



UFSC - UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL



USO DAS MÍDIAS NO CONTEXTO ARTÍSTICO.

FLORIANÓPOLIS - SC, AGOSTO DE 2016.



UFSC - UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL



USO DAS MÍDIAS NO CONTEXTO ARTÍSTICO.

Monografia apresentada a UFSC, Universidade Federal de Santa Catarina por Joice Lizete Bazzo, como parte dos requisitos para a obtenção do Grau de Especialização em Educação na Cultura Digital, sob orientação da professora Prof^a Bruna Mansani da Silva.

FLORIANÓPOLIS - SC, AGOSTO DE 2016.

JOICI LIZETE BAZZO

USO DAS MÍDIAS NO CONTEXTO ARTÍSTICO.

Monografia apresentada a UFSC, Universidade Federal de Santa Catarina por Joici Lizete Bazzo, como parte dos requisitos para a obtenção do Grau de Especialização em Educação na Cultura Digital, sob orientação da professora Prof^a Bruna Mansani da Silva.

Florianópolis, 02 de agosto de 2016.

Banca Examinadora:

Prof^a. Ms. Bruna Mansani (Orientadora)

Prof^a. Ms. Adriana Barreto

Prof^a. Ms. Julia Ancona Amaral

Aprovada em _____ de _____ de _____

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	06
CAPÍTULO I	
1.1 A NECESSIDADE DA ARTE E PRODUÇÕES ARTÍSTICAS EM REDE.....	07
1.2 FOTOGRAFIA COMO LINGUAGEM ARTÍSTICA.....	12
1.3 INFLUÊNCIA DA CULTURA DIGITAL NA ARTE CONTEMPORÂNEA.....	15
CAPÍTULO II	
2.1 A ESCOLA NA CULTURA DIGITAL.....	20
2.2 MUDANÇAS NO CONTEXTO ESCOLAR A PARTIR DO USO DAS MÍDIAS NA AULA DE ARTE.....	37
2.3 DESPREPARO DOS PROFESSORES.....	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS	46

INTRODUÇÃO

Uma das preocupações que sempre me acompanhou, foi o uso correto das tecnologias nas atividades pedagógicas propostas no ensino das artes.

Este estudo pretende mostrar a cultura digital inserida no contexto da sala de aula, de maneira consciente, criativa e coletiva valorizando o lugar onde se vive e ao mesmo tempo tornar a cultura digital integrada no currículo de fato significativa na produção do fazer artístico e motivadora durante o processo de ensino aprendizagem com intervenções educativas ligando a teoria e a prática.

CAPÍTULO I

1.1 A NECESSIDADE DA ARTE E PRODUÇÕES ARTÍSTICAS EM REDE

O ser humano no processo de socialização adapta-se ao seu contexto e estabelece relações com os que o rodeiam, situando-se no tempo e espaço agindo e interagindo na sociedade. A diversidade de culturas presentes no cotidiano sejam elas eruditas, populares, folclóricas, transmitidas de geração a geração, oralmente ou através de estudo formam um conjunto de tradições presente na formação do ser humano que se modifica, se reinventa e estabelece relações entre conhecimentos adquiridos teoricamente e reformula-os de acordo com suas necessidades formando assim um ser humanista e tecnológico.

A acessibilidade no uso de ferramentas tecnológicas permite utilizar de maneira consciente e criativa algo que vem para somar e trazer informações rápidas e possíveis para todo o povo sem distinção respeitando as diversidades culturais, econômicas e políticas de uma sociedade em constante desenvolvimento transcendendo a própria condição humana.

A arte é imprescindível na formação de um indivíduo, pois esta tem sua concepção em sentimentos, emoções, criatividade, possibilitando criar algo novo baseado em conhecimentos históricos e sociais que norteiam estudos e pesquisas desenvolvendo capacidades que visam propiciar a interação com o mundo real e por consequência a mudança do indivíduo em relação a si mesmo.

Segundo PIAGET “o organismo e o meio exercem uma ação recíproca. Um influencia o outro e essa interação acarreta mudanças sobre o indivíduo” (PIAGET 1986 p.28). Partindo desse pressuposto, o ensino da arte deve ser o meio que propicia a interação com o mundo real e por consequência a mudança do indivíduo em relação ao mesmo. No entanto estas mudanças devem acarretar modificações no mundo real, ou seja, no contexto social no qual o indivíduo está inserido. Desta forma o processo de apreensão do conhecimento não é estanque, mas sim, dinâmico.

Pensando o ensino da arte de acordo com a proposta triangular e considerando fundamental fazer uma ligação entre a teoria e a ação pedagógica onde ambas estejam em sintonia proporcionando um estudo prazeroso e significativo no processo ensino

aprendizagem. Ao educador cabe estudar levando em conta a cultura, seus temas e de posse de objetivos claros do que pretende ensinar pode-se dar início a sua prática.

A educação cultural que se pretende com a Proposta Triangular é uma educação crítica do conhecimento construído pelo próprio aluno, com a mediação do professor, acerca do mundo visual e não uma “educação bancária” (BARBOSA, 1998a, p. 40).

Reafirma-se aqui o papel do educador como mediador do conhecimento, ou seja, nas aulas de arte o professor exerce a função de desafiador do potencial criativo inerente a cada indivíduo buscando através dos “signos” da atividade artística, mediar o afloramento da criatividade em cada um aprimorando o processo de desenvolvimento da criatividade que é subjetivo, mas só acontece quando surge o real interesse do mesmo nas atividades propostas, destacando-se aqui que o mesmo é fruto do trabalho coletivo e ao mesmo tempo individual. Surge a figura do educador como “mediador” de atividades que levam o educando a experimentar e assim possibilitando novas formas de leitura do mundo em que vive através de signos já conhecidos e de outros a serem criados.

Em nossa vida diária, estamos rodeados por imagens impostas pela mídia, vendendo produtos, ideias, conceitos, comportamentos, *slogans* políticos etc. Como resultado de nossa incapacidade de ler essas imagens, nós aprendemos por meio delas inconscientemente. A educação deveria prestar atenção ao discurso visual. Ensinar a gramática visual e sua sintaxe através da arte e tornar as crianças conscientes da produção humana de alta qualidade é uma forma de prepará-las para compreender e avaliar todo tipo de imagem, conscientizando-as de que estão aprendendo com estas imagens. (BARBOSA, 1998, p. 17).

Entendendo o homem como um ser em transformação e sujeito capaz de absorver, aprender, se modificar individualmente e no coletivo respeitando a diversidade e levando em conta o tempo histórico, lugares e contextos sociais de que faz parte, possibilitando a mudança de paradigmas, posturas, metodologias e comportamentos entre sujeitos. Na postura de um professor tradicional em que o mesmo ensina e o aluno aprende não existe troca de ideias ou relacionamento que envolve sentimentos ou emoções. A cultura digital pode ter papel significativo na vida dos envolvidos,

professor/aluno, pois possibilita práticas, espaços próprios, aproximação, cumplicidade e ampliação de redes de troca através das redes sociais. Através desses espaços, o professor pode compartilhar conteúdos como complemento de temas debatidos em sala, comentar trabalhos, fazer apontamentos e outros. Porém cabe dizer que sempre usando do bom senso ético e respeitando as diferenças e não usar as redes sociais para impor sua maneira de pensar ou influenciar nas escolhas de seus alunos, pois ao mesmo tempo em que as TDICs podem ampliar o conhecimento e facilitar mobilizações solidárias também podem influenciar para a prática da intolerância e agressividade. A internet possibilita mostrar diferentes maneiras de ser e conviver aproximando virtualmente as pessoas. Cabe ao professor monitorar constantemente as práticas propostas tendo um parâmetro de limite em suas relações através de recursos tecnológicos e digitais para não banalizar essa interação e sim utilizá-la como espaço de comunicação responsável, humanizado de informação que venha acrescentar na formação do ser humano que está inserido cotidianamente na cultura digital.

Ao propor produções artísticas em rede aos alunos, logo nos faz pensar caminhos e construir diferentes maneiras de estudar e aprender pensando possibilidades para ter alunos conectados em sala de aula propiciando a pesquisa. “O trabalho que nos interessa é aquele em que os estudantes assumem um papel ativo desde os seus primeiros passos” (HÉRNANDEZ; VENTURA, 1998). Explorar ferramentas, visitar sites, programas de manipulação e outros é atrativo e interessante fazendo com que os envolvidos tornem-se ativos durante o processo de aprendizagem e não sujeitos passivos. O uso das TDICs nesse processo possibilita a integração de diferentes linguagens artísticas numa produção e ao compartilhar a ideia aparecem novas possibilidades que agregam conhecimento.

Quando o indivíduo é provocado a buscar mudanças em sua prática, de início a rejeição é o caminho mais fácil, já que mudar o que se tem como certo, demanda estudo, muita dedicação, tempo, postura, etc. Existe muita insegurança principalmente ao se utilizar das mídias como meio para dar forma a criações visuais, audiovisuais e a assuntos investigados levando-se em conta que essas práticas são absorvidas mais facilmente pelos alunos do que pelos professores.

Aprendizagem em rede é uma proposta de construção de uma aprendizagem alternativa, onde as mídias devem ser utilizadas como ferramenta de produção de conhecimento e não somente para repasse de informações, pesquisas teóricas ou como um dicionário. A aprendizagem nesse contexto pode ocorrer de diferentes maneiras pois o ser humano se apropria dos conhecimentos em tempos diferentes por exemplo, mas principalmente pela predisposição que este tem em se envolver nessa atividade criando possibilidades e muitas vezes resgatando a importância do estudo, no caso se utilizando das TDICs e da internet para que ocorra aprendizagem também na rede que por sua vez é muito atrativa aos educandos das escolas, embora eu acredite que muito ainda nós educadores devemos proporcionar aos alunos . Precisamos nos permitir e descobrir nosso potencial para essas novas formas de transformar informações em conhecimento e é isso que ainda timidamente estamos buscando ao propor atividades a serem desenvolvidas em rede. Observando as atividades realizadas nas escolas pelos colegas de curso pode-se visualizar uma diversidade de ideias, mas muitas delas já faziam parte do cotidiano das escolas como por exemplo se utilizar das tecnologias para fazer estudos, realizar projetos, etc, porém muito ainda deve ser buscado e experimentando para que realmente se construa o conhecimento através da rede.

A experiência de desenvolver atividades se utilizando das TDICs tem sido muito motivadora e se faz necessária. Pois ao sugerir a busca do conhecimento e da aprendizagem através da rede ainda é uma prática desafiadora para os educadores que não tiveram essa vivência em seu tempo de formação e que aos poucos procuram estudar meios para estarem inseridos nesse novo contexto onde as tecnologias já são parte integrante da sociedade em que vivemos.

No meu caso específico as experiências de estudo em rede propostas em minhas turmas na maior parte das vezes foi ótima. Ao propor a atividade alguns alunos mais familiarizados com as ferramentas utilizadas contribuía com ideias e mostravam caminhos mais interessantes para chegarmos ao objetivo, contribuindo horizontalmente para o desenvolvimento da proposta. O que chama muito a atenção é a predisposição que os alunos demonstram em contribuir e ajudar os colegas que não tem acesso às tecnologias diariamente. Pode não parecer mas temos muitos alunos que não tem contato com computadores, por exemplo, e fazem uso destes somente na escola. Como todos devem ter direitos iguais na sociedade está aí mais um motivo para

o educador se inserir e inserir seus alunos nesse modelo de construção de conhecimento através da rede.

Acredito que muito ainda é preciso aprender, buscar, interagir, conhecer do mundo virtual para que realmente haja uma mudança efetiva no jeito de conduzir as minhas aulas de arte, pois desde o início deste curso e outros que realizei anteriormente sempre procurei pensar em como planejar minhas aulas me utilizando das tecnologias. As possibilidades para minha prática hoje parecem ser mais reais, pois a cada dia, mais alunos manuseiam blog, visitam sites, participam de redes sociais, jogos e outros. Isso de alguma maneira contribui para sua formação e cabe a nós educadores passar informações seguras, porém para isso precisamos fazer parte disso tudo para que realmente possamos dar uma orientação para que o uso de tais ferramentas e meios seja direcionado para a construção do conhecimento e crescimento pessoal e social.

A cada dia se apresentam questionamentos, inseguranças sobre qual o limite para fazer uso dos meios tecnológicos? Qual é sua real contribuição na formação humana? Como posso proporcionar a todos com igualdade em sala de aula o uso das tecnologias? Como conscientizar o uso das tecnologias com responsabilidade? É possível se utilizar do interesse das crianças em manusear as ferramentas tecnológicas para mudar a pedagogia praticada nas escolas? Como ter na escola uma internet rápida e melhor manutenção dos aparelhos tecnológicos?

Poderia aqui listar ainda muito mais perguntas, mas acredito que todas mudanças de uma prática baseada em conceitos de certa forma tradicionais levam tempo para ser absorvidos e as perguntas irão surgindo no decorrer da realização dessa nova prática que já vem sendo apresentada a algum tempo nos cursos de formação. Mas como tudo o que não dominamos temos medo de experimentar para não passar insegurança e até mesmo fraqueza, tais práticas seriam inaceitáveis em épocas onde o professor detinha o conhecimento e o aluno o dever de aprender. Esse pensamento já foi ou deve ser banido do contexto escolar por todos os envolvidos principalmente professores, equipe gestora, orientação que é onde encontramos a maior dificuldade em trabalhar de uma forma integrada, com objetivos inovadores e necessários nos novos tempos em que vivemos. No entanto desenvolver em uma escola experiências de construção de conhecimento e não repassá-los simplesmente, requer disposição, tolerância, paciência, mudança de conceitos, práticas pedagógicas, regras e conscientização de que se pode

aprender, estudar em ambientes onde os alunos não precisam necessariamente sentar um atrás do outro e em silêncio, mas individualmente ou em grupo debatendo, conversando, trocando informações, leituras, realizando experiências, levantando hipóteses, resolvendo problemas e aprendendo com os acertos e erros que vão acontecer durante esse processo de estudo e que ambos devem ser valorizados e não somente o resultado final do êxito, pois quando se constrói algo todo processo deve ser valorizado por que sabe-se o objetivo que se quer alcançar mas não o caminho para se chegar a ele, diferentemente da prática tradicional onde o caminho é descrito para se chegar ao objetivo.

Muitas vezes se planeja aulas com uso das tecnologias, mas na hora da aplicação, os aparelhos não estão disponíveis, não se consegue acesso à internet, não há computadores suficientes, ou os poucos aparelhos de datashow da escola não estão disponíveis criando uma dificuldade para socializar trabalhos. Com isso muitas vezes precisa-se de planejamento duplo para uma aula, com atividades que fazem uso das tecnologias e outra sem o uso das mesmas, o que desmotiva o professor que acaba seguindo o modelo tradicional para não ter problemas para desenvolver a atividade proposta.

No cotidiano da escola são muitos os desafios que temos para enfrentar mais um que chama a atenção e desperta muita preocupação é a indisciplina dos alunos, seja em sala de aula ou fora dela. Busco com novas leituras e estudo como esse da cultura digital caminhos e propostas diferenciadas para se trabalhar em sala de aula com o objetivo de tornar o ensino atrativo e significativo para os envolvidos. Assim como nós cursistas que podemos visualizar, comentar, contribuir e ter novas ideias para realizar um trabalho atrativo que venha de encontro com a nova prática escolar e possa ajudar a “resolver” os problemas como o citado acima. Sabe-se que o estudo é a base do ser humano, então devemos, como educadores, tentar torna-los mais atrativo, despertando curiosidade nos estudantes. Nesse sentido a tecnologia pode ser usada como aliada para alcançar objetivos de uma sociedade melhor e uma escola competente na sua real função social.

1.2 FOTOGRAFIA COMO LINGUAGEM ARTÍSTICA

A revolução industrial nos colocou diante de máquinas que propiciaram mais velocidade e a produção em massa e isto nos leva a ficar diante de fatos novos do qual a sociedade se adapta dentro das diferentes transformações culturais. A fotografia e o cinema também foram exemplos de novas formas artísticas produzidas com a interferência de máquinas, e onde a obra deixa de ser exclusivamente feita pelas mãos dos artistas, porém são necessárias habilidades para operar a máquina e sensibilidade para capturar imagens que contam uma história, representam um problema social, paisagem, retrato.

A Paisagem é sempre vista com bons olhos pelos alunos na prática do desenho em sala de aula pelos alunos principalmente o desenho de observação do qual gostam muito, pois a natureza em geral apresenta uma imagem atraente formando composições esteticamente agradáveis e possibilita diferentes análises para estudo onde não é compreendida somente como algo “belo” ou para servir de segundo plano, pelo contrário como ela está integrada no cotidiano das pessoas, das cidades e zonas rurais sugere uma leitura de imagem onde se agregam problemas sociais, culturais, ambientais e outros. A fotografia é usada como um meio atraente e prazeroso e que aproxima as realidades experienciadas no meio em que vivem. Quando as fotografias são manipuladas em programas como photoshop ou mesmo interferências que sugerem arte efêmera muitos assuntos são discutidos e compreendidos dentro do contexto de estudo proposto. Assim como nas obras de arte a paisagem se transforma através dos tempos e novos conceitos podem ser discutidos, da mesma forma as ferramentas utilizadas, técnicas, estilos vão sendo explorados e vistos com um novo olhar.

Quando pensamos autorretrato logo vem em mente Van Gogh pois ele pintando o que sentia e não o que via já mostrava a possibilidade de interpretação do que é visto de maneira subjetiva ou real. Assim o autorretrato e retrato podem transformar conceitos e padrões de beleza incorporados pela história através do tempo e hoje também pela mídia. Todos os dias, nos deparamos com exemplos através dos meios de comunicação de massa de que o belo se remete a coisa boas e o feio a coisas ruins. Nesse exemplo, o da generalização e propagação desses padrões estéticos dominantes se encontra um dos maiores desafios do professor de arte, o de instigar seus alunos a

ter um olhar diferenciado, sem preconceito ou alienação. Basta entrar nas redes sócias para ver postado suas melhores fotos, grande parte destas imagens passam por filtros, ambientes com interferência, isso nos mostra, a preocupação em apresentar algo agradável aos olhos dos outros mais do que a si próprio. O culto a vaidade, beleza, modismo, marca, consumismo, mas também biodiversidade, sustentabilidade, são temas que podem ser discutidos e analisados, se utilizando da leitura de imagem, na formação de conceito e ressignificação e até mesmo dar nova função e olhar diferenciado para objetos utilizados no cotidiano das pessoas. Observar, desenhar, fotografar por exemplo, uma proposta de natureza morta sem propor possibilidades de relacioná-la com a existência humana se torna um fazer mecânico sem significado, uma mera cópia ou desenvolvimento de técnica.

A contemporaneidade oferece inúmeras possibilidades de manipulação de imagem por meio de programas ou recursos online e isso de certa forma gera incredibilidade das imagens representadas. Porém mostra a criatividade, pesquisa, diferentes meios de interpretação e isso nos transporta aos problemas sociais, culturais, políticos, religiosos presentes na sociedade em que vivemos com inúmeros conflitos e divergência de ideias e valores que muitas vezes não estão visíveis, mas de maneira subjetiva assim como nas obras de arte. Entendo que na prática da sala de aula temos muito a conhecer e propiciar aos alunos como atividades se utilizando das mídias, mas o medo do não domínio dessas ferramentas por parte do professor muitas vezes nos impede de propor atividades que fazem uso dessas tecnologias.

Integrar a TDIC ao assunto proposto, por meio da fotografia se torna viável e acessível por parte dos educandos, pois os mesmos poderão captar as imagens através de celulares ou câmeras digitais e posteriormente se utilizar de programas para realizar a interferência nas imagens. A fotografia possibilita “brincar” com a imagem revelando desejos, sentimentos emoções acerca das mudanças que gostariam que ocorresse nesse lugar. A captura da imagem proporciona a exploração de diferentes ângulos, cor, sombra, planos e enquadramento, valorizando diferentes espaços, vendo o belo nos objetos e paisagem que muitas vezes não são percebidas no cotidiano e ainda por meio de depoimentos de situações vividas e as mudanças que ocorreram no lugar sejam elas percebidas através das transformações naturais ou pela interferência do homem.

1.3 INFLUÊNCIA DA CULTURA DIGITAL NA ARTE CONTEMPORÂNEA

A arte apresenta diferentes linguagens que são trabalhadas separadamente ou ligadas por formas poéticas que dão nova conotação, como é o caso de performance, videoclipe, instalação que combinam teatro, música, dança, artes visuais. Os recursos tecnológicos vêm contribuindo nas pesquisas das linguagens artísticas rompendo com o tradicional e provocando novas formas estéticas que devem ser reflexivas com relação a ética, respeito, cópias e outras que devem ser discutidas nas aulas de arte.

A cultura digital está presente na arte, mesmo que muitas vezes não seja percebida por todos por fazer parte de produção da obra, naturalmente a sua inserção é compreendida como algo criativo, despertando o interesse por ser algo dinâmico, favorecendo o uso de cor, luz movimento e isto contribui para o processo de ensino aprendizagem.

Algumas formas de arte digital:

Infoarte: é arte que utiliza recursos de computadores e processamento de dados para ser concebida. Criações artísticas ou demonstrações de arte feita em sistemas computacional pode ser denominado infoarte.

Infogravura: a matriz é um arquivo digital e se utiliza para suas produções de impressora. O computador nesse caso, não é só usado como instrumento de reprodução, mas é um meio para a criação artística e o resultado, após impresso é a infogravura.

Arte Digital: Utiliza sistema binário de processamento para ser concebida. Desta forma, ela é a arte apresentada na tela do computador, que fica armazenada em cds ou harddisk. Outro recurso da arte digital é a wap arte.

Web Arte: são sites que concebem arte na internet. Diferente da arte na web, que é a apresentação da obra de arte na internet, na web arte a internet é o suporte da arte, que se faz através de softwares e da imaginação do artista.

Arte na Web: seu meio de apresentação é a internet. Ela pode ser observada em sites de museus virtuais.

Wap Arte: é criada para aparelhos que utilizam a rede wap, como celulares, por exemplo. Ela só é wap arte enquanto está na rede wap. Se passar para o computador, deixa de ser.

A arte e suas conexões com a tecnologia resultaram em produções artísticas bastante diferenciadas e podem ser encontradas desde meados do século XX em muitas das mais significativas manifestações da arte contemporânea, op art, vídeoarte, happening, pop art, arte conceitual, fluxus, minimalismo, body art e street art entre muitas outras. Eduardo Kac¹ produz arte explorando imagens e palavras e se utiliza de diferentes linguagens, como fotografia, instalação painéis eletrônicos, robótica e obras que interagem com o público, conta com parcerias de diferentes profissionais para dar forma a suas ideias despertando a curiosidade que em outras palavras quer dizer a busca de conhecimento.

Figura 1 – A obra "Genesis"



Fonte: Internet

Figura 2 – Obra "GFP Bunny"

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=K7NIqNFe5Uo>



Fonte: Internet

Figura 3 – "O Oitavo Dia"



Fonte: Internet

Pensando o ensino da arte de forma interdisciplinar que contempla diversas linguagens e áreas do conhecimento na prática da sala de aula pode enriquecer propostas idealizadas após buscas que resultam em pensamentos que podem ser formalizados no grupo de trabalho, conforme esclarece Barbosa:

O estudo da interdisciplinaridade como abordagem pedagógica é central para o ensino de arte. A arte contemporânea é caracterizada pelo rompimento de barreiras entre o visual, o gestual e o sonoro. O happening, a performance, a body art, a arte sociológica e ambiental, o conceitualismo e a própria vídeoarte são algumas das manifestações artísticas que comprovam uma tendência atual para o inter-relacionamento de diversas linguagens representativas e expressivas. Portanto, pelo isomorfismo organizacional, a interdisciplinaridade deve ser o meio através do qual se elaborem os currículos e a práxis pedagógica da arte (BARBOSA, 1984, p. 68).

Ao pensar na formação artística de diferentes contextos, tempos e lugares onde a arte conversa em diferentes meios e se transforma de acordo com as necessidades humanas torna-se uma linguagem provocativa e repleta de significados.

Desconstruir para construir, selecionar, reelaborar, partir do conhecido e modifica-lo de acordo com o contexto e a necessidade são processos criadores, desenvolvidos pelo fazer e ver Arte, fundamentais para a sobrevivência no mundo cotidiano (BARBOSA,2002, p.18)

O processo de ensino que aborda a metodologia triangular estabelece um diálogo entre arte feita dentro da escola e fora dela. Ana Mae Barbosa criou a didática de ensino da arte chamada abordagem triangular onde o fazer, a fruição, contextualização na história da arte e cultura visual.

Nessa abordagem não se valoriza apenas a espontaneidade ou dom. O artista se completa por sua cultura, contatos, vivências adquiridas ao longo da vida sensível aos signos presentes na linguagem.

Em nossa vida diária, estamos rodeados por imagens impostas pela mídia, vendendo produtos, ideias, conceitos, comportamentos, *slogans* políticos etc. Como resultado de nossa incapacidade de ler essas imagens, nós aprendemos por meio delas inconscientemente. A educação deveria prestar atenção ao discurso visual. Ensinar a gramática visual e sua sintaxe através da arte e tornar as crianças conscientes da produção humana de alta qualidade é uma forma de prepará-las para compreender e avaliar todo tipo de imagem, conscientizando-as de que estão aprendendo com estas imagens. (BARBOSA, 1998, p. 17).

O professor deve pensar sua prática, estratégias, metodologia, objetivos que favoreçam espaço de diálogo importante para o processo de construção de conceitos, análise, crítica, diferentes olhares, sendo essa prática um estímulo ao olhar investigativo e ao interesse pela pesquisa. Sendo, assim quanto mais bagagem cultural for proporcionada no espaço, mais argumentos os alunos terão para sua produção artística e apreciação de imagens, vídeos, sites, filmes, telenovelas, jogos interativos que fazem parte do cotidiano das crianças nativas da cultura digital.

A contemporaneidade nos remete a pensar o artista como alguém que cria obras de forma intencional e reflexiva. Logo ter habilidades técnicas não é fundamental para essa prática, mas é necessário conhecer arte e experimentar, ousar e usufruir do prazer que causa em si e nos outros.

Ao que se refere aos estudos dos conteúdos estruturantes que a norteiam, a disciplina de arte tem um caráter social e peculiaridades que alteram o tempo e o espaço do ser humano constantemente recebe a influência do meio e também dos meios de comunicação através das tecnologias.

O ser humano produz, então, maneiras de ver e sentir, diferentes em cada tempo histórico e em cada sociedade. Por isso, é fundamental considerar as influências sociais, políticas e econômicas sobre as relações entre os Homens e destes com os objetos, para compreender a relatividade do valor estético, as diversas funções que a Arte tem cumprido ao longo da história, bem como o modo de organização das sociedades (PARANÁ, 1992, p. 149).

No cotidiano das crianças, jovens e adultos apegados a uma contemporaneidade onde estão presentes as mídias tecnológicas por meio da internet (redes sociais), celular, computador, etc, estes indivíduos apresentam uma postura diferenciada diante da organização de suas atividades diárias. Por outro lado, tendo consciência de que nem todas as pessoas tem acesso diário a todas essas mídias, é um fato que grande parcela da sociedade contemporânea tem contato com a televisão, jogos eletrônicos que consomem grande parte do tempo da vida social das pessoas que muitas vezes passam a se comunicar virtualmente e deixam de ter contato pessoal interagindo e se relacionando olho no olho.

Trabalhar conteúdos diante dessa diversidade de seres requer compreender especificidades e no que se refere ao conteúdo da disciplina de arte, elementos formais, composição, movimentos e períodos devem ser articulados a fim de propiciar o conhecimento sistematizado e contextualizado nas diferentes sociedades.

CAPÍTULO II

2.1 A ESCOLA NA CULTURA DIGITAL

Escola é um espaço onde se dispõe ferramentas que são utilizadas para descobrir habilidades e competências que levam o estudante a compreender o mundo respeitando a diversidade que faz parte da formação do indivíduo atuante, desenvolvendo competências individuais na sociedade e isso se torna possível quando a meta da escola não é apenas transmitir conteúdo.

A escola tem papel importante na formação intelectual, social e política, e deve ter como objetivos possibilitar práticas para formar cidadãos capazes de conviver em sociedade. Cabe a instituição escola composta por equipe gestora, equipe pedagógica e docentes proporcionar atividades educativas e pedagógicas que estimulem os alunos a fazer bom uso dos recursos tecnológicos disponíveis e não utilizá-los de forma banalizada, sem critérios e limites. Os jovens se identificam e de certa maneira se sentem seguros em fazer parte de grupos WhatsApp e facebook, por exemplo. Se fossem orientados para fazer uso dessas redes de forma consciente, correta e responsável, elas poderiam ajudar no trabalho coletivo buscando realizar os objetivos e metas a serem conquistadas na vida profissional de cada indivíduo que está inserido na sociedade.

A instituição escola pode e deve fazer uso das redes sociais tornando este meio um espaço de estudo interativo, criativo, divulgando e compartilhando práticas realizadas a partir de estudos e conceitos e também para contribuir com ideias para estudar em rede, ideia desafiadora, mas que possibilita uma infinidade de formas diferentes de pensar contextos e culturas da qual somos parte atuante. A cultura digital está presente no cotidiano das pessoas, nos supermercados, bancos, hospitais e tantas outras instituições que são prioritárias nas atividades diárias em nossa sociedade, sendo assim, o fato é que não temos como fugir delas, mas sim fazer uso com responsabilidade usufruindo da agilidade que as mesmas proporcionam.

O mundo caminha para a era do domínio de novas tecnologias, novas mídias surgem a cada dia, e sob este contexto o ensino deve também sofrer avanços, adaptar-se as novas linguagens e formas de conhecimento, assim como se tornar mais atraente, dinâmico e que facilite o processo da aprendizagem dos educandos, sob este aspecto, novas mídias educacionais ganham destaques, ou ainda mídias seculares ganham nova importância educacional, entre as quais está o cinema, que pode ser um poderoso instrumento de apoio ao magistério. Anacleto, Michel e Otto (2007, p.22):

Pensando em realizar atividades a serem desenvolvidas segundo a proposta interdisciplinar integrando as TDICs no currículo decidimos eu e minhas colegas do curso explorar o mesmo tema nas disciplinas de geografia, arte e português. Compreendendo que o estudo dos conceitos chave da ciência geográfica (Lugar, Paisagem e Território) em inúmeros casos não são abordados, optamos para que nossa proposta de integração, abordasse um desses conceitos: O estudo do Lugar²

Figura 4 – Propriedade Rural na Linha Faxinal, município de Campo Erê, SC



² Link de apresentação postada no blog da Escola da Educação Básica Raul Pompéia:

<https://prezi.com/i-5xbl1iyy5x/edit/#8>

Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 5– Propriedade Rural na Linha São Brás, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Como justificativa para a realização do projeto proposto ao 8º ano 2 valorizando as imagens que fazem parte da vida cotidiana dos alunos tanto os que residem na zona rural quanto na urbana em Campo Erê fazendo uso das tecnologias disponíveis na escola e em suas casas integrando assim o uso das tecnologias no currículo.

O objetivo principal dessa proposta foi a manipulação e intervenção de imagens realizadas através de programas como Picassa, Photoshop, Picmonkey, Move Maker.

Primeiramente relatei aos alunos como as atividades propostas seriam desenvolvidas nas disciplinas de arte, português, geografia e de que estas teriam ligação se complementando no final do estudo.

Figura 6 – Propriedade Rural na Linha Faxinal, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 7 – Propriedade Urbana, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Com relação a disciplina de arte iniciamos com um estudo teórico sobre fotografia, planos, enquadramento, luz e sombra. Após o estudo dos conceitos se deu a explicação de como seria desenvolvido o trabalho prático sobre planos, nos utilizando de uma fotografia segundo os conceitos estudados na disciplina de geografia. De posse da foto em sala de aula houve o envolvimento de todos na atividade pois nessa parte da experiência não utilizamos TDICs. Ficou acordado entre os alunos e eu, que o trabalho de edição e intervenção nas imagens seria feito no contra turno, na sala de informática da escola. Porém alguns alunos manifestaram-se em realizar parte do trabalho em casa por terem melhores condições de uso de programas online, por possuírem melhor conexão de internet e também por sentirem dificuldade em utilizar o sistema LINUX. Os encontros extraclasse aconteceram nas quartas-feiras à tarde durante quatro semanas nas horas atividade das professoras envolvidas. Para melhor organização ficou combinado em sala que as imagens deveriam ser enviadas pela rede social facebook ou para meu e-mail pessoal onde as imagens foram copiadas em uma pasta (Imagens Lugar) e esta subdividida em pastas nomeadas de cada aluno.

Figura 8 – Propriedade Rural na Linha 12 de Novembro, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Após uma semana de início dos trabalhos algumas imagens enviadas foram usadas como objeto de estudo, projetadas em Datashow elas foram analisadas, comentadas, foram discutidas novas possibilidades de ângulo e enquadramento, desconstrução e outros. As imagens enviadas a partir dessa aula tomaram um rumo criativo e pude observar os alunos ainda mais motivados para realizar a tarefa com fotos interessantes à serem exploradas nas atividades combinadas com as professoras de português e geografia.

A atividade prática sobre planos foi realizada em sala utilizando folha sulfite A3, caixa de sapato, lápis de cor, cola, cola quente, fita, tinta, pincel e também o celular com a imagem escolhida. (Atividade realizada em grupo). Depois de prontos, os trabalhos foram organizados numa exposição que montamos no saguão do colégio para compartilhar os resultados de nosso projeto com a comunidade escolar.

Figura 9 – Imagem captada em sala de aula na E.E.B. Raul Pompéia, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 10 – Imagem captada em sala de aula na E.E.B. Raul Pompéia, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 11– Imagem captada no saguão da E.E.B. Raul Pompéia, município de Campo Erê,SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 12 – Imagem captada no saguão da E.E.B. Raul Pompéia, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 13 – Imagem captada no saguão da E.E.B. Raul Pompéia, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Em paralelo estava acontecendo no contra turno, a produção do vídeo contendo as fotografias enviadas e já editadas pelos alunos do 8ºAno da E.E.B. Raul Pompéia.³ Sugestões de música foram discutidas em sala até entrarmos num consenso pela música que seria inserida no vídeo. Como registramos momentos durante o processo de estudo e execução do projeto, surgiu a ideia de juntar as fotos, depoimentos de áudio e produzir um vídeo das disciplinas envolvidas, facilitando assim a sua divulgação na escola, no facebook e no blog da escola.

Como avanço, ao integrar as TDICs ao currículo no meu ver foi a dedicação, interesse por parte dos estudantes de realizar as tarefas propostas, pois durante o processo as imagens foram enviadas por meio da rede social facebook na qual parte dos alunos do 8ºano se utilizam dessa rede para compartilhar fotos, mensagens, vídeos e que a partir do trabalho de integração usaram a rede para enviar a tarefa proposta e que facilitou o manuseio em sala. Outro fato que chamou atenção foi a iniciativa de alunos que não possuem internet em casa e que manifestaram interesse em criar sua página no facebook para enviar suas fotos, assim com ajuda da professora 2 que atende um aluno especial criaram a página e enviaram suas fotos e agora podem acompanhar e compartilhar as atividades postadas. Como existe uma Lei que impede o uso do celular em sala de aula, sempre que foi necessário fazer uso do mesmo era comunicado a direção e está permitia o uso e assim que terminávamos de utilizá-lo devolvíamos na caixa de celulares da turma que fica na sala da direção. O celular foi usado para fotografar, editar fotos, fazer registro dos trabalhos em sala, este feito por um aluno que se dispunha a registrar e enviar as fotografias posteriormente também pela rede facebook. O fato de alguns alunos não possuírem celular e nem internet em casa foi resolvido facilmente, prontamente alguém se oferecia para ajudar até mesmo vindo fora do horário de aula para auxiliar este aluno. Portando acredito que o processo ensino-aprendizagem aconteceu naturalmente, ligando a teoria à prática e se concretizou como é possível ver nos registros feitos através de fotos, vídeos, gif, áudio, depoimentos gravados por meio do Prezi, vídeos, etc.

³ A E.E.B.R.P está localizada no município de Campo Erê, atende aproximadamente 900 alunos do Ensino Fundamental, Séries Iniciais ao Ensino Médio. Conta com um quadro de aproximadamente 70 docentes.

Figura 14 – ⁴Imagem captada na propriedade urbana, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Como o trabalho foi realizado no coletivo de forma interdisciplinar, possibilitou a produção criativa no decorrer do cotidiano das aulas já que se realizado somente nas aulas de arte o tempo seria insuficiente para tais produções, pois fazer uso de programas online e que são os mais usados para manipular imagens nas escolas se torna um processo moroso entre outras coisas o principal fator que prejudica o trabalho é o sinal de internet lento. Assim avalio que o trabalho realizado de maneira interdisciplinar é o caminho certo para um ensino de qualidade, atraente, motivador e porque não dizer mais enriquecedor pois durante o caminho de estudo e produções, novas ideias surgem que é natural, pelo fato de observar diferentes pontos de vista, objetivos que ao dar forma a está linha de estudo funcionam como um elemento de integração e motivação para o processo de ensino-aprendizagem.

⁴ Gif de fotografia

<https://plus.google.com/111120362942164235503/posts/LjamqWdMVKx>

Figura 15 - ⁵Imagem captada em sala de aula na E.E.B. Raul Pompéia, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

⁵ Gif de fotografias durante o processo

<http://data.bloggify.com/distant/user/store/1/4/e/7/f07a8f0bfc5891f0816f3c8c30517e41.gif>

Figura 16 – Sala de informática da E.E.B. Raul Pompéia, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 17– Propriedade na área urbana, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 18 – Propriedade na área urbana, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 19 – Pátio da E.E.B. Raul Pompéia, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015

Integrar a tecnologia ao currículo vem sendo estudado nas escolas para que se efetive fazendo a inclusão no PPP da escola, porém para que seja uma prática comum e não somente em atividades aleatórias efetivadas por alguns educadores em sala, muito ainda deve ser debatido. Nos estudos realizados este ano sobre a Base Nacional Comum e Proposta Curricular de Santa Catarina foram socializadas práticas e iniciativas que demonstram essa integração.

Acredito que a maior dificuldade em trabalhar dessa forma está no domínio das ferramentas, programas, poucos computadores, internet lenta e muitos alunos em sala, sendo que não podemos esquecer que entre os alunos temos os que não tem acesso a equipamentos tecnológicos, redes sociais e outros. Por outro lado, os que tem contato diário com os meios tecnológicos e essa diversidade muitas vezes pode fazer com que alunos se sintam excluídos do processo. Para que isso seja amenizado a socialização dos trabalhos pode ser feita em sala e posteriormente postadas em redes sociais.

A percepção artística estaria relacionada à decodificação e leitura de símbolos numa cultura, não como mero detector de elementos formais. A criação artística estaria relacionada com a manipulação, a 'escrita' dos símbolos numa cultura. A profissionalização artística, por sua vez, estaria relacionada com o domínio de conceitos artísticos fundamentais. Essas três capacidades não são naturais, inatas, mas sim devem ser aprendidas (HERNANDEZ, 2000, p.112)

Sempre que buscamos uma nova prática, metodologias diferenciadas, se fazem pensando em agregar conhecimento, supondo que não construímos conhecimento, mas sim os aprofundamos, pesquisamos, reescrevemos e aliamos teoria à prática. Quando partimos para o concreto, esse me parece ser o momento onde realmente se efetiva o ensino aprendizagem. A avaliação também precisa ser feita levando-se em conta a diversidade que citei acima não medida com parâmetros iguais para todos. Por isso observar o processo, a satisfação que o aluno sente ao manipular uma imagem nos motiva a propor novos conteúdos a serem estudados integrando as TDICs. A proposta pedagógica de fazer uso das tecnologias e práticas construídas em rede abre novos caminhos para se concretizar o ensino já que as mídias são tão atraentes para nossas

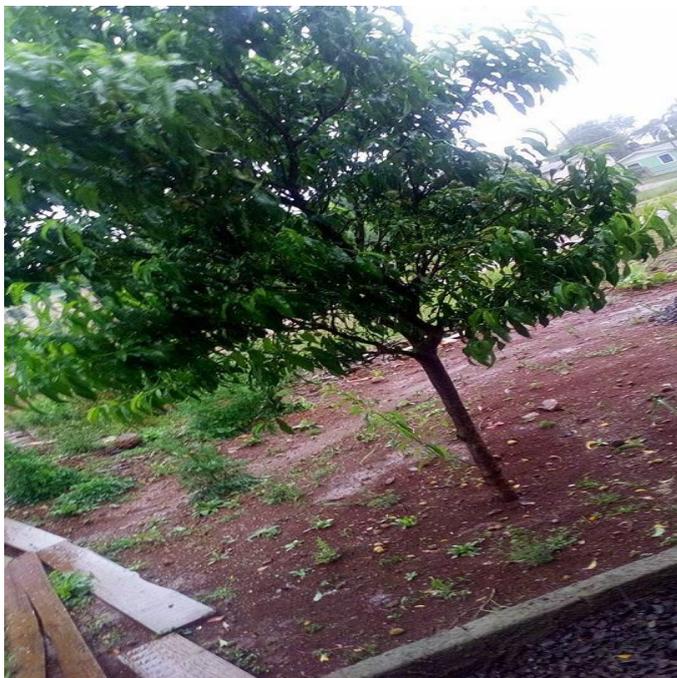
crianças, adolescentes e jovens. Cabe a nós professores oportunizar essa prática cada vez mais em nossas aulas.

Figura 20 – Área urbana, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 21 – Propriedade área urbana, município de Campo Erê, SC



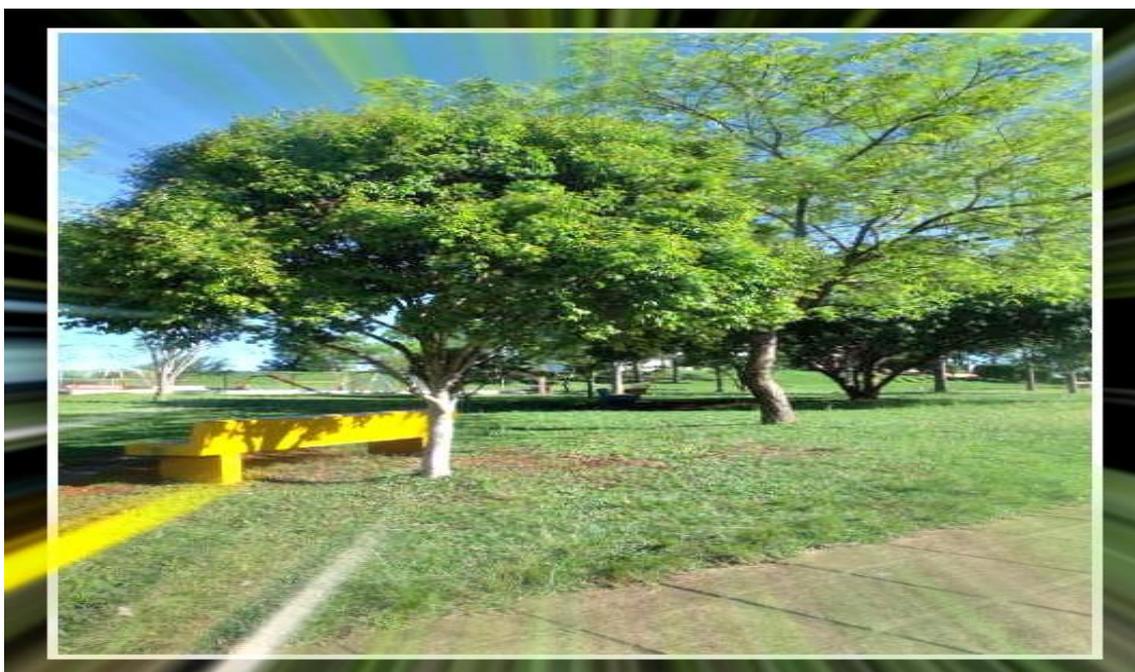
Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 22 – Propriedade área urbana, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Figura 23 – Praça área urbana, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

As tecnologias muitas vezes podem ser entendidas como um meio utilizado em sala somente para facilitar ou ilustrar a aula do professor e muitas vezes é vista como uma rival, desta forma travando uma batalha de competição. No entanto a união das duas integradas corretamente torna a aula criativa, com exploração de diferentes linguagens.

(...) torna-se cada vez mais importante que os educadores do século XXI construam nas escolas “espaços de estudo, discussão e ou reflexão sobre métodos e técnicas em que enfatizem a criatividade, a curiosidade, a exploração, a descoberta, a motivação, a autonomia...” (...). (SILVA, 2001, p. 82).

No contexto escolar a arte- educação ainda hoje é trabalhada muitas vezes sobre a influência do naturalismo e o expressionismo reproduzindo um estereótipo, não levando o aluno à reflexão, recriação e a uma produção independente e significativa observando o contexto histórico, o período artístico, momento social, proporcionando o debate, e instigando a busca do conhecimento e se apropriando do mesmo.

Pensando sobre o princípio de que, ao criar e avaliar as atividades, devemos respeitar e acolher as diferentes manifestações gráficas das linguagens foi proposto a uma turma do Ensino Médio EMIEP após estudo e debate sobre arte contemporânea a possibilidade de produzir um vídeo⁶. A proposta foi aceita de imediato e a partir desse momento se iniciou a seleção do poema que foi dividido em partes onde cada aluno decorou sua fala para posterior gravação. A organização dos espaços a ser utilizados para cada enquadramento, roupas, luz, programação da inserção digital de objetos, prédios, música, efeitos, abertura, nome de alunos, filmagem não utilizada no vídeo (partes engraçadas) tudo ficou a cargo e concepção do grupo de alunos com acompanhamento da professora de arte.

Após planejamento das ações e divisão das tarefas foi iniciado o trabalho de filmagem fazendo uso do celular. Sony Vegas foi o editor de vídeo escolhido para a

⁶Link do vídeo postado no youtube e facebook da Escola da Educação Básica Raul Pompéia:
<https://www.youtube.com/watch?v=FCm2I2Y-mWA&feature=youtu.be>

realização do trabalho. Os vídeos gravados foram baixados e o trabalho de edição teve início dando vida a ideia proposta, cada aluno teve uma função dentro do grupo sendo que um ficou responsável pela edição e outro pela escolha das músicas, manipulação de fotos pessoais para ser inseridas no vídeo e por fazer as gravações que se achou necessário repetir para facilitar a edição.

Durante o processo, a disposição em contribuir com o trabalho ficou evidente, pôde-se observar o empenho de cada um contribuir com ideias criativas para acrescentar na produção.

A avaliação deve ser constante e adequada à realidade da turma e a prática pedagógica que integra a tecnologia no currículo instiga, desperta interesse, possibilita espaço para inventar e expressar ideias, utilizar diferentes ferramentas e oportunizar conversas sobre trabalhos realizados pelo grupo. Isso tudo contribui na formação intelectual do estudante possibilitando trabalhar no coletivo traçando metas, ações, isto é, de certa forma uma preparação para o mercado de trabalho ou para ser empreendedor de seu próprio negócio na sociedade que está inserido.

Concluída a edição do vídeo a apresentação do mesmo para a comunidade escolar foi organizada para ser exibida durante os intervalos no período matutino, vespertino e noturno. A publicação nas redes sociais ficou a cargo da assistente técnica pedagógica sendo ela a responsável por tais publicações das atividades realizadas na E.E.B. Raul Pompéia.

2.2 MUDANÇAS NO CONTEXTO ESCOLAR A PARTIR DO USO DAS MÍDIAS NA AULA DE ARTE.

Quanto à escola, toda e qualquer contribuição é bem vinda seja ela simples ou mais elaborada desde que ocorra aprendizagem agregando conhecimento, pois essa é uma das principais funções da instituição de ensino.

Especificamente na disciplina de arte quando é proposto estudos onde aparece a possibilidade de realizar atividades com inserção das mídias o interesse em dar início

aos trabalhos fica evidente, em muitos casos os alunos se prontificam para empréstimo de equipamentos e colocam ideias para valorizar a ação, percebe-se uma pré disposição para o diálogo e debates, pois sentem-se confortáveis para fazer colocações por conhecer a linguagem utilizada no meio tecnológico, manusear as ferramentas, editar vídeos e outros que possam fazer interferência, manipular imagens trocando cor, introduzindo objetos, efeitos sonoros, visuais, etc.

Os textos sugeridos no PLAC e Núcleo específico nos levam a pensar a prática da sala de aula com possibilidades de diferentes leituras, interpretação, tendo com isso conhecimento significativo delineando um caminho entre o conhecimento empírico e erudito.

Algo significativo que chama a atenção além do conhecimento adquirido é o fato de fazer a experiência integrando as tecnologias no currículo de forma interdisciplinar, pois isso possibilita a realização de atividades com mais tempo para execução, utilizar mais vezes a sala de informática, implementação de ideias, avaliação do processo de maneira coletiva, socialização das tarefas, compartilhar os trabalhos através das redes sociais, uma grande aproximação entre as professores das disciplinas envolvidas pois o contato torna-se diário e necessário para informar o colega do andamento de sua aula e novas possibilidades de estudo que por ventura surgirá.

Naturalmente isso vai contagiando o ambiente da escola através de bate papo entre alunos, professores que querem saber como foi feito tal atividade, e contribuem com ideias que em sala estão sendo realizadas de forma que contemplem a integração da tecnologia no currículo e que foi de grande ajuda.

Com a atenção que a educação vem dando às novas tecnologias na sala de aula, torna-se necessário não só aprender a ensiná-las inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também educar para a recepção, o entendimento e a construção de valores das artes tecnologizadas, formando um público consciente (BARBOSA, 2005, p. 111)

2.3 DESPREPARO DOS PROFESSORES

O ensino da arte passou e vem passando por transformações e experiências relativas ao ensino. Nos dias atuais a arte produzida contempla a diversidade cultural e cabe aos profissionais da educação, primar pelo multiculturalismo, onde temos características estilísticas diferenciadas e onde uma não deve ser mais valorizada em detrimento da outra, pois não existe hierarquia entre elas. Como nos dias de hoje, onde muito se fala em arte da mídia é preciso cautela para pregar este modelo como correto ou mais elitizado que os outros, pelo contrário o conhecimento deve ser prioridade independente do gosto por uma ou outra corrente estilística.

Embora o uso das tecnologias fazer parte da arte desde a revolução industrial e se espalharam pelo mundo, em meados do século XIX, nas escolas fazer uso das mídias integradas no currículo parece ser uma prática inovadora, isto se dá pela formação dos professores, pois os que estão a mais tempo na profissão, quando se prepararam buscando formação não se falava ou pouco se citava o uso das mídias, até porque as tecnologias usadas na época eram máquinas de escrever, mimeógrafos sendo esse um equipamento muito usado para reprodução de desenhos prontos e eram condenados pelos professores que tinham formação em Educação Artística, como era a nomenclatura da disciplina na época. A esse grupo de professores, a formação continuada e cursos à distância como esse em andamento da cultura digital, vem acrescentar e motivar o uso das TDICs com o objetivo de formar novos conceitos na arte condizentes à sociedade atual.

⁷Adriana Maria dos Santos descreve:

(...) entendendo que a sala de aula é o grande campo de formação de um indivíduo desperto para o movimento do mundo e que a responsabilidade do professor, artista ou não, seja de mover ideias, sensibilizar o olhar para aprender a ver (tarefa bastante árdua, concordamos) e permitir o aluno um

⁷ Contribuição enviada pela Professora Dra **Adriana Maria dos Santos** em 06/09/2015 no tópico **Texto para reflexão e apoio sobre o processo criativo em artes visuais no curso de especialização em cultura digital** Especialização em Educação na Cultura Digital.

espaço de livre pensar e agir, considerando que todo o sistema educacional visa copiar um modelo prisional (ver a bibliografia do autor francês Michel Foucault).

O espaço da sala de aula deve ser de organização de ideias, pensamentos, pesquisas e tudo que venha a estimular as mudanças que possam ocorrer a partir do conhecimento e a arte propicia essas mudanças se trabalhada com objetivos definidos. Ao professor cabe se manter atualizado e disposto a se integrar nas novas possibilidades de exercer sua função de mediador do conhecimento. A cultura digital poder ser um aliado importante para essa tarefa levando-se em conta que na atualidade o que se apresenta através de mídias chama a atenção e motiva os alunos a produzir a partir de conceitos estudados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar educação integrada à CULTURA DIGITAL me pareceu um desafio importante no atual contexto social e educacional que estamos vivendo, então, me coloquei a disposição da escola para a realização deste processo de ensino aprendizagem, que foi e está sendo um desafio principalmente na realização da prática da sala de aula onde nos deparamos com a diversidade de condições sociais, intelectuais e principalmente neste caso a disparidade entre alunos que são familiarizados com a mídias e outros que somente tem acesso na escola e ainda de maneira precária. Confesso que não imaginava que me envolveria tanto em fazer uso de programas de manipulação, vídeos, prezi entre outros. A satisfação em propor algo que despertava o interesse imediato dos alunos em sala também me realizava e pude constatar que muitos deles manipulam muito bem as mídias, mas não com o objetivo pedagógico então com o direcionamento do professor houve uma troca importante entre professor /aluno/colegas. Além do conhecimento houve também uma aproximação sentimental entre os envolvidos no processo seja nos momentos de sucesso e insucesso que juntos buscamos soluções. Sendo assim acredito que minhas expectativas não somente foram superadas como também vislumbro hoje um novo olhar para o trabalho em sala de aula na disciplina de arte.

Figura 24 – Área urbana, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

O estudo desenhado nessa proposta de ensino a distância vem buscando unir vários recursos tecnológicos que propiciem uma aprendizagem significativa às práticas que elevam os diferentes mecanismos de integrá-las no currículo escolar. Mesmo que as escolas não tenham toda a infraestrutura necessária para atender as demandas tecnológicas dos dias de hoje, isso não impede a realização de atividades que fazem uso de tecnologias explorando diferentes ferramentas, programas, sites e outros. A falta de computadores e dificuldade de acesso à internet para manipular programas online na escola foram resolvidos no coletivo onde alunos que tinham acesso em casa, as realizavam como tarefa e em sala ajudavam os que precisavam de apoio. Isso foi uma estratégia para incluir a todos, pois do contrário seria inviável. Como na escola é utilizado o programa Linux e não o Windows, também é motivo para fazer parte das atividades em casa pois torna-se mais prático.

Figura 25– Imagem captada em sala de aula na E.E.B. Raul Pompéia, município de Campo Erê, SC



Fonte: Imagens do acervo da autora, 2015.

Levando-se em conta que minha formação em licenciatura e pós-graduação aconteceu por volta de 23 anos atrás e na época nem se falava nesse assunto, claro que com o passar dos anos muitos cursos de aperfeiçoamento foram feitos, porém em Santa Catarina nos últimos anos a Secretária de Educação oferece cursos na própria escola, Agências Regionais com multiplicadores para reduzir gastos, etc. Está prática é válida mas acredito que o envolvimento de pessoas e práticas de diferentes localidades e

realidades enriquece a formação e possibilita novos olhares, assim como acontece neste curso em andamento. Cabe lembrar que tive momentos de revolta, vontade de desistir, várias vezes me perguntava o porquê nessa altura da vida tinha aceitado esse desafio, pois tendo a semana com dias cansativos em sala de aula e horas de planejamento de aulas e correção de tarefas tínhamos muitas atividades para este curso com prazos apertados principalmente no início. Com o tempo criou-se o hábito de estudo e encontros no grupo, onde dividíamos as angústias e dúvidas que apareciam na hora de postar as atividades na plataforma e-proinfo. As angústias e dúvidas ficaram mais amenas quando iniciou-se o núcleo específico e iniciou uma fase de realizações de atividades executadas por mim e que serviram de base para estender aos alunos na sala de aula.

É lá, na intimidade da sala de aula que realmente me realizo, não na valorização do resultado final das atividades propostas, mas sim em coisas simples, como ver um adolescente pedir ajuda para montar um perfil no facebook para poder enviar imagens ao professor, compartilhar e visualizar os trabalhos realizados por todos da escola, presenciar colegas se dispondo a emprestar celular para os que não tem e orientá-los no uso, incorporar o conteúdo estudado explorando de forma criativa os temas propostos e no final dizer, poderíamos ter feito ainda diferente, no próximo melhoramos. Isso me motiva a realizar novas práticas aliadas a teoria e me faz entender que valeu a pena ter aceitado estudar as TDICs no cotidiano escolar pedagogicamente através do curso de pós-graduação em Cultura Digital, mas é fato que muito ainda devemos estudar e descobrir caminhos para a construção do conhecimento no coletivo onde todos que participam são autores.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

ANACLETO, A.; MICHEL. S. A.; OTTO, J. **Cinema e Home Vídeo Entertainment: o mercado da magia e a magia do mercado.** Np. 2007.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (Org.). **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais.** São Paulo: Cortez, 2010.

BARBOSA, Ana Mae. **Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas.** In: Ana Mae Barbosa (org.). *Arte/Educação contemporânea: consonâncias Internacionais.* Org.. São Paulo: Cortez, 2005, p. 98-112.

CUNHA, Fernanda Pereira da. **E-arte/educação crítica.** In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (Orgs). **Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais.** São Paulo: Cortez, 2010.

FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa Toledo. **Arte na Educação Escolar.** 4 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MEC – Ministério da Educação; **Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Médio;** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2000.

PARANÁ. **Secretaria de Estado da Educação. Diretrizes Curriculares Estaduais de Arte.** Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce_arte.pdf> Acesso em 25/03/2016.

Benelli, Anderson. **Arte e Reflexões.** Disponíveis em:

<http://andersonbenelli.blogspot.com.br/2011/02/reflexoes-sobre-abordagem-triangular.html>. Acesso em 12 de abril de 2016.

Bertoletti, Andréa. **Tecnologia Digital no Ensino da Arte: Perspectivas e Desafios.**
Disponível em: http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Comunicacao_2012/Pesquisa_e_PosGraduacao/Anais_ConexaoI/AndreaBertoletti_Tecnologia_Digital_no_Ensino_da_Arte_Perspectivas_e_Desafios.pdf. Acesso em 20/06/2016.

ANEXOS

ANEXO 1

UM Clique...

Uma nova forma de aprender e ensinar

Mas como? Para quê? Por quê?

Que tal experimentando? Propondo? Pesquisando?

Um clique

Buscar parceria, esta é uma ótima ideia

Assuntos que se completam

Diferentes olhares

Diferentes leituras

Mais um clique

Se utilizar de diferentes ferramentas, programas...

Estudar em rede

Tirar dúvidas online

Stop

Mas isso é possível?

Outro clique

Sim é possível se tem significado

Se for aprofundado

Se for integrado ao currículo

Se tem objetivo

E por fim mais um clique

Compartilhar registros, estudos, pareceres, ações, resultados.

Esses podem algumas vezes não ser o esperado, mas o erro faz parte do caminho percorrido durante o processo Ensino/Aprendizagem.

Ao fazer um backup guarde tudo que for motivador e inicie novamente outra ação...

Joici Lizete Bazzo

ANEXO 2

Texto coletivo produzido na aula de arte com a turma 8º Ano 2

O LUGAR ONDE EU VIVO

No amanhecer de cada dia

Vejo os pássaros cantando e as flores desabrochando

Com o sonho que vou conquistando

Em uma pequena cidade transformando com a preservação do meio ambiente,
cultivando a semente para o agrotóxico presente

A água que nasce nas vertentes que correm livremente nas montanhas verdejantes
deixando assim uma paisagem exuberante no ambiente rural assim como nos bairros
urbanos aonde o concreto contrasta com a natureza, trazendo em si uma enorme
beleza.

Nesse chão produtivo que todos os dias se cultiva, frutas, grãos que alimentam uma
multidão, entre curvas e retas se transportam o sustento da população e garantem seu
pão.

O cotidiano onde vivemos muitos espinhos encontramos, mas com um olhar diferente
transformamos em uma imagem glamorosa como uma rosa.

Tic Tac...Tic Tac... Tic Tac

No amanhecer de cada dia...

ANEXO 3

Poema

<https://plus.google.com/111120362942164235503/posts/fcYyDkvWLYn>

ANEXO 4

-Poesia – Narrativa digital

<https://plus.google.com/111120362942164235503/posts/Mixjq4pAmjC>

ANEXO 5

-Estudo do conceito de lugar através da fotografia. Trabalho realizado pelo 8 ano2 nas disciplinas de geografia, arte, português da E.E.Raul Pompéia.

<https://www.facebook.com/joici.bazzo/videos/999507446779288/>

ANEXO 6

-Vídeo produzido a partir de fotografias captadas no lugar onde vivem



Vídeo Fotografia- 2ª EMIEP.wmv

ANEXO 7

-Vídeo postado no youtube e facebook da Escola da Educação Básica Raul Pompéia:

<https://www.youtube.com/watch?v=FCm2I2Y-mWA&feature=youtu.be>

ANEXO 8

-Tiras produzidas 8



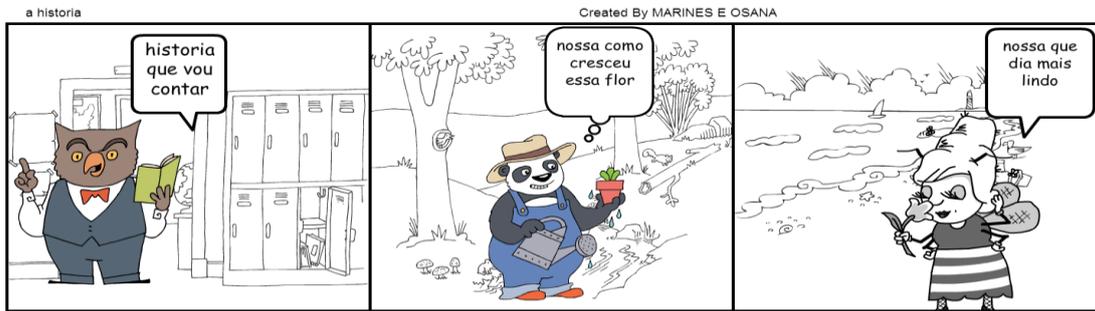
This comic strip was created at MakeBeliefsComix.com. Go there to make one yourself!

Natalia, Cristina, Tauane



This comic strip was created at MakeBeliefsComix.com. Go there to make one yourself!

Rai, Gabriel, Lucas



This comic strip was created at MakeBeliefsComix.com. Go there to make one yourself!

Marines e Osana



This comic strip was created at MakeBeliefsComix.com. Go there to make one yourself!