



Licenciatura em
**ARTES
VISUAIS**
com ênfase em
DIGITAIS

Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

Ensinando com tecnologia: uma possibilidade no ensino da Arte.

André Martinez Rodrigues

Ilhéus
2018

André Martinez Rodrigues

Ensinando com tecnologia: uma possibilidade no ensino da Arte.

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Sob a orientação do Professor Felipe de Brito Lima.

Ilhéus
2018

FOLHA DE APROVAÇÃO

André Martinez Rodrigues

Ensinando com tecnologia: uma possibilidade no ensino da Arte.

Aprovada em 29/09/2018

Banca Examinadora:

Felipe de Brito Lima (UFRPE)

Presidente e Orientador(a)

Amália Maria de Queiroz Rolim (UFRPE)

Examinador(a)

Rafael Pereira de Lira (UFRPE)

Examinador(a)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus que é a direção da minha vida. A minha família, em especial a minha mãe Luciana por estar sempre presente.

Ao professor Felipe de Brito Lima, meu orientador, por ter estimulado em mim o desejo de buscar o conhecimento através da pesquisa e leituras sugeridas ao longo dessa caminhada.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar contribuições das tecnologias educacionais para o ensino de conteúdos curriculares da disciplina de Arte. Para isto, propõe-se refletir acerca do potencial pedagógico de recursos tecnológicos para o ensino de Arte e avaliar situações de aprendizagem propostas a partir da integração de recursos tecnológicos. O referencial teórico da pesquisa aborda o ensino de Arte nas escolas, considerando seus objetivos, contribuições e abordagens adotadas, assim como tecnologias digitais aplicadas à prática pedagógica. Os procedimentos metodológicos incluem a implementação de uma intervenção pedagógica caracterizada pelo uso de ferramentas tecnológicas junto a uma turma de ensino médio de uma escola no interior do estado da Bahia. Os dados obtidos indicam contribuições das ferramentas tecnológicas para a prática pedagógica e permitem constatar diferentes posicionamentos docentes acerca do uso das TICs nas aulas de artes.

Palavras-chave: tecnologias; ensino; arte.

ABSTRACT

The aim of this study is to analyze contributions of education technologies to the teaching of Arts. Therefore, it's suggested a reflection about the pedagogical potential of technological resources for the teaching of Arts and a evaluation of learning scenarios designed based on the integration of these resources. The theoretical framework comprehends the teaching of Arts in schools, considering its goals, contributions and approaches adopted as well as digital technologies applied to the teaching practice. Methodological procedures include the implementation of a pedagogical intervention characterized by the use of technological tools with a group high school students at a school located in the countryside of the state of Bahia. Data obtained point to technological tools' contributions to teaching practice and reveal different teacher perspectives about the use o ICT in Art lessons.

Keywords: technologies; teaching; art.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. O ENSINO DE ARTE.....	10
2.1 Objetivos do ensino de Arte nas escolas.....	10
2.2 Contribuições do ensino de Arte: por que aprender artes?.....	12
2.3 Abordagens adotadas no ensino de Arte ao longo da história.....	13
2.4 O perfil e os desafios dos docentes	15
3. TECNOLOGIAS DIGITAIS E O ENSINO DE ARTES.....	18
3.1 O ensino de Arte na era das TICs	18
3.2 O perfil e as expectativas do aprendiz nas aulas	19
3.3 Contribuições da tecnologia para o ensino de Arte.....	20
3.4 Exemplos de ferramentas tecnológicas aplicadas ao ensino de Arte....	21
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	22
4.1 Descrição do contexto da pesquisa	22
4.2 Os participantes	23
4.3 A abordagem interventiva desenvolvida.....	23
4.5 Métodos e técnicas de obtenção de dados para avaliar efetividade da intervenção	25
4.6 Descrição dos procedimentos e cronograma da pesquisa.....	26
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	27
5.1 Aspectos observados ao longo da execução da Atividade 1.....	27
5.2 Aspectos observados ao longo da execução da Atividade 2.....	28
5.3 Dados obtidos através das entrevistas com os docentes.....	29
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS	32
APÊNDICE 1	35
APÊNDICE 2	38

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa trata da inserção de ferramentas tecnológicas na prática pedagógica e descreve uma experiência realizada com uma turma do Ensino Médio em uma escola do interior da Bahia, que trabalha com ensino integrado a cursos profissionalizantes. A proposta da pesquisa surgiu a partir da observação das dificuldades de alguns professores ao lidar com o uso das novas tecnologias em sala de aula.

No mundo atual, a cada dia surgem e são apresentadas aos jovens novas ferramentas que, adaptadas, podem ser utilizadas com finalidades educacionais nas escolas e salas de aula. Neste sentido, estamos diante de um novo desafio no que diz respeito ao uso das novas tecnologias no ensino de artes: como tornar possível para o professor essa realidade?

A incorporação dessas novas formas de ensino e aprendizagem não tem sido simples nem facilmente assimiladas. Assim, muitos professores ainda não reconhecem as possibilidades trazidas pela Web e outros tantos ainda não sabem como utilizá-los ou preferem não fazê-lo efetivamente. Desta forma, a utilização dos recursos tecnológicos para a produção artística pelos alunos se torna um grande desafio.

Com base nestas considerações, este estudo adota como objetivo analisar contribuições das tecnologias educacionais para o ensino de conteúdos curriculares da disciplina de Arte. Para isto, propõe-se refletir acerca do potencial pedagógico de recursos tecnológicos para o ensino de Arte e avaliar situações de aprendizagem propostas a partir da integração de recursos tecnológicos.

A presente pesquisa está estruturada ao longo de cinco outros capítulos. Os Capítulos 2 e 3 compõem o bloco teórico do estudo e tratam respectivamente do Ensino de Arte, considerando seus propósitos e objetivos pedagógicos e das Tecnologias Digitais aplicadas à prática pedagógica no âmbito deste componente curricular.

O Capítulo 4 corresponde ao bloco metodológico da pesquisa, no qual são descritos o local do estudo, seus participantes e os procedimentos adotados buscando atingir os objetivos. Por fim, no Capítulo 5 são discutidos os resultados obtidos a partir da implementação dos procedimentos metodológicos, e em seguida, são apresentadas as Considerações finais.

É fundamental repensar a prática pedagógica trilhando caminhos que favoreçam a integração da arte com as TICs, e que possibilitem novas abordagens para o ensino

da arte na escola. O desejo inerente à condução deste trabalho é de estimular a reflexão acerca do uso de ferramentas tecnológicas no ensino de Artes como instrumentos de mediação e promoção da interação nos processos de ensino aprendizagem.

2. O ENSINO DE ARTE

Neste capítulo será discutido o ensino da arte, para tanto é pertinente entender que segundo Barbosa (2010) o ensino da arte no Brasil esteve presente no currículo escolar desde o século XIX, sendo que este veio passando por diversas mudanças até a realidade atual, em 1971 garantiu o direito a obrigatoriedade no currículo escolar pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) de 1º e 2º graus nº 5.692/71. Em 1987 foi criada a Federação Nacional dos Arte-Educadores do Brasil (FAEB) e no ano de 1996 a LDB dispunha que “§ 2º O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (BRASIL, 1996, s/p).

Para Peres (2017) a elaboração Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) deram força ao ensino da arte, já que está representada como uma área de conhecimento humano, contendo todas as especificações para o suporte ao seu ensino. O autor ainda diz que em 2015 com a elaboração da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) “o ensino de Arte perde a posição de área e é alocado na área de Linguagens, junto às disciplinas de Língua Portuguesa, Língua Estrangeira e Educação Física” (p.4).

2.1 Objetivos do ensino de Arte nas escolas

O ensino da arte nas escolas públicas está amparado pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9394/96) que determina que esta seja uma disciplina obrigatória. Desta forma, o professor de Arte tem um grande desafio em desenvolver ações educativas que estimulem crianças, jovens e adultos a se interessarem por essa disciplina que na educação básica visa promover o desenvolvimento cultural.

De acordo com os objetivos contidos no PNC do ensino fundamental nos dois primeiros ciclos os alunos devem ser capazes de:

Expressar e saber comunicar-se em artes mantendo uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas.

Compreender e saber identificar a arte como fato histórico contextualizado nas diversas culturas, conhecendo respeitando e podendo observar as produções presentes no entorno, assim como as demais do patrimônio cultural e do universo natural, identificando a existência de diferenças nos padrões artísticos e estéticos.

Compreender e saber identificar aspectos da função e dos resultados do trabalho do artista, reconhecendo, em sua própria experiência de aprendiz, aspectos do processo percorrido pelo artista. (BRASIL, 1997, p. 39)

Já nos dois últimos ciclos do ensino fundamental os objetivos de acordo com o PNC, os alunos devem ser capazes de não só compreender a arte, mas de produzi-las nas suas diversas linguagens artísticas, como pode ser verificado nos seguintes objetivos:

Experimentar e explorar as possibilidades de cada linguagem artística;
 Compreender e utilizar a arte como linguagem, mantendo uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas;
 Observar as relações entre a arte e a realidade, refletindo, investigando, indagando, com interesse e curiosidade, exercitando a discussão, a sensibilidade, argumentando e apreciando arte de modo sensível;
 Identificar, relacionar e compreender diferentes funções da arte, do trabalho e da produção dos artistas. (BRASIL, 1997, p. 48)

Após a conclusão do ensino fundamental a disciplina de artes deve garantir que os educandos vivenciem e compreendam os diversos aspectos da arte em música, artes visuais, teatro e dança. No ensino médio a disciplina deve garantir a continuidade, aprendizagem e aperfeiçoamento dos conhecimentos, para que os adolescentes, jovens e adultos possam entender, cada vez mais, como a arte faz parte do seu cotidiano, sua importância nas transformações sociais. Já que uma das competências do estudante do ensino médio conforme o novo PCN é “dominar aspectos relativos à construção e execução prática das produções artísticas, considerando as categorias materiais, ideais e virtuais”, além de “expressar e comunicar ideias e sentimentos por meio de linguagens artísticas”, para que assim o aluno venha a

entender as funções social, cultural e educativa da arte, compreendendo-as como construções pelas quais diversos agentes sociais – artistas, críticos de arte, educadores, governantes, legisladores, patrocinadores, pesquisadores, políticos, profissionais de instituições culturais e educacionais – são responsáveis. (BRASIL, 1997, p.191)

Portanto no que tange o ensino da arte é possível afirmar que o discente possui a oportunidade de aprender para a vida, já que a arte articula várias formas de saber e

permite que a interpretação de mundo seja consistente, baseados na sua aplicação teórico-prática.

2.2 Contribuições do ensino de Arte: por que aprender artes?

A grande contribuição da arte de acordo com os PNC e que está presente na vida das pessoas, tanto nas manifestações artísticas em si como nos objetos de seu cotidiano, na arquitetura, no urbanismo, nos meios de comunicação, é a mistura do concreto e do abstrato mesclando-se ao vivo podendo ser observado, compreendido e apreciado. Isso ocorre quando se dá a interação da obra artística com o ser humano, estimulando a sua imaginação e seus processos criativos, possibilitando a convivência harmoniosa com seus semelhantes, respeitando as diferenças, a diversidade e aprendendo modificar sua realidade.

Através da arte se dá o encontro da forma e significado. Esta passa a ser instrumento de vida na busca do entendimento de quem somos, onde estamos e o que fazemos no mundo. Conforme entrevista cedida à revista *Época*, Ana Mae Barbosa (2016), uma das principais referências em arte-educação no Brasil, ao falar sobre a importância do ensino da arte nas escolas diz:

É absolutamente importante o contato com a arte por crianças e adolescentes. Primeiro, porque no processo de conhecimento da arte são envolvidos, além da inteligência e do raciocínio, o afetivo e o emocional, que estão sempre fora do currículo escolar. A minha geração fez sua educação emocional a partir de filmes de Hollywood, o que é uma barbaridade. Não se conversava sobre sentimentos na escola. Segundo, porque a arte estimula o desenvolvimento da inteligência racional, medida pelo teste de QI. O pesquisador Janes Catteral estudou a influência da aprendizagem de arte na inteligência, que será aplicada a qualquer outra disciplina. Além disso, grande parte da produção artística é feita no coletivo. Isso desenvolve o trabalho em grupo e a criatividade (s/p).

Aprender arte vai além de identificar artistas e obras em suas estéticas. A construção desse conhecimento ultrapassa limites, pois envolve o desenvolvimento do pensamento crítico, estimula e a capacidade de relacionar os conteúdos próprios da arte com outras instâncias da existência humana.

Uma sociedade mais próxima da arte forma cidadãos mais criativos, capazes de rever e renovar seus valores a partir de questões que tocam a todos, que fazem parte do

processo, o que influencia diretamente sua qualidade de vida e capacidade de sensibilizar as suas necessidades.

2.3 Abordagens adotadas no ensino de Arte ao longo da história

O ensino da arte no Brasil passou por diversas mudanças e entendimentos até os dias atuais. Para entender um pouco mais sobre isto é importante salientar que o ensino da arte veio para o Brasil desde a época dos jesuítas, é claro que neste período histórico a arte estava atrelada a catequização. Com o passar do tempo a educação passou a ser responsabilidade do estado e o ensino da arte mesmo que informalmente voltou-se para a necessidade de mão-de-obra, ficando focado apenas no ensino do desenho.

Para Cardoso (2003), o segundo momento da reforma educacional do Brasil, ocorreu através da lei de 06 de novembro de 1772, destinada a reforma da universidade e também com o intuito de sanar vários problemas ocorridos na implantação da etapa anterior. A missão francesa no país foi algo de importância impar para o ensino das artes, já que a Academia Imperial de Belas Artes e a Escola Real das Ciências, Artes e ofícios foram criadas em decorrências deste acontecimento, o desenho ainda era obrigatório, mas já havia a preocupação com o ensino da história da arte.

Segundo Mosaner e Stori (2007, p.147) “é interessante salientar que só depois de bem estabelecido o curso superior de artes, através da Academia, é que há a preocupação de implantá-lo no ensino primário e secundário”. Com o passar dos anos as tendências neoclássicas foram deixadas de lado dando preferência para as ideias do liberalismo americano e do positivismo francês, assim novas leis foram criadas no âmbito educacional e o desenho é incluído no currículo como obrigatório no ensino primário e secundário visando a preparação para o mercado de trabalho, já que neste período houve a abolição da escravatura e a queda da monarquia, o que ocasionou a necessidade de preparação para o mercado de trabalho. Assim Rui Barbosa, um dos maiores idealizadores do liberalismo no Brasil enfatiza a importância do ensino do desenho, pois o mesmo pensava que “a educação artística seria uma das bases sólidas para a educação popular”. Segundo Barbosa (2002 p. 44):

Sua teoria política liberal se dirigia para a função prática de enriquecer economicamente o país. Esse enriquecimento só seria possível através do desenvolvimento industrial, e a educação técnica artesanal do povo era por ele considerada uma das condições básicas para este desenvolvimento.

Alguns acontecimentos marcaram o século XX, como a crise do café em 1929 e a Semana de Arte Moderna em 1922, o que trouxe novas influências para o ensino da arte: o movimento Escola Nova, no qual alguns educadores propuseram, segundo Mosaner e Store (2007, p. 147):

Uma escola pública, laica e gratuita como meio de combater ou minimizar as desigualdades sociais, divulgamos o Manifesto da Escola Nova, em 1932. Entre os assinantes deste documento encontramos educadores importantes como Anísio Teixeira (1900-1971), Fernando de Azevedo (1894-1974) e Cecília Meireles (1901-1964).

Este movimento defendia a livre expressão, que foi inserida nos métodos de ensino da arte, utilizando as ideias dos educadores Victor Lowenfeld, John Dewey, Hebert Read que eram totalmente contrária ao ensino tradicional da época. Assim, segundo Ferraz e Fusari (2009, p.50) “a arte deixa de ser compreendida como um campo preferencial de saberes sistematizados e, como as demais, torna-se uma prática para aprimorar a personalidade e hábitos adolescentes” essa mudança foi fundamentada na LDB nº 4024/1961, mas a LDB nº 5692/71 o ensino da arte passa a ser nomeado educação artística com obrigatoriedade curricular do 1º e 2º grau, perdendo a essência em suas múltiplas linguagens, transformando-se em meras atividades de sala de aula.

Nos anos 70 surge uma nova abordagem educacional, a Pedagogia Tecnicista que, segundo Pessi (1994, p.27), tinha como proposta metodológica “a cópia, desenho geométrico, educação através da arte e livre expressão”. Neste período a arte sofre um processo de retrocesso no seu ensino, já que os professores se atrelavam aos materiais didáticos como única ferramenta.

Nos anos 80 os movimentos de arte-educadores se intensificaram com o intuito de encontrar soluções para o ensino da arte no país, a partir da ideia de que o ensino de arte não se realiza apenas pelo incentivo à produção, mas também pela contextualização e análise dessa e de outras produções. Este movimento instituiu uma nova forma do ensino da arte no Brasil. Em 1991, Ana Mae Barbosa lança seu livro ‘A imagem no ensino da arte’, resultado de seu trabalho no Museu de Arte Contemporânea, no qual o chama de “proposta triangular” no seu seguinte livro “Tópicos Utópicos” de 1998. Conforme manual da UNIESP (2010, p. 44):

Esse livro foi um dos responsáveis pela divulgação da sistematização de um ensino da arte efetivado pela complementaridade de três ações: produção, leitura e contextualização, sendo a leitura compreendida no sentido exposto por Paulo Freire, portanto, não limitada a uma análise sintática, formalista, no caso das imagens, mas ampliada para sua relação com o tempo e o espaço no qual foram criadas, por isso a menção ao contexto como um dos itens dessa triangulação.

A metodologia utilizada por Ana Mae está associada à história da arte, ao fazer artístico e à leitura da obra de arte. Trata-se de uma das metodologias mais aceitas e utilizadas no ensino da arte. Assim para entender o ensino da arte atual, é preciso fazer essa viagem ao tempo e perceber que conforme Barbosa (2002, p.38) “cada geração tem direito de olhar e interpretar a história de uma maneira própria dando significado à história que não tem significação em si mesma”.

2.4 O perfil e os desafios dos docentes

Ao arte-educador, cabe compreender que deve desenvolver as competências e habilidades associadas a diversas formas de expressão. Torna-se possível entrelaçá-las e contextualizá-las, de forma a possibilitar a formação de indivíduos críticos e reflexivos. Pois, para ensinar, não basta conhecer o conteúdo: é preciso, entre outras competências, transformar o saber disciplinar em conteúdos acessíveis aos alunos, onde o professor fazendo uso das TICs possa estimular seus alunos na aula de artes.

O arte-educador tem papel importante na inserção e no preparo dos indivíduos para receberem as informações contidas nos meios de comunicação, conforme Fusari (1992, p. 69): “para desenvolver um bom trabalho de Arte o professor precisa descobrir quais são os interesses, vivências, linguagens, modos de conhecimento de arte e práticas de vida de seus alunos”. É o professor quem irá instrumentalizar os estudantes para a realização de leituras de mundo através de elementos visuais, sendo capaz de decodificar elementos a partir de uma compreensão ampla dos mesmos, favorecendo a percepção e a produção de sentido tanto no que diz respeito à recepção quanto à criação de imagens (MACIEL, 2007).

Esta noção de sentido está presente na fala de Paulo Freire quando crítica a concepção de Educação Bancária, justamente por ter a aprendizagem como um fim em si e não discutir o seu sentido. Segundo Gutiérrez (1996), caminhar com sentido significa dar sentido à sua trajetória: compreender o sentido de suas ações no contexto da sua

prática da vida cotidiana e estar aberto ao diálogo com diferentes percepções associadas a diferentes práticas.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) estão cada vez mais associadas a competências e habilidades interacionais primordiais na sociedade da informação. São também ferramentas que possibilitam novas práticas pedagógicas por parte dos professores, sobretudo ao estimular o interesse dos alunos nas aulas.

Para Moran (1996), as tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam e medeiam o nosso conhecimento do mundo. Favorecem as competências do educando e estimulam diversos tipos de inteligência, habilidades e atitudes ao possibilitar a interação com diferentes formas, visões de mundo e representações da realidade. Estas potencialidades também podem ser constatadas na fala de Pierre Lévy (1999) ao descrever o ciberespaço como um espaço de intercomunicação digital sem fronteiras determinadas, ou um universo oceânico de informações alimentado por todos que estão conectados a esta rede.

Relacionar a Arte e tecnologia requer ir além do fazer e do pensar a arte e as novas ferramentas tecnológicas restritas a seus domínios: exige a construção de diálogos que dependem de conhecimento e da compreensão de novas linguagens. Assim, a interdisciplinaridade, caminho para que aconteçam essas interações, se coloca como uma demanda para a prática docente, sendo possível conceber uma prática pedagógica em sintonia com as particularidades do ciberespaço e da cibercultura. Cabe ao docente dar sentido à prática ao fazer uso dessas tecnologias em sala de aula para que os estudantes não se percam em meio ao mar de informações disponíveis em nossa era. A inserção das TICs na prática pedagógica deve vir acompanhada do entendimento que o processo de ensino-aprendizagem tem como uma importante meta gerir um conjunto de informações e torna-las algo significativo para o indivíduo: o conhecimento.

É importante citar que as competências profissionais proporcionam a quem as possui estabilidade e segurança para o exercício docente cotidiano, porém deve ser atrelado ao bom planejamento e uma dose de insatisfação positiva para que ocorra a busca de novas estratégias que torne as aulas de artes mais atraentes. Sendo assim, o papel do professor é de fundamental importância para processo por ser o mediador na construção do conhecimento, garantindo aos seus alunos situações de reflexões sobre as diversidades e valores morais na formação do cidadão.

3. TECNOLOGIAS DIGITAIS E O ENSINO DE ARTES

O presente capítulo irá discutir sobre as tecnologias digitais e o ensino de artes, pois no mundo globalizado as tecnologias não podem ser deixadas de lado principalmente no ambiente escolar, conforme (ALMEIDA, 2000, p. 78):

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem à primeira vista.

3.1 O ensino de Arte na era das TICs

Atualmente vivemos em uma sociedade cada vez mais informatizada, que vem sofrendo transformações bastante profundas, em especial nas formas de comunicação e de acesso ao conhecimento. Neste contexto, há um crescimento significativo do acesso ao conhecimento científico, acompanhado de uma diluição das fronteiras das áreas de conhecimento. Estas tendências têm influenciado a educação, tanto na formação de professores quanto na organização dos currículos dos diferentes níveis de ensino.

Desta forma, faz necessário à inclusão digital nas escolas para que os alunos possam ter acesso às tecnologias de informação e comunicação, principalmente nas aulas de arte, tendo como objetivo estimular, tornar mais interessante os conteúdos trabalhados em sala.

O pensamento de Paulo Freire permite compreender a educação como a atribuição de ensino aos atos cotidianos. Assim, para que ocorra a aprendizagem, as propostas educacionais devem ter significado, despertar o interesse e estimular o indivíduo na construção do conhecimento de forma integrada ao seu contexto. As TICs podem ser uma ferramenta que possibilitam novas formas de aprender e compreender, de perceber a arte no contexto, conforme Couto & Prado:

vive-se em uma era digital em que as tecnologias estão cada vez mais presentes, a escola não pode deixar de aproveitar estas ferramentas nas aulas, agregando mais conhecimento e inovando as aulas de artes, portanto, desenvolvendo no aluno habilidades para se expressar através da tecnologia de forma criativa e autônoma. (2015, p. 142)

Para o ensino da arte a utilização das tecnologias abrem fronteiras e aproximam o educando de diversas manifestações artísticas como: filmes, musicais, exposições de obras de artes, músicas que podem ser sentidas e visualizadas em qualquer lugar com o auxílio de dispositivos eletrônicos e acesso à internet. Conforme Carvalho e Nunes (2010, p. 1):

Tecnologia é mais uma possibilidade de ação educacional. Nesta era em que os estudantes criam páginas na web, animações, gráficos, vídeos, é visível a força da Arte e Tecnologia convertendo-se em um novo meio de linguagem. As novas tecnologias digitais enriquecem o desenvolvimento da capacidade de pensar, criar e participar de uma sociedade atual complexa que está em construção.

Para Bertoletti (2010) apud Oliveira (2014), um ponto de partida consistente e didático para o uso das tecnologias digitais e sua implementação nas propostas educacionais em arte pode ser estabelecer uma relação entre estas tecnologias enquanto Pesquisa, Ferramenta e Linguagem aos três eixos norteadores do processo ensino aprendizagem em arte conforme discutido no capítulo anterior: fazer, ler e contextualizar. Diante desse contexto, o ensino das artes auxiliado por ferramentas tecnológicas aponta para uma diversidade de possibilidades para as práticas e concepções de atuação nas diferentes situações educacionais.

3.2 O perfil e as expectativas do aprendiz nas aulas

A disseminação das TICs ao longo das últimas décadas tem transformado de forma significativa o perfil discente. Os estudantes típicos encontrados nos Ensinos Fundamental e Médio são os denominados nativos digitais: cresceram cercados por estas tecnologias e fazem uso delas com naturalidade em suas rotinas (PRENSKY, 2001; TAPSCOTT, 2009). Sendo assim, estes estudantes apresentam maiores níveis de engajamento em atividades pedagógicas que contemplem seu interesse e sua competência no uso das tecnologias da informação.

A cada dia, mais os professores se deparam, em suas salas de aula, com alunos que convivem diariamente com as tecnologias digitais. Estes alunos têm contato com jogos complexos, navegam pela internet, participam de comunidades, compartilham informações, enfim, estão completamente conectados com o mundo digital. (JORDÃO, 2009, p. 10).

Os aprendizes da era da informação estão habituados a selecionar informações que são mais pertinentes aos seus interesses. As competências de busca, avaliação e seleção da informação estão relacionadas à imensa quantidade de dados e recursos disponíveis (PASSARELLI, 2009). A interatividade das redes também está associada a outra característica destes estudantes: a demanda por feedback rápido.

3.3 Contribuições da tecnologia para o ensino de Arte

No ensino de artes, as tecnologias viabilizam a criação e a interação com obras artísticas em ambientes virtuais, configurando-se em mais um espaço para atividades e pesquisas. A interatividade propicia e facilita a experimentação, favorece a construção de conhecimento e amplia o campo de recursos pedagógicos para o ensino de Arte (LOYOLA apud OLIVEIRA, 2014).

Sendo assim, na proporção que o professor introduz as tecnologias na sua sala, novas possibilidades na exploração dos conteúdos surgem. Pois, estas ferramentas tornam o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e interessante, permitindo ao professor superar a primazia da pedagogia da transmissão. Desta forma, favorecem que todos participem do processo na construção do conhecimento, conforme a citação Kenski (2011, p. 103):

O uso criativo das tecnologias pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio dos quais eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem pessoas melhores e cidadãos participativos.

As diversas ferramentas tecnológicas presentes nos cotidiano possibilitam uma grande variedade de aplicações para o ensino da arte, seja na forma de transmitir e perceber as mais diversas manifestações artísticas, com a utilização do computador ou outros dispositivos de acesso à internet que possibilitem o acesso a plataformas que disseminam o conhecimento, ou na forma do fazer artístico utilizando novamente o computador como um meio de criar, figuras, imagens, edições, entre outros, nos seus mais diversos *softwares*. Portanto, para OLIVEIRA (2014) a arte é uma área de conhecimento que vive uma nova realidade e explora novos meios, buscando a integração com novas tecnologias e permitindo novas possibilidades ao campo do ensino.

3.4 Exemplos de ferramentas tecnológicas aplicadas ao ensino de Arte

Conforme exposto, o uso das TICs como ferramentas nas aulas de arte permite criar novas oportunidades de ensino e aprendizagem, tais como “criar e editar imagens, conhecer e redigir roteiros de peças teatrais, escutar música, assistir filmes e espetáculos, visitar museus e exposições virtuais, interagir com obras de arte” (EVANGELISTA, 2011, p. 3). Assim, é possível citar neste sentido visitas a museus virtuais por meio de computadores com acesso à internet, vídeos, DVDs sobre artistas, exposições, entre outros recursos de menor ou maior potencial de interação.

Entretanto, o emprego das TICs no ensino das artes visuais, demanda que o professor compreenda tecnologias como recursos, ferramentas de pesquisa e como linguagem, como diz Evangelista (2011, p. 3) “não adianta a tecnologia oferecer diversos recursos se os professores não estiverem devidamente capacitados para lidar com essa ferramenta tecnológica”. Dessa forma, cabe ao arte-educador se preparar, conhecer as ferramentas tecnológicas e compreender como utilizá-las nas aulas de arte.

Na esfera dos recursos, é possível citar aplicativos que possibilitam a criação e produção de imagens, como GIMP, COREWDRAW e PHOTOSHOP, que podem ser utilizados em projetos e atividades de aprendizagem que envolvam trabalhos com imagem no conteúdo de artes. No que diz respeito à pesquisa, a tecnologia possibilita o acesso a uma ampla gama de informações em sites de arte, como o *Era Virtual*¹ e *Arte na escola*², através dos quais é possível aprender acerca de museus, obras e outras novidades associadas ao campo das Artes.

¹ www.eravirtual.org

² www.artenaescola.org.br

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A abordagem adotada no desenvolvimento desta pesquisa é de viés estritamente qualitativo, uma vez que não há preocupação com representatividade numérica, mas, com o aprofundamento da compreensão da temática estudada, levando em consideração os instrumentos utilizados para sua coleta, como a entrevista semiestruturada e a observação de campo, voltada para atuação dos professores de arte.

4.1 Descrição do contexto da pesquisa

A Unidade escolar pesquisa está localizada no estado da Bahia, no perímetro urbano. Trata-se de uma escola de grande porte, contendo 15 salas amplas distribuídas nos 1º e 2º andares e mais um prédio anexo onde estão localizadas as salas ambientes como: laboratório de química, análises clínicas e de informática, sala de enfermagem, sala de segurança do trabalho, e um amplo refeitório coberto.

Por ser uma escola de Ensino Médio e oferecer cursos profissionalizantes, possui uma clientela de 1200 alunos distribuído nos três turnos e mais de 60 professores. A unidade escolar apresenta uma proposta pedagógica voltada para projetos interdisciplinares e de intervenção social com a participação de diferentes segmentos da sociedade. Outro ponto importante, é que também oferece recursos tecnológicos como: datashow, computador com acesso à internet, aparelho de som, notebook e TVs.

Ainda sobre a estrutura, apresenta salas amplas que comportam turmas de aproximadamente 30 alunos sentados. No térreo encontra-se o auditório com capacidade para 200 pessoas, onde acontecem as apresentações, reuniões e formaturas, há também um espaço livre utilizado como refeitório, mas que em dias de evento pode ser utilizado para exposições. A área verde também é grande e possibilita diversas atividades didáticas, bem como o estacionamento para carros, motos e bicicletas. Além da quadra de esportes, onde acontecem os campeonatos intersalas.

Por fim e não menos importante a escola conta com uma biblioteca multifuncional, em que no térreo ficam os livros técnicos e para consulta, e uma sala de jogos espaço criado para os alunos em horários ociosos. No primeiro andar ficam duas salas utilizadas como salas de vídeo e um espaço com estantes para posteriormente ser utilizado para espaço de leitura.

4.2 Os participantes

A pesquisa contou com a participação dos discentes e docentes vinculados a disciplina de Artes de uma turma do 1º ano do curso técnico em Logística do turno matutino, que tem 30 alunos com idades entre 14 e 16 anos, sendo 18 do sexo feminino e 12 do sexo masculino. Parte destes estudantes é oriunda da zona rural do município. A turma foi escolhida por possuir Artes como um componente curricular – por tratar-se de uma escola profissionalizante, algumas turmas não têm essa disciplina em sua grade curricular.

O grupo de estudantes é bastante heterogêneo em relação aos interesses e perfis socioculturais. Porém, não diferente no que tange o acesso à ferramentas tecnológicas: a absoluta maioria possui aparelhos ou dispositivos eletrônicos com acesso à internet. A turma é conhecida entre os professores por seu perfil rebelde e por demonstrar pouco interesse nas atividades acadêmicas. Possuem rendimento considerado baixo, tendo cerca de metade do grupo notas numericamente abaixo da média.

Como a disciplina de artes na educação profissional teve sua carga-horária reduzida, a escola possui apenas duas professoras vinculadas a este componente curricular, que a ministram aulas nos turnos vespertino e matutino. As docentes serão chamadas pelos pseudônimos Julia e Maria, por razões éticas, a fim de preservar o anonimato de suas identidades. Ambas são licenciadas em língua portuguesa e literatura. Julia possui também cursos de dança e canto. Maria é reconhecida por seus trabalhos manuais e também possui cursos de artes manuais e canto. Ambas possuem mais de dez anos de experiência nesta disciplina.

4.3 A abordagem interventiva desenvolvida

Durante o período no local da pesquisa foram desenvolvidas duas atividades associadas aos objetivos deste estudo, tendo como principal interesse investigar as contribuições do uso das tecnologias para as aulas de artes, possibilidade que os estudantes ampliem seu conhecimento através destas propostas.

Na Atividade 1, os estudantes foram convidados a assistir um vídeo com o tema “Diversidade cultural”, usando como recursos tecnológicos no primeiro momento o notebook, o projetor de slides e a caixa de som. Em seguida houve a discussão sobre o assunto e a obra. Como atividade para as aulas seguintes os alunos foram orientados a pesquisar sobre o tema.

A proposta pedagógica teve como procedimento seguinte a formação de uma roda de conversa acerca do tema, com o objetivo de que fosse compreendido por todos. A fase seguinte foi a criação de um videodocumentário pelos estudantes utilizando como recursos tecnológicos o celular e os aplicativos. A proposta foi que a gravação ocorresse em local público, tendo sido definida como locação a feira livre da cidade, com intuito de obter depoimentos das pessoas que trabalham e frequentam o local, a fim de ressaltar a diversidade cultural.

No que diz respeito à expertise técnica para produção do vídeo, os estudantes foram instruídos e acompanhados nas atividades de cinegrafia, edição e finalização de vídeo. Além dos smartphones dos estudantes, foram utilizados os aplicativos gratuitos Androvid³ e Video Editor⁴, que tem entre suas funções unir vídeos distintos num só arquivo, cortar trechos de vídeo e sobrepor arquivos de áudio/trilhas sonoras a arquivos de vídeo.

Para a Atividade 2, foi utilizada a Proposta Triangular no ensino de arte da professora e pesquisadora Ana Mae Barbosa (2010), que parte do princípio dos três eixos norteadores: “fazer arte”, ler imagens, contextualizá-las no tempo e espaço, com objetivo de apresentar algumas escolas literárias e mostrar sua relação com o cotidiano do discente. Sendo assim, houve a busca em realizar com os alunos a proposta de leitura e releitura de imagens tendo como principal recurso o computador com acesso à internet na sala de informática da escola. Procedeu-se a um debate para compreender o que cada obra significava na época de sua criação e em seguida os estudantes foram convidados a propor suas releituras das obras discutidas.

Para a culminância dessas atividades foi feito um café artístico, para o qual a comunidade escolar foi convidada. Foi realizado no auditório o cine “A feira livre e sua Diversidade cultural”, composto por três sessões de 15min, apresentando os vídeos produzidos pelos estudantes participantes. Já na Atividade 2 o local foi o refeitório, onde as obras de releitura produzidas pelos alunos ficaram expostas para a visitaçãO local foi escolhido devido ao grande contingente de estudantes e demais membros da comunidade escolar que transita pelo local.

³ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.androvid&hl=pt_BR

⁴ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wevideo.mobile.android&hl=en>

4.4. Procedimentos de edição de imagem e vídeo utilizados na intervenção

Utilizar ferramentas tecnológicas na escola pública não é uma tarefa fácil, seja pela precariedade dos equipamentos (hardware) na sala de informática, ou pelo despreparo dos professores. Após pesquisas e análise dos equipamentos disponíveis para aula de artes, foi escolhido o software GNU *ImageManipulationProgram*, conhecido como GIMP, por ser um editor de imagens, que é gratuito e completo em suas funcionalidades e possui ferramentas para criação e edição de imagens, o que atende as necessidades da atividade 01. Conforme Santana:

São inúmeras as possibilidades de apropriação e de resignificação da imagem com recursos tecnológicos como o computador e o GIMP, por exemplo. O uso desses recursos deforma planejada e pautada no conhecimento em Arte pode gerar produções interessantes e significativas que levem o aluno a elaborar seu pensamento artístico e a trabalhar com ele de forma consistente. Outro ponto relevante e que a criação e/ou a manipulação das imagens pode ser pensada e repensada de forma mais ampla com a utilização dos meios tecnológicos, os quais oferecem uma diversidade de possibilidades. Pelo uso de novas tecnologias, o aluno tem a possibilidade de desenvolver sua capacidade de pensar e de fazer arte contemporaneamente. (2014, p. 11).

Assim os alunos assistiram vídeos no *Youtube* para se familiarizarem com o software, logo em seguida começaram a entender na prática o sistema, sob minha orientação e assim conseguiram criar as releituras de obras.

Para a atividade de criação de vídeo os alunos elaboraram roteiros na sala de aula orientados pelo professor e partiram para a produção do vídeo. Para efetivação das produções foram utilizados: duas câmeras digitais disponibilizadas pela escola, os celulares, os computadores da sala de informática para edição da filmagem e o aplicativo Windows Movie Maker para formatar a exibição, já que este é um programa gratuito e de fácil utilização.

4.5 Métodos e técnicas de obtenção de dados para avaliar efetividade da intervenção

Para compreender e verificar os resultados das atividades propostas foi necessário definir uma técnica para a obtenção de dados. Cada pesquisa possui um objetivo próprio e seu instrumento deve ser adequado para atender essa necessidade. Conforme Andrade (2009, p. 132) “escolhidos os métodos, as técnicas a serem utilizadas serão selecionadas, de acordo com o objetivo da pesquisa”.

Neste trabalho, optou-se pela pesquisa qualitativa, uma vez que não há preocupação com representatividade numérica, mas, com o aprofundamento da compreensão do caso em estudo, levando em consideração os instrumentos utilizados para sua coleta. Para analisar os impactos das atividades de natureza interventiva propostas, foram escolhidos duas ferramentas: a entrevista que segundo Gil (1999, p. 117) é “uma forma de interação social. Mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação”. Com essa técnica será obtido os dados dos professores participantes da pesquisa, a entrevista foi previamente estruturada e contém perguntas-chave como: qual a importância dessa atividade para você? Qual seu aprendizado? O que mais marcou? O que você melhoraria? O roteiro utilizado na entrevista pode ser verificado na seção de Apêndices.

A segunda técnica foi a de observação direta definida por Marconi e Lakatos (2003, p. 190) como “uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar”. A sua utilização se justifica pelo fato dos acontecimentos serem percebidos de forma direta, sem que haja qualquer tipo de intermediação.

4.6 Descrição dos procedimentos e cronograma da pesquisa

No quadro abaixo é possível verificar as atividades desenvolvidas para a realização desta pesquisa.

Atividade	Mês/Ano
Pesquisa bibliográfica	03/2018
Escolha da intervenção	03/2018
Definição da instituição de ensino	04/2018
Ida a instituição	04/2018
Início com a turma	05/2018
Apresentação da atividade 01	05/2018
Desenvolvimento da atividade 01 (com visita de campo)	05/2016
Aula teórica para atividade 02	06/2018
Construção das releituras	06/2018
Organização do “café artístico”	06/2018
Culminâncias das atividades	07/2018
Entrevista com os professores	06/2018

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo serão discutidos os resultados obtidos a partir da execução dos procedimentos descritos no capítulo anterior. Serão tratados os aspectos observados ao longo da execução da Atividade 1. Em seguida são discutidos os desdobramentos da Atividade 2, e por fim os dados obtidos através das entrevistas com os docentes.

5.1 Aspectos observados ao longo da execução da Atividade 1

Inicialmente a proposta de produção de vídeos com a percepção dos alunos sobre diversidade cultural em um local tradicional de sua cidade, não foi bem aceita pelos discentes, entretanto após a roda de conversa e a conscientização dos mesmos sobre a importância da atividade, houve então o engajamento necessário para a execução da atividade. Foram produzidos cinco vídeos, já que a turma foi dividida em cinco grupos de seis alunos, cada grupo ficou encarregado de um aspecto específico do local.

As equipes ficaram distribuídas da seguinte forma: galpão de confecções; galpão de farinha; galpão de carnes; galpão de frutas e verduras, e galpão de secos e molhados, no qual é possível encontrar amendoim, camarão, azeite, leite de coco, dentre outros produtos. Cada grupo observou a diversidade dos produtos, como os feirantes se comportam para as vendas, distribuição dos produtos nas bancas, o olhar do cliente para as compras, as pessoas que circulam pelo local. Neste sentido, é possível afirmar que os vídeos mostram o que é uma feira livre a partir de um olhar artístico.

Durante a execução da atividade os estudantes se surpreenderam com as diversas tarefas e possibilidades de frentes de atuação na produção de um vídeo: fotografia, iluminação, enquadramento, edição, onde colocar depoimentos, se utilizar ou não trilha sonora. O grupo ficou visivelmente satisfeito ao apresentar os trabalhos para a comunidade escolar, pois os telespectadores e demais professores elogiaram muito a iniciativa, conforme depoimento do aluno João⁵, de 14 anos:

“Eu nunca imaginei que poderia fazer um trabalho tão bom e também que a feira tivesse tanta coisa boa para um vídeo, é muito bom um trabalho assim”.

⁵ Os nomes foram modificados por razões éticas, a fim de preservar o anonimato dos participantes.

Ao trazer a tecnologia para a sala de aula diversas possibilidades aparecem e o interesse do aluno aumenta ao passo que descobrem seu potencial criativo e de autor.

“É importante atividades (sic) como essa, pois envolve o alunado na atividade, além de trazer o que eles gostam que é a tecnologia para a sala de aula” – Ana, docente.

Neste sentido, é possível identificar os benefícios da atividade, sobretudo considerando a adesão da vasta maioria dos estudantes e o interesse dos demais alunos das outras turmas da escola que foram espectadores da exibição dos filmes. O feedback oferecido pelos demais professores da instituição foi extremamente positivo.

5.2 Aspectos observados ao longo da execução da Atividade 2

Durante a apresentação das obras para os estudantes, os mesmos demonstraram pouco interesse, mas quando começaram a fazer a leitura das obras e apropriar-se do conhecimento necessário para a compreensão das mesmas a sala de aula tomou outro fôlego. A proposta de releitura inicialmente para alguns estudantes foi desesperadora:

“Como posso refazer a obra de Da Vince? Ele era o cara! Eu, não” – Joana, 15 anos.

Explicar detalhadamente o que é o processo de releitura foi fundamental nesta etapa. A escolha da obra não foi algo fácil para eles, a proposta de releitura foi uma atividade em dupla e deveria estar relacionada com o tema “feira livre”.

Na produção da releitura alguns alunos acharam incríveis as formas de montagens de fotos, pois para essa atividade não foram usadas telas e sim fotos das obras e das imagens pra a releitura. Assim, os discentes tiveram que fazer as suas telas virtualmente o com recursos tecnológicos – o que, para muitos, foi uma novidade e algo extremamente proveitoso, conforme é possível verificar na fala de um dos estudantes:

“agora já sei como editar minhas fotos, posso estar onde eu quiser agora, na praia, na rua em qualquer lugar” – Rodrigo, 15 anos.

Durante a exposição muitos perguntavam o que aquelas imagens significavam. Após as explicações da turma muitos saíram surpresos e afirmando que não conheciam

a obra ou não achavam interessante por não saberem fazer uma leitura adequada da mesma.

Alguns estudantes tiraram fotos com as obras, e outros chamaram os pais para ver o que eles fizeram. É possível afirmar que esta atividade foi proveitosa para os alunos, não apenas para discutir as obras, mas também para legitimá-los como autores ou protagonistas desta proposta. Assim, a compreensão e o envolvimento são maiores já que eles fazem parte do que está sendo apresentado, o que torna a experiência muito positiva.

5.3 Dados obtidos através das entrevistas com os docentes

Apesar das entrevistas com as duas docentes terem sido feitas separadamente, as respostas e argumentos apresentados foram bastante convergentes. Quanto ao uso de equipamentos como computador e internet na aula de artes a resposta é única: o computador é utilizado com frequência. Com relação ao conhecimento e domínio da tecnologia para sua profissão, ambas reconhecem como fraco ou insuficiente. Já em relação à avaliação da estrutura do laboratório de informática, uma reconhece não utilizar, e a outra afirma que a internet é insuficiente para o desenvolvimento das atividades, uma percepção que pode estar associada à falta de domínio tecnológico pelos professores.

As dificuldades para utilização dos recursos tecnológicos na sala de aula podem ser vistas a partir de diferentes aspectos, como diz Maria:

“a questão não é a utilização, mas sim utilizar para que, a falta de cursos e preparo para o professor de artes acaba dificultando o processo”. Já para Ana: “só utilizo os slides nas aulas para mostrar as pinturas, gravuras, vídeos ou imagens, pertinentes a aula. Não há internet suficiente para que possamos fazer um passeio on line em um museu por exemplo”.

As docentes acreditam que na maioria das vezes os professores da rede pública não utilizam os recursos porque os mesmos não funcionam corretamente ou falta domínio. Porém, afirmam que para o ensino da arte é imprescindível a utilização desses recursos, seja para mostrar uma tela famosa, uma gravura, uma música, um vídeo, etc. Ambas desconhecem aplicativos ou outros recursos *on line* para melhoria das aulas de artes.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos perceber como o impacto do uso de tecnologias da Informação e Comunicação, potencializado pelos desafios da inclusão escolar, provoca mudanças verdadeiramente revolucionárias no contexto educacional, levando os educadores a repensarem sua práxis em sala de aula. Mas, diante da realidade das nossas escolas o quadro é bastante delicado, a começar pela sua infraestrutura que não comportam salas específicas e técnicos para dar suporte necessário, e também a falta de qualificação em serviço para os professores despreparados para essa nova realidade.

A pesquisa apresentada envolve possibilidades no que diz respeito ao uso de ferramentas tecnológicas como alternativas para estimular os alunos no contexto de sala de aula, em especial nas aulas de Artes. É possível afirmar que o objetivo de analisar contribuições das tecnologias educacionais para o ensino foi efetivamente atingido, visto que tais contribuições foram identificadas através das entrevistas e observações de campo realizadas ao longo da implementação das atividades. Estas contribuições foram objetivamente delineadas no capítulo anterior.

Podemos constatar através da pesquisa realizada que a inclusão dos recursos tecnológicos favoreceu o processo de ensino-aprendizagem. É importante que o educador tenha conhecimento sobre as ferramentas tecnológicas disponíveis em sua escola para que possa levá-las em consideração no momento do planejamento.

É pertinente destacar também algumas das limitações da pesquisa, sobretudo em relação a pouca abrangência da amostra pesquisada, composta por um grupo pequeno de docentes e estudantes oriundos de uma única instituição de ensino. Para pesquisas futuras, propõe-se a aplicação dos procedimentos concebidos no escopo desta pesquisa a contextos e populações de participantes mais amplas. Considerando os resultados da exibição de vídeos, mostra-se pertinente também investigar mais a fundo os benefícios e o potencial de engajamento de atividades de aprendizagem envolvendo produção audiovisual.

A relevância deste trabalho é reforçar o argumento de que o uso das tecnologias no fazer pedagógico se faz necessário, especialmente por alguns destes recursos fazerem parte do cotidiano dos alunos. Na medida em que o professor inclui as tecnologias em sua aula, novas possibilidades surgem para abordagem e exploração do conteúdo trabalhado. Assim, essa ferramenta torna-se mais estimulante e dinâmica

contribuindo para que o educador atue como um mediador na construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. **ProInfo: Informática e Formação de Professores – Vol. 1**; Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância, 2000.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico**. 9 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

BARBOSA, A. M. **Arte-educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

BARBOSA, A. M. **A importância do ensino das artes na escola – Entrevista**. Disponível em: <<https://epoca.globo.com/ideias/noticia/2016/05/importancia-do-ensino-das-artes-na-escola.html>>

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394/96 - LDB**. Brasília: MEC/SEF, 1996.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARDOSO, M. **Aspectos Históricos da Educação Especial: Da Exclusão à Inclusão – Uma longa caminhada**. IN: MOSQUERA, J. e STOBAÜS, C. (Orgs). **Educação Especial: Em Direção à Educação Inclusiva**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

CARVALHO, F. C. A.; IVANOFF, G. B. **Tecnologias que educam: ensinar e aprender com as novas tecnologias de informação e comunicação**. São Paulo: Pearson, 2010.

CARVALHO, S. W. NUNES, A. L. R. **Arte e tecnologia na formação continuada de professores de artes visuais: uma proposta educacional inovadora**. Faculdade de Artes de Paraná. 2010. Disponível em: <http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/extensao/2ENREFAEB_3SimposioAV/14SimoneWoytecken.pdf>.

COUTINHO, R. G. **Desafios para a docência em arte: teoria e prática**. São Paulo: Universidade Estadual Paulista: Núcleo de Educação a Distância, [2013]. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/unesp/155332/1/unesp-nead-redefor2ed-e-book-tcc_arte.pdf>. Acesso em 26/09/2018.

COUTO, M. E.P; PRADO, M. **Uso da Tecnologia nas Artes Visuais em sala de aula**. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/viewFile/7167/4960>>

EVANGELISTA, C. S. O Ensino da Arte através do Computador: Uma Proposta de Prática Pedagógica para o Ensino Fundamental. **V Colóquio Internacional: Educação e Contemporaneidade**, São Cristovão- SE/Brasil, pp. 1 – 16, set. 2011.

FUSARI, M. F. R.; FERRAZ, M. H. C. T. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1992.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JORDÃO, Teresa Cristina. A formação do professor para a educação em um mundo digital. In: Tecnologias digitais na educação. Boletim 19 Salto para o futuro, Nov/Dez, Brasília: MEC, 2009.

KENSKI, V.M. **Educação e Tecnologias o Novo Ritmo Da Informação**. 8º ed. Campinas, SP: Papyrus. 2011.

LÉVY, P. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora34,1993_. Cibercultura. São Paulo: Editora 34,1999

MACIEL, R. C. Inovação tecnológica e o ensino em artes visuais. **Revista Convergência**, 2007. Disponível <www.convergencias.esart.ipcb.pt/artigo/95>.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos da metodologia científica*. 5. ed, São Paulo: Atlas, 2003.

Moran, José M. (1996). As mídias na educação, (disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/textos.htm>,consultado em 09\01\18).

OLIVEIRA, M. G. **Hoje é dia de arte**. São Paulo: IBEP.

OLIVEIRA, M. (Org.). **Arte, educação e cultura**. Santa Maria, RS: UFSM, 2007.

PASSARELLI, Brasilina. **Do Mundaneum à Web Semântica: discussão sobre a revolução nos conceitos de autor e autoridade das fontes de informação**. DataGramZero, Rio de Janeiro, v. 9, n. 5, p. A04-1001, 2009.

PERES, José Roberto Pereira Peres. Questões atuais do Ensino de Arte no Brasil: O lugar da Arte na Base Nacional Comum Curricular. Colégio Pedro II, **Revista do Departamento de Desenho e Artes Visuais**, Rio de Janeiro, v.1, n. 1, 2017.

PESSI, Maria C. A. dos Santos. **Aos professores de arte: o que fundamenta nossas ações?** In: Série Caderno de Arte-Educação. Florianópolis: DAC-UFSC, 1994.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

SANTANA, S.D. **Editor de imagens - GIMP: Como ferramenta de aprendizagem nas aulas de arte**. 2014. Disponível em:<
http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unespar-curitibaarte_pdp_stella_dorta_santana.pdf > Acesso em: 11/10/2018.

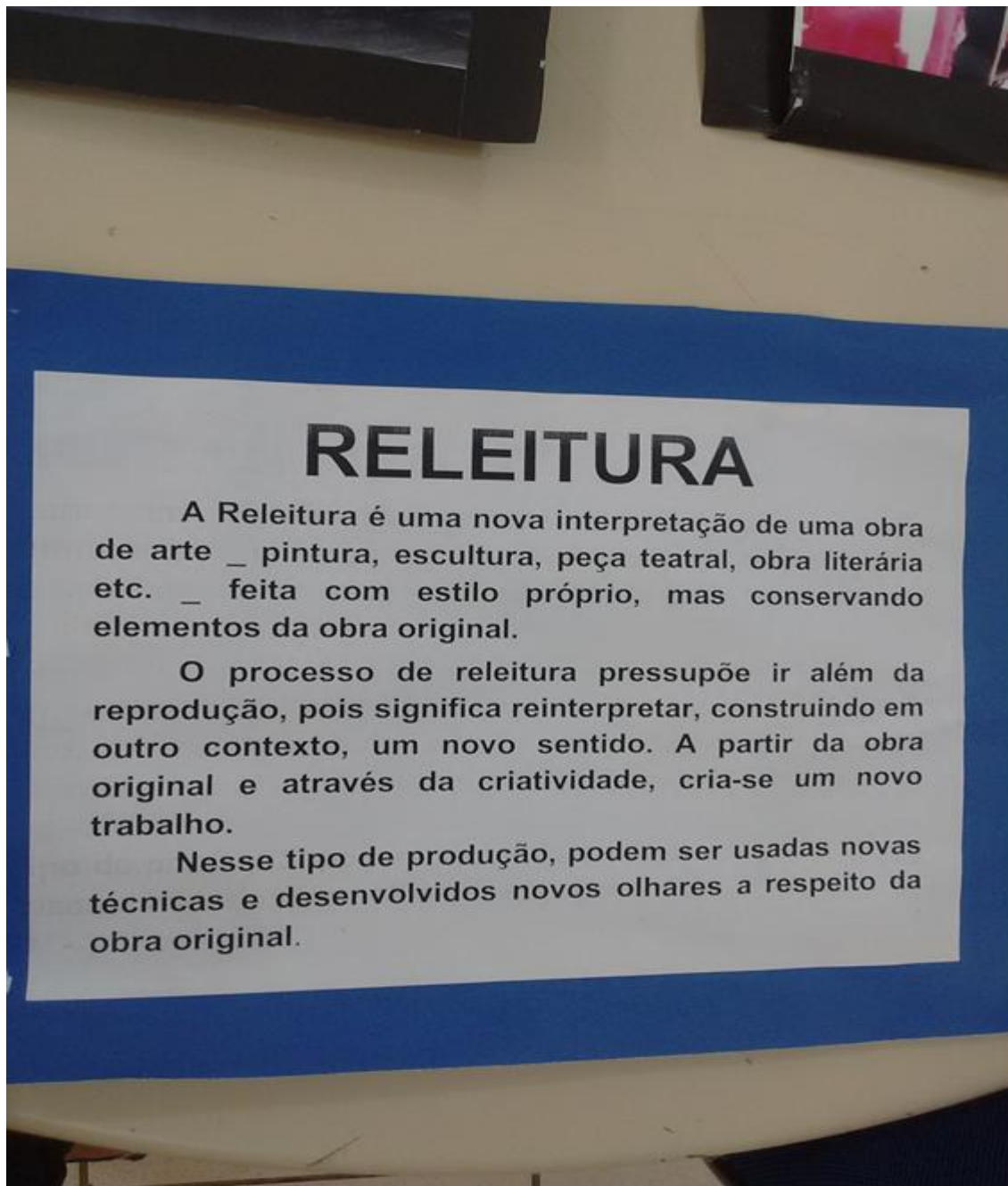
STORI, N.; MOSANER JR., E. **O Ensino de Artes no Brasil**. *Revista Sinergia*, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 144-150, jul./dez. 2007. SINERGIA (Centro Federal de Educação Tecnológica de São Paulo).

TAPSCOTT, D. **Grown up digital**: How the net generation is changing your world. Toronto: McGraw-Hill, 2009.

UNESP. (s.d.). *UNESP- Manual do decente- Metodologias para ensino e aprendizagem em arte*. Acesso em setembro de 2018, disponível em acervodigital.unesp.br:
https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/38294/6/art_m3d7_tm02.pdf

APÊNDICE 1

Imagens das atividades de releitura (a exposição)







Senhora com uma Ermine
Ana Calvo, Escola Superior
de Artes e Ofícios, Lisboa, 1918
Museu Nacional de Arte Contemporânea



Os trapalhões na feira
José Rodrigues, Fundação de Arte e Cultura de
Bragança, Bragança, 1919, 1920



Os trapalhões
José Rodrigues

APÊNDICE 2

Questionário

QUESTIONÁRIO DE PESQUISA DISCIPLINA: ARTE

PROFESSOR (A): _____

ESCOLA: _____

LECIONA EM QUAIS TURMAS? _____

1) Em suas aulas de Artes com que frequência você utiliza equipamentos tecnológicos (computador e internet)?

- frequentemente
- às vezes
- raramente
- nunca

2) Em relação ao seu nível de conhecimento quanto ao uso de tecnologias associado ao exercício da sua profissão, você avalia que ?

- Excelente
- Bom
- Razoável
- Fraco

3). Analisando as condições de funcionamento do laboratório de informática instalado na escola onde trabalha, você diria o que? (quantidade de computadores instalados, velocidade de conexão à internet, eficiência dos equipamentos e a disponibilidade dos mesmos para o uso no ensino/aprendizagem em Arte).

4) Você sente algum tipo de dificuldade (estrutural, metodológica, pedagógica, etc) em utilizar o computador e a internet durante as aulas de arte? Qual é porquê?

5) Como você analisa a utilização do computador e recursos da internet para o ensino de Arte na atualidade?

6) Do seu ponto de vista, quais motivos podem levar os professores a não utilizarem o computador e a internet durante as aulas?

7) De que forma, o computador e a internet podem contribuir para o ensino e aprendizagem de arte na escola?

8) Você conhece algum programa, software, site, recurso pedagógico, etc, que pode ser encontrado na internet e que auxilia no ensino de arte? Qual?