: investigar como o professor utiliza as tecnologias de informação e comunicação em suas aulas de Artes. E trazendo como específicos: pesquisar sobre o campo do ensino da arte e suas relações com as tecnologias; oportunizar um material de estudo para os professores de arte sobre o olhar para as tecnologias no ensino da arte; analisar como o uso das tecnologias de informação e comunicação pode auxiliar no aprendizado dos alunos nas aulas de Artes.

Minha pesquisa está inserida na linha Educação e Arte do Curso de Artes Visuais Licenciatura e do ponto de vista de sua natureza se enquadra na pesquisa básica, exploratória, sendo a abordagem do problema qualitativa.

A pesquisa foi feita a partir da coleta de dados com um questionário dirigido a seis professores de Artes de escolas municipais e estaduais da região da AMREC (Associação dos Municípios da Região Carbonífera).

Início relatando um pouco sobre técnica e tecnologia, abordando, a partir dos autores Veraszto (2004), Cardoso (2001), Rodrigues (2001) e Agazzi (2002), que ambas as palavras representam conceitos distintos. Nesse capítulo abro três subcapítulos: o primeiro aborda as tecnologias na educação, com os autores Navarro (2015), Jordão (2009) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) apontando o computador como um recurso educacional. O segundo traz uma abordagem sobre as TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação) a partir dos estudos de Cunha (2012), Coll & Monereo (2010), Rodrigues (2009) e Kellner (2001) mostrando a importância da sua incorporação no âmbito educacional. O terceiro subcapítulo fala sobre como a mídia pode ser utilizada como ensino aprendizagem para as aulas de arte, de acordo com Teixeira (2005), Almeida (1999), Côrtes (2003) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998).

O terceiro capítulo intitulado a formação do professor de Arte, tratando questões referentes ao modo de como os professores de Arte estão lecionando hoje

em dia, apontando, a partir das ideias de Freitas (2015), Côrrea e Matté (2005) e os documentos norteadores das Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil (2010), o Ensino Fundamental de nove anos (2007), os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (2000) e as Linguagens, códigos e suas tecnologias (2006), que o mesmo precisa sempre se atualizar acompanhando o desenvolvimento das novas tecnologias para assim propiciar aos seus alunos um melhor aprendizado.

Em seguida escrevo um pouco sobre as tecnologias no ensino das artes, trazendo a evolução da arte desde os primórdios até os dias atuais de acordo com Ferraz e Fusari (1999), Domingues (1997), Corrêa e Matté (2005), Moran (2011), Bertolletti (2010), Santos (2012), Caixeta (2011), Souza (2012) e Solution (2013), e finalizando com alguns relatos de experiências que trabalharam com a arte e tecnologia no ensino da arte.

O capítulo cinco apresenta a metodologia da pesquisa seguido do capítulo seis com a apresentação e análise dos dados, onde contribuíram para a fundamentação teórica, especialmente os autores Fonseca (2002), Gil (2002), e Sousa (2012). Como proposição a partir dos resultados da pesquisa, apresento um projeto de curso e finalizo o estudo com algumas considerações finais.

2 TÉCNICA E TECNOLOGIA

Ao falarmos a palavra tecnologia, logo nos vem à cabeça as últimas invenções e os aparelhos mais sofisticados que estão em constante mudança. Porém, devemos pensar que a história da tecnologia teve seu início junto com o homem quando descobriu ser possível melhorar a sua condição de vida apropriando-se e modificando a natureza (VERASZTO, 2004). A técnica teve seu surgimento junto com o homem, com a fabricação dos primeiros instrumentos e o desenvolvimento do intelecto humano. Desde então técnicas foram sendo desenvolvidas pelo homem e a cada nova geração veio o aperfeiçoamento da mesma.

Assim, o desenvolvimento da técnica, da ciência e da tecnologia deve ser compreendido em sua íntima relação com as determinações sociais, políticas, econômicas e culturais, porque estas atividades não se isolam de outras atividades humanas, ao contrário, constroem uma relação histórica do homem com a natureza, no esforço humano de criar instrumentos que superem as dificuldades impostas pelas forças naturais. (CARDOSO, 2001, p. 185).

A palavra tecnologia provém de uma junção do termo *tecno*, do grego *techné*, que é saber fazer, e *logia*, do grego *logus*, razão. Portanto, tecnologia significa a razão do saber fazer (RODRIGUES, 2001), porém na prática do nosso dia a dia é comum confundirmos tecnologia com as construções tecnológicas, quando na verdade toda produção que desempenhe uma técnica é considerada tecnologia. Difícil estabelecer uma definição exata para a palavra tecnologia considerando toda a longa trajetória de conceitos e interpretações variadas que se tem.

[...] A geração presente, já tendo nascida sob o signo das vertiginosas mudanças que a tecnologia acarretou, não tem, em geral, a noção de como todo esse processo é muito recente e que caminhos a humanidade percorreu para chegar à atual situação. Entretanto, vivemos num mundo que herdamos, resultados de um longo e complexo processo histórico, que trouxe muitas mudanças à vida do homem [...] (CARDOSO, 2001, p.183).

Vale ressaltar então que a técnica é um conjunto de conhecimentos e habilidades que o homem desenvolveu ao longo de sua história. Depois desta descoberta começaram a surgir os primeiros por quês, assim, com essa busca deu-se a união da prática com a lógica surgindo assim a tecnologia (AGAZZI, 2002). Mesmo tendo origens semelhantes, ambas representam conceitos distintos.

Contudo, são entendidas como sinônimos pelo senso comum, criando uma grande confusão (AGAZZI, 2002; VERASZTO, 2004). Desta forma a tecnologia procura encontrar meios de atingir um objetivo final, a partir de experiências seguras.

2.1 TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

Há algum tempo atrás as tecnologias utilizadas em uma sala de aula era o quadro negro com o giz e a Enciclopédia Barsa para pesquisa, dicionários e livros. Hoje em dia encontramos nos ambientes escolares diferentes tecnologias que auxiliam no aprendizado do aluno; o quadro negro passou a ser lousa de vidro com pincel, tendo até escolas que já estão utilizando a lousa digital. Os livros de pesquisa foram deixados de lado e cada vez mais se utiliza a *Internet* com o *Google* e algumas escolas possuem até um ambiente virtual para comunicação.

Se pensarmos em todo avanço tecnológico pelo qual estamos passando, parece até contraditória essa realidade, principalmente se levarmos em conta que, com o avanço do conhecimento científico surgiram novas tecnologias de informação e comunicação que deram origem a um novo modelo social globalizado, hoje denominado como Sociedade da Informação. O que nos chama a atenção é que essa denominada Sociedade da Informação não se configura necessariamente como sociedade do Conhecimento. Fato que se comprova a partir das problemáticas enfrentadas pelas instituições de ensino. (NAVARRO, 2015, p. 02).

Uma das grandes reclamações hoje em dia por parte dos alunos é em relação ao professor reprodutor, que fica durante uma aula inteira apenas lendo ou reproduzindo algum tema de algum livro. “Queixam-se também da rigidez do horário e do distanciamento entre os conteúdos aplicados em sala de aula com a prática diária e com a vida, o que denuncia uma situação onde o aprendizado não apresenta sentido/significado para o aluno” (NAVARRO, 2015, p. 02).

Já por parte de algumas escolas e professores, o relato refere-se às reclamações do desinteresse dos alunos perante suas aulas. Os Parâmetros Curriculares Nacionais indicam como objetivos do ensino fundamental que os alunos sejam capazes de: “saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos” (BRASIL, 1997, p. 05).

Tendo essa perspectiva os profissionais precisam estar engajados com a velocidade das mudanças que acontecem hoje em dia, para isso tem-se que abandonar a ideia de que as tecnologias servem apenas para o entretenimento do

aluno e enxergar a sua dimensão cultural. Em algumas escolas hoje ainda é possível encontrar computadores, ou algum aparelho eletrônico em caixas fechadas nos depósitos, por não terem profissionais capacitados para manusear. Navarro (2015, p. 03) ainda cita as novas tecnologias como sendo “utilizadas mais para ilustrar o conteúdo do professor do que para criar novos desafios didáticos, como, por exemplo, as apresentações de “Power Point”, que são realizadas por muitos professores para, apenas, tornar as aulas mais divertidas (ou não!)”. Nesse ponto de vista as aulas estão ainda no meio tradicional onde o professor continua falando e o aluno ouvindo.

Jordão registra que:

O número de crianças que tem acesso ao computador e à internet vem crescendo, e a faixa etária também vem se ampliando. Antes, mais acessada pelos jovens, a internet, hoje, vem sendo utilizada de forma crescente por crianças de 6 a 11 anos. Estas crianças já nasceram ligadas às tecnologias digitais: com menos de 2 anos já tem acesso a fotos tiradas em câmeras digitais ou no celular dos pais; aos 4 anos, já manipulam o mouse, olhando diretamente para a tela do computador; gostam de jogos, de movimento e cores; depois desta idade, já identificam os ícones e sabem o que clicar na tela, antes mesmo de aprender a ler e a escrever. (2009, p. 10).

Jordão (2009) ainda relata o professor como sendo o primeiro ator que deve mudar sua forma de pensar e agir na educação, pois a repetição existe e é uma grande tendência em sala de aula. Por isso a formação do professor deve ser de forma permanente e para a vida toda. Novos recursos, novas tecnologias e novas estratégias de ensino sempre irão surgir. Navarro (2015, p. 04) traz alguns questionamentos relacionados à educação e à tecnologia: “Será que os professores estão conseguindo incorporar as tecnologias em suas práticas pedagógicas? Será ele o responsável pela lentidão da mudança? Quais serão os motivos que o fazem resistir às novas tecnologias?”. Tais questionamentos trazem uma interrogação, fazendo-nos pensar em como se encontra a utilização das tecnologias na educação hoje em dia.

2.2 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO (TIC)

Em um mundo de constantes mudanças, a comunicação e a informação também precisam acompanhar as evoluções, aprimorando novas formas de conhecimentos e expressões de ideias. A sociedade contemporânea procura um

tempo cada vez mais escasso nos dias de hoje, com isso, há um aperfeiçoamento tecnológico que procura facilitar a vida dos cidadãos que vivem correndo contra o tempo (CUNHA et al, 2012). Ao estudarmos um pouco sobre a TIC (Tecnologia da Informação e da Comunicação), vemos que essas tecnologias vieram com objetivo de facilitar a vida contemporânea. Para Coll & Monereo (2010, p. 17) há uma diferenciação entre as tecnologias:

Entre todas as tecnologias criadas pelos seres humanos, aquelas relacionadas com a capacidade de representar e transmitir informação – ou seja – as tecnologias da informação e da comunicação – revestem-se de uma especial importância, porque afetam praticamente todos os âmbitos de atividade das pessoas, desde as formas e práticas de organização social até o modo de compreender o mundo, de organizar essa compreensão e de transmiti-la para outras pessoas.

Desse modo percebe-se que as TIC desempenham um importante papel no mundo atual, por se tratar de meios de comunicação que passam em varias gerações e são utilizadas tanto no ambiente educacional como no empresarial. As novas tecnologias surgem então no meio educacional para que alunos e professores as usem criativamente como instrumentos na realização das atividades.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais recomendam o uso das tecnologias em sala de aula afirmando:

É indiscutível a necessidade crescente do uso de computadores pelos alunos como instrumento de aprendizagem escolar, para que possam estar atualizados em relação às novas tecnologias da informação e se instrumentalizarem para as demandas sociais presentes e futuras. (BRASIL, 1998, p. 96).

O documento, que tem como objetivo orientar a organização do ensino fundamental no país, traz que a escola, como parte de um mundo em acelerado desenvolvimento, precisa cumprir a função do desenvolvimento de formação de indivíduos capazes de desenvolver uma cidadania plena, por isso "as tecnologias da comunicação informação e seu estudo devem permear o currículo e suas disciplinas" (BRASIL, 2000, p. 12). Nesse sentido, os profissionais que ali atuam precisam estar abertos para à incorporações de novos hábitos e ações educativas como afirmam Cunha et al (2012, p. 04):

A incorporação das TIC no espaço escolar não pode ser instituída apenas como fins instrumentais ou somente instrucionistas. Seu uso deve adequar-

se ao objetivo maior que é promover a qualidade no ensino e, através de suas amplas possibilidades, desenvolver práticas pedagógicas que não se restrinjam em transmissões, repetições e memorizações de conteúdos. Na educação, as TIC devem favorecer o trabalho pedagógico no sentido de fortalecer e de atender as especificidades de uma formação voltada para o mundo do conhecimento, uma realidade que aspira indivíduos agentes, ativos e criativos. Pessoas que sejam capazes de tomar decisões, de desenvolver autonomia, de buscar soluções frente a situações-problema, a lidar com grande gama de conhecimentos, de se adequar à provisoriedade do contexto, enfim, às incertezas desta sociedade em constante mutação.

Dessa forma as TIC devem ser vistas pelos professores como um elemento inovador e estimulante ao ambiente escolar, pensamento esse que muitas vezes acaba passando despercebido e não notamos que esse universo “apresenta-se – ou impõe-se -, nesse momento, como um imenso oceano, ainda inexplorado, desconhecido para muitos educadores; fascinante e cheio de possibilidades para outros” (RODRIGUES, 2009, p. 02). O uso das TIC em sala de aula juntamente com todas as possibilidades que ela engloba, vem com o objetivo de potencializar as práticas pedagógicas. “As tecnologias da informação ou como conhecemos atualmente as novas tecnologias da informação e comunicação são o resultado da fusão de três vertentes técnicas: a informática, as telecomunicações e as mídias eletrônicas” (CARMO; RAMOS, 2015, p. 03).

Esta união acaba criando no meio educacional um encantamento proporcionando ter em nossas mãos o que antes estava a quilômetros de distancia. Kellner (2001) inclui no universo das TICs o termo mídia-educação, afirmando que esses termos devem fazer parte no âmbito educativo, onde pode-se propor a tematização da mídia na escola com objetivo de formar cidadãos críticos e autônomos em relação à mídia que nos é imposta.

2.3 MÍDIA E EDUCAÇÃO

Ao andarmos nas ruas hoje em dia somos bombardeados com uma avalanche de imagens, placas de trânsito, cartazes, letreiros, painéis, dentro de casa temos o rádio e a televisão que nos tiram toda a calma de um silêncio. Segundo Teixeira “fazemos parte da ‘civilização da imagem’, na qual os meios de comunicação de massa tornaram-se os elementos motores desta nova forma de mundo exterior, totalmente artificial, que se construiu a nossa volta e que se

constituiu como nossa cultura” (2005, p. 189). Essa é uma questão pertinente para Almeida,

[...] 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. (1999, p. 73).

O ensino da arte com as mídias deve ser repensado na escola formal como uma possibilidade, tendo em vista que as imagens divulgadas pela mídia se constituem como parte fundamental da alfabetização estética humana (ALMEIDA, 1999).

Considerando a pluralidade dos sujeitos sociais e os diferentes níveis de percepção dessas mídias, é preciso reconhecer que uma grande parte da nossa sociedade é (des)educada para ler imagens, carecendo de condições para um desvelamento crítico desses meios, em toda a sua extensão. Baseando-se nessa realidade, é que a escola deveria planejar seus programas de ensino, visando incorporar a mídia impressa e eletrônica enquanto mecanismo de exploração pedagógica. (TEIXEIRA, 2005, p.191).

Com essa visão a disciplina de Arte deveria criar propostas para diversificar e ampliar a formação artística e estética do educando, como também buscar as vivências emotivas e cognitivas que esses meios exploram. Entretanto essa diversidade de imagens que vemos em nosso cotidiano e a leitura delas não é ainda uma realidade em muitas escolas brasileiras (TEIXEIRA, 2005). Moles (1974) defende o estudo dessas imagens do cotidiano:

O jogo das formas e das cores, o jogo das palavras e das imagens, o contraste e a suavidade, são fatores onde se exerce uma função artística. Um cartaz pode, pela beleza, desempenhar, em relação à massa social um outro papel além daquilo que ele tem a dizer. (apud TEIXEIRA, 2005, p. 195).

Observa-se então, que o aluno durante seu processo de aprendizagem deve também aprender a interpretar as diversas imagens que estão presentes no nosso dia a dia, pois um simples cartaz pode nos propor vários significados.

A produção midiática, entretanto, possui inúmeras possibilidades educativas, exigindo de nós um conjunto amplo de competências pedagógicas para que se possa explorá-las. Além do caráter funcional (divulgação de uma ideia ou a venda de algum produto), as imagens midiáticas também possuem um caráter estético, já que estão construídas em um espaço determinado, onde cores, linhas e formas se distribuem em sua superfície. Estas características fazem com que as imagens da publicidade e propaganda sejam de alto grau qualitativo, gerando uma aura

de visualidade, visibilidade e de sentidos que nos encanta. (TEIXEIRA, 2005, p. 195).

Diariamente estamos em contato com essas imagens, porém na maioria das vezes não conseguimos expressar o nosso pensamento sobre elas. Côtès (2003, p. 39) comenta que os “alunos que aprendem a ser críticos na escola, tendem a se mostrar críticos em seus outros espaços de vivência, o que pode potencializar os efeitos educativos de uma nova e reflexiva relação com a mídia, nas várias instâncias de interação da prática social”. Esse pensamento vai ao encontro do que orientam os Parâmetros Curriculares Nacionais quando afirmam que:

O mundo atual caracteriza-se entre outros aspectos pelo contato com imagens, cores e luzes em quantidades inigualáveis na história. A criação e a exposição às múltiplas manifestações visuais gera a necessidade de uma educação para saber ver e perceber, distinguindo sentimentos, sensações, ideias e qualidades contidas nas formas e nos ambientes. Por isso é importante que essas reflexões estejam incorporadas na escola, nas aulas de Arte e, principalmente, nas de Artes Visuais. (BRASIL, 1998, p. 63).

Fischer reconhece a necessidade da formação de cidadãos críticos, mas isso deixa claro que é preciso investir antes, na formação do próprio professor crítico. “Não existe alguém que é crítico diante daquilo que não conhece” (1988, p. 56). Para Côtès (2003, p. 40), a articulação crítica e reflexiva entre mídia e educação, “exige dos cursos de formação de professores um esforço significativo e uma atenção permanente em direção às possibilidades de real aproveitamento pedagógico dos meios de comunicação de massa no ensino”. Isso nos faz pensar acerca do universo que nos rodeia, no sentido de estabelecer relações significativas entre o mundo em que vivemos e a leitura visual que fazemos dele (TEIXEIRA, 2005).

3 A FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE ARTE

A formação de professores para o ensino da arte no Brasil é uma iniciativa recente na história, vinda a partir dos avanços pedagógicos ocorridos através da Escola Nova no início do século passado trazida pelos educadores Nereu Sampaio e Anísio Teixeira, inspirados pelo Movimento Artístico Modernista que influenciou sobremaneira os modos de pensar, desenvolver e comunicar arte na escola (FREITAS, 2015). Desde então, diferentes iniciativas vem agregando-se em âmbito nacional à formação de professores para o ensino da arte.

Hoje na contemporaneidade, a visão de professor que nos é exigido como agentes formadores, segundo Côrrea e Matté é:

Considerada por aqueles que comungam da visão crítico-transformadora como um componente essencial. Neste sentido, o professor em fase inicial deve estar preparado com relação às novas tecnologias digitais resignificando sua função neste novo momento histórico da educação. Deve pois, estar convicto para ser o mediador entre um saber mais amplo para atender a uma coletividade mais heterógena. (2005, p. 201).

Entretanto, devemos considerar que nesse universo de significados em que fazemos parte hoje, onde tudo está em constante mudança, se torna necessário compartilhar acontecimentos e experiências com os alunos, a globalização assim exige de nós. Sendo assim, Côrrea e Matté afirmam que,

[...] o futuro professor, sobretudo o de Artes Visuais, deverá estar bem consciente de sua função como mediador do saber, pois se torna necessário filtrar conhecimentos em uma vasta gama de informações que hoje nos são possibilitadas pelos meios de comunicação, como, por exemplo, a rede de redes que possibilita uma conexão cada vez maior entre computadores do mundo: a Internet. Hoje ela é um dos aspectos chave da comunicação, oferecendo possibilidades de entrada em diferentes servidores de rede. Assim podemos visitar museus virtuais, bibliotecas, uma gama quase infinita de ações. A possibilidade em explorar territórios desconhecidos na rede, é proporcionada pelas conexões estabelecidas pelos provedores. (2005, p. 201).

Um fenômeno que vem atingindo uma dimensão global, pois nela – na rede de redes – não há um tema sobre o qual não consigamos encontrar algum documento, imagem, notícias, visualização de páginas de informações de empresas ou indivíduos. A internet ganhou um espaço onde todos a utilizam para tudo, desde

o comercial, venda de produtos e propagandas até o âmbito educacional como recurso didático, instrumento de comunicação e pesquisas.

Abrindo infinitas possibilidades aos estudantes, que são atraídos por esta navegação em busca de novas descobertas e principalmente pela participação em tempo real com pessoas e notícias. Assim cabe citar o documento “Linguagens, códigos e suas tecnologias”, onde se entende que:

Novas vertentes metodológicas no ensino da Arte surgem no cenário pedagógico, discutindo a ampliação e mesmo a eliminação das diferenças conceituais entre arte e cultura. Baseadas no impacto das novas tecnologias, essas abordagens descentralizam os saberes tradicionais do professor e dos currículos, valorizando as diversas formas de manifestações artísticas e estéticas ligadas ao cotidiano social e privado dos indivíduos. Valoriza-se, assim, o repertório do aluno, especialmente dos jovens em contato com as mídias... (BRASIL, 2006, p. 178).

A utilização de tecnologias em sala de aula faz parte dos documentos norteadores da organização das escolas brasileiras, em seus currículos; podemos observar segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010, p. 12) que o currículo pode ser definido como um:

Conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade.

Com isso podemos constatar que a experimentação de diferentes aparatos tecnológicos em sala de aula, vem sendo solicitado por escrito pelos documentos norteadores desde a educação infantil e continua no ensino fundamental

Se compreendemos que as diversas linguagens artístico-culturais constituem modos de conhecer e de explicar a realidade tão válidos quanto os saberes organizados pelos diversos ramos da ciência, precisamos rever nossas práticas educativas. A apropriação pelas crianças dos conhecimentos produzidos pela arte contribui para alargar o seu entendimento da realidade e para abrir caminhos para a sua participação no mundo. Participação que se faz pela ação que reinterpreta, cria e transforma. (BRASIL, 2007, p. 52).

O documento sobre o ensino fundamental de nove anos também destaca a importância de “organizar os tempos e os espaços da escola para favorecer o contato das crianças com a natureza e com as tecnologias” (BRASIL, 2007, p. 60). Tais atividades devem possibilitar a experimentação e a ampliação de conhecimento

de um modo geral. Da mesma forma, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, os alunos podem continuar a descobrir de modo instigante a arte nos seguintes aspectos: “elaborações inventivas com materiais, técnicas e tecnologias disponíveis na sociedade humana” (BRASIL, 2000, p. 49). Na atualização das orientações para o ensino médio, as OCEM (2006, p. 179) afirmam:

Nesse processo de construção histórica, consolidou-se a disciplina Arte, em cujo domínio inserem-se os conhecimentos referentes às linguagens da música, da dança, das artes Visuais, do teatro. Portanto, a unidade da arte, tanto quanto da ciência, se decompõem em formas específicas e especializadas de conhecimento, mas também se recompõem em formas híbridas. A ciência converte-se em tecnologia. A arte coloniza/humaniza essas tecnologias, inscrevendo-as no cotidiano com novas funções artístico estéticas, utilitárias, comerciais, de entretenimento, etc.

Neste contexto observamos que os documentos a níveis nacionais recomendam o ensino da arte e tecnologia, onde o professor deve procurar seguir estas orientações. Girardi (2011, p. 04) descreve a educação como um setor que,

[...] sendo a base da formação de cidadãos, precisa preparar seus profissionais para dominar o potencial educativo que a tecnologia oferece e coloca-las a disposição do desenvolvimento pedagógico que vise a construção da autonomia dos educandos e a formação plena do exercício da cidadania.

O professor deve ter como prioridade a busca por novos desafios, tendo um planejamento flexível e que vise privilegiar os questionamentos, com materiais voltados para atender aos anseios dos alunos para que seus interesses sejam voltados para uma visão contemporânea de mundo (GIRARDI, 2011). O professor não pode se acomodar, pois tudo está em constante mudança e o aluno de hoje exige mais de cada profissional da educação. A tecnologia deve ser vista como um recurso facilitador para a construção do conhecimento. Leite (2000, p. 01) aborda:

Sabemos que o conhecimento não é uma condição inata do ser humano, nem algo pronto e externo a si próprio. Tampouco nos contentamos em considera-los como uma construção ordenada e linear. Entendemos o conhecimento como o resultado de uma rede de relações sociais, culturais, físicas e simbólicas; em que diferentes influências e fatores constituem os objetos de conhecimento e os sujeitos cognoscentes. Assim, o homem é criador e criatura da sociedade; produto de suas próprias produções e de suas instituições. E o conhecimento acontece em uma rede, com muitos fios e diferentes tramas.

É fundamental a formação e capacitação dos professores, pois diante de

tantas conexões possíveis que temos hoje em dia, as pessoas podem ter dificuldades em escolher informações significativas para o ensino-aprendizagem.

Segundo Girardi (2011, p. 09):

O desafio de explorar os diversos recursos tecnológicos, depende do professor, que deve estar apto a ser aprendiz de novas formas de ensinar: blogs, slides, web, podcast, software livres e outros. Mas o desafio maior está em transformar informações em conhecimento, pois apenas ter acesso à informação não garante conhecimento, torna-se necessário agir cognitivamente sobre estas informações.

Nesse contexto, a arte deve ser tratada como uma fonte de conhecimento e não apenas uma forma de liberar emoções, para isso o educador tem um grande desafio, ajudar a tornar a informação significativa, a escolha dentre tantas possibilidades, o que é importante.

Há muitos caminhos que podem propiciar o ensino-aprendizagem e o uso das tecnologias pode ser visto como um deles. O professor é um pesquisador em serviço. Aprende com a prática e a pesquisa e tem um leque de opções metodológicas quando o assunto é uso das tecnologias. Vale a pena descobrir as potencialidades dos alunos que temos em cada classe, que contribuições podem dar.

Segundo Domingues (2002, p. 61- 62):

A arte é acima de tudo comunicação, ou seja, um evento a ser vivido em diálogo com um sistema dotado de hardware e software e não mais com um objeto. A partilha com os participantes da experiência modifica a relação obra-espectador, pois não mais se trata de um público em atitudes contemplativas, mas de sujeitos/atuantes que recebem e transformam o proposto pelo artista, em ações e decisões que são respondidas por computadores. É o fim do “espectador” em sua passividade. A passividade é trocada pela possibilidade. O espectador, que somente experimentava a dinâmica da obra nas etapas interpretativas de natureza mental, troca sua atitude por possibilidades que devem ser exploradas ao provocar um sistema.

A entrada da arte contemporânea deu ainda mais liberdade ao ensino das artes, pois pode-se ousar mais. Junto com esse universo contemporâneo – onde o aluno de hoje em dia vive – entram as tecnologias e com isso o professor de Artes deve aprender junto com as novas gerações sobre esses conhecimentos trazidos pelas TICs. Conforme cita a Proposta Curricular de Santa Catarina,

[...] os jovens e as crianças de hoje são sujeitos de aprendizagem ativos e rebeldes a uma prática pedagógica unidirecionada ao aluno. Cabe, então,

ao professor de sucesso, exercer o importante papel de líder e facilitador do processo interativo de ensino-aprendizagem. (SANTA CATARINA, 2005, p. 6).

Este mundo tecnológico já faz parte do contexto social do nosso aluno, pensando nisso Pimentel (2007, p. 291) afirma que “os modos de conhecer e produzir obras de arte são muito diversos. Precisamos conhecer não somente os tradicionais, mas também os que usam novas tecnologias, para podermos escolher qual o mais apropriado para nossa expressão artística”. Assim como propõe também a Proposta Curricular de Santa Catarina (2005, p. 05) quando afirma que “o advento das novas tecnologias da informação e da comunicação proporciona o repensar do processo ensino-aprendizagem”, e quando comenta ainda que “as pessoas não mais aprendem apenas com a informação limitada à sabedoria de alguns poucos professores ou das tradições familiares ou do convívio comunitário”. (SANTA CATARINA, 2005, p. 05). Assim sendo não há como o professor construir conhecimento apenas dentro da sala de aula, se hoje os alunos encontram informações em todo lugar.

A transformação dos meios de comunicação leva necessariamente à mudança do processo de ensino-aprendizagem. Não há como ser um bom professor, ditando aos alunos trechos de uma apostila amarelada ou de um livro-texto que não acompanha a dinâmica de renovação das informações que fluem através das redes em permanente atualização. Essa mudança atinge todos os níveis e modalidades de educação. Desde crianças, as pessoas têm acesso a interações de alto conteúdo comunicativo. Os jovens e as crianças de hoje são sujeitos de aprendizagem ativos [...] (SANTA CATARINA, 2005, p. 05)

Com isso cabe ressaltar a afirmação de Almeida onde fala que “não se trata de ignorar a produção histórica dos meios convencionais ou privilegiar esta *tecno-arte*, o importante é discutir as influências que a mediação das tecnologias provoca nas formas de pensar e expressar a arte” (2001, p. 75). Almeida ainda afirma que “a tecnologia sempre esteve presente na evolução da imagem” (2001, p. 76), a descoberta da fotografia, o pensar na imagem em movimento e a criação do cinema, a televisão entre tantos meios de reprodução de imagem.

Nas últimas décadas, o avanço tecnológico provoca os sentidos e desafia o homem contemporâneo, que se vê aturdido e seduzido com o que é possível e permitido pelo desenvolvimento científico. Este homem navega em espaços virtuais simultâneos, não lineares. Informações flutuam e recriam-se no imaginário. Situações interativas que o vídeo game, a internet, o CD-ROM exploram e que a arte contemporânea traz para o

mundo sensível, exigem capacidades perceptivas e intelectuais diferenciadas das de outros tempos. (ALMEIDA, 2001, p. 82).

Nesse sentido, Almeida relata que as escolas precisam acompanhar esse universo tecnológico e aproveitar o interesse dos alunos por tais inovações, não as separando como se fossem mundos diferentes. O professor de Arte tem que ter a consideração que atualmente o aluno cresce em um ambiente carregado de informações visuais, “o que hoje é pertinente ao ensino da arte, talvez não resista às exigências do que está por vir” (2001, p. 82). Ainda conforme aponta os Parâmetros Curriculares Nacionais “o fenômeno artístico está presente em diferentes manifestações que compõem os acervos da cultura popular, erudita, modernos meios de comunicação e novas tecnologias” (BRASIL, 1997, p. 37).

Portanto, o professor de Artes precisa sempre estar se atualizando para acompanhar o desenvolvimento das novas tecnologias, e assim proporcionar um melhor aprendizado aos seus alunos que hoje exigem mais do profissional e esperam essas inovações também em sala de aula. Não se pode criar uma barreira com o mundo dentro e o fora da escola, os dois tem que aprender a seguir juntos.

4 TECNOLOGIAS NO ENSINO DAS ARTES

Desde o início das civilizações o homem já sentia a necessidade de registrar suas ações. Segundo Ferraz e Fusari (1999), a função que a arte ocupa na vida do ser humano e na sociedade desde os primórdios da civilização é que a torna um dos fatores de humanização, portanto a obra de arte não pode ser vista somente como a expressão de uma época ou de uma ideologia. É fundamental entender que a arte se constitui da movimentação dos seres humanos ao interagirem com o mundo o nosso redor.

Há algum tempo artistas contemporâneos buscam uma nova forma de linguagem expressiva, baseando-se na utilização das tecnologias digitais, procurando encontrar uma arte mais comunicativa, buscando uma ruptura com a arte do passado num ambiente dominado pela interatividade.

Segundo Domingues (1997), esse final de século XX, está apresentando uma situação de simbiose entre homem e máquina, e essa realidade o faz refletir sobre o acréscimo de outras qualidades e circunstâncias para o pensamento artístico, modificando assim a arte em suas bases estéticas.

As Artes Visuais assumem um novo compromisso: acima de tudo, comunicar. A obra ou resultado desta 'experimentação' perde, muitas vezes, a característica de objeto, pois, neste contexto, não interessa mais produzir para um mercado oficial; não fica apenas restrita a uma elite social ou econômica, ela pode estar ao acesso de todos através de redes interativas, disponíveis para ser recebida e modificada. As imagens geradas pelo computador não são mais apenas resultantes do olhar, são imagens que se escrevem através de números e de cálculos. A máquina recebe nossas informações, traduz nosso comportamento e nos devolve essas informações na forma de síntese numérica. O movimento gestual do artista é substituído por 'escolhas', numa troca de informações através de um diálogo com o computador. (CORRÊA; MATTÉ, 2005, p. 209)

Essas inovações que ocorrem a cada minuto em todo o mundo, acabam provocando algumas alterações e o mundo analógico passa ser digital e mundo digital tem como principais características a integração, a convergência, a multifuncionalidade e a mobilidade. Nesse sentido, é possível "a realização de atividades diferentes num mesmo aparelho, em qualquer lugar, como acontece no telefone celular (que serve para falar, enviar torpedos, baixar músicas)." (MORAN, 2011, p. 89).

É impossível passar despercebida a comunicação dos adolescentes pela internet, nas redes sociais e whatsapp, uma necessidade que tomou conta de seus

pensamentos. Além dos jogos, onde os jovens se caracterizam como seus personagens favoritos e para atuar é necessário o cumprimento de algumas regras, os personagens algumas vezes possuem habilidades que os ajudam nas missões, por sua vez também possuem fragilidades em que o jovem tem que pensar em algo melhor para vencer a missão.

A partir disso pensamos em alguns questionamentos: por que a escola não poderia aproveitar esse interesse das crianças e jovens, no desenvolvimento de suas estratégias pedagógicas, especialmente no ensino da arte? Uma revisão nestes aspectos educacionais merece ser levantada.

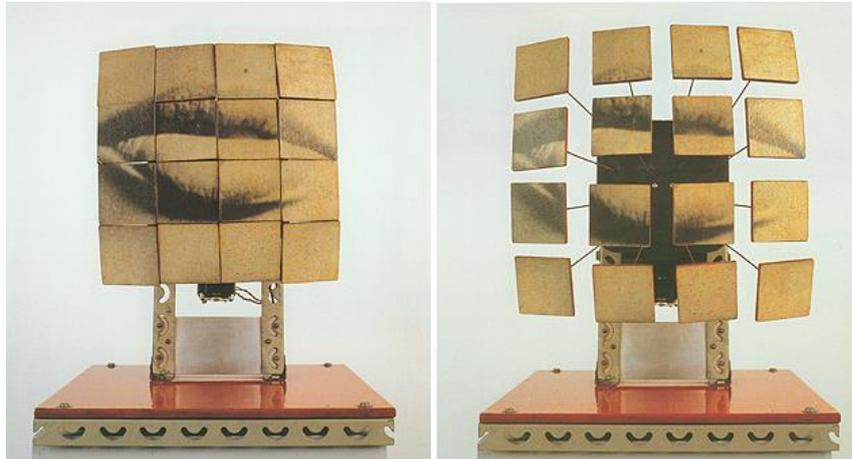
Segundo os PCN para o Ensino Médio, Linguagens, Códigos e suas tecnologias, para muitos alunos “não houve possibilidade de saberem e participarem de outras manifestações artísticas como, por exemplo, o cinema de animação, vídeo-arte, multimídia artística, *CD-ROM* artístico, dentre outras das artes audiovisuais e informática” (2000, p. 46), portanto cabe à escola fazer essa ligação possibilitando o contato dos alunos com as novas mediações pedagógicas na sua formação educacional, ampliando assim a sua capacidade de relação com o novo e preservando a sua cultura. Esse pensamento vai ao encontro do que Bertoletti (2010, p. 2) afirma:

Diante da realidade tecnológica que se vislumbra no cenário nacional é necessário que o professor tenha conhecimento e domínio deste novo meio para que possa efetivamente explorar suas possibilidades nas aulas de arte. O desenvolvimento das tecnologias audiovisuais e da telemática, ciência que aborda o uso combinado do computador e dos meios de comunicação, suscitaram novas formas de se fazer arte, bem como de disseminação das manifestações artísticas realizadas com equipamentos tecnológicos. O computador com conexão à internet possibilitou gradativamente a unificação de várias mídias, diminuindo as fronteiras. O tempo e o acesso a informação e imagens desencadeiam uma diferente dinâmica em que o usuário passa a ser um elemento ativo, produzindo, gerenciando e interagindo com conteúdos disponíveis na rede, propiciando mudanças culturais e conceituais. Desta forma, a implementação do computador e da internet na escola amplia o campo de pesquisa em arte, bem como, da produção de imagens e do fruir, do interagir, com as manifestações artísticas contemporâneas e tecnológicas.

Como exemplo da produção de imagens por meio das tecnologias, Santos (2012, p. 33) destaca o artista Valdemar Cordeiro um dos pioneiros na utilização do computador na arte e diz que “assim como a fotografia a arte interativa causou estranheza aos olhos da sociedade, pois se ainda hoje abstração não é totalmente compreendida, imaginem a arte passando de passiva para interativa”.

Apresenta a obra *O Beijo*, uma mistura de imagem com objeto eletrônico, que resulta em um movimento, onde Cordeiro cria uma fragmentação do conceito de beijar, como podemos observar na Figura 1:

Figura 1. *O Beijo*, 1967. Objeto eletromecânico e fotografia p&b sobre papel 50 x 45,2 x 50cm

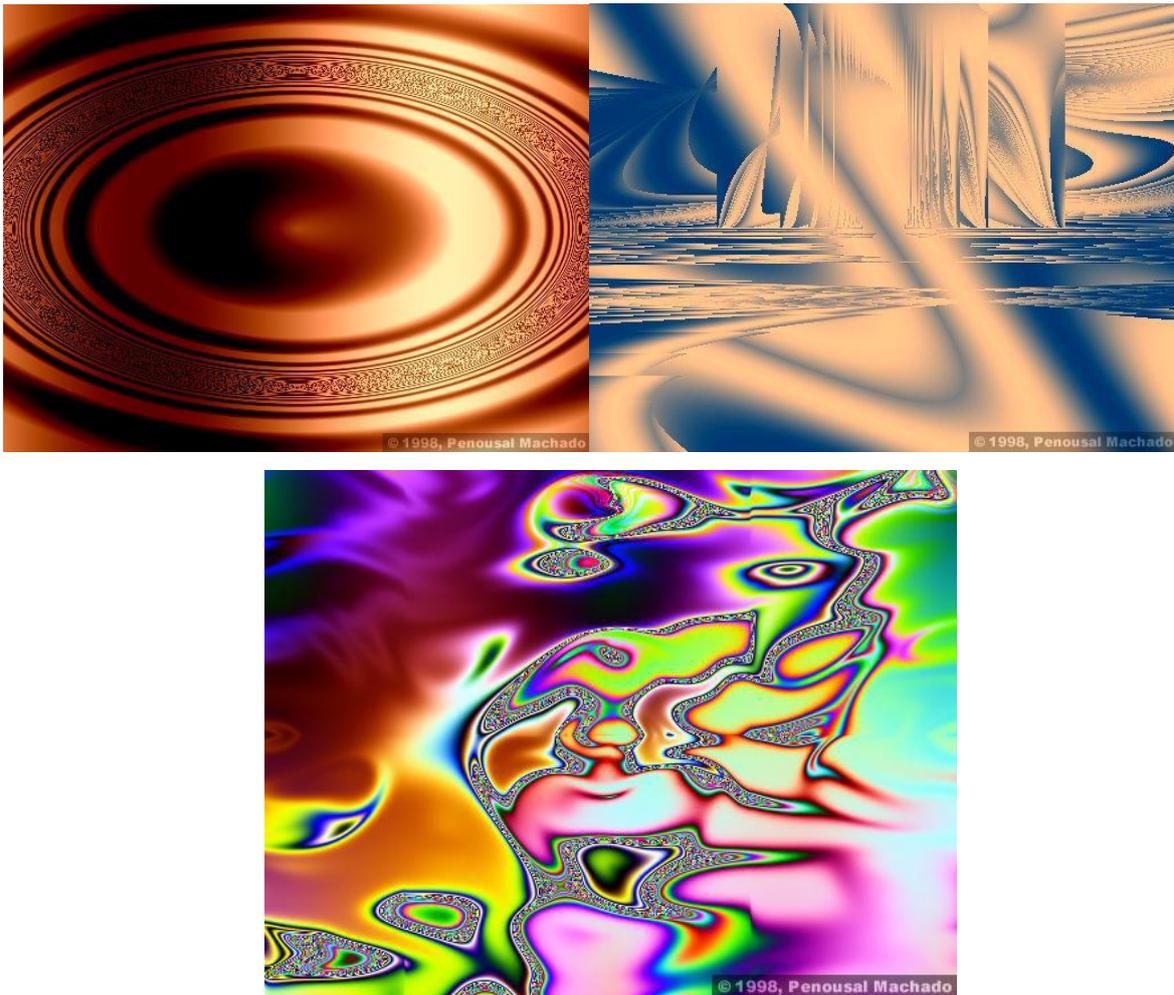


Fonte: Coleção Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo.

Algumas manifestações artísticas realizadas com equipamentos tecnológicos já estão publicadas na mídia, como por exemplo o programa NEvAR (Neuro Evolutionary Art) sobre o qual Machado e Cardoso (2015, p. 04) destacam em seu artigo para o Instituto Superior de Engenharia de Coimbra:

Nevar é uma ferramenta de Arte Evolutiva, portanto, o principal objetivo é a produção de obras de arte. Sua análise deve ser realizada com isto em mente. Como qualquer outra ferramenta, Nevar requer um período de aprendizagem. Para explorar todo o potencial de uma ferramenta, o usuário deve conhecê-lo em detalhes e desenvolver ou aprender uma metodologia de trabalho adequada. Os resultados, e satisfação do utilizador, dependem não só da ferramenta, mas também em sua masterização. Além disso, a avaliação dos resultados (imagens) só pode ser feita pelo usuário que as gerou. A avaliação de uma ferramenta da técnica só pode ser feita pelo artista usando isso. O aspecto fundamental é que o artista deve avaliar-se nas obras de arte produzidas. Assim, o fato de uma ferramenta poder gerar imagens "interessantes" é irrelevante do ponto de vista artístico. O que é realmente importante é que as obras de arte produzidas possam transmitir as ideias artísticas do artista. Em outras palavras, o artista deve ser capaz de expressar ela / ele próprio por meio da utilização da ferramenta.

Figura 2. Imagens criadas pelo NEvAR.



Fonte: Imagens retiradas do site: <<http://www.atractor.pt/matviva/nevar/Site.htm>> Visualizado em: 26 de outubro de 2015.

Santos (2012) realizou uma pesquisa para verificar o uso dos computadores no ensino da arte, com alunos da oitava série do ensino fundamental de uma escola municipal da cidade de Cacequi /RS. Tendo como ponto de partida o conteúdo design e publicidade, o projeto – dividido em duas etapas – primeiramente pedia que os alunos projetassem e criassem um produto artesanalmente. Na segunda etapa os alunos deveriam realizar a mesma proposta, porém utilizando-se do computador como auxílio e outros recursos compatíveis com essa mídia.

A busca por ferramentas e *softwares* ficou de livre escolha dos estudantes, que realizaram uma pesquisa rápida na internet podendo comparar programas e escolher o mais apropriado para a divulgação de seu produto. A turma foi dividida em seis grupos, três optaram pelo programa *Power Point* justificando-se ser mais fácil, dois utilizaram o *Paint*, pois era o que sabiam mexer e um grupo optou

pelo *Picasa* justificando ter mais recursos.

O uso da tecnologia no ensino da arte não deve ser somente uma questão de pesquisa, mas uma ação constante, tanto na arte quanto em qualquer disciplina. De fato, os primeiros passos não são fáceis, existe a insegurança tanto dos alunos quanto dos professores, mas é preciso iniciar essa caminhada maravilhosa que leva a educação entrar em sintonia com a realidade. Verificou-se com este trabalho, que com o uso do computador foi oportunizado aos alunos um espaço de desconforto e uma reconstrução do que eles já haviam feito, pois do concreto para o virtual é como ir do figurativo para a abstração. Diante dos relatos e das observações ficou claro que usar a tecnologia no caso o computador é fundamental para desconstruir e conseqüentemente reconstruir um novo saber ou uma nova forma de saber fazer, com mais motivação e criatividade. (SANTOS, 2012, p. 55).

O professor também encontra alguns programas no computador pela internet para se fazer arte, como o *ArtRage* (desenho e pintura a mão livre) que é utilizado para criar imagens como se fossem pinturas a mão, chegando próximo até da textura da tinta. Podendo optar entre as ferramentas de desenho e pintura o lápis, pincel, giz de cera, carvão e pincel com tinta a óleo.

Uma ferramenta de pintura e desenho que simula materiais reais para permitir que os alunos criem arte digital sofisticada. O *ArtRage* simula o processo de criação de arte com meios tradicionais (como pinturas a óleo ou aquarelas) com representações realistas das ferramentas de artistas, tais como pinceis e espátulas. A interface analógica ajuda os alunos a estabelecerem conexões entre os processos tradicionais e digitais ao mesmo tempo em que promove o pensamento criativo e as habilidades artísticas. (SOLUTION, 2013, p. 01).

Encontramos também programas para desenho em computadores, como o *CorelDraw*, *Adobe Illustrator*, *Freehand*, que contam com uma vasta lista de possibilidades a se trabalhar, porém são pagos e normalmente as configurações dos computadores das escolas não comportam os sistemas. Para tanto encontramos um similar que é o *Inkscape* “um software livre para editoração eletrônica de imagens e documentos vetoriais, sua interface gráfica é intuitiva e sua curva de aprendizagem é curta ou rápida, além de possuir uma versão em Português” (CAIXETA, 2011), possuindo uma vasta lista de projetos multidisciplinares que podem ser trabalhos em artes:

Criação de cartazes, flyers, panfletos que podem ser utilizados para apresentar atividades da escola para a sociedade e desse modo irá incentivar essa união que é muito importante; Desenvolvimento de atividades de artes, podendo trabalhar até conceitos de técnicas de pintura através do software. Criar oficinas virtuais de colagem devido ao recurso de camadas do software. Utilizar o software como ferramenta integradora de atividades interdisciplinares utilizando periféricos de computador, por exemplo, a mesa digitalizadora. Utilizar para fazer a diagramação de

revistas, jornais e panfletos informativos que podem ser utilizados em projetos multidisciplinares da escola. (CAIXETA, 2011).

Nessa mesma visão temos o programa pra edição de imagens *Photoshop*, que possui o mesmo problema que o *Corel Draw* referente a não ser um programa livre e por não se adequar aos computadores das escolas devido as configurações precisarem de uma memória maior, então encontramos um similar que é o *Gimp*:

O programa gimp disponibiliza diversas ferramentas que manipulam uma imagem, podendo também criar uma nova imagem, para isso não é necessária a utilização de todas as ferramentas, mas selecionar algumas e designar a imagem que se deseja manipular. A escolha das ferramentas: caneta, pincel, borracha, dedinho, gota d'água e o balde deram-se pelo fato de serem ferramentas simples de fácil manuseio. (SOUZA, 2012, p. 14).

Souza (2012) destaca o software *Gimp* em seu trabalho de conclusão de curso, quando realizou uma atividade prática de intervenção com alunos do 3º ano do Ensino Médio na cidade de Tarauacá/Acre, utilizando-se do programa *Gimp* e de obras dos artistas como Edward Munch e Leonardo da Vinci. Após a apresentação das ferramentas os alunos foram orientados a selecionar duas imagens para realizar suas interferências estéticas.

No primeiro desenho eles tinham que manter as cores originais e interferir nos elementos lineares, utilizando as ferramentas: pincel, caneta e borracha. Enquanto que no segundo desenho, mantiveram as cores originais e interferiram nos elementos de claro-escuro, utilizando as ferramentas dedinho, gota d'água e o balde. Ainda deixou-se claro que, as intervenções teriam que ser feita sobre o desenho original, mas não deixassem que o original se perdesse. (SOUZA, 2012, p. 15).

Em seguida, entregou um questionário aos alunos e constatou que a inclusão dos recursos tecnológicos nas aulas de artes desperta a curiosidade, assim como aguça a criatividade, conseguindo alcançar um melhor desempenho, pois a inovação contribui de forma significativa na aprendizagem (SOUZA, 2012).

Bublitz (2010) apresenta uma reportagem sobre o editor Carlos Seabra, palestrante do Fronteiras Educação, onde mostra algumas opções que podem ajudar os professores a transformar as tecnologias da informação em ferramentas no processo de aprendizagem. A navegação na internet, por exemplo: como proporcionar aos alunos que usem esse meio sem que seja apenas para copiar dados?

As conversas na web pelos programas *MSN*, *Skype*, *Facebook* e

Whatsapp é algo que incomoda muito em sala de aula, a utilização dos e-mails também estão muito presentes no dia a dia do nosso aluno, então como incorporá-los em uma aula? Bublitz (2010) exemplifica sugerindo que os alunos “[...] por meio de um desses programas, chat ou email, conversem com estudantes de outras partes do Brasil. Que colham informações sobre a maneira como vivem e elaborem um trabalho individual ou coletivo sobre o assunto.”.

Seguindo a mesma linha de pensamento deste exemplo o professor de arte poderia inovar, solicitando o contato com um artista, utilizando-se de alguma dessas ferramentas. Bublitz (2010) sugere até mesmo o envolvimento com as redes sociais:

Exemplo: Peça para seus alunos entrarem no Twitter (www.twitter.com). Como o formato de postagem de mensagens não permite mais do que 140 caracteres, desafie a gurizada a demonstrar uma ideia, resumir uma informação, transmitir um conceito, escrever microcontos, de acordo com o objetivo da aula.

Uma reportagem do site nova escola, ao falar sobre a utilização da tecnologia na educação, relata uma experiência com a criação de um aplicativo com os alunos do 9º ano do colégio I. L. Peretz, em São Paulo.

A ideia foi colocar no app o resultado das pesquisas desenvolvidas por eles sobre o período da ditadura. Divididos em 11 grupos, os alunos investigaram e escreveram sobre temas como histórias de desaparecidos políticos, canções e obras de arte produzidas no período. O projeto durou alguns meses e envolveu aulas e pesquisas em quatro disciplinas: História, Geografia, Arte e Língua e Literatura Brasileira. Os alunos também colocaram no aplicativo links para jogos e outras atividades para testar os conhecimentos dos usuários. Além disso, incluíram recursos como a Rota da Memória – um mapa feito no Google Maps que aponta locais da cidade de São Paulo significativos para entender a história dos anos de chumbo. (CHAN; SASSAKI, 2014, p. 01).

Um meio interessante e criativo para os alunos produzirem conhecimento para si mesmo e para compartilhar com várias pessoas, “o site Fábrica de Aplicativos permite criá-los sem ter conhecimentos de programação. Também não é preciso baixar nada no computador ou pagar taxas” (CHAN; SASSAKI, 2014, p. 01). Os celulares também contam com varias possibilidades de aplicativos direcionados a Arte como edição de fotos, vídeos, criação de desenhos e composições.

Dessa forma, analisando as experiências desses professores, constatamos que é possível e acessível se trabalhar com a arte e tecnologia nas

aulas de artes, basta um empenho maior do profissional para pesquisar e aprender para desenvolver seu trabalho a partir de tais possibilidades.

5 METODOLOGIA DA PESQUISA

De maneira geral a pesquisa é definida por Houaiss e Villar (2001, p. 200), como “investigação ou indagação minuciosa”. Portanto uma pesquisa só existe quando ocorre um levantamento de dados, pois se trata de um estudo aprofundado em busca de novas descobertas, com o objetivo fundamental de descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos.

Partindo dessa ideia, este trabalho que tem como tema a ‘Arte e Tecnologia: um estudo para o ensino da arte’ traz como problema: Como o professor utiliza os recursos tecnológicos em suas aulas de Artes?

Este trabalho tem como objetivo geral investigar como o professor utiliza as tecnologias de informação e comunicação em suas aulas de Artes e como específicos: pesquisar sobre o campo do ensino da arte e suas relações com as tecnologias; oportunizar um material de estudo para os professores de arte sobre o olhar para as tecnologias no ensino da arte; analisar como o uso das tecnologias de informação e comunicação pode auxiliar no aprendizado dos alunos nas aulas de Artes.

O estudo está inserido na linha Educação e Arte do Curso de Artes Visuais Licenciatura. Do ponto de vista da natureza se enquadra na pesquisa básica. Garcia (2011) cita que “é preciso entender também que a pesquisa básica é o condutor dos processos de inovação tecnológica, sendo necessário assumir que o conhecimento científico é importante para a futura utilização pela sociedade”. Envolve a pesquisa bibliográfica que segundo Fonseca (2002, p. 32):

[...] É feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

Ainda sobre a pesquisa básica, Anpei (1993, p. 8) explica que sendo essa “[...] o trabalho teórico ou experimental empreendido primordialmente para compreender fenômenos e fatos da natureza, sem nenhuma preocupação com possíveis aplicações práticas ou ganhos econômicos a curto prazo.”. Dessa forma, vale ressaltar que o interesse de pesquisa é investigar se os professores da disciplina de Artes da nossa região, já dispõem dos recursos tecnológicos como a

utilização de câmeras fotográficas, celulares e computadores para as aulas de fotografia, cinema e música, componentes curriculares do ensino da arte.

Com base nos objetivos, tornou-se uma pesquisa exploratória que, segundo Gil (2002, p. 41) “[...] tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”. De acordo com o autor, esse tipo de pesquisa proporciona uma relação mais próxima, mais direta ao público alvo, neste caso, alguns professores de arte da região da AMREC.

A abordagem do problema é qualitativa, que “[...] não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc”. (GOLDENBERG, 1997, p. 34).

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos optei pela pesquisa de campo que procura o aprofundamento de um estudo específico e segundo Gil (2002) é basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações do ocorrem naquela realidade.

A pesquisa foi feita a partir de coleta de dados por meio de um questionário dirigido a seis professores de Artes de escolas municipais e estaduais da região da AMREC (Associação dos Municípios da Região Carbonífera) no segundo semestre do ano de 2015. A análise das respostas do questionário se deu à luz do referencial teórico e está apresentada no próximo capítulo. As questões foram as seguintes: Quais são as práticas mais comuns em suas aulas de artes? Você já utilizou/utiliza algum recurso tecnológico em suas aulas de artes? Quais? Você conhece alguma produção de arte criada por meio da tecnologia? Quais? Conhece algum artista? Você trabalha este tipo de produção com seus alunos? Qual e com quais objetivos? Por que é importante se trabalhar arte e tecnologia em sala de aula?

6 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Iniciamos o questionário perguntando aos professores quais são as práticas mais comuns em suas aulas de artes. Dentre os seis professores entrevistados três citaram a pintura, o desenho e a colagem. P2 acrescenta a pintura, o desenho e a colagem com materiais alternativos como: areia, terra, carvão, linhas, lãs, tecidos, folhas, etc. P5 além da pintura, desenho e colagem, trabalha também a musicalização e o teatro. P3 e P4 citaram a *pesquisa* diferenciando-se que P3 também citou *observação e câmera digital* e P4 a *confeção de slides*. Destacamos a resposta de P6 que respondeu:

- Gosto de focar na prática contextualizada (em artista, estilo ou movimento), geralmente partindo de questões pertinentes ao universo particular de cada um (suas sensações, vivências, sonhos, medos... enfim), com problemáticas reais e locais. Trabalho pouca teoria (não trabalho textos no caderno, por exemplo, apenas vídeos, imagens, diálogos), pois foco mais na prática.

A partir dessas respostas pode-se perceber que alguns professores conseguem se aproximar da arte contemporânea trabalhando com materiais alternativos, porém continuam presos ao método tradicional. Alguns estão com a iniciativa de trabalhar outras linguagens como a musicalização e o teatro, no entanto os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) citam que o ensino das Artes Visuais,

[...] além das formas tradicionais — pintura, escultura, desenho, gravura, arquitetura, objetos, cerâmica, cestaria, entalhe —, incluem outras modalidades que resultam dos avanços tecnológicos e transformações estéticas do século XX: fotografia, moda, artes gráficas, cinema, televisão, vídeo, computação, performance, holografia, desenho industrial, arte em computador. Cada uma dessas modalidades artísticas tem a sua particularidade e é utilizada em várias possibilidades de combinações entre elas, por intermédio das quais os alunos podem expressar-se e comunicar-se entre si e com outras pessoas de diferentes maneiras. (BRASIL, 1998, p. 63).

Em acordo com o documento, Pimentel (2007, p. 291) afirma que “os modos de conhecer e produzir obras de arte são muito diversos. Precisamos conhecer não somente os tradicionais, mas também os que usam novas tecnologias, para podermos escolher qual o mais apropriado para nossa expressão artística”.

Em seguida perguntamos aos professores se eles já utilizaram algum recurso tecnológico em suas aulas e quais os recursos, se por ventura já utilizaram. Três professores destacaram o uso do celular como recurso utilizado em suas aulas

de artes e quatro, o uso de câmeras fotográficas. P6 e P3 acrescentaram ao uso de celulares e câmeras fotográficas também a utilização do *Datashow* para ilustrar/exemplificar, diferenciando-se que P3 citou também o uso de multimídia e sala de informática enquanto P6 destacou o uso de aplicativos: faz vídeos e imagens também desenvolve trabalhos com fotos e impressões. P2 acrescenta ao uso de celulares e câmeras fotográficas, o uso de projetor, computadores e internet; P4 costuma utilizar juntamente com a máquina fotográfica o *Datashow* e caixas de som.

Com essas respostas podemos perceber que “existe uma grande confusão na cabeça dos professores da atualidade, sabemos que muitos ainda mantêm características das tendências tradicionais, contudo, uma parcela considerável quer inovar [...]” (SILVA, 2011, p. 21). Os participantes citam utilizar alguns recursos tecnológicos mais tradicionais e apenas um deles, descreve como utiliza.

Quando perguntamos aos professores se eles conhecem alguma produção de arte criada por meio da tecnologia dois professores responderam que não conhecem: P1 e P3. Os que responderam sim ainda deixaram a resposta parcialmente vaga. Por exemplo, P5 diz que conhece mas no momento não lembra títulos; P6 diz que conhece mas não cita nenhum artista ou trabalho.

Já o participante P4 citou Sebastião Salgado e Andy Warhol com a fotografia e P2 deu uma resposta um pouco mais completa: *vídeo arte, registro de performances, curtas metragem, produções em artes cênicas, fotografia, Sebastião Salgado e Ana Mendieta*. Dessa forma vemos que Sebastião Salgado foi citado duas vezes. P3 disse que não conhece nenhuma produção de arte criada por meio da tecnologia e que utiliza a tecnologia como recurso para pesquisa; isso já apareceu em suas respostas anteriores quando diz que suas praticas mais utilizadas são a pesquisa, observação e a câmera digital e a sala de informática, data show, celular e multimídia, tudo incluído à pesquisa, mas não direcionado ao conhecimento de artistas relacionados à tecnologia.

Sabe-se que as mudanças no cenário educacional devem ocorrer de acordo com os avanços tecnológicos, como também de pessoas com um bom conhecimento e interatividade, por isso é importante ter novos modelos, propostas de ensino cada vez mais eficazes e coerentes com a realidade escolar e, principalmente, que o conjunto de pessoas envolvidas neste contexto, tais como gestores, professores e alunos, possam entrar em sintonia em busca de métodos diversificados. (SOUZA, 2012, p. 11)

Pela composição de nossas perguntas imaginamos que quem respondesse negativamente a questão número três não teria como responder as de número quatro e cinco, no entanto, somente P1 teve essa atitude. Logo, seis questionários só apresentam três respostas, que já foram descritas acima. Então a partir da terceira pergunta opto por descrever a análise de todas as respostas do mesmo participante tentando compreender melhor sua visão sobre as tecnologias da informação e comunicação.

O participante P1 cita o desenho, a pintura e a colagem como suas práticas mais comuns e vídeos de artistas e pesquisas como recursos utilizados nas aulas de artes. Ao ser perguntado se conhecia alguma produção de arte criada por meio da tecnologia respondeu que não e por isso não conseguiu responder se trabalha esse tipo de produção com seus alunos e por que é importante trabalhar arte e tecnologia em suas aulas.

P2 traz o desenho, pintura e colagem juntamente com a técnica mista de materiais alternativos como a areia, terra, carvão, linhas, lãs, tecidos e folhas para suas práticas mais comuns. Quando perguntada se já utilizou ou utiliza algum recurso tecnológico em suas aulas de artes P2 responde que sim: computador projetor, câmeras fotográficas, celulares e internet. Sobre o conhecimento de produções de arte criada por meio da tecnologia, P2 se destaca como o participante que mais citou produções:

- *Vídeo arte, registro de performances, curtas metragem, produções em artes cênicas, fotografia, Sebastião Salgado e Ana Mendieta.* Comenta que trabalha essas produções com seus alunos para *aproximar a produção artística-cultural das vivências/interesses dos alunos e, principalmente, ressignificar o uso das tecnologias na sala de aula. Ampliar e enriquecer o repertório e as possibilidades de produção dos alunos e do universo da arte.*

Com essa resposta, a participante P2 já conclui a questão de número cinco também, reafirmando a importância de trabalhar arte e tecnologia nas aulas de arte.

Atualmente, muitos docentes possuem acesso às TIC's, porém, se deparam com dificuldades quando precisam aplicá-las adequadamente, e de maneira simples, para atingir o objetivo traçado nos seus planejamentos. Os professores sofrem pressão constante para se apropriarem de recursos tecnológicos, mas não estão preparados para isso, considerando um ambiente com transformações tão aceleradas, a desatualização ocorre quase instantaneamente. (SILVA, 2011, p. 35)

O participante P3 cita em suas práticas mais comuns a pesquisa, a observação e a câmera digital, sendo a sala de informática, o data show, o celular e a multimídia os recursos tecnológicos mais utilizados. Quando perguntado se conhecia alguma produção de arte criada por meio da tecnologia P3 diz que não, que utiliza a tecnologia mais como recurso para pesquisas. Porém quando perguntado se trabalha esse tipo de produção com seus alunos surgem como respostas, a fotografia e intervenção em imagens; nesse momento as dúvidas aparecem na pesquisadora: se ele não conhece produções de arte criadas com a tecnologia, como responde que utiliza a fotografia? Será que reconhece a fotografia e a intervenção em imagens como produções de arte mesmo afirmando não conhecer produções desse tipo?

Na última pergunta – sobre a importância de trabalhar arte e tecnologia nas aulas de arte, P3 responde que as tecnologias:

- Estão de forma berrante na vida dos nossos jovens, crianças e adultos, cabe aos professores correr no mesmo caminho e utilizar de forma produtiva e a nosso favor.

Com esse depoimento refletimos que:

Alguns professores encaram o vídeo como tecnologia, mas o equívoco está na maneira como eles aplicam essa ferramenta na aula, geralmente, colocam o vídeo para os alunos assistirem passivamente, sem haver nenhuma associação com o conteúdo da disciplina que está sendo estudado e muito menos com a realidade em que estão inseridos. (SILVA, 2011, p. 36).

Nessa direção Bublitz (2010) sugere uma maneira de incluir a utilização do celular como ferramenta útil em sala de aula:

Exemplo: Convide os estudantes a gravarem entrevistas em vídeo ou até um documentário com um telefone. O vídeo poderá ser sobre a escola ou sobre o bairro. Depois de pronto, poderá ser disponibilizado no YouTube (www.youtube.com), o maior acervo de vídeos da internet, e ser inserido em blogs e sites. Os trabalhos podem ser individuais ou em grupo e variar de ficções a documentários.

Analisando as respostas de P4 vimos que as práticas mais comuns em suas aulas de Artes são a pesquisa e a confecção de slides e os recursos que ela utiliza são data show, máquina fotográfica e caixas de som. P4 diz que procura sempre estar atualizada trabalhando com alguns artistas como Sebastião Salgado e Andy Warhol; ao ser interrogada se trabalha este tipo de produção com seus alunos

P4 disse que sim, para que haja um aprendizado mais completo com todos os recursos possíveis para poder desenvolver a criatividade de forma mais ampla, nesse momento nos interrogamos, onde seria a criatividade? Na confecção de slides? Na máquina fotográfica? Na caixa de som?

Na última pergunta sobre por que é importante se trabalhar arte e tecnologia em sala de aula P4 diz: *por que faz parte da vivencia do aluno e a tecnologia está inserida em todo lugar não seria diferente na sala de aula.* Ao qual Hernandez comenta que são:

Formas de relação às quais se tem acesso não apenas como passatempo, mas mediante a imersão em indústrias culturais às quais muitos jovens procuram e das quais fazem parte, mas que não são levadas em conta pelos docentes, planejadores e responsáveis pelas políticas educativas. Campos que ficam excluídos do currículo ou que se fazem presentes nas salas de aula de maneira anedótica e ocasional. (2007, p. 36).

P5 diz que suas práticas mais comuns são desenho, pintura, musicalização, colagem e teatro; relata que não é comum utilizar algum recurso tecnológico talvez o desenho e a pintura no programa *Paint* ou uma pesquisa na internet. Ao ser perguntado sobre produções de arte por meio da tecnologia P5 não lembra títulos, mas lembrou-se dos artistas Jonas Esteves e Vitor Macari, artistas locais. Ao ser interrogado se trabalha este tipo de produção com seus alunos P5 respondeu *algumas vezes com objetivo de apreciação estética e conhecimento de recurso para desenvolvimento de produção*, porém deixou claro que não aprofunda o trabalho quando disse: *nada muito elaborado (superficial)*.

Ao ser perguntado por que é importante se trabalhar arte e tecnologia em sala de aula P5 disse: *para conhecimento de outras possibilidades de produção artística e para pesquisa.* Dessa forma Hernández (2007, p. 16-17) faz colocações importantes a respeito de a educação estar em crise.

Crise esta que poderia ser resumida pelo fato de que muitos estudantes apresentam resistência à maneira como recebem o ensino na escola e pelo fato de que muitos professores não querem aprender outro modo de ensinar diferente do que sempre utilizaram. Por isso, aumenta a cada dia a distância entre o sentir e o pensar dos professores e dos alunos. Para transformar este círculo vicioso em um círculo virtuoso, penso que hoje, mais do que nunca, o professorado precisa revisar o que constitui os fundamentos de sua prática e criar novas maneiras de conhecer e de relacionar-se como o conhecimento e com os aprendizes. Isso pressupõe ultrapassar os limites do que parece aceitável, de modo que possamos repensar e transgredir, para criar novas narrativas e experiências de aprendizagem que venham a ter sentido.

O participante P6 comenta que suas práticas mais comuns têm o foco na prática e a utilização de pouca teoria em suas aulas; menciona que sempre utiliza-se de data show nos inícios de conteúdos para melhor exemplificar, sendo que trabalha com fotos, impressões, vídeos e aplicativos com o uso de celulares. Ao ser perguntada se conhece alguma produção de arte criada por meio tecnológico, sua resposta fica vaga mencionando conhecer várias, mas sem citar nomes. Em seguida destaca que sempre costuma trabalhar esse tipo de produção com seus alunos deixando-os livres para encontrar o melhor meio: já trabalhou com stop motion, fotografia, arte digital, apps, até com programas como *Paint* e *Word*.

Em sua última resposta P6 descreve a importância de se trabalhar arte e tecnologia em sala de aula:

- Utilizar as tecnologias que estão ao nosso alcance possibilita maior diálogo entre o mundo atual e a produção dos alunos. Além disso, incentiva maior participação e aceitação. Utilizar no início de um conteúdo auxilia em sua ilustração, melhor entendimento e possibilita uma fluência maior de ideias. Vai formando o dicionário imagético que tanto buscamos em nossos alunos. Aproxima nossos alunos de nossas ideias, fazendo com que entendam o que pretendemos com determinada aula ou atividade. O resultado é muito positivo, apesar de abrir possibilidade para imprevistos (como não abrir o conteúdo por ter sido salvo em outro formato, não conseguir baixar o trabalho, perder tudo com vírus e outras situações).

Pressupõe-se então que P1 e P3 não conhecem produções de arte criada por meio da tecnologia, P5, P4 e P2 até conhecem alguma coisa mas não sabem transpor em sua aula de arte, P6 descreve alguns recursos a mais porém não chega a fazer arte com o auxílio dos recursos tecnológicos.

Ao que conseguimos constatar a tecnologia para esses professores é somente a máquina, o celular a câmera e os computadores, eles não falam de arte, da criação de arte por meio da tecnologia. Silva (2004) menciona que apesar de estarmos no século XXI, à prática que continua sendo desenvolvida em muitas salas de aulas assemelha-se aos tempos remotos.

O primeiro registro desta narrativa seria que todas as concepções e práticas pedagógicas podem e devem ser questionadas. Que não há nada que 'deve ser assim e não possa ser de outra maneira'. Ao contrário, tudo tem um sentido do qual se pode depreender a origem e a finalidade. A partir daí é que surge a necessidade de colocar em questionamento as práticas de naturalização que hoje circulam e se mantêm como dogmas na educação. Tudo o que orienta e guia o pensamento e as práticas educativas, teve uma origem, alguém o estabeleceu com uma determinada finalidade e pode ser,

portanto, questionado e modificado. A partir disso, é importante que a gênese das práticas seja reconstruída, que tenhamos em conta de que o que já existe pode ser revisado e substituído quando mudam as necessidades e os propósitos da educação. (HERNÁNDEZ, 2007, p.15).

Dessa forma vimos que em sua maioria os professores participantes desta pesquisa, ainda utilizam as tecnologias como recurso, como ferramenta, como ajuda; ainda não enxergam que se pode fazer arte com os recursos tecnológicos e com as tecnologias de informação e comunicação. Sendo assim, “o professor necessitaria aprender a mover-se de maneira fluida entre eles em razão das necessidades e dos olhares dos estudantes na sala de aula e fora dela” (HERNÁNDEZ, 2007, p. 88). Para tanto observamos que a formação continuada pode amenizar essas dificuldades dos professores, por isso a seguir proponho um curso.

7 PROJETO DE CURSO

7.1 TÍTULO: Novos meios de se ensinar arte com o uso das TIC.

7.2 EMENTA: Possibilidades de utilização da tecnologia na produção de arte.

7.3 CARGA HORÁRIA: 16 horas

7.4 PÚBLICO - ALVO: Professores de Artes de escolas municipais e estaduais da região da AMREC (Associação dos Municípios da Região Carbonífera).

7.5 JUSTIFICATIVA:

Ao realizar a pesquisa para o trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais Licenciatura da Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, observou-se uma necessidade de uma formação continuada para os professores de Artes das escolas municipais e estaduais da região da AMREC na direção do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação.

O curso será realizado na UNESC, localizada no bairro Pinheirinho, Criciúma/SC, por ser uma Universidade conceituada e ser de fácil acesso a maioria das cidades.

O ensino da arte deve ser repensado conforme aponta Hernandez (2007, p. 63) e existe a “necessidade de se ampliar e desnormalizar os objetos e os artefatos com os quais se trabalha em educação das artes visuais”. Com isso destaco a importância da utilização das TIC (tecnologia da informação e comunicação) em sala de aula.

Em um mundo dominado por dispositivos visuais e tecnologias da representação (as artes visuais atuam como tais), nossa finalidade educativa deveria ser a de facilitar experiências reflexivas críticas. Experiências que permitam aos estudantes [...] terem a compreensão de como as imagens influem em seus pensamentos, em suas ações e sentimentos, bem como a refletir sobre suas identidades e contextos sócio-históricos. (HERNÁNDEZ, 2007, p. 25)¹.

¹ Referência : HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual: transformando fragmentos em nova narrativa educacional**. Trad. Ana Death Duarte. Ed. Mediação. Porto Alegre, 2007.

O aluno de hoje necessita de um aprendizado fora das linhas de lápis e folha; numa era informatizada, onde tudo que se procura é conseguido em poucos minutos pela *internet* nós professores não podemos deixar de explorar esses novos meios que os recursos tecnológicos nos propiciam. Hernández (2007, p. 15) nos faz uma reflexão sobre as praticas pedagógicas:

[...] todas as concepções e práticas pedagógicas podem e devem ser questionadas. Que não há nada que 'deva ser assim e não possa ser de outra maneira'. Ao contrário, tudo tem um sentido do qual se pode depreender a origem e a finalidade. A partir daí é que surge a necessidade de colocar em questionamento as práticas de naturalização que hoje circulam e se mantêm como dogmas na educação. Tudo o que orienta e guia o pensamento e as práticas educativas, teve uma origem, alguém o estabeleceu com uma determinada finalidade e pode ser, portanto, questionado e modificado. A partir disso, é importante que a gênese das práticas seja reconstruída, que tenhamos em conta de que o que já existe pode ser revisado e substituído quando mudam as necessidades e os propósitos da educação.

Por tanto acredito que esta proposta de curso fará com que os professores desenvolvam um novo pensamento reflexivo em cima das possibilidades que a tecnologia pode lhes proporcionar ao ensino das Artes, para que cada vez mais consigamos fazer com que nossos alunos busquem explorar a sua criatividade dentro dos seus contextos.

Desta forma penso que os professores ao terminarem este curso obtenham um interesse maior em pesquisar sobre o tema, para poder oportunizar um aprendizado diferenciado a seus alunos, conhecendo novas formas de se produzir e apreciar arte.

7.6 OBJETIVOS:

Geral:

Oportunizar o conhecimento e a experimentação de possibilidades a se trabalhar com as TIC em sala de aula para professores de Artes das escolas municipais e estaduais da região da AMREC.

Específicos:

- Analisar o conceito de técnica e tecnologia;
- Conhecer o que são as TIC;

- Debater sobre as possibilidades na utilização das TIC para o ensino aprendizagem nas aulas de Artes;
- Experimentar o uso dos recursos tecnológicos para a produção artística;
- Ampliar seu repertório metodológico.

7.7 METODOLOGIA

No primeiro momento irei enviar convites aos professores de Artes que atuam em escolas municipais e estaduais da região da AMREC, para que participem de um curso de formação continuada sobre a utilização das TIC em suas aulas de Artes, com o conhecimento de novas possibilidades metodológicas.

No dia marcado iremos nos reunir em um laboratório da UNESCO, devidamente agendado, em seguida faremos algumas apresentações para então dar início ao curso. O curso programado com uma carga horária de 16 horas, será realizado em dois sábados, com horários matutino de 4 horas e vespertino de 4 horas.

Iniciando uma fala, vou provocar os professores que ali estão, perguntando como são suas aulas de Artes? O que mais costumam trabalhar com seus alunos? Ou o que mais deu certo até hoje em suas aulas? E assim costurando uma conversa entre os mesmos.

Ao terminarmos essa conversa perguntarei então se eles conhecem ou se já ouviram falar sobre as TIC, e neste momento então iniciarei uma apresentação em slides mostrando o significado da abreviatura TIC – Tecnologia da Informação e Comunicação e em seguida apresentando alguns conceitos de autores, exemplificando-as. Esse momento se tornará mais significativo na medida em que promoverá a interação dos professores, conversando debatendo, fazendo com que os mesmos participem ativamente do curso e os aproximando da temática.

Após o intervalo para o almoço, realizaremos um debate sobre as possibilidades de utilização das TIC no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Artes, assim observando o que já conhecem e identificando quais as dificuldades que encontram para trabalhar em sala de aula. Em seguida por meio de slides, irei apresentar algumas experiências de professores que desenvolvem esse tipo de atividade com seus alunos e que obtiveram êxito. Ao final do nosso encontro

deixarei o convite para que retornem no próximo sábado para que possamos colocar em prática tudo o que foi visto hoje, agradecendo a participação de todos.

Ao iniciar o último encontro solicitarei que cada professor se acomode a frente de um computador para que possamos realizar algumas experimentações com o uso dos recursos tecnológicos para produção artística. Iniciaremos conhecendo o programa *Inkscape* um similar ao conhecido *Corel Draw* que serve para edição eletrônica de imagens e documentos vetoriais. Primeiramente eu utilizarei um computador ligado ao *Datashow*, para demonstração das ferramentas e suas funções, para que em seguida cada um possa manusear cada uma delas; como atividade inicial, solicitarei a criação de um panfleto de propaganda, deixando o tema livre e assim concluiremos este primeiro momento.

Ao retorno do intervalo para o almoço irei apresentar um novo programa que pode ser utilizado para criação artística em sala de aula, o *Gimp*. Um programa similar ao *Photoshop*, que possui ferramentas de manipulação e criação de imagem. Um pouco diferente da atividade da manhã, irei fazer um passo a passo disponibilizando uma imagem com vários problemas de edição para que os professores possam utilizar as ferramentas do computador para fazer uma intervenção.

Para finalizar o curso refletiremos sobre como o conhecimento sobre as TIC pode contribuir em suas aulas e para o ensino da arte, em geral. Essa conversa revelará de o curso cumpriu sua missão de despertar o interesse dos profissionais pelo novo.

7 CONCLUSÃO

Ao longo do trabalho pude perceber que a maioria dos professores reconhece o uso das tecnologias em seu cotidiano, porém acabam utilizando as salas de informática apenas para pesquisas. Muitas vezes por se manter em uma rotina, o professor acaba dando suas aulas sempre do mesmo jeito, não buscando algo novo de interesse dos alunos. O domínio para a utilização desses novos meios está ao alcance de todos, basta surgir um interesse e buscarmos um estudo aprofundado.

Durante a análise de dados encontramos algumas discordâncias nas respostas de alguns participantes, o que pode indicar que os professores ainda estão com muitas dúvidas com relação ao uso das tecnologias nas aulas de arte.

Percebeu-se, com relação às questões norteadoras do estudo, que o professor não está se preparando para lidar com as TIC em sala de aula e que o ensino de arte hoje em relação à utilização das mesmas não evoluiu. A arte continua sendo vista como era há tempos atrás, no entanto, o despertar para a contemporaneidade precisa dar enfoque também para as novas tecnologias, se desprendendo assim de utilizar predominantemente os cadernos e lápis. Neste trabalho de conclusão de curso, descobrimos o que são as TIC e como elas podem promover mais aprendizagens no ensino da Arte, com algumas experiências de professores publicadas na mídia.

Com a integração das tecnologias de informação e comunicação na educação, novas estratégias vão ter que ser aderidas pelos professores, investigando e inovando em suas aulas. Percebeu-se que vários são os recursos tecnológicos que podemos usar em sala de aula para a produção de arte: computadores, celulares, *MSN*, *Skype*, *Facebook*, *Whatsapp*, *Twitter*, Aplicativos, *Power Point*, *Paint*, *Picasa*, *ArtRage*, *Gimp*, *Inkscape* sendo que o computador é o recurso mais utilizado, onde aliado a internet, auxilia no compartilhamento de informações.

Os objetivos da pesquisa de campo foram atingidos quando realizei o questionário com os professores para investigar como utilizam as tecnologias de informação e comunicação (TIC) em suas aulas de Artes, solicitando que eles apresentassem suas praticas mais comuns. O estudo revelou que os professores conhecem o termo referente às TIC, porém não sabem transpor a seus alunos por

isso é necessária a formação continuada, para que possam sempre se manter atualizados em seus estudos e respectivamente ao surgimento de novas tecnologias para o ensino.

Sendo assim, conclui-se que o docente precisa estar em constante aprendizagem de suas praticas educativas. A tecnologia faz parte do nosso dia a dia e esta em constantes avanços, a cada minuto chegam novidades. Cada profissional com um pouco de esforço consegue introduzir essa nova pratica pedagógica que inclui a tecnologia em suas aulas de Artes. E a escola tem o papel de oportunizar o acesso a estas tecnologias em sua infraestrutura. Permitindo que alunos e professores usufruam destas novas formas de ver a tecnologia, como algo a seu favor.

REFERÊNCIAS

AGAZZI, E. **El impacto de la tecnología**. Biblioteca Digital da OEI. Disponível em: <<http://www.argumentos.us.es/numero1/agazzi.htm> > 2002. Acesso em: 25 Agosto 2015.

ALMEIDA, C. Z. de. **As relações arte/tecnologia no ensino da arte**. In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). A educação do olhar no ensino das artes. Porto Alegre: Mediação, 1999.

ALMEIDA, Cláudia Zamboni de .PILLAR, Analice Dutra (Org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. 2. ed Porto Alegre: Mediação, 2001. 205 p.

AMPEI - Associação Nacional de Pesquisa, Desenvolvimento de Engenharia das Empresas Inovadoras. **Indicadores empresariais de inovação tecnológica**: instrumento de coleta de dados. 1993.

BERTOLETTI1, Andréa. **Tecnologias digitais e o ensino da arte: algumas reflexões**. 2010. Disponível em: <<http://ppgav.ceart.udesc.br/VCiclo/artigo05.pdf>>. Acesso em: 19 out. 2015.

BRASIL. **Ensino fundamental de nove anos** : orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade / organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. –Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

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

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

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília : MEC/SEF, 1997. 130p.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica**. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria da Educação Básica. **Linguagens, códigos e suas tecnologias**: orientações curriculares para o ensino médio. Brasília. 2006.

BRASIL. PCN, **Parâmetros curriculares nacionais do ensino médio**. Parte II:

Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. 2000. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/PCNArteEM.pdf > . Acesso em 24 out 2015.

BUBLITZ, Juliana. **Especialista ensina professores a usar a tecnologia como aliada na sala de aula.** 2010. Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/noticias/noticia/2010/12/especialista-ensina-professores-a-usar-a-tecnologia-como-aliada-na-sala-de-aula-3137694.html>>. Acesso em: 31 out. 2015.

CAIXETA, Daniel. **Software Livre Educacional: Professor Pinguim.** 2011. Disponível em: <<http://seducacional.org/blog/arquivos/102>>. Acesso em: 26 out. 2015.

CARDOSO, T. F. L. **Sociedade e Desenvolvimento Tecnológico: Uma Abordagem Histórica: 183-225.** In: Grinspun, M.P.S.Z. (org.) Educação Tecnológica-Desafios e Perspectivas. São Paulo: Cortez, 2001.

CARMO, Patrícia Edí Ramos; RAMOS, Francisca Aparecida. **As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICS) no contexto escolar.** 2015. Disponível em: <<http://monografias.brasilecola.com/educacao/as-tecnologias-informacao-comunicacao-tics-no-contexto-escolar.htm>>. Acesso em: 28 set. 2015.

CHAN, Iana; SASSAKI, Claudio. **Tecnologia na Educação As melhores ferramentas e as novidades sobre o uso das TIC na sala de aula.** 2014. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/blogs/tecnologia-educacao/2014/02/18/que-tal-criar-um-aplicativo-com-seus-alunos/>>. Acesso em: 08 nov. 2015.

COLL, C.; MONEREO, C. Educação e Aprendizagem no século XXI, Novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. In: COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação.** Porto Alegre: Artmed, 2010.

CÔRTEZ, Helena Sporleder. A sala de aula como espaço de vida: educação e mídia. In: FERREIRA, Lenira Weil (Org.). **Leituras/significações plurais/educação e mídia: o visível, o ilusório, a imagem.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

CORRÊA, Ayrton Dutra; MATTÉ, Simone Witt. **A formação do professor e o ensino das artes visuais /** Marilda Oliveira de Oliveira & Fernando Hernández (orgs.). – Santa Maria, Ed. UFSM, 2005.

CUNHA, Renata Michele R. da; BRAZ, Simone G.; DUTRA, Paula O. CHAMON. Edna Maria Q. de O. **Os recursos tecnológicos como potencializadores da interdisciplinaridade no espaço.** 2012. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/CUNHA.pdf>. Acesso em: 09 nov. 2015.

DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte no século XXI: humanização das tecnologias.** 1.

ed. São Paulo: UNESP, 1997.

DOMINGUES, Diana. **Criação e interatividade na ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.

FERRAZ, Maria Heloísa C. de T., FUSARI, Maria F, de Resende e. **Metodologia do ensino de arte**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1999.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. A televisão e a criança. **Revista de Educação da AEC**, Brasília, ano 17, n. 69, p. 53-61, 1988.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREITAS, Raquel Lima. **A Formação do Professor do Ensino de Arte na Escola: Uma Construção no Cotidiano da Disciplina**. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/freitas-a-formacao-do-professor.pdf>. Acesso em: 05 out. 2015.

GARCIA, E. **Pesquisa básica e inovação**. 2011. Disponível em: <<http://www.fiocruz.br/ioc/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?inford=1125&sid=32&tpl=printerview>>. Acesso em: 19 maio. 2015.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIRARDI, Solange Campelo. **A Formação de Professores acerca de novas tecnologias na educação**. 2011. 19 f. Monografia (Especialização) - Curso de Biologia do Consorcio Setentrional, Universidade de Brasília/universidade Estadual de Goiás, Brasília, 2011. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/MONO-PORTAL-GIRARDI.pdf>. Acesso em: 06 out. 2015.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 1997.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual: transformando fragmentos em nova narrativa educacional**. Trad. Ana Death Duarte. Ed. Mediação. Porto Alegre, 2007.

JORDÃO, Teresa Cristina. **Formação de educadores**. A formação do professor para a educação em um mundo digital. In: Salto para o futuro. Tecnologias digitais na educação. Ano XIX, boletim 19. Nov-dez. 2009.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP, Edusc, 2001.

LEITE. et al. **Tecnología Educacional: Mitos e Possibilidades na Sociedade Tecnológica**, Revista Tecnologia Educacional, Rio de Janeiro, ano XXVII, n. 148. jan.-mar., 2000.

MACHADO, Penousal; CARDOSO, Amílcar. **NEvAr – The Assessment of an Evolutionary Art Tool**. Coimbra, Portugal: 2015. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/NEVAR.pdf>. Acesso em: 03 nov. 2015

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5.ed. Campinas: Papirus, 2011.

NAVARRO, Elaine Cristina. **O significado das tecnologias para o docente que se forma na contemporaneidade**. 2015. Disponível em: <<http://www.univar.edu.br/revista/downloads/significadotecnologias.pdf>>. Acesso em: 29 ago. 2015.

PIMENTEL, L. G. Formação de professor@s: ensino de arte e tecnologias contemporâneas. In: OLIVEIRA, M. O. (org) **Arte Educação e Cultura**, Santa Maria/RS: Ed. da UFSM, 2007.

RODRIGUES, A. M. M. **Por uma filosofia da tecnologia**. In: Grinspun, M.P.S.Z.(org.). Educação Tecnológica - Desafios e Pespectivas. São Paulo: Cortez, 2001.

RODRIGUES, N. C. **Tecnologias de Informação e Comunicação na educação: um desafio na prática docente**. Fórum Linguístico, Florianópolis, v.6, n.1(1-22), jan-jun, 2009.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação, Ciência e Tecnologia. **Proposta Curricular de Santa Catarina: Estudos Temáticos**. Florianópolis: IOESC, 2005.

SANTOS, Caroline Costa dos. **O uso da tecnologia no ensino da arte**. 2012. 63 f. TCC (Graduação) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Cacequi, 2012. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/95940/000912205.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 26 out. 2015.

SILVA, A. (2004). **Ensinar e aprender com as TIC** — um estudo sobre as atitudes, formação, condições de equipamento e utilização nas escolas do 1º ciclo do ensino básico do concelho de Cabeceiras de Basto. Dissertação de Mestrado em Educação apresentada à Universidade do Minho. Acessado em 21 de Outubro de 2015, em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/3285/1/TESE%20-%20Ensinar%20e%20Aprender%20com%20as%20TIC.pdf>.

SILVA, M. **Os professores e o desafio comunicacional da cibercultura**. In: FREIRE, W. et al. (Org.). 2. ed. Tecnologia e Educação: as mídias na prática

docente. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2011.

SOLUTION, Intel Education. **Ideias da Intel Education: Ensino e aprendizagem com ArtRage.** 2013. Disponível em:
<<http://www.intel.com.br/content/dam/www/public/lar/br/pt/documents/application-briefs/artrage-brief-pt.pdf>>. Acesso em: 26 out. 2015.

SOUSA, Andreza Galvão de. **A inserção do Programa Gimp no contexto da escola Dr.Djalma da Cunha Batista.** 2012. 31 f. TCC (Graduação) - Curso de Artes Visuais, Universidade de Brasília, Tarauacá, 2012. Disponível em:
<<http://pt.slideshare.net/Vis-UAB/tcc-andreza-banca>>. Acesso em: 26 out. 2015.

TEIXEIRA, Nageli Raguzzoni. **A formação do professor e o ensino das artes visuais** / Marilda Oliveira de Oliveira & Fernando Hernández (orgs.). – Santa Maria, Ed. UFSM, 2005.

VERASZTO, E. V. **Projeto Teckids: Educação Tecnológica no Ensino Fundamental.** Dissertação de Mestrado. Campinas. Faculdade de Educação. UNICAMP. 2004.

APÊNDICE(S)



DISCIPLINA:	Trabalho de Conclusão de Curso II		
ACADÊMICA:	Tamiris Tasca	FASE:	8ª fase
ORIENTADORA:	Édina Regina Baumer	PERÍODO:	2015/ 2

QUESTIONÁRIO

- 1- Quais são as práticas mais comuns em suas aulas de artes?
- 2- Você já utilizou/utiliza algum recurso tecnológico em suas aulas de artes?
Quais?
- 3- Você conhece alguma produção de arte criada por meio da tecnologia?
Quais? Conhece algum artista?
- 4- Você trabalha este tipo de produção com seus alunos? Qual e com quais objetivos?
- 5- Por que é importante se trabalhar arte e tecnologia em sala de aula?

AUTORIZAÇÃO – USO DE FALAS, ESCRITAS E IMAGENS

Eu, _____
portador do RG _____ (nº da identidade) autorizo a utilização de minhas falas, escritas e imagens e estou ciente que os dados fornecidos serão utilizados na pesquisa (Trabalho de Conclusão de Curso) de Tamiris Tasca acadêmica da 8ª fase do curso de Artes Visuais – Licenciatura que tem como objetivo investigar como o professor se apropria das tecnologias de informação e comunicação (TIC) em suas aulas de Artes.

Atenciosamente,

Assinatura

Criciúma, outubro de 2015.

ANEXO(S)

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE – UNESC
UNIDADE ACADÊMICA HUMANIDADES, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE ARTES VISUAIS - LICENCIATURA
FICHA DO ORIENTADOR

1- INSTRUÇÕES PARA A AVALIAÇÃO:

A avaliação do trabalho seguirá os critérios conforme as tabelas abaixo:

APROVAÇÃO	IGUAL OU SUPERIOR A 6,0
APROVAÇÃO MEDIANTE REFORMULAÇÕES	DE 6,0 A 5,0
REPROVAÇÃO	IGUAL OU INFERIOR A 4,9

2- ETAPAS PARA AVALIAÇÃO:

ETAPA 1 – PRODUÇÃO TEXTUAL = 10,0		
Atitudes do orientando (a) Esta nota é exclusiva do professor orientador e substitui a nota da produção textual (vale até 10,0 pontos)		
Frequência nas orientações	0,0 a 3,0	
Autonomia do acadêmico em relação à busca de bibliografias	0,0 a 3,0	
Autoria do acadêmico na redação e análise.	0,0 a 4,0	
		TOTAL
ETAPA 2 - APRESENTAÇÃO ORAL e SUSTENTAÇÃO PERANTE A BANCA = 10,0 pontos		
Apresentou de forma clara e objetiva	0,0 a 2,0	
Apresentou domínio do tema e capacidade de síntese	0,0 a 2,0	
Apresentou coerência com o trabalho escrito	0,0 a 1,0	
Compreendeu e respondeu objetivamente as arguições	0,0 a 2,5	
Demonstrou capacidade de argumentação na sustentação perante a banca	0,0 a 2,5	
		TOTAL
ETAPA 3 – PROJETO DE CURSO – (DCN ARTES VISUAIS) = 10,0 pontos		
Consistência e viabilidade do projeto de curso	0,0 a 2,5	
Apresenta autoria, sugestões e propostas	0,0 a 2,5	
Coerência com o objeto da pesquisa	0,0 a 2,5	
Articulação entre objetivos, metodologia e referências	0,0 a 2,5	
		TOTAL

ASSINATURA DO EXAMINADOR/ORIENTADOR

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE – UNESC
UNIDADE ACADÊMICA HUMANIDADES, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA
FICHA DOS EXAMINADORES

1- INSTRUÇÕES PARA A AVALIAÇÃO:

A avaliação do trabalho seguirá os critérios conforme as tabelas abaixo:

APROVAÇÃO	IGUAL OU SUPERIOR A 6,0
APROVAÇÃO MEDIANTE REFORMULAÇÕES	DE 6,0 A 5,0
REPROVAÇÃO	IGUAL OU INFERIOR A 4,9

2- ETAPAS PARA AVALIAÇÃO:

ETAPA 1 - PRODUÇÃO TEXTUAL= 10,0		
ESTA NOTA SERÁ DADA PELOS DOIS PROFESSORES QUE COMPÕE A BANCA		
O título está relacionado com a ideia principal e a introdução é clara e articulada ao trabalho	0,0 a 1,0	
A apresentação do problema/questão e dos objetivos da pesquisa estão explicitados	0,0 a 2,0	
Ortografia, concordância verbal e estruturação de frases	0,0 a 1,0	
A fundamentação teórica é coerente e as referências são suficientes para o tema	0,0 a 2,0	
A apresentação do texto e as citações estão conforme as normas da ABNT. A bibliografia é abrangente, atualizada, qualificada academicamente.	0,0 a 1,0	
A metodologia utilizada está explicitada e apropriada para a abordagem do problema	0,0 a 1,0	
A conclusão é coerente com os objetivos	0,0 a 2,0	
		TOTAL
ETAPA 2 - APRESENTAÇÃO ORAL e SUSTENTAÇÃO PERANTE A BANCA = 10,0 pontos		
Apresentou de forma clara e objetiva	0,0 a 2,0	
Apresentou domínio do tema e capacidade de síntese	0,0 a 2,0	
Apresentou coerência com o trabalho escrito	0,0 a 1,0	
Compreendeu e respondeu objetivamente as arguições	0,0 a 2,5	
Demonstrou capacidade de argumentação na sustentação perante a banca	0,0 a 2,5	
		TOTAL
ETAPA 3 – PROJETO DE CURSO – (DCN ARTES VISUAIS) = 10,0 pontos		
Consistência e viabilidade do projeto de curso	0,0 a 2,5	
Apresenta autoria, sugestões e propostas	0,0 a 2,5	
Coerência com o objeto da pesquisa	0,0 a 2,5	
Articulação entre objetivos, metodologia e referências	0,0 a 2,5	
		TOTAL

ASSINATURA DO EXAMINADOR
