



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS – CCEA
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

GLÁUCIO ODAIR XAVIER DE ALMEIDA

**AS TIC E O ENSINO DE ARTES VISUAIS NO
LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA**

**PATOS – PB
2015**

GLÁUCIO ODAIR XAVIER DE ALMEIDA

**AS TIC E O ENSINO DE ARTES VISUAIS NO
LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus VII, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Licenciatura em Computação pela referida Instituição.

Orientador (a):

Profª MSc. Rosângela de Araujo Medeiros

**PATOS – PB
2015**

UEPB - SIB - Setorial - Campus VII

A448t Almeida, Gláucio Odair Xavier de
As TIC e o ensino de Artes Visuais no laboratório de
Informática [manuscrito] / Gláucio Odair Xavier de Almeida. –
2015.
25 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Computação) – Ciências Exatas e Sociais Aplicadas, Universidade
Estadual da Paraíba, Centro de 2015.
"Orientação: Profa. Ma. Rosângela de Araújo Medeiros,
CCEA".

1. Ensino de arte. 2. Tecnologias da Informação e
Comunicação. 3. Artes Visuais. I. Título.

21. ed. CDD 371.33

Gláucio Odair Xavier de Almeida

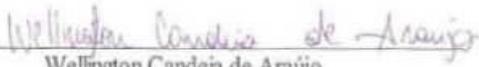
**AS TIC E O ENSINO DE ARTES VISUAIS NO LABORATÓRIO DE
INFORMÁTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Licenciatura em Computação.

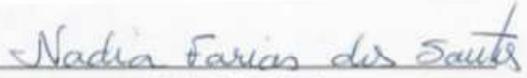
Aprovado (a) em: 26 de fevereiro de 2015



Rosângela de Araújo Medeiros
(Orientadora)



Wellington Candeia de Araújo
(Examinador)



Nádia Farias dos Santos
(Examinadora)

As TIC e o ensino de artes visuais no Laboratório de Informática

Gláucio Odair Xavier de ALMEIDA¹

Resumo:

Impulsionado pelo desenvolvimento de um Projeto Didático Digital, na disciplina de Estágio Supervisionado II pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) – Campus VII, envolvendo o ensino de arte, o presente artigo busca refletir questões envolvendo as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no ensino de Artes Visuais, visando o sucesso do ensino aprendizagem aliada à familiaridade das crianças com o computador e a disciplina de Arte, tornando o ensino mais dinâmico, inovador e criativo, contribuindo na formação cultural do indivíduo e na sua maneira de expressar.

Palavras-chave: Ensino de arte. Tecnologias da Informação e Comunicação. Artes Visuais. Computador.

Abstract:

Driven by the development of a Digital Textbook Project, in the discipline of Supervised Internship II Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) – Campus VII, involving the teaching of art, this essay reflects issues involving the Information and Communication Technologies (ITC) in teaching Visual Arts, seeking the success of teaching and learning together with the familiarity of children with the computer and the Art of discipline seeking the success of teaching and learning combined with the familiarity of children with the computer and the discipline of Art, becoming the most dynamic teaching, innovative and creative becoming the most dynamic, innovative and creative teaching, contributing to the cultural formation of the individual and his way of expressing.

Keywords: Art Education. Information and Communication Technology. Visual Arts. Computer.

1 Considerações Iniciais

A sociedade atual tem sido definida como sociedade do conhecimento (SQUIRRA, 2005) ou da aprendizagem (POZO, 2004) e se caracteriza pela rapidez e

¹ Licenciado em Letras – Habilitação em Língua Inglesa pela Faculdade de Formação de Professores de Afogados da Ingazeira - PE (FAFOPAI) e Licenciando em Computação pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), campus VII – Patos – PB. (odairalmeida88@gmail.com)

abrangência de informações. A realidade do contexto do século XXI requer um novo perfil de profissional que coloca para a escola novos desafios. Encontramos, no cotidiano, situações que demandam o uso das novas tecnologias e que provocam transformações na nossa maneira de pensar e de nos relacionar com as pessoas, com os objetos e com o mundo ao redor.

Segundo Pozo (2002), nunca houve tantas pessoas aprendendo tantas coisas ao mesmo tempo como na atualidade. De fato, pode ser concebida como uma sociedade da aprendizagem, na qual aprender constitui não apenas uma exigência social crescente - que conduz ao seguinte paradoxo: cada vez se aprende mais e cada vez se fracassa mais na tentativa de aprender.

Diante deste cenário, no qual as dimensões tempo e espaço são percebidas como instantâneas e a grande quantidade de informações é transmitida rapidamente, tem-se com o desafio da educação de pensar novas práticas para atender essas demandas. Desafio também que permeia o processo de ensino-aprendizagem em Arte, área e componente curricular objeto deste estudo.

Pensar em um modo diferente do aprendido nos cursos de formação, deixando de lado os cadernos de desenho, para utilizar computadores aumenta, por vez a insegurança por exigir do professor mais reflexão, planejamento e tempo para organizar, se formar e estruturar sobre a nova prática pedagógica.

Então como pensar neste processo e contribuir para que o ensino de arte possa acontecer também utilizando os recursos digitais? Este artigo ressalta a importância e demonstra que é possível trabalhar Arte no laboratório de informática com ferramentas digitais gratuitas, abordando a relevância da informática educativa, apoiando-se em subsídios para a contribuição do ensino-aprendizagem na disciplina.

Assim, tem o objetivo principal de discutir possibilidades do ensino de Arte no laboratório de informática a partir de *softwares* livres e o específico mostrar que é possível desenvolver e trabalhar atividades de Arte como qualquer outra disciplina envolvendo *softwares* já pré-instalados nos computadores do próprio laboratório da escola.

Considera-se relevante esta investigação porque colabora para mostrar o papel da Arte enquanto componente curricular na democratização da cultura, já que o ensino de Arte implica desenvolver no espaço escolar uma ação efetiva no sentido

de ampliar o universo artístico-cultural do aluno. Também permite refletir sobre o uso de *software* livre na educação, demonstrando que os programas disponíveis na escola podem ser explorados para trabalhar a criatividade em artes visuais.

Além dessas questões, discutir o ensino de Arte é desafiador, levando em consideração que até pouco tempo atrás, mais especificamente antes da nova LDB (Lei 9.394/96) era uma disciplina sem estrutura curricular. Depois de 1996, diversas linguagens artísticas estão sendo inseridas no trabalho de Arte. Mesmo assim, as aulas são consideradas de pouca importância porque este componente curricular não explora, necessariamente, saberes científico ou dados históricos, como a matemática.

A motivação para realizar este trabalho ocorreu a partir da dificuldade encontrada durante a realização de Estágio Supervisionado II do curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), campus VII – Patos, em desenvolver e trabalhar atividades voltadas para o ensino de Arte no laboratório de informática. Assim, almejou-se investigar possibilidades de trabalhá-la por meio de *softwares* gratuitos para contribuir na expansão do conceito de Arte e suas diversas manifestações.

O trabalho foi realizado como uma pesquisa de campo, em formato de estudo de caso, vivenciado a partir do Estágio Supervisionado, embasado em pesquisas bibliográficas que enfocam as definições de Arte, sobre o ensino de arte bem como possibilidades de trabalhá-la no laboratório de informática a partir de dois Projetos Didáticos Digitais, o primeiro intitulado de “Arte e Linguagem - Nós no Mundo de Tarsila” e o outro “Projeto Didático Digital: Joan Miró: Resgatando Obras”.

2 Referencial Teórico

2.1 Cibercultura e arte

Transformações estão sendo efetivadas no decorrer dos anos proveniente de uma organização mundial globalizada, impulsionada pelo crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999), a interconexão mundial de computadores, impondo um repensar constante frente à realidade. Tais mudanças influenciam e ao mesmo

tempo interferem na nossa trajetória pessoal e profissional, em um processo em que as informações e conhecimentos estão se renovando instantaneamente.

Diante deste contexto, a educação é uma área que tem sido mediada por estas transformações que influenciam sua organização e a forma de estruturar o processo de ensino-aprendizagem, levando os espaços educativos a adequarem-se a esta responsabilidade de formar as novas gerações consolidadas pelas exigências do mundo atual. E o conceito de arte também é alterado pelas TIC, conforma aponta Gianetti (2006):

A inserção das tecnologias da informação e da comunicação (TIC) em todas as dimensões da vida social trouxe modificações também no campo da arte. O avanço das tecnologias digitais possibilitou novas formas de criação e percepção, elevando discussões sobre novos paradigmas estéticos onde há uma redefinição da noção de autor, observador, objeto de arte e originalidade.

Neste sentido, é preciso compreender o que é arte, para analisar o processo de ensino-aprendizagem desta área.

2.2 O que é arte?

A arte representa uma das primeiras manifestações humanas para sinalizar e deixar marcas de sua existência e experiências vivenciadas nos diferentes espaços que explorou. Azevedo Júnior (2007) define que arte é conhecimento e expressa ideias, emoções e sensações, caracterizando-se como uma “representação simbólica do mundo humano”, que tem a intenção “de mostrar como as coisas podem ser de acordo com determinada visão e não uma visão de como as coisas são” (idem) desde os primórdios vem sofrendo mudanças e cada vez mais se aproxima do momento em que a sociedade vive.

Diante de certas manifestações das atividades humana “nosso sentimento é admirativo, isto é: nossa cultura possui uma noção que domina solidamente algumas de suas atividades e as privilegia” (COLI, 1995). Embora não saibamos distinguir o que é arte, “pelo menos sabemos quais coisas correspondem a essa ideia e como devemos nos comportar diante delas”. Para Fischer (1983), “o homem só se tornou homem através do conhecimento que a arte proporciona, pois é da utilização deste conhecimento que ele faz suas ferramentas para poder atender suas necessidades”.

Em resumo, entende-se por Arte a expressão de reflexões acerca da humanidade, utilizando diversas linguagens, através dos quais o sujeito expressa impressões sobre si, sobre o outro e sobre o mundo, através da Dança, das Artes Cênicas e Performáticas, do Audiovisual, da Música e das Artes Visuais.

E para conhecer as diferentes linguagens e representações artísticas, é preciso um processo de aproximação à Arte, seja na criação ou na produção de sentidos por aqueles que a leem. Esta leitura pode ocorrer em ambientes diversos e um deles é a escola; assim, cabe questionar sobre a proposta de acesso à arte neste espaço de educação.

2.3 O ensino de arte

A necessidade de trabalhar o sentimento do ser humano, as suas experiências, vem para confirmar a importância do papel da Arte na escola. Conforme Barbosa (1978, p. 90) “a Arte pode ser um poderoso auxiliar para o enriquecimento do processo de aprendizagem dos demais conteúdos cognitivos escolares e são firmemente aceitos os objetivos relacionados com a ênfase dessa função da Arte-Educação”. O conhecimento artístico é importante na educação organizada por uma abordagem multidisciplinar que contribui com a reflexão e vivência do conteúdo de outras disciplinas, viabilizando o aprendizado.

O trabalho com arte permite a exploração e a sensibilidade da sensibilidade do aluno, oportunizando a liberdade de exprimir seus sentimentos e de refletir suas experiências estéticas e cognitivas através das formas em que a arte se apresenta, mas “se a Arte não é tratada como um conhecimento, mas somente como um 'grito da alma', não estaremos oferecendo uma educação nem no sentido cognitivo, nem no sentido emocional. Por ambas a escola deve se responsabilizar” (BARBOSA, 2003, p. 21).

É necessário que o professor tenha clara do seu posicionamento quanto à estética e quanto à arte. Este posicionamento e entendimento acerca dessas questões influenciarão o modo de como ele deve propor as situações de ensino e de aprendizagem nessa área, “o próprio conceito de Arte tem sido objeto de diferentes interpretações: arte como técnica, materiais artísticos, lazer, processo intuitivo,

liberação dos impulsos reprimidos, expressão, linguagem, comunicação” (FERRAZ; FUSARI, 1993, p.18).

Mesmo diante destes conceitos e com o que se pode trazer das tecnologias, existem professores que se sentem inseguros no planejamento de suas aulas de Arte, pois esse processo causa certo pessimismo e mal-estar dos professores perante a complexidade dos novos papéis e tarefas que se apresentam em sua atividade como docente (CODD, 2002).

Defasagens no curso de formação inicial de professores de arte, muito voltada para um ensino tradicionalista de artes visuais são alguns motivos que refletem na postura do professor, que organiza aulas baseado, por exemplo, na utilização de cadernos de desenho voltados para a repetição de modelos, sem explorar a criatividade, a auto expressão, as diferentes modalidades de arte além de projetos didáticos significativos e relacionados a vivência e cotidiano do aluno.

Pensar nas artes visuais atualmente é lançar um olhar crítico que ultrapasse às diversas linguagens, explorando experiências estéticas, contextos, agentes, atores e políticas diversas. E enquanto professores da área, devem orientar os alunos e propiciar vivência quanto a diversidade da linguagem, as diferentes modalidades e as relações entre as novas tecnologias e a arte.

Outros problemas relacionados ao ensino desta área envolve a falta de profissionais com formação para diferentes modalidades e de ambiente específico como ateliê ou sala de artes, bem como recursos materiais necessários, situações que denotam o processo de desvalorização do ensino de arte.

Muitos profissionais da área queixam-se por isso, resultando em uma maior exploração das artes visuais, voltando ao método tradicional de atividades xerocadas e cadernos de desenhos, deixando de lado outras modalidades como: música, dança e teatro que, por sua vez, acabam sendo trabalhados exaustiva e repetidamente com o objetivo único de fazer apresentações em datas festivas com crianças.

Dessa maneira, o professor que trabalha Arte de modo tradicional, acredita que a repetição e a cópia são formas únicas do aluno dominar uma técnica e um único jeito de se expressar a partir da fixação de um molde estabelecido, limitando-se a uma avaliação que mostrará se o aluno atingiu o máximo possível do modelo

original. O processo histórico de construção de como ensinar arte vem sendo construído há quase duas décadas atrás.

Também faltam definições para trabalhar as diferentes modalidades artísticas na escola, levando em conta que o próprio conceito gera interpretações distintas seja arte como técnica, expressão, comunicação, lazer ou como linguagem, processo intuitivo e liberação de impulsos reprimidos. Além disso, alguns professores seguem um método de ensino baseado em atividades prontas e materiais pedagógicos compostos por desenhos mimeografados ou xerocados, organizando essa forma de trabalho como se estivesse trabalhando com artes visuais, prática muito comum também nos cursos de formação de professores que atuam no primeiro ciclo do ensino fundamental, até pouco tempo atrás.

2.4 Breve histórico do ensino de arte

No Brasil, o ensino de arte tornou-se obrigatório nas escolas com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) nº 5.692, de 1971, denominada como Educação Artística, baseado no modelo educativo norte-americano. Durante a ditadura militar, a Arte foi inserida para reproduzir os pensamentos dominantes e estimular o avanço tecnológico. A sua principal preocupação era centrar na expressividade individual e técnica dos alunos, sem quaisquer embasamentos sobre a epistemologia, as linguagens artísticas ou a história da Arte.

Um ano antes, em 1970, a LDB vigente na época determinava que o professor devesse dominar e trabalhar as quatro linguagens da arte: Música, Teatro, Desenho ou Artes Plásticas, mesmo sem haver nesse momento instituições e cursos específicos de formação de professores na área de Educação Artística. Porém, observa-se que, por sua vez, acabaram por não trabalhar com profundidade essas linguagens, resultando em uma colcha de retalhos no ensino desta disciplina.

Em 1973, os Cursos de Licenciatura em Educação Artística foram implantados, dois anos após a promulgação da LDB nº 5692/71. O curso tinha a duração de dois anos, no caso da Licenciatura Curta, que visava preparar o professor para atuar no então primeiro grau, atual ensino fundamental. Para atuar no segundo grau (ensino médio), eram necessários três anos de curso, chamado de

Licenciatura Plena em Educação Artística. Neste caso, o futuro profissional especializava-se em Música, Teatro, Desenho ou Artes Plásticas.

Em 1996, a nova LDB foi promulgada indicando a pretensão de amenizar este quadro ratificando que arte é conhecimento e precisa ser ministrada considerando suas especificidades. Hoje, o ensino da arte, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), que tem por objetivo padronizar o ensino no país e estabelecer os pilares fundamentais a fim de guiar a educação formal e a própria relação entre escola e sociedade no cotidiano, acrescentam a dança como área específica, e ampliam as artes plásticas para artes visuais, englobando fotografia, cinema, vídeo, dentre outras, contudo é predominante o uso das Artes Plásticas.

A partir de diversas solicitações dos profissionais do ensino de Arte, representados pelo Movimento da Arte-Educação e da Federação de Arte-Educadores do Brasil (FAEB), em 04 de outubro de 2005, foi promulgada a Resolução CNE/CEB nº 22/2005 que retifica o termo Educação Artística pela designação Arte, com base na formação docente específica, ou seja, o ensino de Arte focado em uma das modalidades (Artes Visuais, Dança, Música ou Teatro).

Os PCN específicos para o ensino de arte orientam educadores a explorem nos assuntos relacionados às suas áreas de formação. Entretanto, grande parte das propostas para esta disciplina, como um espaço reservado para a prática de ateliê nas escolas públicas (mencionado tanto nos PCN para o Ensino Fundamental quanto para o Médio), não foram colocados em ação, e outras não foram reformuladas. Além disso, em muitas situações quem trabalha com esta disciplina não tem contato com este documento, e em outras se espera os recursos que nunca chegam a escola para incrementar a prática pedagógica em arte.

De fato, isto ocorre porque “não há clareza por parte de muitos professores, diretores e gestores de como se planeja e operacionaliza o currículo na área de arte” (IAVELBERG, 2011). Mesmo assim, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/96) estabeleceu em seu artigo 26, parágrafo 2º que:

- O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos.
- A arte é um patrimônio cultural da humanidade, e todo ser humano tem direito ao acesso a esse saber. (BRASIL, 1996).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, a educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção estética, que caracterizam um modo próprio de ordenar e dar sentido à experiência humana: o aluno desenvolve sua sensibilidade, percepção e imaginação, tanto ao realizar formas artísticas quanto na ação de apreciar e conhecer as formas produzidas por ele e pelos colegas, pela natureza e nas diferentes culturas. (BRASIL, 1997).

Mesmo sendo um componente curricular que ainda não é visto como importante, é preciso enfatizar que o ensino da arte é de fundamental importância para o desenvolvimento cultural dos alunos. Logo, pensar em atividades e propostas que possam tornar o ensino de arte significativo perpassa atualmente pela exploração das tecnologias digitais da informação e da comunicação.

2.5 As TIC na educação e o ensino de artes visuais

Para compreender as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) foram inseridas na educação, é importante falar sobre sua definição. De acordo com Pacievitch (2009), a tecnologia da informação e comunicação pode ser compreendida como:

[...] um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum. As TIC são utilizadas das mais diversas formas, na indústria (no processo de automação), no comércio (no gerenciamento, nas diversas formas de publicidade), no setor de investimentos (informação simultânea, comunicação imediata) e na educação (no processo de ensino aprendizagem, na Educação à Distância).

Complementando a noção de TIC, Masetto (2000) define como novas tecnologias em educação, que envolve o uso do computador e da internet, bem como a hipermídia, além da *Web 2.0*, a versão da rede mundial de computadores que surgiu em 1999 (O'Reilly, 2001) com recursos da interatividade, grupos de discussão, *chats*. O autor enfatiza ainda que podem ser recursos da linguagem digital voltadas para que o processo educativo seja tanto eficiente quanto eficaz

Analisando estas definições, as TIC resumem-se em um conjunto de recursos tecnológicos facilitadores da comunicação entre tipos de processos variados

existentes nas atividades profissionais usadas para reunir e compartilhar informações.

A inserção das TIC na educação ocorreu como resultado da pressão do mercado e das demandas sociais (BELLONI, 2005, p. 17-18) e a cultura das novas gerações. No ambiente escolar. E deve ser inserida no currículo e no trabalho escolar com as diferentes áreas, inclusive na arte.

Inserir as TIC na educação contribuirá na transformação do contexto escolar, modificando-o para um processo dinâmico de mudança curricular e social, porque as tecnologias da informação e comunicação já estão inseridas na vida da maioria dos alunos, porém, a maioria dos professores de Arte não faz uso delas no seu dia a dia e muitos ainda não sabem como usá-las na sala de aula sendo necessário prepará-los para utilizarem como uma nova abordagem. “Por necessidade própria, por evolução social, por já fazerem parte da vida dos alunos, para aperfeiçoar resultados com relação ao ensino de Artes e mesmo por representarem a possibilidade de uma nova linguagem de expressão artística” (KRAUSE, 1997; KRISTO e SATRAN, 1995).

O professor enquanto arte-educador e/ou produtor artístico, mesmo que não se expresse utilizando as TIC, a partir do momento em que se torna mediador do processo deve tomar conhecimento delas “para além de entender o universo em que os seus alunos trabalham e pensam, ampliar seu conceito de sala de aula, de espaço e tempo e de comunicação visual” (MORAN, MASETTO; BEHRENS, 2000).

Refletindo o desenvolvimento tecnológico nas últimas décadas, uma infinidade de recursos para o ensino de Arte é trazido pelas TIC. A iniciação na linguagem digital permite que o aluno experimente o desenho visto através da tela do computador e o tratamento da imagem na concretização gráfica e orientado pelo docente, deverá proceder as análises formais e críticas e o desenvolvimento de projetos, tanto individuais quanto coletivos, referenciando imagens, filmes ou produtos gráficos trabalhados com a diversidade dessas tecnologias e *softwares* e perceber a evolução das artes em consequência deste avanço.

Além de explicar a utilidade prática de *softwares* de uso habitual do professor e o seu funcionamento, é necessário que novas práticas reconheçam “o aprendiz na sua multidimensionalidade e que favoreçam as aprendizagens individuais e coletivas com novas formas de acesso à informação, novas maneiras de pensar e processar a construção de conhecimentos” (MORAES, 2002, p. 25).

Porém, na prática de ensino de arte deve ser mediada e acontecer de forma planejada, ampliando a prática pedagógica, suas potencialidades de maneira criativa e exploratória, para que se consiga construir um conhecimento que tenha significado na vida dos envolvidos. Alonso, refere:

A decisão didática sobre os meios a serem utilizados não deve ser feita tanto em função da sua modernidade ou provável eficiência, mas sim da adequação às metas educacionais previstas. O valor instrumental não está nos próprios meios, mas na maneira como se integram na atividade didática, em como eles se inserem no método, porque é este que os articula lhes dá sentido no desenvolvimento da ação. (SANCHO, 2001, p. 9).

Ou seja, não é suficiente inserir a tecnologia na sala de aula, pois esta sozinha não se constitui numa revolução metodológica, nem garante a aprendizagem, mas seu uso pode contribuir para uma proposta de ensino eficiente, consciente e criativa, voltada para a construção do conhecimento de forma colaborativa, processo que se afasta da ideia de modernização meramente instrumental.

O uso das TIC, como proposta para a educação em Arte, oportuniza aos professores implementarem em suas práticas pedagógicas inovações tecnológicas e que esta relação entre TIC, Arte e Educação é também originária do momento histórico vivenciado na sociedade, em que o rápido crescimento e desenvolvimento tecnológico transpassa a esfera educacional.

Através do computador há a possibilidade de integrar a teoria e prática na mesma ferramenta, que pode resultar em uma forma mais proveitosa para o aprendizado do aluno e menos dispersa em virtude do pouco tempo que é oferecido a disciplina de Arte.

Porém, é necessário entender as tecnologias, inclusive o computador, não somente como ferramenta de informação, mas também como um meio de estender os horizontes das escolas, levando em conta que esta inserção tecnológica no ensino de arte propicia a explanação de atividades cognitivas, sociais e afetivas.

A arte visual junto com a tecnologia cria uma interação que atrai espectadores de diversas partes do mundo e transforma o modo da recepção artística, antes passivo, em um modo mais participativo, e como consequência atribui ao espectador (aluno) o papel de cocriador da obra. Então a tecnologia cria uma ruptura nesta

modalidade de arte afetando tanto a recepção do espectador quanto no que interfere em seu modo de produção. Como Oliveira (1997, p. 223) reflete:

Na era das novas tecnologias da informação e da comunicação, é a arte enquanto processo criativo que é interpelada. Diferentemente das transformações anteriores, a ruptura afetou não somente o nível da recepção das obras pelas novas ordens de visão e de percepção propostas, mas agora ela interferiu nos modos de sua produção, que afetaram inteiramente a noção de obra de arte única, de original.

Assim, a adequação das tecnologias para o ensino de arte contribui para avivar a atenção do espectador em uma visão diferente, além de realizar a função estética por novas criações, pois o espectador (aluno) além de receber a obra a produz juntamente com o artista (professor), passando a compor um modo de criação artístico coletivo e participativo.

O processo de inserção das novas tecnologias um dos alvos na educação, em seu cotidiano, tornou-se dinâmica, impactando nos meios tecnológicos recorrentes a criação artística e que resulta na produção de novas formas de expressar ao longo da história das artes, a televisão, o cinema e o vídeo são exemplos de que encontraram suas próprias expressões, além de permitir a junção da narrativa, do teatro com o uso dos recursos tecnológicos que até hoje a indústria torna possível existir.

3 Metodologia

O presente trabalho foi realizado em duas escolas públicas localizadas na cidade de Patos – PB, que teve como base o ensino de arte no laboratório de informática junto com as TIC como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem para esta e outras disciplinas.

A metodologia adotada por esta pesquisa adequou-se às investigações e foi autorizada pelos indivíduos participantes, porém a divulgação de determinadas imagens e dados coletados não foram autorizados pelos diretores das escolas participantes neste estudo para evitar constrangimentos e exposição de informações a cerca das escolas-campo.

Este estudo de caso foi vivenciado a partir do Estágio Supervisionado embasado em pesquisas bibliográficas que enfocam as definições de Arte, sobre o

ensino de arte bem como possibilidades de trabalhá-la no laboratório de informática junto com as TIC. Foram desenvolvidos 2 (dois) Projetos Didáticos Digitais para fomentar a pesquisa, o primeiro intitulado de “Arte e Linguagem - Nós no Mundo de Tarsila” e o segundo “Joan Miró: Resgatando Obras”.

4 Experiências do ensino de artes visuais utilizando TIC

Na vivência do Estágio Supervisionado II verificou-se a importância de inserir recursos digitais no ambiente escolar e as facilidades disponibilizadas pelo uso destes recursos no processo de ensino-aprendizagem, em especial no trabalho realizado com as artes visuais a partir das obras da artista brasileira Tarsila do Amaral em um projeto didático digital intitulado “Arte e Linguagem - Nós no Mundo de Tarsila” e outro “Joan Miró: Resgatando Obras”.

Ambos os projetos foram baseados na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa que procura englobar ao mesmo tempo vários pontos de ensino-aprendizagem, dentre os principais estão: leitura da imagem, objeto ou campo de sentido da arte (análise, interpretação e julgamento), contextualização e prática artística (o fazer), porém adaptados aos recursos digitais.

A concretização do referido projeto baseou-se, em um primeiro momento, na exploração do Sistema Operacional *Linux* Educacional e depois foram organizadas atividades didáticas envolvendo artes visuais que aconteceram no laboratório de informática da escola-campo investigada e foram realizadas com *softwares* livres de produção de desenho, de texto e de navegação na *web*. Programas esses que compõem os computadores dos laboratórios de informática das escolas públicas brasileiras, distribuídos pelo governo federal por meio do Programa Nacional de Tecnologia Educacional - ProInfo (MEC-BRASIL, online).

4.1 Projeto Didático Digital: “Arte e Linguagem - Nós no Mundo de Tarsila”

O Projeto Didático Digital: “Arte e Linguagem - Nós no Mundo de Tarsila” foi estruturado em oficinas pedagógicas, explorando os recursos digitais livres e aconteceu em 4 (quatro) dias, com duração de 3 (três) horas cada encontro. Teve

como objetivo principal demonstrar a relevância e as possibilidades da informática educativa com crianças de uma faixa etária entre 6 (seis) e 8 (oito) anos.

Todos os encontros aconteceram no laboratório de informática da escola-campo com a supervisão das professoras da turma e da professora de estágio supervisionado. Após a apresentação do conteúdo deu-se início a oficina, utilizando o *Linux* Educacional e o *Libre Office Writer* (ferramenta de edição de textos para o *Linux*) junto com ferramenta de desenho livre *GNU Paint*.

No primeiro encontro do projeto organizaram-se atividades que envolvia o trabalho com o *mouse* para explorar habilidades motoras tendo em vista a faixa etária e turmas atendidas, do primeiro ao terceiro do ensino fundamental. Também foram trabalhadas as funções básicas das duas ferramentas digitais livre, o *Libre Office Writer* e o *GNU Paint* e criação de pastas para salvar os trabalhos realizados durante esta oficina.

Figura 1 – Página inicial do *site* da artista Tarsila do Amaral



Fonte: *Print screen* da página inicial do *site* da artista

Na mesma oficina, foi apresentado o site (Figura 1) que dispõe sobre biografia, obras da artista e jogos. Puderam utilizar o navegador Mozilla Firefox e

posteriormente foram apresentadas quatro obras mais conhecidas de Tarsila do Amaral no projetor multimídia, as quais alguns alunos já tinham familiaridade, estas e outras obras poderiam também serem acompanhadas pelo *site* na aba “Obras”, como apresentado na imagem abaixo (figura 2):

Figura 2 – Aba do *site* com algumas obras da artista Tarsila do Amaral



Fonte: *Print screen* da aba de obras do *site* da artista

Em seguida, cada obra foi analisada coletivamente, explorando detalhes e interpretações, para que pudessem observá-las, escolher em duplas uma obra e posteriormente descrever o que viam, utilizando o *Writer* para registrar a descrição.

Percebeu-se o envolvimento para a produção escrita, já que estavam descrevendo detalhes da obra escolhida, com elementos que eram discutidos com todo o grupo, o que estimulava mais a construção de frases em um momento lúdico e produtivo, voltado para a escrita e para exploração da sensibilidade. Este momento envolveu a fruição proposta por Barbosa (2010) na abordagem triangular para o trabalho com artes visuais.

No segundo dia foram mostradas mais uma vez as obras da artista para que os alunos escolhessem as que mais lhes chamassem a atenção. Como o tempo para realização da atividade neste dia foi menor do que o anterior, optou-se por

transferir para as máquinas do laboratório as telas apenas tracejadas (figura 3) que cada dupla escolheu, deixando-os livres para pintarem com o *GNU Paint*.

Figura 3 - Tela em branco pronta para colorir no *GNU Paint* do *Linux*

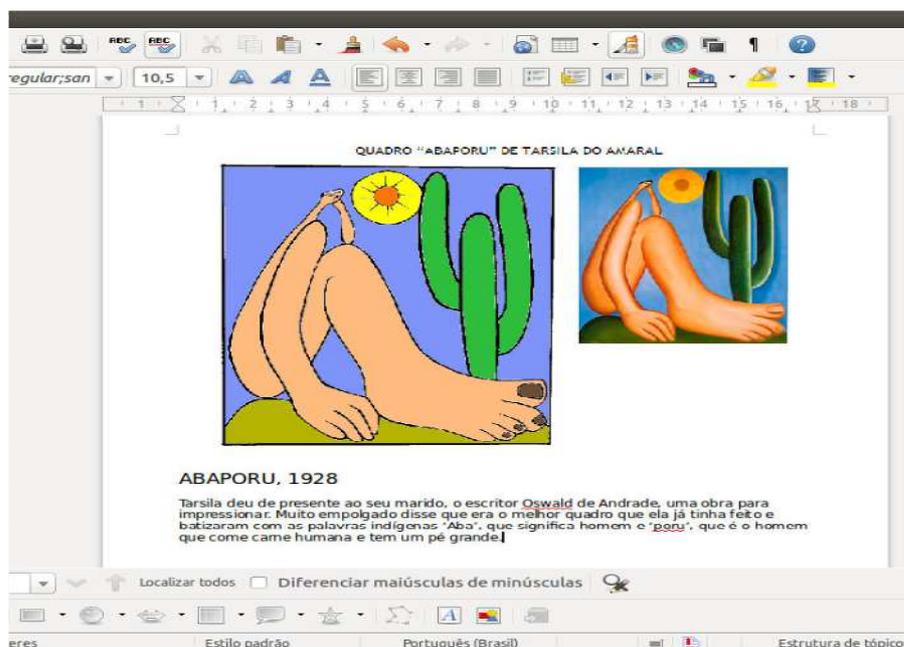


Fonte: Elaborada pelo autor

Em seguida, cada dupla salvou sua arte na pasta criada no primeiro dia de oficina. Dando sequência com o terceiro encontro, cada dupla localizava o computador que havia trabalhado no dia anterior para dar continuidade ao trabalho. Nesta etapa do projeto didático digital, os alunos inseriram suas produções no *Writer*, que eram as obras tracejadas que foram pintadas e iniciadas no encontro anterior.

Depois, descreviam o que era observado, escrevendo também o nome e ano de produção, conforme um trabalho apresentado na figura 4. Tanto as professoras das turmas quanto o estagiário-pesquisador atuavam mediante as dúvidas de escrita apresentadas pelos alunos bem como dificuldades em inserir as imagens no programa de edição de texto. Para ilustrar os caminhos necessários para esta atividade, sempre era utilizado o projetor multimídia, de forma que todos pudessem observar a forma de trabalhar com figuras no *Writer*.

Figura 4 - Descrição no *Writer* da tela escolhida e pintada pelo aluno



Fonte: *Print screen* da tela do *Writer* com o trabalho apresentado

No último dia, foram feitas as apresentações dos trabalhos dos alunos. Assim, cada produção das duplas de alunos foi exposta no telão, um a um descrevia sua arte a partir do que havia escrito no *Writer*.

Em nenhum momento houve dificuldade durante as aulas em trabalhar com o sistema operacional utilizado naquele laboratório, o que mostrou às professoras de que é possível trabalhar com o Linux educacional e outros *softwares* livres na educação, em qualquer área do conhecimento.

Assim como a arte, as TIC podem proporcionar uma experiência pedagógica voltada para diferentes áreas do saber, de forma significativa e lúdica. Para tanto, é importante o planejamento e o acompanhamento do processo pedagógico, que no estágio supervisionado, acontece por meio da atuação da supervisora do estágio.

Em outro momento, em uma escola-campo diferente, organizou-se novo projeto didático digital na área de artes visuais, também no laboratório de informática a partir das obras do artista Joan Miró.

4.2 Projeto Didático Digital: “Joan Miró: Resgatando Obras”

No primeiro dia foi apresentado o projeto iniciando com um vídeo sobre as partes do computador para que os alunos tivessem um primeiro contato com as

partes físicas da máquina: *hardware*, teclado, *mouse*, monitor e programas mais comuns no sistema operacional Linux educacional, disponível na escola-campo analisada.

Em seguida organizou-se um momento de organizar as normas para uso do espaço, iniciando com vídeo “tá combinado, regras do laboratório de informática²”, exibido no projetor multimídia e disponível no repositório e rede social online Youtube. Coletivamente as regras eram ditas pelo grupo de crianças, digitadas e mostradas no projetor multimídia, ao mesmo tempo, que digitavam nas máquinas e aqueles que tinham dificuldades de escrever acompanhavam a escrita no telão e registrando no editor de texto *Writer* (*software* livre do pacote *Libre Office*).

No segundo dia, duplas foram formadas para iniciar a atividade do Projeto Didático Digital “Joan Miró: Resgatando obras”, o vídeo Pinturas de Joan Miró³ sobre a biografia do artista e suas principais obras foi apresentado, neste momento, diferentes características da produção artística analisada foram verificadas, inclusive enfatizadas pelas crianças. As cores, os traços, as figuras icônicas foram observações do processo de fruição da arte, que tiveram como base os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (BRASIL, 1998).

O projeto seguiu explorando no telão todas as ferramentas do *Kolourpaint* (*software* de edição de desenho do *Linux*) e suas determinadas funções, para que pudessem produzir releituras de Miró. Observou-se o interesse dos alunos em aprender a utilizar o *software*, bem como a exploração do mouse de forma a criar desenhos que pudessem ser reconhecidos pela semelhança com a produção do artista trabalhado.

Na terceira parte do projeto, a turma ficou dividida em dois grupos, sendo que um ficou a primeira parte da atividade no laboratório de informática e a outra ficou na sala de aula para a confecção de um livro, com a impressão das obras produzidas bem como reproduções de Joan Miró, e dados de sua biografia para exposição na escola que estava marcada para o próximo dia de estágio. Neste encontro, continuaram a produção das releituras, outros alunos criaram novas produções a

2 YOUTUBE. Tá combinado, regras do laboratório de informática. Produção em vídeo. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=bINvDxrxGr0>>. Acesso em: 14 mar. 2014.

3 _____. Pinturas de Joan Miró. Produção em vídeo. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=XwFhsvTYSa0>>. Acesso em: 14 mar. 2014.

partir de detalhes de obras escolhidas. Os trabalhos foram realizados individualmente, sendo possível atender cada um.

As atividades de estágio se encerraram com a exposição dos trabalhos realizados na sala de informática, juntamente com toda a escola, sendo possível perceber a integração entre estagiário-pesquisador e professores da escola-campo, bem como a inserção da informática na educação, conforme apontam Marcon et al. (2009, p.116), “os processos comunicativos devem ser a base de sustentação dos processos educacionais”.

Considerações Finais

Na sociedade contemporânea as novas tecnologias estão presentes nas experiências diárias e vivências do sujeito da atualidade e a escola deve estar preparada para formá-los de modo que explorem as TIC para a aprendizagem, Para tanto, deve utilizar estas tecnologias em seu cotidiano pedagógico, em todas as áreas e níveis de ensino.

A tecnologia e seus recursos passaram a ser elementos marcantes na vida cotidiana da sociedade atual, sendo um dos principais meios de propagação da informação e a escola faz-se necessário acompanhar suas constantes mudanças pois podemos dizer que uma escola que não integre e faça uso de novos meios informáticos, correrá o risco de se tornar obsoleta, seja no ensino de arte ou de qualquer outra disciplina, uma vez que o objetivo deste trabalho foi de discutir possibilidades do ensino de Arte no laboratório de informática a partir de *softwares* livres possibilitando desenvolver e trabalhar atividades de Arte como qualquer outra disciplina envolvendo *softwares*.

Assim, percebeu-se nesta investigação que a possibilidade de conhecer obras artísticas por meio do computador amplia o universo cultural do aluno, bem como permite vislumbrar visualmente obras que não tem oportunidade de conhecer no cotidiano. O uso das máquinas em sala de aula implica em um planejamento minucioso e o conhecimento técnico para trabalhar com as ferramentas disponíveis nas máquinas, que pode transformar a educação e o relacionamento do aluno com os conteúdos que lhe são apresentados.

Contudo, não basta equipar a escola com computadores, também é preciso capacitar continuamente professores para que possam fazer uso das tecnologias e trabalhar com as mídias digitais e tecnologias de informação e comunicação de modo multidisciplinar.

Referências

ALMEIDA, M^a Elizabeth B.; SILVA, Maria da Graça Moreira da. **Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de web currículo**. Revista e-curriculum, São Paulo, v.7 n.1 Abril/2011.

AZEVEDO JUNIOR, José Garcia de. **Apostila de Arte – Artes Visuais**. São Luís: Imagética Comunicação e Design, 2007. 59 p.: il.

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

_____. **Teoria e prática da educação artística**. São Paulo: Cultrix, 1978.

BARBOSA, Ana Mae (Org.); CUNHA, F. P. (Org.). **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2010. v. 1. (dúvida nessa referência com 2 autores sendo a 1^a já mencionada 2 vezes acima, usa underline ou não?)

BELLONI, Maria Luíza. **O que é mídia-educação?**. 2. ed. Campinas, SP: Autores associados, 2005.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental – Arte**. PDF. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2014.

_____, Lei nº 9394, de 20.12.96. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 20 fev. 2014.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília, DF: MEC, SEF, 1997.

COLI, Jorge. **O que é Arte**. 15^a ed., Editora Brasiliense, São Paulo – SP, 1995. Acesso em: 15 out. 2014.

EVANGELISTA, Carolinne da Silva. **O ensino da arte através do computador: uma proposta de prática pedagógica para o ensino fundamental**. Disponível em: <<http://migre.me/oHzah>>. Acessado em: 17 nov. 2014.

FERREIRA JUNIOR, Angelino Gomes. **Os limites e possibilidades do emprego de multimídias no ensino de arte no Município de Abaetetuba/Pará**. Disponível em:

<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&o_obra=182640>. Acesso em: 03. nov. 2014.

FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

FRANCO, Francisco Carlos. **O Professor de Arte e sua Formação Inicial**. Revista Diálogos Interdisciplinares 2012, Vol. 1, nº.1. Universidade Braz Cubas, Mogi das Cruzes, SP, Brasil. Disponível em:

<www3.brazcubas.br/ojs2/index.php/dialogos/article/download/2/1>. Acesso em: 15 out. 2014.

GIANETTI, Cláudia. **Estética digital: sintonia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GASQUE, Kelley Gonçalves Dias; TESCAROLO, Ricardo. **Sociedade da aprendizagem: informação, reflexão e ética**. Ci. Inf., Brasília, v. 33, n. 3, p.35-40, set./dez. 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v33n3/a05v33n3.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2014.

IAVELBERG, Rosa. **O ensino de arte na educação brasileira**. Revista USP, v. 100, p. 51, 2014.

KRAUSE, Kai (Introduction by) (1997) **In your face – The best of Interactive Interface Design**. Massachusetts: Rockport Publisher.

KRISTO, Ray e SATRAN, Amy (1995). **Interactive by Design – Creating & Communicating with new media**. Mountain View, C.A: Adobe Press.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. p. 17.

MORAES, M. C. **Tecendo a rede, mas com que paradigma?** In: MORAES, M. C. (Org.). Educação a distância: fundamentos e práticas. Campinas-SP: Unicamp/NIED, 2002. p.1-25.

MARCON, Karina. Inclusão digital: apropriação dos meios de desafios emergentes. In: TEIXEIRA, Adriano Canabarro, MARCON, Karina. **Inclusão digital: experiências, desafios e perspectivas**. Passo Fundo: Editora Universitária, 2009. p. 116.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

MASETTO, Marcos T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: _____.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida.

Novas

tecnologias e mediação pedagógica. 12 ed. Campinas: Papyrus, 2000. p. 173.

NOBRE, José Augusto L. S. V. R. **A utilização das TIC como novas abordagens no ensino das artes visuais. Concepção e desenvolvimento de recursos multimédia - digital storytelling.** Disponível em: <<https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/2214/1/DISSERTA%C3%87%C3%83O-JoseNobre.pdf>>. Acesso em: 11 nov. 2014.

OLIVEIRA, Ana Claudia Mei Alves. Arte e tecnologia, uma nova relação? In: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias.** São Paulo: UNESP, 1997.

OLIVEIRA, Andréia Machado et. al. **Arte e TIC: contribuições interdisciplinares na formação docente.** Anais Eletrônicos. Disponível em: <<http://migre.me/oHz8I>>. Acesso em: 04 nov. 2014.

PACIEVITCH, Thais. **Tecnologia da Informação e Comunicação.** 2009. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/informatica/tecnologia-da-informacao-e-comunicacao/>>. Acesso em: 06 out. 2014.

PENNA, Maura. **Ensino de Arte: um momento de transição.** PDF. Disponível em: <http://www.proposicoes.fe.unicamp.br/~proposicoes/textos/30-artigos-pennam.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2014.

Periódico de Divulgação Científica da FALS. Ensino de Artes: Dificuldades, experiências e desafios. PDF. Disponível em: <http://www.fals.com.br/revela14/art_exp01_14.pdf>. Acesso 14 jul. 2014.

PIRES, M. C. M. **Criação e cultura de massa: uma relação possível.** In: SOUZA, S. J. (Org.). **Educação a pós-modernidade.** Rio de Janeiro: 7 Letras, 2003.

POZO, Juan. **A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento.** Disponível em: <<http://www.revistapatio.com.br/>>. Acesso em: 30 mai. 2014.

_____. **Aprendizes e mestres: a nova cultura da aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

SQUIRRA, S. **Sociedade do Conhecimento.** In MARQUES DE MELO, J. M.; SATHLER, L. Direitos à Comunicação na Sociedade da Informação. São Bernardo do Campo, SP: Umesp, 2005. Disponível em: <http://www.lucianosathler.pro.br/site/images/conteudo/livros/direito_a_comunicacao/254-265_sociedade_conhecimento_squirra.pdf>. Acesso em: 15 out. 2014.

TORNAGHI, Alberto; PRADO, Maria Elizabette; ALMEIDA, Maria Elizabeth. **Tecnologias na educação: ensinando e aprendendo com as TIC,** pag 36. Brasília: Secretaria de Educação a Distância, 2010.

SILVA, Adriana Santos da. **A tecnologia como nova prática pedagógica.** Disponível em: <<http://www.esab.edu.br/arquivos/monografias/adriana-santos-da-silva.pdf>>. Acesso em: 11 nov. 2014.

SILVA, Tácia Graciele de Albuquerque. **Diálogos entre as tecnologias da informação e comunicação e a prática docente no ensino da arte.** Anais Eletrônicos. Disponível em: <<http://migre.me/oHz5L>>. Acesso em: 05 nov. 2014.