

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE ARTES VISUAIS - LICENCIATURA

ISAAC CARGNIN RODRIGUES

EDUCAÇÃO, ENSINO DA ARTE E TECNOLOGIA:

PERCURSOS DE UM ESTUDANTE QUE

ESCOLHEU SER PROFESSOR-ARTISTA

CRICIÚMA - SC – BRASIL

2020

ISAAC CARGNIN RODRIGUES

EDUCAÇÃO, ENSINO DA ARTE E TECNOLOGIA:

PERCURSOS DE UM ESTUDANTE QUE

ESCOLHEU SER PROFESSOR-ARTISTA

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

Orientadora: Prof.^a Dra. Aurélia Regina de Souza Honorato

CRICIÚMA - SC - BRASIL

2020

ISAAC CARGNIN RODRIGUES

**EDUCAÇÃO, ENSINO DA ARTE E TECNOLOGIA:
PERCURSOS DE UM ESTUDANTE QUE ESCOLHEU SER PROFESSOR**

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, 01 de dezembro de 2020

BANCA EXAMINADORA

Profa. Aurélia Regina de Souza Honorato - Doutora - (UNESC) - Orientadora

Profa. Leila Lais Gonçalves - Mestra - (UNESC)

Profa. Katiúscia Angélica Micaela de Oliveira - Mestra - (UNESC)

Dedico essa pesquisa primeiramente a minha mãe e ao meu pai, pelo incentivo e apoio de todas as formas, em seguir meus objetivos e sonhos, aos meus amigos e meu irmão, por serem meus encorajadores e tão pacientes com

meus afastamentos, algumas vezes
necessários.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente ao Professor Marcelo Feldhaus, que teve papel fundamental no meu retorno à graduação depois de um afastamento indesejado. A Professora Aurélia Honorato por embarcar comigo nessa pesquisa e por acreditar na potência dele. Agradeço também aos programas do Artigo 170 – PIC, ao PIBID e ao PROESDE Licenciatura, que foram juntamente ao Nossa Bolsa, da UNESCO, os meios que tornaram possível minha permanência na graduação. Por fim agradeço aos meus colegas, amigos e professores que participaram direta ou indiretamente do meu percurso formativo no curso.

“Todos os homens, por natureza, desejam saber.”

Aristóteles

RESUMO

Essa pesquisa foi elaborada como trabalho de conclusão de curso da graduação em Artes Visuais Licenciatura da UNESC – Universidade do Extremo Sul Catarinense. A metodologia utilizada foi o da narrativa autobiográfica, onde utilizo minhas memórias e registros de produções artísticas de diversos momentos da minha trajetória de vida, incluso minha trajetória dentro da graduação, objetivando perceber qual a relevância das tecnologias e da educação com e em arte para o desenvolvimento e ampliação de repertório na escola, nas áreas da comunicação e da expressão. Me dediquei em encontrar diálogos possíveis com alguns teóricos da área da tecnologia, da arte e da educação. Trago a autora Kenski (2007) para debater sobre como a tecnologia já impacta e poderá continuar interferindo a forma que os sistemas educacionais funcionam ou como ainda virão a funcionar e Palfrey e Gasser (2008), que discutem a diferenças entre as gerações pré e pós revolução tecnológica dos anos 90, com a popularização dos computadores e a ampliação das redes de *internet* e de que forma aprendem. Minha linha de pesquisa é a *Educação e Arte*, que aqui está permeada pela tecnologia, minhas produções e memórias e em interação com autores como os já citados. Como futuro professor de Artes me interessa e preocupa a diferença entre como os artistas já fazem uso da tecnologia para criar, produzir e divulgar seu trabalho em comparação a como ela é oferecida e apresentada nas aulas de Artes. Encerro apontando possibilidades de melhorias através do diálogo e das trocas de experiências entre os próprios professores, a necessidade de que busquemos a harmonia entre a educação tradicional e a presença das tecnologias nos planejamentos e projetos de aula, e por fim questiono qual nosso nível de interesse e abertura para que a tecnologia seja mais uma das ferramentas disponibilizadas em nossas aulas de Artes.

Palavras-chave: Educação contemporânea; Arte; Tecnologia; Ensino da arte; Experiência.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Imagem do arquivo pessoal, 1995/1996	18
Imagem 2 - Imagem do arquivo pessoal, 2006	22
Imagem 3 - Gama 1 Coolbe III, Arquivo pessoal, agosto de 2020	27
Imagem 4 - Gama 2 Coolbe I, Arquivo pessoal, agosto de 2020	28
Imagem 5 - Gama 3 Coolbe II, Arquivo pessoal, agosto de 2020	29
Imagem 6 - Gama 4 Coolbe II, Arquivo pessoal, agosto de 2020	30
Imagem 7 - "Pysicodelic", Arquivo pessoal, 2006	34

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
PPP	Projeto Político Pedagógico
UNESC	Universidade do Extremo Sul Catarinense

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	12
2 - METODOLOGIA	16
3 - ESCOLA E TECNOLOGIA	20
4 – PROFESSOR-ARTISTA E A TECNOLOGIA	24
5 - ENSINO DA ARTE E TECNOLOGIA	35
6 - PROJETO DE CURSO	40
7 - CONCLUSÃO	42

1 - INTRODUÇÃO

Ter nascido na família que nasci me trouxe muitos privilégios. E um dos maiores privilégios que sinto que tive e tenho, é de estar hoje aqui no meu processo de formação de professor de Artes. Sou filho de uma professora de Artes e artista, e de um grande apreciador da arte e dos processos criativos e comunicativos. Aos 3 anos já havia recebido aulas em casa de letramento, fonética, sílabas e mais. A primeira palavra dita por mim, assim me contaram, foi *ovo*, contrariando algumas expectativas de ser ou *papai* ou *mamãe*. Assim que comecei a ler e falar mais, as viagens de carro se tornaram eternos ditados, comigo lendo todas as placas que conseguia em voz alta e questionando os meus *professores particulares* tudo que não compreendia. Simultaneamente, já estava também sendo *alfabetizado* nas técnicas e produções artísticas, afinal era uma casa de artista, de professora de Artes e de fãs de arte.

Tudo era incentivado: desenho, pintura, música, leitura, escrita, interpretação e tantas outras formas de expressão e comunicação que fossem possíveis. Mas para mim o mais extraordinário era que tínhamos em casa um forno de cerâmica, um ateliê e o principal: argila! Criei bonecos, potes, construções impossíveis e as que mais tenho lembrança, pena que nenhuma imagem, uma coleção de galinhas que dei de presente para minha vó paterna, para que ela decorasse a cozinha. Eram diversas e

com nomes, havia das mais tradicionais com crista vermelha e bico amarelo até algumas galinhas d'angola, todas pintadinhas de bolinhas.

Eu era, e ainda sou, muito curioso. Gosto de entender o que as coisas são, ou não são, como funcionam ou porque pararam de funcionar. Sempre questionando: existem outras formas de se fazer essa mesma atividade? Para que serve o martelo? E essa parte de trás que faz um "V"? Como segurar o prego e martelar sem acertar minha mão ou meus dedos?

Entender as ferramentas e tecnologias ao meu redor me davam o poder de conseguir manipulá-las para meu benefício e sem o medo de me prejudicar ou estragar alguma coisa. Assim foi com a linguagem escrita e falada, com os desenhos e pinturas, com a argila e as esculturas, o martelo e os pregos e tantas outras tecnologias que recebi instrução, conhecimento, informação e conceitos, para conseguir se não as dominar, ao menos compreendê-las. O mesmo aconteceu quando fui autorizado a utilizar forno e fogão, facas, formas, ingredientes. E semelhantemente, quando adquirimos nosso primeiro computador. Ali estava um desafio, um objeto ou ferramenta totalmente desconhecido e que ninguém de casa tinha tanta experiência a ponto de conseguir ensinar e mostrar aos outros como usar.

Com o tempo, curiosidade e na base da tentativa e do erro comecei a entender e manipular o equipamento para criar imagens no *Paint*¹ e apresentações em *PowerPoint*², com transições e animações, ainda sem um objetivo final, tudo apenas pelo prazer de testar, conhecer e experimentar. Ainda não tínhamos conexão com a internet, então a descoberta não era misturada a tutoriais ou aulas de como usar determinado programa ou fazer o arquivo abrir e funcionar. E quando veio a conexão com a internet, vieram também um novo computador e novas regras: tempo de uso limitado, obrigatoriedade em estudar, aprender e apresentar o que aprendi diariamente. Pelo menos pude escolher o que iria aprender, e não tive dúvidas de começar com programas de edição e criação de imagens.

A partir desta trajetória de curiosidades e aprendizado busquei perceber minha questão de pesquisa, que assim se constitui: como os acessos e experiências com novas tecnologias modificou ou ampliou a forma como me expressei e me comuniquéi

¹Um software da empresa Microsoft, utilizado para a criação de desenhos simples e também para a edição de imagens.

² Um software da empresa Microsoft, utilizado para a criação/edição e exibição de apresentações gráficas.

com a sociedade através de produções artísticas e como a educação e as aulas de Artes podem ser espaços que possibilitem essas experiências? E a partir dela meus objetivos que são: estabelecer relações a partir de memórias, desde a infância até a passagem pela graduação em Artes Visuais Licenciatura, observando qual a relevância das tecnologias e da educação com e em arte para o desenvolvimento e ampliação de repertório nas áreas da comunicação e da expressão na escola; evidenciar a importância de experimentar e explorar as diversas alternativas tecnológicas e ferramentas disponíveis na contemporaneidade para uma formação em Arte a mais ampla e diversa quanto possível.

Durante a pesquisa investiguei e documentei as relações entre educação, ensino de arte, tecnologia, produção artística por meios digitais, adolescência e seus impactos na produção e expressão artísticas e conceitos assimilados. Essas investigações, escritas e imagéticas, serviram para apresentar diferentes possibilidades de desenvolvimento e amadurecimento de conceitos artístico-expressivos a partir do contato e aprendizagem com ferramentas e modos de criação focados nos meios eletrônicos e digitais.

O trabalho de pesquisa se estrutura em cinco capítulos. No primeiro capítulo intitulado *Escola e Tecnologia*, trago referências de minhas experiências e de outros pesquisadores sobre a situação da tecnologia dentro das escolas e dos sistemas de ensino. Sua presença ou ausência, onde se faz necessária e onde talvez não caiba. No segundo capítulo, *Adolescência e Tecnologia*, trago questões sobre as diferenças de gerações e conseqüentemente a diferença de acessos, de contato com a tecnologia e seus reflexos na forma de aprender de cada uma delas, passando pelo fator adolescência que é também um grande divisor de águas na vida da maioria de nós, pois traz à tona questões de identidade e de realidade que geralmente até então não eram percebidas. Nele falo também de como as redes e a tecnologia afetaram e continuam afetando como essas pessoas se veem, como se comunicam, como se expressam e qual o papel da tecnologia nesses movimentos.

No terceiro capítulo, na sequência, sob o título *Ensino da Arte e Tecnologia*, busco relacionar como e em que medida a educação em arte se beneficia da tecnologia de forma palpável, quando ela pode ser eficaz e quando seria melhor manter concepções mais tradicionais de educação em arte, sempre relacionando com meus processos criativos, meus acessos, estudos e pesquisas, bem como meus projetos artísticos e referenciais teóricos que embasam esta pesquisa. No quarto

capítulo, trago uma proposta de curso para professores de Artes interessados em trazer a tecnologia para dentro de seus projetos e planos de aula por meio da troca de experiências.

2 - METODOLOGIA

Essa pesquisa tem como linha de pesquisa Educação e Arte do Curso de Artes Visuais Licenciatura da Unesc³, que estuda os princípios teóricos e metodológicos sobre educação e arte e suas relações com a tecnologia e a contemporaneidade. Minha questão de pesquisa são as relações entre o acesso e as experiências com tecnologia e seus reflexos na comunicação e expressão do ser humano e o objetivo geral do estudo é encontrar formas de promover a presença da tecnologia e das redes no ensino da arte como ferramentas possíveis para produção e divulgação de peças artísticas, buscando a melhor proporção entre a educação tradicional e as novas metodologias. O método da pesquisa é o da narrativa, e aqui será mais especificamente a de uma narrativa autobiográfica, pois trarei minhas memórias e lembranças como fonte de dados, analisando através de observações e estudos de outros teóricos, aquilo que vejo refletido em minhas experiências, ou não. Em seu artigo, Marques e Satriano narram porque entendem a pesquisa narrativa como uma geradora de possibilidades:

A pesquisa narrativa oportuniza o encontro do individual e do coletivo visto que o narrador traz a marca do singular em sua narrativa, ao mesmo tempo em que traz a marca da cultura, da história, do contexto. (MARQUES e SATRIANO, 2017, p. 377)

Tais confluências trazem consigo novas perspectivas, a elementos que até podem ser muitos semelhantes, ou iguais em certos pontos, mas nunca em todos. Cada ser humano, mesmo tendo vivido no mesmo tempo, espaço e situações que o outro, terá diferentes lembranças dos mesmos eventos ou locais. Não há até o momento, tecnologia conhecida, que nos faça sentir como é estar no lugar do outro, com a garantia de que realmente sentiremos como o outro sente ou sentiu.

Esta perspectiva aponta o quanto a narrativa autobiográfica se faz necessária na contemporaneidade como método de pesquisa, pois traz a história e as memórias do narrador. Para Silva & Mendes (2009, p. 5) citado por Marques e Satriano (2017, p. 377):

³ Conforme o Projeto Pedagógico do Curso, disponível em <http://www.unesc.net/portal/resources/official_documents/17812.pdf?1524592578>

[...] a biografia, ou autobiografia, constitui um instrumento sociológico capaz de garantir essa mediação do ato à estrutura, ou seja, de uma história individual a uma história social. Esses argumentos sustentam-se no entendimento de que a (auto) biografia implica a construção de um sistema de relações e a possibilidade de uma teoria não formal, histórica e concreta, cuja ação incide diretamente no social.

A narrativa autobiográfica traz potencialidade à investigação, pois apresenta conhecimentos tão únicos e que servirão como fonte de pesquisa a outros pesquisadores, e a mim, pois com certeza revisitarei este documento no futuro, para outras pesquisas. Neste outro trecho de seu artigo, Marques e Satriano ressaltam alguns dos possíveis aproveitamentos da presença do autor em sua pesquisa e como o tempo é considerado na narrativa autobiográfica:

(...) o autor e o espectador estão reunidos na mesma figura. Mesmo assim, garante-se o aspecto relacional visto que o eu é formado por vários “eus” e o “outro”, não se nasce sujeito, se constitui um. O si mesmo é marcado pela fluidez, é marcado por um passado, um presente e um futuro que se entremeiam (três tempos: passado-presente; presente-presente; futuro-presente) e se atualizam, uma vida em aberto, na qual o inesperado faz parte e a (re)leitura é permitida. (MARQUES, SATRIANO, 2017, p.373)

Essa *vida em aberto*, é o que entendo que todos deveríamos ter (futuros professores) como principal fonte de pesquisa para planejar nossas aulas. Se entender como humano, com diversas características, marcas, experiências e formações. Há ainda muito do poder do autocuidado e do autoconhecimento que podemos e precisamos aproveitar, mas isso cabe a cada um. Professores não são *formados* apenas em universidades. Para Bueno, esse processo inicia antes da graduação e se perpetua para além dela.

Fundamentalmente, é preciso pensar a formação do professor como um processo, cujo início se situa muito antes do ingresso nos cursos de habilitação – ou seja, desde os primórdios de sua escolarização e até mesmo antes – e que depois destes tem prosseguimento durante todo o percurso profissional do docente. (BUENO, 2002, p.22)

Nessa concepção, é levado em consideração o histórico-social não somente dos estudantes, como também do mediador do espaço de educação, trazendo elementos da experiência do professor, para o planejamento e execução de seus projetos, pesquisas e planos de aula. E mais, o próprio percurso do profissional em educação será levado em consideração, reforçando também a importância da

formação continuada e de manter a *vida em aberto*, com todas as suas potências e alternativas. Dominicé (1988, p. 140) citado por Bueno (2002, p. 22) apresenta os laços existentes entre o processo formativo e as próprias experiências de vida do sujeito, dizendo que:

A história de vida é outra maneira de considerar a educação. Já não se trata de aproximar a educação da vida, como nas perspectivas da educação nova ou da pedagogia ativa, mas de considerar a vida como o espaço de formação. A história de vida passa pela família. É marcada pela escola. Orienta-se para uma formação profissional, e em consequência beneficia de tempos de formação contínua. A educação é assim feita de momentos que só adquirem o seu sentido na história de uma vida

Uma educação pensada de tal maneira, é uma educação que se preocupa com o humano, com as capacidades e dificuldades de cada ser envolvido nos processos de ensino-aprendizagem, que usa o “erro” como possibilidade de aquisição de conhecimentos e não como motivo para algum tipo de humilhação ou diminuição do interesse no desenvolvimento de algum desses seres. Professores, e aqui me incluo como formando em licenciatura, e claro, principalmente nós das artes, devemos estar atentos e buscar conhecer a nós mesmos e a nossos alunos. Nossas histórias, vivências e conhecimentos trazidos de fora dos espaços acadêmicos, são tão relevantes e passíveis de objeto de estudos, quanto os conteúdos que já estão pré-determinados nos Projetos Político Pedagógicos das escolas. Bueno apresenta em sua observação geral, como suas fontes entendem o processo de pesquisa autobiográfico relevante e para quem, afirmando que:

O que os autores ressaltam reiteradamente é o caráter formativo do método, uma vez que ao voltar-se para seu passado e reconstituir seu percurso de vida o indivíduo exercita sua reflexão e é levado a uma tomada de consciência tanto no plano individual como no coletivo. (BUENO. 2002, p.23)

Revisitar esses elementos da história, agora observados do *futuro-presente*, com os novos conhecimentos adquiridos no espaço de tempo que os separa, possibilita ao próprio sujeito encontrar elementos antes não notados, que levam ao autoconhecimento, a autocrítica e aquisição de novas concepções sobre si e sobre os outros. No início de cada capítulo, trago registros e produções autorais, com o objetivo de observar não tão somente as mudanças nas formas e temas apresentados, mas sobretudo as técnicas utilizadas e suas transformações quando

uma nova técnica (ou tecnologia) é conhecida e assimilada por mim. Ao fazer esses movimentos de visita ao *passado-presente*, é que encontrei com elementos da minha história, educação, formação e experiências que apontaram os fundamentos de minhas escolhas para a graduação em Artes Visuais, pela modalidade Licenciatura e pelo tema transversal dessa pesquisa que é a Tecnologia e sua relação com a educação em arte.

3 - ESCOLA E TECNOLOGIA



Imagem 1

Imagem do arquivo pessoal, 1995/1996

Essa imagem acima é de um desenho feito por mim quando tinha 5 anos e ainda não havia nem entrado no sistema de educação formal. Quanto ao tema, temos minha mãe cozinhando e grávida do meu irmão, minha assinatura e minha idade. Aqui já observo a intenção do trabalho que fala sobre esse momento do *passado-presente*, o que estava acontecendo, quem eram os personagens principais, minha preocupação em já deixar registrado quem fez e com que idade. Outro ponto, é a relevância que minha mãe deu ao objeto, visto que ela o mantém arquivado até os dias atuais. Isso é absorvido e refletido em mim, o registro e a memória são fatores

que considero importantes até hoje, e que acredito ter sido influenciado por essas práticas da minha mãe.

O segundo ponto, é a técnica utilizada, o desenho com traços simples, feitos com caneta azul esferográfica sobre uma folha de um bloco timbrado, provavelmente um brinde que meu pai recebeu, mas que me repassou, afinal eu estava sempre pedindo folhas para desenho. Minha produção foi constituída disso, materiais e técnicas simples, mas que eram os que eu tinha acesso e conhecimento, ou seja, trabalhei com o que me era acessível e com os mecanismos que tinha domínio. Mesmo essa memória não sendo ainda do meu período de escolarização, já há nela um exemplo do que se pretende que aconteça durante a vida escolar dos estudantes, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular. Em sua lista de competências a serem trabalhadas e desenvolvidas, a de número 5 defende que durante seu processo formativo, os estudantes deverão:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p.9)

Ter a possibilidade de utilizar esses elementos para dialogar com as memórias, histórias e interesses dos estudantes, dá a chance de o professor criar vínculos mais estreitos com os envolvidos no processo e também a aproximação do conhecimento teórico e técnico, da vida e do dia a dia dos mesmos. Isso nos leva a visitar outra das competências apresentadas na BNCC, a de número 6, que diz que a escola também é espaço de:

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. (BRASIL, 2018, p.9)

É esperado que a escola seja o espaço de educação dos futuros profissionais da sociedade, mas às vezes esquecemos que esses estudantes já fazem parte da sociedade, antes de terem seus trabalhos e empregos definidos, eles já convivem, experienciam, visitam e assimilam seus espaços de convivência. Fazem leituras de mundo, dos colegas e demais pessoas com as quais se relacionam. Das regras, das leis e condutas tomadas pelos mesmos, assim como das formas de comunicação e

expressão já utilizadas em seu entorno. Ter acesso a esses mecanismos é um direito defendido tanto pela BNCC como por outros estudos, como o da autora Vani Moreira Kenski, quando ressalta em seu livro *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*, que “[...] o homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhes são contemporâneas. Elas transformam sua maneira de pensar, sentir, agir” (KENSKI, 2007. p. 21). Essa ação transformadora que a autora cita, é sim uma oportunidade, visto que o próprio processo educativo não é linear nem se apresenta a todos de forma invariável. Neste processo estão inseridas as leituras e pontos de vista do estudante, carregados do seu contexto histórico social e demais bagagens e experiências.

Essas diferenças na experiência individual com os mesmos espaços, pessoas e técnicas é justamente um dos pontos que nos aproxima como humanos, indicando a relevância única que cada um tem nos processos de ensino-aprendizagem e das pesquisas. Só é possível corrigir ou melhorar uma tecnologia já existente, ou criar uma nova para um problema ainda não solucionado, graças as indagações e descobertas feitas durante as experiências e os registros dessas pesquisas. Por isso acredito que as escolas, alunos, professores e todo sistema educacional, incluindo o ensino superior, devam estar sempre caminhando acompanhados da melhor e mais atual tecnologia disponível e possível. Kenski relaciona muito bem como esse processo acontece ao dizer que

[...] existe uma relação direta entre educação e tecnologias. Usamos muitos tipos de tecnologias para aprender e saber mais e precisamos da educação para aprender e saber mais sobre as tecnologias. (KENSKI, 2007. p. 44).

É um sistema cíclico, que não se esgota em si, mas que se rompido pode levar a atrasos e dificuldades de acompanhar o que cada um teria de mais avançado a oferecer à sociedade.

Ainda sobre as potencialidades desse relacionamento entre tecnologia e educação, Kenski também aponta formas de fazer com que este seja um caminho na busca por mais equilíbrio e justiça social:

Em relação à educação, as redes de comunicação trazem novas e diferenciadas possibilidades para que as pessoas possam se relacionar com os conhecimentos e aprender. (...) A dinâmica e a infinita capacidade de estruturação das redes colocam todos os participantes de um momento educacional em conexão, aprendendo juntos, discutindo em igualdade de condições, e isso é revolucionário. (KENSKI, 2007. p. 47)

Possibilitar que essas dinâmicas e comunicações aconteçam, é papel não apenas das escolas e professores, mas de toda sociedade, incluindo nossos governantes eleitos de forma democrática.

4 – PROFESSOR-ARTISTA E A TECNOLOGIA



Imagem 2

Imagem do arquivo pessoal, 2006

A produção acima é de um período onde eu já havia experimentado e conhecido as dinâmicas de um computador, que era um *Windows 95*⁴, sem conexão com a Internet. Utilizava apenas os programas básicos como *Paint*, *PowerPoint* e *Word*⁵ e um outro que não recordo o nome, mas que possibilitava a criação de colagens, com imagens prontas redimensionáveis e com possibilidade de selecionar

⁴ Um sistema operacional para computadores de 16/32 bits, criado pela empresa Microsoft.

⁵ Um software da empresa Microsoft, é um processador de texto produzido e ofertado dentro do pacote Office

as cores dos preenchimentos dessas figuras. Quando minha família adquiriu um *novo* computador, com *Windows 98*⁶, e contrataram o serviço de Internet, houve mudanças extremas nos hábitos e formas de usá-lo. Com a Internet tive acesso ao *Google*⁷, ao *MSN Messenger*⁸, ao *Skype*⁹ e ao *Fotolog*¹⁰, por exemplo. Esse último, foi o motivo da criação e registro em foto apresentado lá em cima, pois criei meu *Fotolog*, um blog focado em postar uma imagem diária, e estava em alta criar um *avatar* para identificação na rede.

Escolhi o *Keroppi*¹¹, personagem da empresa *Sanrio*¹², mesmos criadores da *Hello Kitty*¹³, pois o considerava de alguma forma semelhante a mim, meio fofo e bobo, mas divertido e animado. Produzi então esse mosaico/pintura no intuito de ser minha identificação, mas também de apresentar o que eu sabia fazer, meu domínio em combinar técnicas e fazer algo que tivesse minha marca, meu estilo por assim dizer. Só que sem acesso a um scanner, o jeito mais fácil e acessível de transformar minha produção real em um registro digital, foi fotografando com uma câmera digital, e por isso meu dedo aparece segurando a folha no canto inferior esquerdo.

Entendo este momento como de transição, tanto pelas mudanças físicas e psicológicas advindas do período da adolescência e que me traziam questionamentos sobre quem eu era e quem eu queria ser, ao mesmo tempo com a descoberta de novas possibilidades de produção e divulgação daquilo que eu produzia e criava, afinal haviam novos recursos e eu estava me apropriando de seus meios e técnicas. A forma que eu aprendia até então se transformou, não por completo, pois ainda sabia e fazia uso de outros meios para adquirir conhecimento e informação, só que agora não dependia completamente de outros e essa autonomia trouxe certa confusão para alguns colegas, familiares ou professores, pois ainda não haviam se acostumado com essas inovações. Para Palfrey e Gasser (2011) essas modificações na forma de aprender tem total relação com as novas formas de se realizar essas pesquisas e

⁶ Um sistema operacional para computadores de 16/32 bits, criado pela empresa Microsoft.

⁷ Uma ferramenta de busca na rede de internet.

⁸ Comunicador instantâneo da empresa Microsoft que esteve ativo de 1999 a 2013.

⁹ Um software que permite comunicação pela Internet através de conexões de voz e vídeo.

¹⁰ Foi um site de compartilhamento de imagens e fotografias muito comum durante os anos 2000.

¹¹ Um personagem fictício criado pela Sanrio em 1988.

¹² A Sanrio é uma empresa japonesa que cria uma série de design de personagens que são licenciados e vendidos para o mundo todo.

¹³ Uma personagem fictícia criada pela empresa japonesa Sanrio em 1974.

buscas por informações. Os autores especificam por quais razões isso ocorre, afirmando que:

Aprender é muito diferente para os jovens de hoje do que era 30 anos atrás. A internet está mudando a maneira com que as crianças coletam e processam informações em todos os aspectos de suas vidas. Para os Nativos Digitais, “pesquisa”, muito provavelmente, significa uma busca no Google mais do que uma ida até a biblioteca. É mais provável que eles chequem as coisas com a comunidade da Wikipédia ou recorra a um amigo online antes que peçam ajuda a um bibliotecário de referência. Eles raramente, se é que alguma vez, compram o jornal em papel; em vez disso, surfam por enormes quantidades de notícias e outras informações online. (PALFREY e GASSER, 2011. p. 269).

Essa mudança é natural e ocorre durante toda nossa existência como espécie, e continuará acontecendo enquanto ainda estivermos aqui. Nós estamos sempre criando novas formas e meios de nos comunicar, de informar e de ensinar. Sempre buscando o melhor modo de perpetuar nosso conhecimento e nossa história.

Já utilizamos como suporte desses registros as paredes de cavernas, tábuas de pedra e argila, *papiro* entre outros meios e agora temos além dos livros e jornais físicos, os espaços e arquivos digitais, disponíveis em sites, blogs ou na *nuvem*.

Para Palfrey e Gasser “[...] o simples fato de os Nativos Digitais não aprenderem as coisas da mesma maneira que seus pais aprenderam não significa que eles não estejam aprendendo (2011. p. 270). Acompanhar a evolução e as mudanças na forma que aprendemos e ensinamos faz parte da cultura humana, e como tudo que é novo ou desconhecido pode causar estranhamentos é fácil encontrar pontos onde simplesmente não saberemos como corrigir ou evitar alguma falha. Mas mesmo assim isso também é positivo, é de onde surgirão questionamentos e pesquisas, e é como construiremos novos conhecimentos.

Minha adolescência foi, assim como para muitos outros, um período de renovações, dúvidas, incertezas e descobertas. Senti isso repercutir na forma como me comunicava com minha família, amigos e em especial através das minhas produções, que agora já eram pensadas e executadas parcialmente ou completamente no computador, com pesquisas *on-line* e com auxílio de tutoriais ou em fóruns de compartilhamento de informações e dicas para o uso dos programas. Coisas que até então eu só encontraria em um curso ou em um livro, estavam ali, na rede, disponíveis a qualquer momento que eu precisar e ainda com o benefício de poder comparar com outras fontes quase que instantaneamente. Para mim, assim como para Palfrey e Gasser (2011) isso não é algo ruim, pois:

(...) os Nativos Digitais não aprenderem as coisas da mesma maneira que seus avós o fizeram não significa que a maneira como estão aprendendo seja pior. As evidências que temos não indicam que eles aprendam menos do que seus avós, ou mais superficialmente. (...) As pessoas com as quais devemos nos preocupar são aquelas que estão crescendo em uma era digital, mas não estão aprendendo as habilidades sofisticadas de coletar, processar e criar informações, baseadas no que aprendem e compartilham com os outros. (PALFREY e GASSER, 2011, p. 271)

Precisamos então, encontrar caminhos que nos levem a oferecer a estas crianças e jovens, capacidades para além do acessar e assimilar informações e conhecimentos. Há sim muitas coisas que eles podem ensinar a nós, novas plataformas, aparelhos, linguagens entre outras coisas que talvez tenhamos pouco ou nenhum fundamento, mas a educação é isso também, uma via de mão dupla. Mas há também muito que podemos melhorar e facilitar para nossas crianças e jovens, nas questões de julgamento e discernimento do que é verdadeiro, útil, seguro. Analisar tudo isso é um processo que por vezes é cansativo e decepcionante, mas inevitavelmente necessário. Nosso papel como professores será o de indicar, com auxílio das famílias e da escola, como fazer uso das redes e das tecnologias digitais de maneira que possam aproveitar o melhor que elas podem propiciar, se afastando de sites e outros espaços não seguros, para que estudem, pesquisem, aprendam e ensinem como tudo de positivo que a tecnologia tem a oferecer.

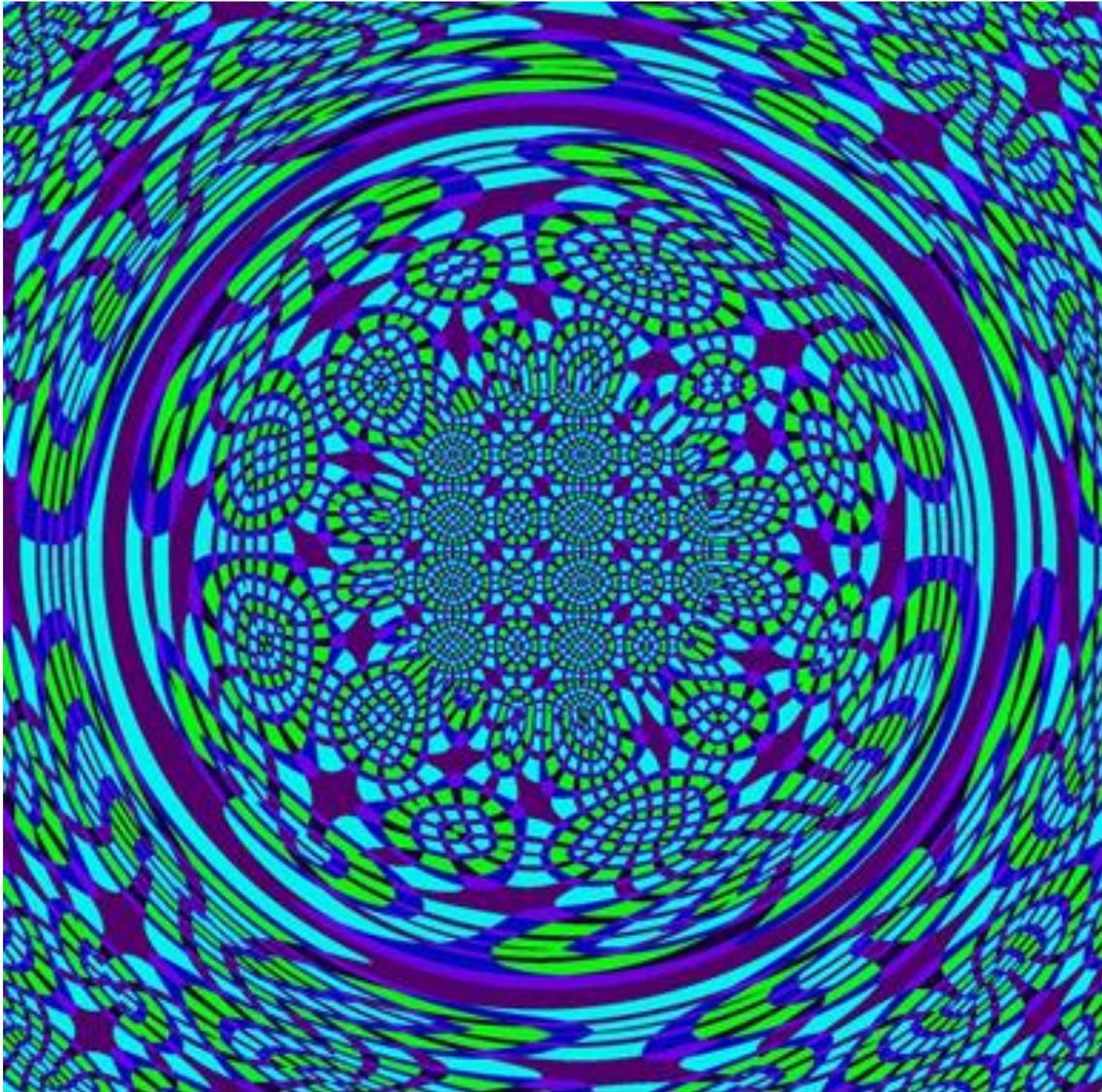


Imagem 3

Gama 1 Coolbe III, Arquivo pessoal, agosto de 2020

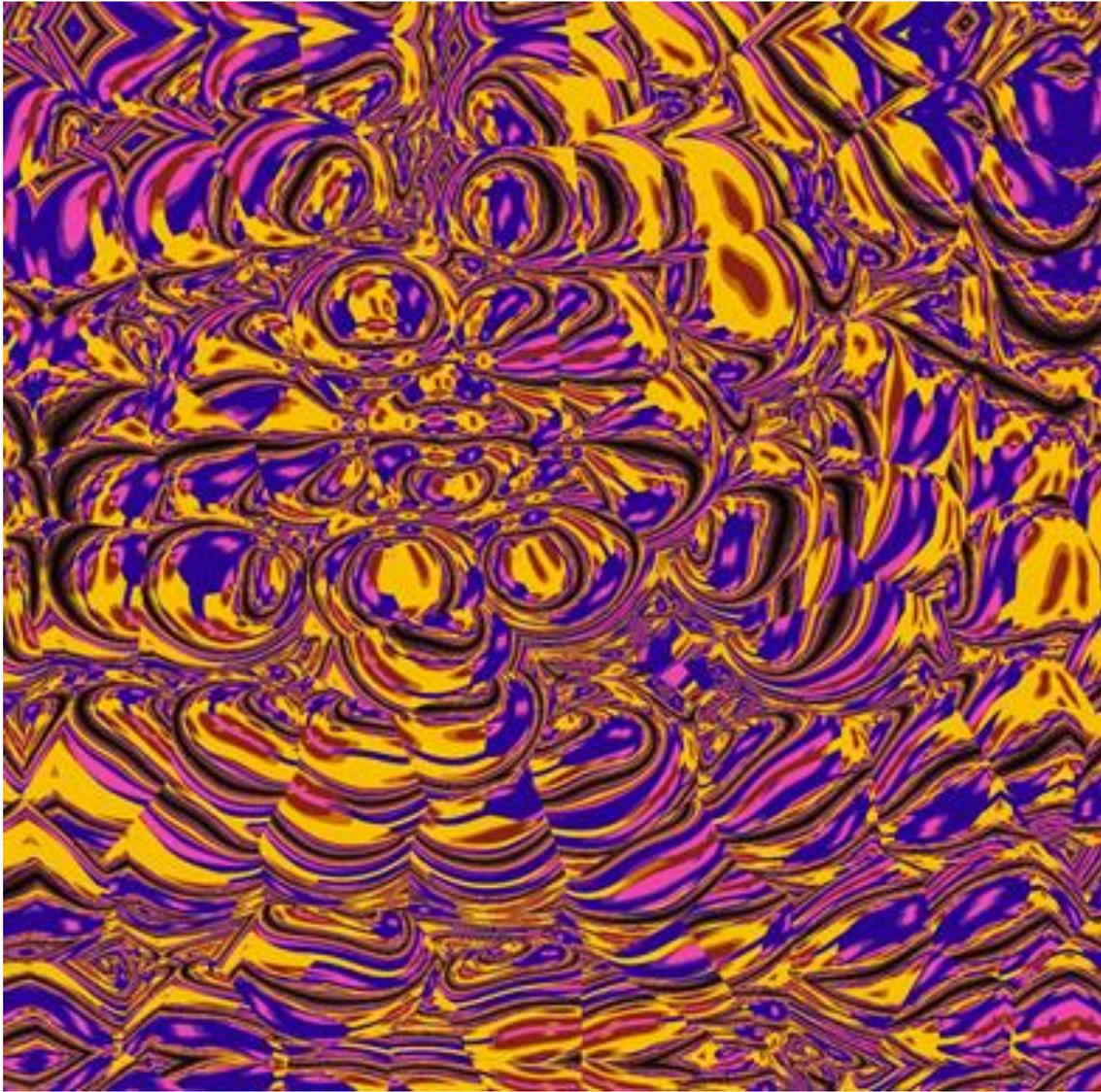


Imagem 4

Gama 2 Coolbe I, Arquivo pessoal, agosto de 2020

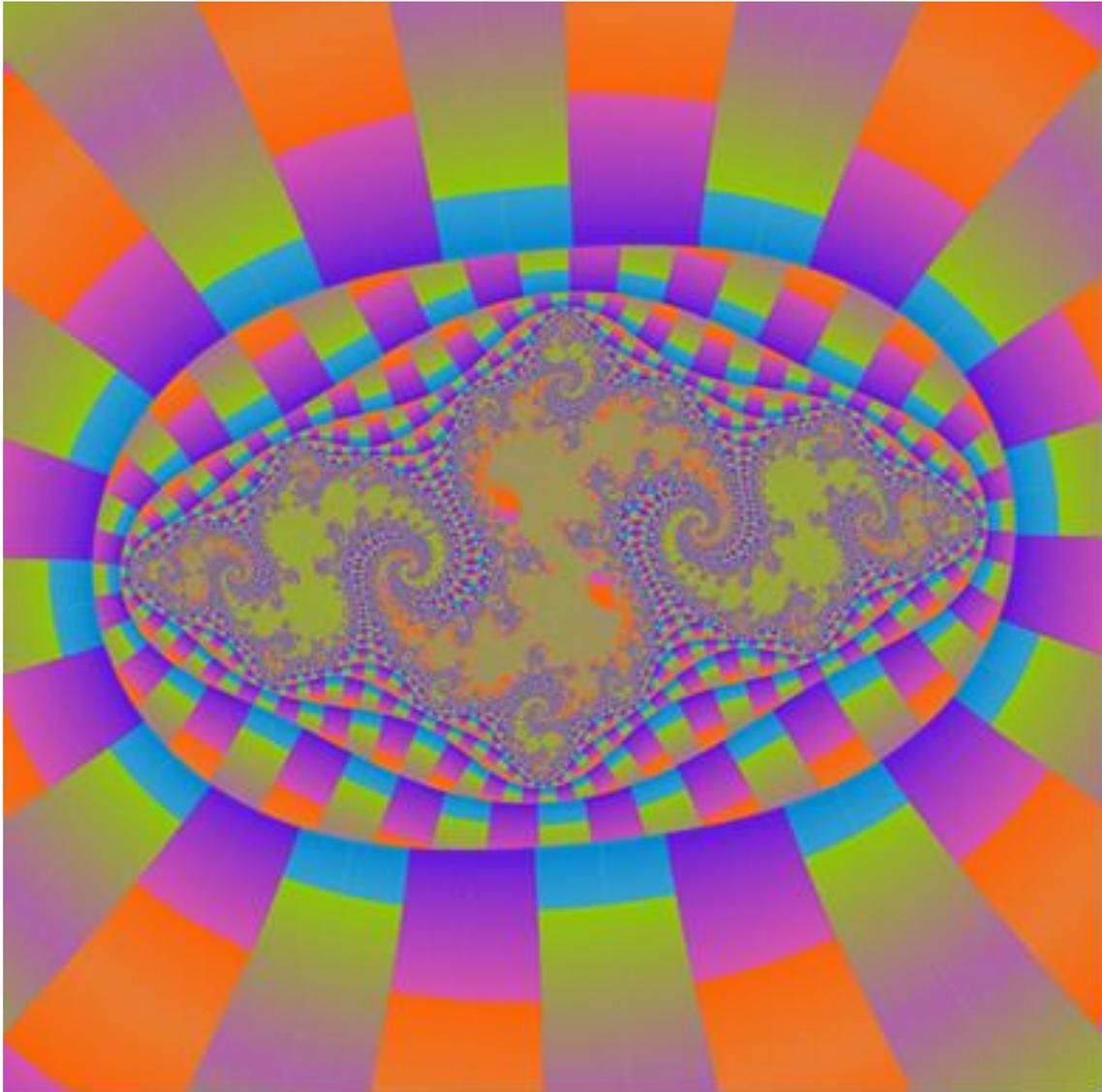


Imagem 5

Gama 3 Coolbe II, Arquivo pessoal, agosto de 2020

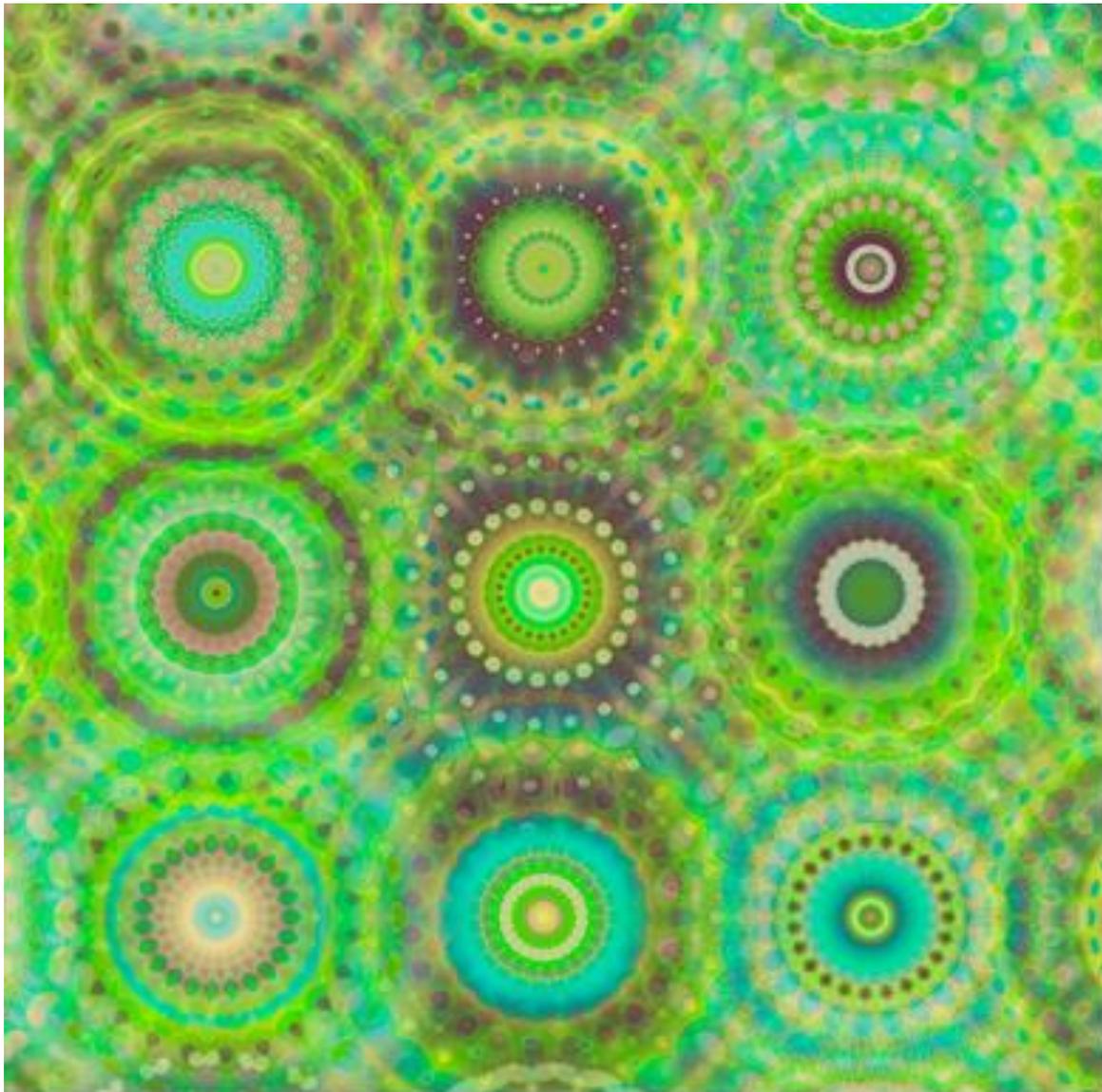


Imagem 6

Gama 4 Coolbe II, Arquivo pessoal, agosto de 2020

Durante meu percurso formativo na graduação em Artes Visuais da UNESC, tive a oportunidade de me aprofundar em algumas técnicas já conhecidas por mim, assim como experienciar outras que tinha tido pouco ou nenhum contato anterior. Entretanto, além das técnicas que são de extrema importância conhecer e encontrar caminhos de como levá-las às aulas de Artes, assim como inclui-las no meu repertório como artista, houve também os estudos e pesquisas sobre a subjetividade, os processos e relevância de se reconhecer como professor-artista. Essas produções

acima, são de um projeto pessoal que intitulei “Coolbe”, e que teve seu início já durante o período da pandemia de Covid.

Foi e está sendo um período difícil para todos, mas para mim nesse caso foi o estopim para falar sobre a importância da luz, das cores e imagens ao mesmo tempo que falo da agonia de estar *preso* em casa, ou no quarto mais propriamente dito. O quarto, ou o *cool be* (ser legal, em tradução livre) é esse cubo que materializo em palitos de picolé, papel celofane furta-cor e fita crepe formando uma escultura. A partir dele vem a busca por imagens *filtradas* por suas transparências, cores e formas e registradas através da fotografia. Nessas fotografias encontrei paletas de cores que foram transferidas para arquivos de imagem digital e posteriormente as modifiquei e editei em aplicativos no *smartphone*¹⁴, produzindo imagens como as quatro apresentadas no início desse capítulo.

Para falar das minhas angústias e inquietações por estar vivendo esta situação, busquei formas de valorizar o que tinha disponível, com técnicas e materiais que me eram acessíveis e com linguagens que tenho familiaridade, afinal tinha também interesse que esse processo fosse prazeroso para mim e que conseguisse encontrar ânimo e motivação para continuar trabalhando, pesquisando, estudando enfim, vivendo. Como forma de expor e divulgar este trabalho, utilizei a rede social *Instagram* para compartilhar partes do processo criativo e da pesquisa, bem como as imagens resultantes desse trabalho.

A presença da tecnologia na minha pesquisa e produção, não estão desconectadas do mundo real nem da minha subjetividade, justamente o oposto, pois ela surge no meu percurso criativo como mais uma das ferramentas possíveis de utilizar para produzir o que imagino. Desde minha infância até a minha graduação, e com certeza depois disso, só pude aprender e conhecer as tecnologias e ferramentas que tive acesso, tanto as que me foram oferecidas por meus pais ou as que precisei me dedicar para acessar, assim como as que me foram oportunizadas no meu processo formativo na educação formal, desde os anos iniciais até a graduação. A escola e a aula de Artes são espaços da educação onde esses instrumentos têm potencial e possibilidades de serem utilizados para ampliar repertórios, reconhecer diferentes linguagens da arte e artistas que trabalham com essas mesmas

¹⁴ Em tradução literal, "um telefone inteligente", considerados híbridos entre celulares e computadores.

ferramentas. Há cuidados a serem tomados, perspectivas a serem revistas e pesquisas a serem feitas antes de um mergulho radical e profundo na inclusão da tecnologia e das redes nos planos de aulas de arte. Palfrey e Gasser aconselham como esse movimento deve acontecer dentro das escolas dizendo que:

Não precisamos de uma remodelação geral na educação para ensinar as crianças que nasceram digitais. Há uma tentação entre aqueles que adoram tecnologia para promover mudanças radicais na maneira como ensinamos os alunos. (...) A aprendizagem sempre terá algumas qualidades persistentes que têm pouco ou nada a ver com a tecnologia. (PALFREY e GASSER U, 2011, p. 276)

Observar os pontos positivos da aproximação da tecnologia com a educação e o ensino da arte será uma constante, assim como identificar onde ela não cabe ou não se faz necessária. Entender que ela é para nós ferramenta de produção, divulgação e comunicação sobre obras, artistas, eventos entre outros elementos da comunidade artística, e que servirá aos nossos planos, projetos e metodologias, se assim quisermos e se julgarmos útil sua presença ali. Não poderemos apenas ignorá-la, sabendo que ela já está difundida e assimilada pela cultura contemporânea e nossa sociedade. Sobre essas decisões e escolhas a serem feitas, Palfrey e Gasser no alertam dizendo:

As ferramentas digitais vão achar seu lugar nas escolas e nas bibliotecas. Já lidamos antes com transições deste tipo. A parte difícil, durante a transição, será discernir o que preservar da educação tradicional e o que substituir por novos processos e ferramentas digitalmente mediados. (PALFREY e GASSER. 2011, p. 284)

Semelhantemente ao que deverá acontecer com o sistema educacional, foram minhas mudanças com as formas que me expressei em minhas produções, adquirindo novas habilidades e dominando novas ferramentas, escolhendo aquilo que acreditava me beneficiar e facilitar em meus processos criativos, deixando que o novo chegasse e me atravessasse, mas retendo apenas o que me era útil e me gerasse algum tipo de crescimento. A educação que meus pais me ofereceram e oportunizaram, na Arte, na Língua Portuguesa entre outros elementos das linguagens humanas, meu interesse e busca por conhecimento sobre o computador, seus programas de edição, meu método de estudo e pesquisa nos tutoriais da internet, minha adolescência e suas questões pertinentes de auto identificação, sensação de pertencimento e busca por reconhecimento, minha entrada e todo percurso da graduação, aulas práticas,

teóricas, estágios e bolsas que participei. Histórias e memórias que me marcaram e me afetaram e que hoje percebo-as na forma como me expresso e me comunico com o mundo, seja através das produções artísticas, desta pesquisa ou em uma postagem no *Twitter*¹⁵. Modificaram e continuam modificando meu jeito de me comunicar com a sociedade.

A escola e as aulas de Artes também são esses espaços possíveis para que estudantes como eu possam encontrar formas de se expressarem e darem forma, cor, luz e volume ao que pretendem comunicar, e a tecnologia e as redes são mais uma dessas ferramentas disponíveis. Nós professores somos os mediadores responsáveis por permitir esses acessos. Estamos nós professores de Artes, dispostos e capacitados a incluir a tecnologia e suas possibilidades criativas e de comunicação em nossas aulas, dando assim oportunidade para que os estudantes se apropriem dessas ferramentas?

¹⁵ Uma rede social e um servidor para microblogging, que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos.

5 - ENSINO DA ARTE E TECNOLOGIA

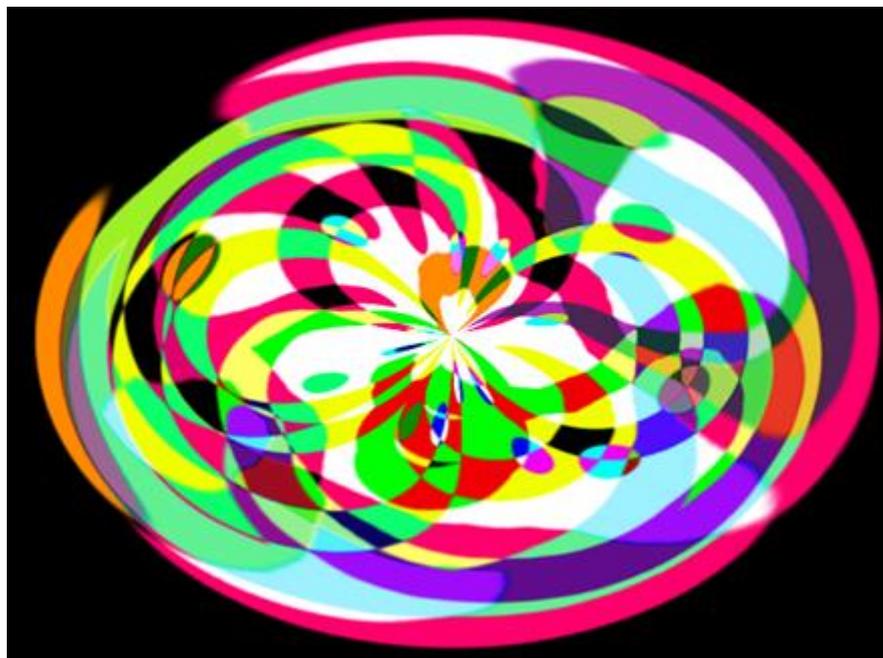


Imagem 7

“Pysicodelic”, Arquivo pessoal, 2006

Quando descobri a possibilidade de criar imagens completamente digitais, tudo que queria era explorar ao máximo essas perspectivas inovadoras. Deixei de lado os materiais físicos para buscar entender as ferramentas que agora tinha acesso e quais formas, efeitos e resultados elas me trariam. A produção acima, a primeira utilizada nessa pesquisa com título graças a necessidade de salvar o arquivo com um nome, foi feita inteiramente no *Photoshop*¹⁶ e a partir de técnicas aprendidas em tutoriais encontrados na internet. Estudei e aprendi graças aos acessos que me foram possibilitados e o meu interesse no assunto. As produções artísticas são, assim como os processos de ensino aprendizagem, formas de comunicação, expressão, linguagem. Para que compreendamos e sejamos compreendidos é necessário

¹⁶ Software caracterizado como editor de imagens bidimensionais desenvolvido pela Adobe Systems.

entendermos os signos, os símbolos, os ícones e suas definições dentro dos contextos dessa linguagem, para que assim estejamos aptos a dialogar, apresentar ideias e assimilar as que nos são expostas. E a linguagem por não ser estática e estar em constante mudança, deve ser incessantemente revista e revisitada para estarmos os mais modernizados e atualizados em seus conceitos.

Tanto para o artista quanto para o professor de Artes, isso é primordial. Estar inteirado das técnicas, aparatos, tecnologias e ferramentas disponíveis para a criação, comunicação, pesquisa e experiência em arte, trará suas produções para o campo contemporâneo, e do mesmo modo suas aulas. Nunca diminuindo ou menosprezando as técnicas clássicas ou tradicionais, justamente o contrário, elucidando suas relevâncias e méritos para que hoje nos encontremos onde estamos com relação ao conhecimento humano e suas tecnologias, favorecendo assim também a valorização do nosso histórico-social e da nossa cultura. Tavares (1995) sugere que a tecnologia seja explorada pelos artistas, e aqui incluo também o professor-artista e o professor de Artes, a fazer uso delas com toda a criatividade e liberdade que a linguagem da arte nos possibilita, dizendo que:

Propomos, assim, que o "inventar" com os recursos eletrônicos estaria justamente em explorar as potencialidades oferecidas pelos novos meios, aliadas a capacidade do pensamento humano, no sentido de fazer brotar, da materialidade desses meios, (...) traduzida por sua vez, numa forma que toma existência ao se materializar. Deste modo, sobressai uma tendência de criar, pautada numa atitude qualitativa e inovadora, considerada sob o prisma da "arte como tecnologia". (TAVARES, 1995, p.23)

Para que as inovações aconteçam no ensino da arte, bem como na produção artística, e aconteçam de maneira efetiva, será sempre crucial que se leve em consideração o tempo-espaço em que se está localizado, quais as tecnologias disponíveis, que momento histórico estamos vivenciando, quem são os indivíduos envolvidos nos processos, presencialmente ou não e quais as culturas ativas nessa contemporaneidade. Uma aula ou produção artística desconectada do *presente-presente* já está obsoleta e descolada do real sentido de se produzir arte ou um plano de aula. Mesmo assim, na educação só vem a calhar incluir a tecnologia quando esta vier para ser suporte e dar legitimidade as metodologias educacionais pretendidas. Palfrey e Gasser nos alertam e sugerem mudanças na forma como é comumente encarada a tecnologia nos currículos educacionais, afirmando que:

A coisa mais importante que as escolas podem fazer não é usar mais tecnologia no currículo, mas usá-la de modo mais eficiente. Devemos

experimentar formas em que a tecnologia deva ser parte do currículo do dia a dia nas escolas – mas apenas onde ela cabe. A tecnologia só deve ser aplicada em apoio à nossa pedagogia, não por si só. (PALFREY e GASSER , 2011. p. 277).

Será nossa responsabilidade como professores, buscar equilibrar e adequar o quanto a tecnologia e as redes serão úteis e necessárias dentro de nossos planos e projetos de aula. Para nós, das Artes, temos ainda o compromisso de encontrar nos artistas e em nós mesmos e nossas produções, referências que mostrem como é para nós e para a arte as relações com a tecnologia, no que ela influencia e de que forma é influenciada também. Estes serão sempre retratos da contemporaneidade, desse *presente-presente*, que não se repete nem se iguala, que terão marcas únicas de seu tempo-espço, suas culturas e suas ideologias. Ferraz e Fusari (1993) falam desses ofícios da arte e do artista e seus vínculos com o que é humano e com o planeta que habitamos, alegando que:

Assim, num contexto histórico social que inclui o artista, a obra de arte, os difusores comunicacionais e o público, a arte apresenta-se como produção, trabalho, construção. Nesse mesmo contexto a arte e a representação do mundo cultural com significado, imaginação. E, é interpretação, é conhecimento do mundo; é, também, expressão dos sentimentos, da energia interna, da efusão que se expressa, que se manifesta, e se simboliza. A arte e movimento na dialética da relação homem-mundo. (FERRAZ e FUSARI, 1993. p. 19.)

Dar significado e buscar formas de interpretar o mundo, são alguns dos atributos designados ao artista. De maneira semelhante cabe também ao professor de Artes se apropriar de seu *presente-presente* e do histórico-social de seus estudantes, para criar aulas que comuniquem e dialoguem com os mesmos. Agora, se as atribuições do artista são estas de se apropriar do que é do seu entorno e se expressar de forma transformadora, qual seriam paralelamente as atribuições desse professor de Artes? Para responder tal questão Ferraz e Fusari assumem que:

(...) é atuar através de uma pedagogia mais realista mais progressista que aproxima os estudantes do legado cultural e artístico da humanidade permitindo assim que tenham conhecimento dos aspectos mais significativos de nossa cultura, em suas diversas manifestações. E para que isso ocorra efetivamente, é preciso aprofundar estudos e evoluir no saber estético e artístico os estudantes têm o direito de contar com professores que estudem saibam arte vinculada a vida pessoal, regional nacional e internacional. ao mesmo tempo, o professor de arte precisa saber o alcance de sua ação profissional, ou seja saber que pode concorrer para que seus alunos também elaborem uma cultura estética e artística que expresse com clareza a sua vida na sociedade. (FERRAZ e FUSARI, 1993. p. 49).

Propiciar aos estudantes, ambientes que favoreçam a produção criativa, permitindo que suas expressões carreguem as marcas de suas experiências pessoais e em comunidade é um direito deles, e nosso compromisso como professores que acreditam no potencial e na legitimidade de suas singularidades.

A tecnologia e a rede serão aqui, recursos que podem impulsionar esses processos criativos, ampliando a gama de opções de como eles poderão construir seus discursos e apresentar suas ideias. Assim como papel e lápis, cola e tesoura, tinta e pincel, todos tem seu espaço e utilidade, e não é diferente com as ferramentas digitais. Elas não só podem contribuir em espaços onde o acesso ou a possibilidade de utilização de algum material físico não seja possível, como agregar ao que já é acessível no espaço físico. Existem aplicativos e programas como o *Pottery*¹⁷, por exemplo, que é um jogo que permite a modelagem, queima e pintura de vasos de cerâmica virtuais, que pode ser tanto utilizado como uma extensão da experiência já vivenciada pelos estudantes em aulas anteriores com contato real com a argila, bem como com turmas que não tenham essa possibilidade de acesso, permitindo um aprendizado por meio de um simulador. Mesmo assim, Palfrey e Gasser nos alertam que esse pode sim ser um processo complexo, mas com benefícios, dizendo que:

Esse modo de ensinar os alunos encorajando seus talentos para a criatividade online sem dúvida apresentará desafios para muitos professores que não se sentem à vontade no mundo digital. Mas a recompensa pode ser substancial, tanto para o aluno quanto para o professor. (PALFREY e GASSER, 2011. p. 278)

A busca por equilíbrio quanto ao uso de novas tecnologias e ferramentas digitais é um dos papéis do professor e das bases metodológicas da educação. Tudo necessita de tempo, testes, ponderações e avaliações. Não é porque existem que devem ser colocadas em toda oportunidade, como se o fato de estarem lá melhorasse ou revolucionasse o projeto em que foram inclusas. Para que seja positivo esse relacionamento e aproximação tão necessária, do ensino da arte com a tecnologia, a presença dessa última precisa ser coesa, estar em harmonia com a metodologia escolhida e conectada aos objetivos da proposta apresentada. Se o objeto de estudo for a *Land Art*¹⁸, fará muito mais sentido uma saída a campo, se possível num espaço

¹⁷ Jogo eletrônico de simulação da empresa Infinite Dreams para aparelhos com sistemas iOS, Wii, Nintendo DS, Symbian, Mac OS Classic e Android.

¹⁸ Movimento artístico que tem como principal característica a utilização de recursos provenientes da natureza para a criação de um conceito, produção ou instalação.

com elementos da natureza acessíveis para que haja coerência com o tipo de arte que é o assunto da proposta. No entanto isso não impede a presença da tecnologia para estudar o mesmo assunto, pois pode haver a possibilidade de a escola não ter acesso ou não permitir a saída dos estudantes, ou ainda mesmo permita, que haja a necessidade da continuidade das pesquisas da turma passarem pelos espaços da biblioteca, da internet e de outros meios de aquisição de informações e de conhecimento. Já existem nas metodologias e tecnologias comumente utilizadas muito o que ser aproveitado e continuado, só não podemos deixar que o comodismo ou as dificuldades que possam surgir nos impeçam de conhecer e aprender com o *novo*. Novamente Palfrey e Gasser nos alertam desse impulso que por vezes toma conta de pessoas como eu, que são fãs da tecnologia e desejam a presença dela cada vez mais e em todas as áreas de que:

As coisas que as escolas e os professores fazem melhor não devem ser descartadas na pressa de usar a tecnologia na sala de aula. Em toda área, há aspectos do currículo que devem ser ensinados sem telas e conexões com a rede. (PALFREY e GASSER, 2011. p. 276)

Então entendo que a procura agora de todos nós enquanto futuros professores, e mais especificamente da educação em arte, deve ser pelo equilíbrio da presença da tecnologia nos planos de aula e no ensino de técnicas de produção artística. Não a demonizando nem a deixando de lado, pois ignorá-la na contemporaneidade é praticamente impossível e inviável, nem a endeusando como solução a tudo e a todas as questões, pois há ainda muito o que aprender e aproveitar nos processos de ensino-aprendizagem que estão fora dos espaços digitais e virtuais.

6 - PROJETO DE CURSO

Título

Tecnologia e Arte: diálogos sobre o possível na educação

Público Alvo

Professores de Arte com interesse em utilizar a tecnologia em suas aulas.

Justificativa

Se na nossa vida, o dia a dia já está repleto de interações relevantes acontecendo por meios digitais, sejam políticos, religiosos, artistas e estudantes, nós professores não podemos nem devemos ignorar sua importância para a sociedade contemporânea. Mas muitas vezes o medo de errar a mão na medida a ser adicionada de tecnologia em nossos planos ou projetos, nos afastam da possibilidade de encontrar ferramentas úteis e que aproximem os estudantes dos assuntos levados a mediação por nós. Para Kenski, a qualidade na educação está completamente relacionada com o quanto conhecemos e aplicamos esses conhecimentos nos processos de ensino aprendizagem, afirmando que:

As medições feitas entre o seu desejo de aprender, o professor que vai auxiliar você na busca dos caminhos que levem a aprendizagem, os conhecimentos que são a base desse processo e as tecnologias que vão lhe garantir o acesso e as articulações com esses conhecimentos configuram um processo de interação que define a qualidade da educação. (KENSKI, 2007, p 46)

Portanto, se faz necessário que compreendamos os pontos positivos e negativos dessa interação entre tecnologia, arte e educação, que conheçamos histórias de quem já fez uso dessa primeira em suas aulas, quais as dicas ou sugestões que podem compartilhar, quais dúvidas surgiram a partir dessas experiências e o que sentem que mudariam na forma de executar seus projetos. Dessa forma entendo que um encontro onde essas práticas e incertezas sejam o centro do debate, gerando mais confiança em quem ainda não as utiliza e possibilitando a troca e o aconselhamento mútuo, como dizemos na expressão popular, *trocando figurinhas*.

Objetivos: Possibilitar encontros e discussões entre professores, sobre as formas que os artistas e eles próprios utilizam a tecnologia para comunicar-se e produzir seus trabalhos e pesquisas; encontrar pontos em comum com a presença da tecnologia em suas aulas; debater como a tecnologia já está e como consideram que deveria ser inserida nas escolas e principalmente nas aulas de Artes.

Metodologia: O convite para o encontro será enviado às escolas para que repassem a seus professores com algumas semanas de antecedência. Tal reunião acontecerá em uma noite de um dia da semana a ser definido, a partir da disponibilidade dos interessados, num local que seja de acesso fácil e intermediário aos que participarão. O encontro terá a duração média de 3 a 4 horas, conforme for confortável ao grupo presente, com um período reservado para uma pausa e um espaço onde será servido um café. Num círculo ou como for possível para que todos estejam se vendo e ouvindo, apresentarei os principais elementos discutidos em minha pesquisa, questionando quais as dificuldades encontradas por eles ao introduzir a tecnologia em suas aulas e quais soluções já encontraram para as mesmas, favorecendo para que compartilhem suas experiências e aprendam uns com os outros. Solicitarei a autorização para que permitam que eu anote ou registre de alguma outra forma suas falas, questões e soluções apresentadas, para que possa dar continuidade a minha pesquisa a partir de suas vivências e práticas, assim como aproveitá-las em minhas aulas futuras.

Referências

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** Campinas: Editora Papirus, 2007. 141p.

7 - CONCLUSÃO

Quando essa pesquisa era apenas um rascunho, uma proposta, sua abrangência e seus campos de conhecimentos era enorme. Queria abraçar tudo aquilo, mas ainda bem que fui sendo aconselhado e questionado por meus professores e orientadores a ir mais a fundo, mesmo que isso acarretasse em certos recortes necessários para que a pesquisa fosse possível no prazo que tinha para tal. Não imaginava que o que viria a seguir, seria esse percurso de autoconhecimento, de descobertas sobre a tecnologia digital na educação, sobre minhas produções artísticas e meu papel como professor-artista. Ao observar diversos períodos da minha história e a forma como me expressei artisticamente em cada um deles, percebo a importância do registro, do acesso as tecnologias e da experiência. Para meu “eu” artista, as técnicas e meios utilizados, são parte também do processo de pesquisa e da experimentação, me possibilitando resultados inesperados e surpreendentes. Já para meu “eu” professor, estar inteirado das possibilidades tecnológicas tanto para a execução das aulas como para a produção artística, é uma das formas de proporcionar a mais atualizada e completa aula de Artes que eu conseguir.

A tecnologia digital já está sendo utilizada para produção e divulgação de materiais artísticos por diversos criadores, que fazem dela sua aliada na promoção e circulação de seu material. De forma semelhante, nós professores (e professores-artistas) temos nela uma alternativa poderosa e que tem muito a agregar a nossos projetos e planos de aula. Ainda não temos, no entanto, fórmulas mágicas ou receitas nos dizendo que porcentagem acrescentar de tecnologia em nosso trabalho, nosso trabalho será também o de pesquisadores, fazendo testes, questionando a outros e a nós mesmos e buscando aprender com os possíveis erros, sempre. A busca é pelo equilíbrio e o que faça sentido, que apoie nossas metodologias e nossos objetivos. Nesse percurso vamos encontrando diálogos possíveis entre a tecnologia, a educação e o ensino da arte, sempre buscando formas de harmonizar a educação tradicional e a presença das tecnologias nos planejamentos e projetos de aulas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BUENO, Belmira Oliveira. **O método autobiográfico e os estudos com histórias de vida de professores: a questão da subjetividade**. Educ. Pesqui. [online]. 2002, vol.28, n.1, pp.11-30. Disponível em <<https://www.scielo.br/pdf/ep/v28n1/11653.pdf>> Acesso em 30 de outubro de 2020

FUSARI, Maria Felisminda de Resende e; FERRAZ, Maria Heloisa Correa de Toledo. **Arte na educação escolar**. São Paulo: ed. Cortez, 1992-1993. 151 p.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Editora Papirus, 2007. 141p.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia** – Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 84 p.

MARQUES, Valéria; SATRIANO, Cecilia **Narrativa autobiográfica do próprio pesquisador como fonte e ferramenta de pesquisa**. Linhas Críticas, vol. 23, núm. 51, junio-septiembre, 2017, pp. 369-386 Universidade de Brasília; Brasília, Brasil; Disponível em <<https://www.redalyc.org/pdf/1935/193554180008.pdf>> Acesso em 3 de novembro de 2020

MOREIRA, Antonio Flavio Barbosa; KRAMER, Sonia. **Contemporaneidade, educação e tecnologia**. Educ. Soc., Campinas, vol. 28, n. 100 - Especial, p. 1037-1057, out. 2007. Disponível em <<https://www.scielo.br/pdf/es/v28n100/a1928100.pdf>> Acesso em 1 de novembro de 2020

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011. Disponível em <<https://bookshelf.vitalsource.com/#/books/9788536325354//>> Acesso em 23 de outubro de 2020