

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO CURSO  
DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

ROSANA GAMBINO TEIXEIRA DE FREITAS

**INVENÇÃO/REINVENÇÃO DA ARTE COM AS NOVAS MÍDIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

PORTO ALEGRE  
2018

ROSANA GAMBINO TEIXEIRA DE FREITAS

**INVENÇÃO/REINVENÇÃO DA ARTE COM AS NOVAS MÍDIAS DIGITAIS NA  
EDUCAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, para o Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador:  
Prof. Dr. Manuel Constantino Zunguze

Porto Alegre  
2018

### CIP - Catalogação na Publicação

Gambino Teixeira de Freitas, Rosana  
Invenção/reinvenção da arte com as novas mídias  
digitais na educação / Rosana Gambino Teixeira  
de Freitas. -- 2018.  
43 f.  
Orientador: Manuel Constantino Zanguze.  
Coorientadora: Liane Margarida Rockenbach Tarouco.

Trabalho de conclusão de curso (Especialização) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de  
Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da  
Educação, Mídias na Educação, Porto Alegre, BR-RS,  
2018.

1. Tecnologias da Educação. 2. O Papel do Educador  
de Artes frente as TICS. 3. Ação e Desenvolvimento de  
um projeto. 4. Arte e Tecnologia. I. Constantino  
Zanguze, Manuel, orient. II. Margarida Rockenbach  
Tarouco, Liane, coorient. III. Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof<sup>a</sup> Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane

Margarida Rockenbach Tarouco

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, por tudo que tem me proporcionado e pelas forças para superar os obstáculos a cada dia. Em especial um super agradecimento e um muito obrigada a duas pessoas que me ajudaram a chegar até aqui; meu Tutor Professor Manuel Constantino Zunguze e minha Tutora Professora Jozelina Silva da Silva Mendes, pelas orientações, atendimentos, boa vontade e conselhos que me foram de grande importância nesta caminhada, por terem me feito enriquecer, não pelo que me deram, mas pelo que me fizeram descobrir de mim mesma, por me ajudarem a superar dificuldades.

Aos demais Professores e à Universidade Federal Rio Grande do Sul, pela atenção, empenho e compromisso a cada nova etapa do curso de Mídias na Educação.

Ao meu esposo Paulo Renato e meus filhos Gabriel e Mariana pela compreensão, paciência e companheirismo, por sempre estarem ao meu lado.

Por fim, à minha Escola de Planalto Canoense, direção e alunos por terem me proporcionado momentos de grande aprendizagem durante o estágio e todos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho.

## RESUMO

O presente trabalho de pesquisa consistiu em mostrar as transformações que a disciplina de Artes vem apresentando com os atuais avanços tecnológicos em seu contexto histórico e social dentro da sala de aula. Abordou o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no ensino da arte e trouxe como problema de pesquisa o questionamento de como o educador utiliza essas tecnologias em suas aulas de Artes e como o educando aceita este desafio. Para possibilitar tal abordagem, realizou-se um projeto dentro da atividade do autorretrato, tendo como objetivo geral pesquisar as relações no mundo digital entre educador, educando e a tecnologia dentro da arte, seus desafios e avanços, utilizando ferramentas como *tablet*, *datashow* e computadores. Os objetivos específicos se concentraram em identificar a forma como a inclusão digital é aceita pelos educadores, verificando a percepção e a aceitação dos mesmos no uso das TICs, seus anseios e desafios, bem como a crítica e avaliação na realização do seu trabalho dentro do Projeto de Autorretrato, e de que forma os docentes puderam inventar/reinventar a arte utilizando-se da tecnologia em sala de aula. O alvo deste trabalho foi uma turma de educandos do oitavo ano, composta por vinte educandos entre treze e dezessete anos de idade. Desta forma, realizou-se a pesquisa qualitativa, contribuindo para o tema proposto dentro da arte: arte; tecnologia na educação; desafios. Procedeu-se uma pesquisa qualitativa básica e exploratória inserida na linha da arte e educação onde foi realizada uma de coleta de dados através de um questionário respondido por educadores e educandos em uma escola estadual na cidade de Canoas/RS. Os resultados foram de grande importância ao estudo feito dentro das mídias, os alunos acompanharam e desenvolveram um ótimo trabalho dentro das TICs, mostrando que mesmo com todas as dificuldades encontradas ao longo do curso foi possível realizar um bom trabalho, alcançando objetivos estabelecidos e vencendo metas e desafios ao longo do processo. Pôde-se, assim, realizar uma avaliação construtiva e capaz de ver a caminhada individual e coletiva de cada um dos alunos.

**Palavras-chave:** Arte. Tecnologia na Educação. Desafios. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

The present research consisted in showing the transformations that the discipline of Arts has presented with the current technological advances in its historical and social context within the classroom. It addressed the use of Information and Communication Technologies (ICTs) in the teaching of art and brought as a research problem the questioning of how the educator uses these technologies in his Arts classes and how the student accepts this challenge. To enable such an approach, a project was carried out within the self-portrait activity, with the general objective of researching the relationships in the digital world between educator, educating and technology within art, its challenges and advances, using tools such as tablet, data show and computers. Specific objectives were focused on identifying how digital inclusion is accepted by the teachers, verifying their perception and acceptance in the use of ICTs, their desires and challenges, as well as their reviews and evaluations about the performance of their work within the Self-Portrait Project, and how teachers were able to invent / reinvent art using technology in classroom. The aim of this work was a group of eighth grade students, composed of twenty students with ages between thirteen and seventeen. Then, the qualitative research was carried out, contributing to the proposed theme within art: art; technology in education; challenges. A basic and exploratory qualitative research was inserted in the line of art and education where a data collection was carried out through a questionnaire answered by educators and students in a public school of the city of Canoas/RS. The results were of great importance to the study done within the media, the students followed and developed a great work within the ICTs, showing that even with all the difficulties encountered throughout the course it was possible to do a good job, reaching established goals and winning goals and challenges throughout the process. It was thus possible to carry out a constructive evaluation and able to see the individual and collective walk of each of the students.

**Keywords:** Art. Technology in Education. Challenges. Learning.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Autorretrato de Vicent Van Gogh .....	22
Figura 2 – Atividade de Fotografia .....	23
Figura 3 – Atividade de <i>Selfie</i> .....	24
Figura 4 – Compartilhando atividade .....	24
Figura 5 – Recriando suas fotos .....	25
Figura 6 - Foto Montagem usando o aplicativo Webnode .....	25
Figura 7 - Desenho do seu próprio Autorretrato .....	26
Figura 8 - Sala de Informática da Escola Planalto canoense .....	30
Figura 9 -Trabalho feito pelos alunos em um Tablet.....	30



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

TICs            Tecnologias da Informação e Comunicação

UFRGS        Universidade Federal do Rio Grande do Sul

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>1.1</b>	<b>Problema .....</b>	<b>10</b>
<b>1.2</b>	<b>Justificativa .....</b>	<b>11</b>
<b>1.3</b>	<b>Objetivo Geral .....</b>	<b>12</b>
<b>1.4</b>	<b>Objetivos Específicos .....</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>Tecnologias da Educação .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2</b>	<b>O papel do educador de Artes frente às TICs.....</b>	<b>15</b>
<b>2.3</b>	<b>O que refletir na arte.....</b>	<b>15</b>
<b>2.4</b>	<b>Cultura Visual e Leitura de Imagem.....</b>	<b>17</b>
<b>2.5</b>	<b>Arte e Tecnologia .....</b>	<b>17</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA DA PESQUISA.....</b>	<b>17</b>
<b>4</b>	<b>AÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....</b>	<b>20</b>
<b>4.1</b>	<b>Caminhada e fases do trabalho de Ensino e Aprendizagem que resultou na pesquisa de monografia .....</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>ANÁLISE DE DADOS E PESQUISA .....</b>	<b>26</b>
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>30</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>33</b>
	<b>ANEXO 1 - ENTREVISTA COM OS ALUNOS (MODELO): .....</b>	<b>35</b>
	<b>ANEXO 2 - ENTREVISTA COM OS PROFESSORES (MODELO): .....</b>	<b>37</b>
	<b>ANEXO 3 – AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E RESPECTIVA CESSÃO DE DIREITOS (MODELO) .....</b>	<b>40</b>
	<b>ANEXO 4 – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM (MODELO): .....</b>	<b>42</b>

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Problema

O tema invenção/reinvenção da arte não é novidade para ninguém, assim como a entrada das TICs no mundo do educador criador chegou causando mudanças visíveis e inovações na forma de trabalho e planejamento nas escolas, antes arcaicas e centradas no saber absoluto do educador. Consciente de sua responsabilidade social e do seu caminhar frente ao mundo tecnológico, o educador precisa estar atento às inovações que surgem e capacitar a si e a suas aulas para que sua aprendizagem e trabalho sejam educativos e prazerosos.

O professor era o centro do processo de ensino e o aluno apenas um receptor de saberes que, aula a aula, ia acumulando. Quem não acumulava o suficiente poderia ser corrigido com um castigo ou uma reprovação (ANTUNES, 2007, p.15).

Nos dias atuais cabe ao professor atuar como mediador, incentivador e condutor de práticas pedagógicas que potencializem a aprendizagem na sua sala de aula, fazer com que o educando decodifique e compreenda aspectos da sua cultura visual de maneira construtiva, crítica e consciente.

Inventar/Reinventar abre um leque de possibilidades dentro das mídias capazes de transformar a leitura de imagens do mundo artístico em algo inovador e atual. O educador que reinventa procura estar sempre se atualizando, procurando inovações de dentro de uma rede de possibilidades tecnológicas que não para de crescer e se atualizar diariamente. Segundo Arlindo Machado (1988) a arte sempre foi e será conduzida a partir dos meios de seu tempo. Em meio ao constante avanço tecnológico, é praticamente impossível a arte não ser atravessada e reconfigurada pelas chamadas novas mídias, que são renovadas e reinventadas a todo o instante, as palavras do autor mesmo como passar dos anos ecoam nitidamente na trajetória da arte e sua caminhada dentro da tecnologia. Hoje mesmo, nos dias atuais, enxergamos o processo de criação e utilização das novas mídias aprimorar-se dentro do seu tempo, caminhar para uma concepção de arte mais autônoma e informatizada.

Autores atuais seguem a linha de pensamento de Arlindo Machado. Falo de Carlos Arouca (2012), segundo o qual, saber estabelecer relações entre o currículo formal e a realidade atual é um dever, uma prioridade do educador envolvido com o processo de aprendizagem. Cabe à disciplina de Artes com suas especificidades na maneira de observar o mundo e refletir sobre ele, proporcionando um espaço voltado para a criação e percepções críticas e estéticas.

Destaca-se como questão de pesquisa: **Como estabelecer uma relação no mundo digital entre o educador, educando e as tecnologias dentro da arte?** Frente a um Projeto de Releitura, os educandos do oitavo ano de uma escola estadual enfrentarão o desafio de trabalhar

o mundo digital realizando um trabalho de autorretrato tendo como base o pintor Vicente Van Gogh e como ferramenta o *tablet*.

Que a capacidade e interação possa ser vivenciada de forma prazerosa entre educadores, educandos e profissionais da escola, recriando e sabendo realizar com criatividade e objetividade o trabalho proposto dentro do Projeto. A colaboração de todos é fundamental para o compartilhamento dos conhecimentos, conteúdos e estreitamento das relações entre os participantes durante e após o processo de aprendizagem, garantindo assim a autonomia individual e coletiva.

As dinâmicas possibilitam vivências, que ao serem refletidas e partilhadas geram um aprendizado pessoal e grupal libertado, possibilitando, dentre outras coisas: Desenvolvimento da consciência crítica; sistematização de conteúdo, sentimentos de experiência; construção coletiva do saber; exercícios de escuta e acolhida do outro como ser diferente; autoconhecimento como ser único e social (MINICUCCI, 2007, p. 243).

## **1.2 Justificativa**

A pesquisa consiste em mostrar as modificações que a disciplina de Artes vem apresentando com os atuais avanços tecnológicos em seu contexto social dentro da sala de aula, tendo como proposta inserir de forma prática e aplicável ferramentas tecnológicas no dia a dia dos educandos. Aborda o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no ensino da arte. Verifica a percepção e a aceitação dos educadores na relação do uso das TICs na sala de aula, seus anseios e desafios.

Há a necessidade de realizar cada vez mais pesquisas que possam vir a contribuir para a formação e conscientização dos educadores, cujo alvo principal é e sempre será o educando. Negar a descoberta do mundo digital ao educando é lhe tirando as asas e constitui um adverso ao que ele vive. As escolas devem estar sempre alertas em relação aos usos das mídias no processo de aprendizagem, pois o conhecimento humano tem um grande diferencial competitivo, de evolução dentro do mundo.

É dever do docente facilitar esse conhecimento através dos recursos tecnológicos da atualidade, proporcionando aos educandos projetos envolvendo o uso da tecnologia, pois além de facilitar a aprendizagem dos mesmos, ajuda o próprio educador, tornando a sua aula mais atrativa, estimulando os educandos a serem mais criativos e interessados.

A utilidade das mídias em projetos educacionais é de valor determinante na formação de competências e habilidades na vida escolar do educando, devendo o educador manter-se indiscutivelmente preparado para sua utilização de forma hábil e também humilde, visto que as gerações que seguem a cada dia mais nascem prontos para utilizá-la, tendo na maioria das vezes grandes conhecimentos para partilhar.

Assim, quando se opta, segundo Pimentel (2012), pelo uso dos recursos tecnológicos nas aulas de Artes, este deve ampliar as possibilidades de acesso, reflexão e expressões artísticas, nas palavras da autora:

Ao se optar por usar um ou mais recursos tecnológicos, essa escolha deve justificar-se pela melhor adequação da expressão da expressão artística possibilitada por esse ou esses meios. O ideal é que @ alun@ tenha experiências com atividades e materiais diversos - câmera fotográfica (tradicional ou digital) / vídeo / scanner / computador / ateliê / fotocópia - para que, conhecendo-os, possa pensar Arte de forma mais abrangente (PIMENTEL, 2012, p.130).

A abordagem das mídias em sala de aula vem sendo uma prática cada vez mais recorrente no ensino e na aprendizagem da arte, seja no currículo, nos diálogos ou na forma de pensar o fazer artístico. Para Arouca (2012), a escola não pode separar a experiência do cotidiano do aprender individual e coletivo, não se pode imaginar uma escola que mantenha propostas educativas em que o universo cultural do aluno fique fora da sala de aula.

### **1.3 Objetivo Geral**

Pesquisar as relações no mundo digital entre educador, educando e a tecnologia dentro da arte, seus desafios e avanços, através de um projeto artístico, utilizando as ferramentas digitais como forma de aprendizagem.

### **1.4 Objetivos Específicos**

- Identificar a forma em que é aceita a inclusão digital dos educandos dentro de um projeto artístico, respeitando a cultura visual e leitura de imagem de cada um e do grupo.
- Verificar a percepção e a aceitação dos educadores em relação ao uso das TICs na sala de aula, seus anseios e desafios na arte.
- Utilizar as ferramentas digitais como forma de aprendizagem, contribuindo para uma maior interação entre os educandos e, assim, para uma avaliação coletiva e individual.
- Oportunizar projetos capazes de trabalhar o uso das mídias como instrumento de mudanças na sala de aula na disciplina de Artes.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

O educador em sua vida acadêmica deve aprender a ler e escrever diferentes linguagens em sua trajetória profissional, bem como as diferentes técnicas de informação e de comunicação usadas nas diversas tecnologias aplicadas à educação. O profissional do futuro precisa estar atento aos novos rumos que o mundo está dando frente as novas TICs, este docente precisa caminhar lado a lado com seus educandos na busca constante de novas técnicas e formas ensino e aprendizagem, deve ser ator e autor de sua identidade, saber trabalhar a atualidade sem perder

seus princípios e valores, aplicando a tecnologia a um conhecimento de “saber fazer”, utilizando procedimentos e recursos para seus projetos, problemas e soluções no seu cotidiano.

Assim, a chegada das novas tecnologias digitais vem sendo percebida no trabalho artístico. Com a chegada dos computadores o educador de Artes sente o fenômeno de transformações diante de seus olhos, o que antes era delimitado a folhas, tintas e lápis coloridos (não desmerecendo e nem ocupando o papel que isto tem na trajetória da arte), se veem criações gigantescas e diversas formas de trabalhar o mundo digital na própria sala de aula, realizando trabalhos inspiradores e fenomenais saindo de um simples celular, por exemplo.

Mas qual seria a maior dificuldade que o docente formado em Artes poderia encontrar pela frente ao entrar no mundo virtual das TICs? O que lhe causaria mais dúvidas e angústias durante a trajetória em meio aos computadores, câmeras, celulares, *tablets*, rádios, televisores e tudo que nos leva a mudanças de uma era para a entrada no mundo digital? Neste contexto em que estamos vivendo, sabe-se que no Brasil a educação passa por um momento de transformação, devido às novas e imensas possibilidades que as novas tecnologias de informação e comunicação vêm apresentando ao país.

A arte teria como se reinventar com as novas mídias sem perder a sua característica de criação já utilizada a tantos anos e avaliadas pelos educadores como símbolo cultural e trabalhos que fazem parte de um currículo arcaico e sem atualização? As escolas estaduais estão capacitadas para atender as demandas de um público nativo digital? E o educador é capacitado para lidar com essa leva de informações e tecnologias derramadas sobre sua prática antes definida como engessada em uma educação centrada no saber do educador?

O presente trabalho tem como objeto de estudo o ensino da arte através das TICs, a utilização de novos suportes artísticos para o educador de Artes, criados e imaginados fora dos padrões normais existentes a tempos, traçando trabalhos realizados em sala de aula onde passado e futuro se encontram e se unem em uma nova dimensão onde o fazer artístico conta com a ajuda de um computador, celular, *tablet*, programas capazes de criar e recriar obras de arte, relatar a experiência pedagógica.

O trabalho será desenvolvido em uma turma de oitavo ano de escola estadual, onde será trabalhado o ensino da arte e as tecnologias de informação e comunicação como mediadoras do processo de ensino e aprendizagem, de modo a garantir a apreciação, o fazer artístico. Ao criar e recriar em diferentes linguagens, o educando constrói e reconstrói o percurso de sua história dentro de diferentes culturas existentes no seu tempo e espaço, entre eles a imagem. Por meio de recursos tecnológicos abre-se um desafio e uma possibilidade de se fazer arte também pelo simples apertar de alguns botões, elaborando e produzindo conhecimentos.

A experiência artística possibilita, assim, um olhar atento, inteligente, curioso com o outro, seus modos viver e pensar a vida, sobre o sentido da arte e, conseqüentemente, do fazer artístico, da cultura visual de cada um. Nessa perspectiva, a arte abre uma arena de negociação entre os diversos conhecimentos e as diferentes culturas, um território de debates no qual a linguagem plástica, corporal, musical, poética, cinematográfica, entre outras, são responsáveis por nossos olhares, nossas crenças, nossa forma de pensar e interpretar o mundo, o outro e a nós mesmo com a presença das novas tecnologias na educação e na arte.

O trabalho terá como foco a cultura visual, a leitura de imagem e a autonomia de cada um, sua visão e forma de ler e reinventar sua arte.

## **2.1 Tecnologias da Educação**

Não podemos fugir do impacto das novas tecnologias na sociedade atual, a realidade é clara, a nova era chegou para ficar, em um futuro na qual cada vez mais as tecnologias fazem parte das tarefas do nosso cotidiano, modificando completamente a vida das pessoas, principalmente desta nova geração que agora surge.

O educador do futuro precisa aprimorar as estratégias de aprender e reaprender, estar atento para as mudanças que estão ocorrendo no mundo, perceber que a tecnologia é muito mais que uma ferramenta e requer leitura de revistas, jornais, livros diversos e formação em cursos que possibilitem uma caminhada para o mundo digital. A comunicação entre educadores e educandos agora necessita de paciência, prática e persistência para juntos aprimorem técnicas de aprendizagem no mundo digital.

A convicção de que ensinar é inseparável da vontade de aprender e buscar novos conhecimentos ao longo da vida faz do educador um exemplo vivo da pesquisa e formação continuada, para que possa priorizar ao educando um conhecimento atualizado e inovador a cada ano. A educação é um processo de produção e reconstrução do saber. Manter-se curioso frente às novas descobertas que acontecem aos nossos olhos, não perder o prazer de ensinar durante a sua vida profissional e pessoal são tarefas fundamentais do educador do nosso tempo. É importante saber que o educando também possui uma bagagem cultural e histórica de vida e de conhecimentos e que juntos podem traçar redes de conhecimento e troca de informações.

Ser professor é gostar de estudar, é dar sentido ao seu fazer, é manter-se sempre curioso e inquieto, pois ensinar exige saber pesquisar, criar algo novo e não apenas seguir o roteiro pronto do livro didático. Portanto,

a formação continuada do professor deve ser concebida como reflexão, pesquisa, ação, descoberta, organização, fundamentação, revisão e construção teórica e não como mera aprendizagem de novas tecnologias, atualização em novas receitas pedagógicas

ou aprendizagem das últimas invenções tecnológicas (GADOTTI; ROMÃO 2011, p. 31).

Nesta perspectiva, o educador deixa de ser o centro do universo, o único detentor do saber dentro da sala de aula, e se torna mediador de diferentes saberes, trabalhando em grupos com níveis diferenciados de aprendizagem, ou seja, no processo ensino-aprendizagem o aluno que possui mais conhecimento ajuda aquele que se encontra em processo do saber, ambos se ajudando e fortalecendo vínculos de amizade e saberes múltiplos.

## **2.2 O papel do educador de Artes frente às TICs**

O trabalho de um educador de Artes se faz presente em cada descoberta. O mundo tecnológico exige uma formação escolar que torne o discente capaz de interpretar uma quantidade cada vez maior de informações que nos permitem aprimorar nossos sentidos, viver com nossos antepassados, através da arte, recriando suas histórias e trabalhos que perpetuaram por séculos de nossa história. A presença de aparatos tecnológicos dentro da escola, quando explorados e bem utilizados por docentes e discentes, nos permitem enriquecer aos estudos, o conhecimento por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa.

O ideal é o educando partir no sentido de que como sujeito da sua própria história possa fazer um resgate, compreendendo o passado como um contexto a ser repensado e reinventado no hoje, onde podemos através das TICs transformar o Renascimento em uma dimensão em 3D por exemplo, sem ser necessário perder a essência da criação e do criador, onde podemos viajar pelos maiores museus do mundo sem sair de casa, olhando a tela de uma máquina.

O desafio da aprendizagem está lançado, o educador deve “correr atrás da máquina”, ou ficará preso a um passado nebuloso de histórias repetidas para contar. Cabe a sua qualificação e vontade de estudar e se aperfeiçoar no mercado de trabalho, e, nesse sentido, Santos (2003), nos diz que o avanço das tecnologias modifica completamente a vida das pessoas, sobretudo a das novas gerações.

Levando isso em consideração, e que o maior desafio do educador de Artes é criar e recriar de forma a garantir que a criação não perca a sua essência apesar dos avanços tecnológicos do mundo atual, cabe refletir o uso das ferramentas tecnológicas na sala de aula na disciplina de Artes, tomando como exemplo a criação e recriação do autorretrato e sua abordagem dentro de um trabalho realizado em uma escola estadual de classe média. Refletir a relação da tecnologia frente às obras de arte antigas e suas criações.

## **2.3 O que refletir na arte**

Neste contexto de novas tecnologias no ensino da arte, levando em conta um dos maiores desafios do educador que é viver na nova era digital e de muitas incertezas na educação, o



desafio de usar as TICs está aí inserido em um mundo de estudos e aperfeiçoamento do docente a fim de ganhar espaço dentro da escola e no seu ramo profissional.

Em uma sociedade que vem passando por grandes transformações, o maior desafio do educador de Artes é tornar suas aulas mais dinâmicas através do uso das tecnologias digitais, sendo necessário que o bom profissional reveja sua metodologia e prática em sala de aula, usando da criatividade e despertando no seu educando um olhar crítico, trazendo uma reflexão de como utilizar-se pedagogicamente de ferramentas digitais no dia a dia, propiciando uma aula criativa, autônoma e inovadora através das TICs.

Segundo Domingues (1997), os artistas proporcionam momentos sensíveis através das tecnologias, pois compreendem que as relações entre homem e o universo não são mais as mesmas após a expansão do uso das tecnologias de informação e comunicação. Atualmente, computadores, *softwares*, câmeras, sensores, *CD-ROMs* e internet são empregados por artistas.

Com o objetivo de trazer para dentro da sala de aula o que já é indispensável e indissociável da vida moderna, partimos da perspectiva de que a motivação tanto dos educandos quanto a de familiares e educadores deve ser de organizar-se frente aos meios tecnológicos visando a compreensão dos malefícios e valores positivos que trazem para a sociedade atual.

A informática deve ser para a escola um mecanismo de apoio que é a principal via de ação para as atividades que serão exercidas pelos cidadãos na sociedade, está inserida na sala de aula mediada pelo educador em um universo que felizmente já vem sendo apresentado a muito tempo para a maioria das crianças hoje nascidas na era digital.

Refletir a arte em sala de aula é transpor através da tela de um computador o olhar crítico sobre o seu fazer artístico utilizando-se de recursos tecnológicos encontrados em programas específicos. É transpor o seu pensar, o inventar e reinventar, dentro das inúmeras possibilidades que as tecnologias apresentam. A arte é uma área de conhecimento que vive nos dias atuais e explora novos meios a cada instante, dentro da área tecnológica. No entanto, integrar as novas mídias ao ensino de arte é abrir novas possibilidades.

Para Loyola (2009), o computador é um instrumento extremamente importante e que pode ser usado na mediação cultural com os alunos e proporcionar uma melhor interação com o mundo das artes. O computador não é somente uma ferramenta de informação e comunicação, é também um instrumento para a auto expressão e para a construção do conhecimento.

Nas artes, as tecnologias viabilizam a criação e a interação com obras artísticas em ambientes virtuais e também reais, configurando-se em mais um espaço para atividades e pesquisas. A interatividade propicia e facilita a experimentação, favorece a construção de conhecimento e amplia o campo de recursos pedagógicos para o ensino de Arte (LOYOLA, 2009 p.124).

## 2.4 Cultura Visual e Leitura de Imagem

O professor deve acompanhar o trabalho do aluno ao longo da realização do mesmo, observar a sua autonomia individual e coletiva durante a trajetória do projeto, visando assim uma melhor aprendizagem e avaliação. Todo o aluno traz consigo uma cultura visual, seja de diferentes ruas, bairros, cidades, estados e até mesmo países, e o educador precisa avaliar e levar em conta essa bagagem trazida por eles. A escola não pode separar experiências trazidas pelos alunos através de suas vivências individuais e coletivas, segundo Arouca:

Entende-se o estudante na escola como um produtor de Cultura em formação. A escola deve incorporar o universo jovem, trabalhando seus valores estéticos, escolhas artísticas e padrões visuais. Não se pode imaginar uma escola que mantenha propostas educativas em que o universo cultural do aluno fique fora da sala de aula (AROUCA, 2012, p.65).

O professor deve oportunizar a leitura de imagem dos seus alunos, isto é, deve ser mediador para que signos e códigos do mundo da arte sejam descobertos e façam sentido na vida do aluno para uma maior aprendizagem no contexto escolar. Como dizia Ana Mae Barbosa em sua Proposta Triangular; o aluno deve conhecer a sua contextualização histórica, fazer artístico e apreciação artístico.

## 2.5 Arte e Tecnologia

Mais do que uma aliada, a tecnologia no mundo da arte já pode ser reconhecida como ferramenta fundamental para qualquer projeto de pesquisa ou mesmo para um simples plano de aula.

Cabe ao professor ser o condutor e mediador de estudos e práticas pedagógicas que potencializem a aprendizagem dentro da sala de aula. Neste sentido o uso das TICs em sua prática deve compreender aspectos de cultura visual a fim de entendimentos críticos e aprofundados em múltiplos olhares dos educandos. Ao professor, cabe adaptar suas formas de ensinar, conforme as características deste público, utilizando os recursos tecnológicos a favor da educação, melhorando sua fluência digital e integrando as tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que o modo como os jovens de hoje aprendem é bem diferente do modo como aprendemos no passado (JORDÃO, 2009, p.12).

Ser um professor nos dias atuais implica em assumir um lugar, uma profissão que está sempre em processo de redefinição e ressignificação. O professor está em constante processo de ensino e aprendizagem, aprendendo com seus alunos sobre novas descobertas, técnicas diferenciadas, postura profissional e se atualizando. Portanto, inventar e reinventar a arte é possível sim, fazer a diferença na sala de aula só depende do estímulo a ser trabalhado, a vontade de criar, trocas entre o educador e seus aprendizes, aproximação e afeto.

Um novo panorama educacional começa a surgir a partir da entrada das TICs na escola, ocasionando novas experiências e ampliando a metodologia do professor atual, transformando, de forma significativa, a maneira de refletir e agir na educação de nosso país.

A realidade da sala de aula em um fazer artístico de Artes, por exemplo, é a falta de material tanto da escola quanto do aluno (falo aqui da realidade de uma escola estadual, onde foi aplicado o meu projeto). Se a escola investir em tecnologia, com certeza estará ampliando suas aulas e trabalhos para um processo com menor custo benefício, pois muitos projetos inovadores no mundo das TICs só dependem de um *tablet* ou celular e pronto: a aula está ali, na tela de um computador.

O professor como mediador do conhecimento adquirido pelo aluno no seu processo educacional, valorizando o passado e a bagagem trazida por esse nativo digital, tem na sua preparação o ponto chave do sucesso dessa caminhada; aprender e reaprender, estar disposto a mudar, a ampliar seus horizontes, sempre procurando tornar suas aulas inovadoras. Deste modo, mesmo com as dificuldades encontradas o professor deve procurar cursos de capacitação dentro da área de tecnologia.

Ao mesmo tempo em que se quer a capacitação profissional do professor, se deseja uma valorização salarial capaz de fazer a autoestima desse profissional crescer e lhe dar ânimo para seguir em frente. As esferas federal, estadual e municipal precisam propiciar capacitação gratuita aos profissionais da educação para que se possa ter um grande número de pessoas capazes de levar a diante a vontade de mudar e se aprimorar frente a nova era digital.

Neste sentido a arte e a educação apontam sempre para transformações ao expandir horizontes e apresentar alternativas ao já conhecido, pois, como nos diz Paulo Freire (1986, p.104), “Nós nos tornamos algo a mais porque estamos aprendendo, estamos conhecendo, porque mais do que observar, estamos mudando”.

As mídias nos levam a maiores possibilidades de fazer artístico, nos levam a alternativas de planejamento dentro da escola. Existem inúmeros *sites* capazes de produzir, reproduzir e criar trabalhos artísticos feitos pelos alunos, cabe ao professor guiar este caminho, ser o orientador de novas descobertas na tecnologia, usando a história e caminhada do aluno até o momento, não ignorando o seu passado e sim partir das descobertas de cada um, do que sabem, do que conhecem e do que gostariam de aprender.

As formas de aprendizado artístico são importantes na vida do educando desde sua formação na educação infantil onde seu desenvolvimento pessoal é lapidado. Substituir modelos antigos de trabalhos artísticos por tecnologia não tira a essência da arte, mas soma, no

sentido de renovação da arte, adequando-se tanto o educador quanto o educando ao momento vivido e atual, onde a tecnologia sobressai do papel e cabe na tela do computador e do celular.

O aluno que pesquisa e o professor que procura inovar são os grandes mestres da escola atual, sabendo compartilhar e dividir saberes, centrando a experiência de cada um e somando ambas para se conseguir resultados maravilhosos dentro de trabalhos artísticos.

### **3 METODOLOGIA DA PESQUISA**

O tema em questão foi trabalhado a partir de uma pesquisa qualitativa de cunho exploratório, trazendo os desafios, dificuldades encontradas, certezas e dúvidas dos docentes de Artes frente ao desafio de trabalhar a tecnologia no contexto escolar, a importância da utilização das mídias como recurso na sala de aula.

De maneira diversa, a pesquisa qualitativa não procura enumerar e ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados. Parte de questões ou focos de interesses amplos, que vão se definindo à medida que o estudo se desenvolve. Envolve a obtenção de dados descritivos sobre pessoas, lugares e processos interativos pelo contato direto do pesquisador com a situação estudada, procurando compreender os fenômenos segundo a perspectiva dos sujeitos, ou seja, dos participantes da situação em estudo (GODOY, 1995, p.58).

As pesquisas exploratórias, segundo Gil (1999, p. 43) “visam proporcionar uma visão geral de um determinado fato, do tipo aproximativo, propõe-se a estabelecer uma base liberta de estereótipos para todas as ciências”. Coloca, ainda, que o estudo fenomenológico não é dedutivo, parte de princípios tidos como verdadeiros e possibilita chegar a conclusões em virtude unicamente de sua lógica - e nem empírico, pois ele procura mostrar o que é dado e em esclarecer esse dado, considera o que está presente à consciência (Gil, 1999). Proporciona a descrição direta da experiência, como ela é, a realidade não é tida como algo objetivo e passível de ser explicado, ela é interpretada, comunicada e compreendida.

As informações foram obtidas através do universo de docentes que lecionam Artes dentro da escola, retratando a sua realidade frente a comunidade escolar. Falo da Escola Estadual de Ensino Fundamental Planalto Canoense, localizada no município de Canoas, no Rio Grande do Sul. A turma na qual o projeto foi aplicado possuía vinte educandos com idades entre treze e dezessete anos - todos com experiência em tecnologias - mas apenas sete tinham computadores em casa, sendo que dois deste grupo utilizavam seus computadores apenas para jogar *online*, enquanto dezessete dos vinte alunos faziam uso de celulares.

Assim todos aprendem - do aluno ao professor – este último se dá conta de sua trajetória e missão de conhecer o limite de cada educando, bem como o seu e procurar alternativas capazes de alcançar saberes dentro de suas limitações. O professor deve ser investigativo e pesquisador para cobrar do aluno aquilo que tem conhecimento prévio.

Godoy (1995) nos ajuda a entender algumas particularidades que compõe uma pesquisa de cunho qualitativo como a que foi usada neste trabalho, a parte de focos ou questões de interesse que se compõe ao longo do desenvolvimento do estudo. Todo este tipo de pesquisa analisa dados, descreve a situação, assim como pessoas e lugares que são trabalhados pelo pesquisador em contato direto com a situação que envolve a pesquisa ao longo do objetivo a ser alcançado.

Os dados foram coletados através de um questionário e entrevistas. A abordagem escolhida foi a qualitativa, cuja estratégia para alcançar os objetivos dentro do ambiente escolar foi realizar uma entrevista com educandos e educadores sobre o uso de diferentes mídias nas aulas de Artes e suas perspectivas em relação ao avanço das tecnologias nas aulas, suas dificuldades e vontades. Observação e interesse diário também farão parte do estudo, assim como conhecimentos teóricos do mundo da arte.

O projeto trabalhado em sala de aula foi sobre o autorretrato e suas características artísticas. Essa prática esteve presente como eixo norteador no processo de ensino e aprendizagem em arte: criatividade, concentração, visualização, exploração de material dentro do processo criador e artístico do educando.

As tecnologias foram inseridas como ferramentas de um trabalho a ser realizado em sala de aula e aproximar os educandos da tecnologia, pois muitas vezes é no fazer que percebemos a necessidade de adequação entre a utilização do recurso e os objetivos que devem ser alcançados.

É através da pintura que se manifesta a técnica do autorretrato, essa técnica acompanhou o ser humano desde o início dos tempos até os dias atuais.

#### **4 AÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

O Projeto foi realizado com fotos tiradas pelos educandos e trabalhos realizados com a ferramenta do *tablet* e um programa de computador chamado Sete Selfie - Editor de Fotos, um aplicativo do Google Play, onde os educandos editaram fotos, montando um portfólio da turma. Para a construção da metodologia foi utilizada uma sequência de atividades como:

- a) Visualização de um curta metragem sobre os autorretratos do Pintor Vicente Van Gogh, para conhecer um pouco da arte e como a característica da *selfie* era trabalhada naquela época.

- Vídeo 1: Lá Vem História...Van Gogh<sup>1</sup>

- Vídeo 2: Autorretratos de Van Gogh<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xvVAOhFBi4A>>. Acesso em: 16 de julho 2018.

<sup>2</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=YLwO\\_6rUBKM](https://www.youtube.com/watch?v=YLwO_6rUBKM)>. Acesso em: 16 de julho 2018.

- b) Releitura de sua própria imagem: os educandos, através de um *tablet*, fizeram a própria fotografia. Realizaram, em seguida, uma releitura de si mesmo, utilizando-se de um aplicativo do Google Play chamado Sweet Selfie - Editor de Fotos, onde puderam utilizar ferramentas para modificar a foto da forma como melhor conveio, demonstrando criatividade e releitura de sua própria imagem.
- c) Manuseio de um computador para baixar as fotos editadas e montar um portfólio onde estão impressas todas as fotos da turma. O site escolhido foi Webnode.
- d) Relatos dos educandos sobre a atividades realizadas a cada dia, abordando conquistas e dificuldades encontradas.
- e) Avaliação, apreciação e visualização do trabalho como instrumento avaliativo do educador e educandos da turma.

#### **4.1 Caminhada e fases do trabalho de Ensino e Aprendizagem que resultou na pesquisa de monografia**

**Primeira fase:** Apresentação na sala de vídeo de um documentário sobre a vida e a arte do autorretrato de Vicente Van Gogh.

- A sala para o documentário foi preparada de forma a torná-la acolhedora e aconchegante.
- No *datashow*, com o vídeo pronto para exibição, antes de começar, a educadora realizou uma breve explanação sobre o trabalho, pedindo atenção e silêncio durante a exibição.
- As intervenções orais dos educandos, que surgiram, foram levadas em consideração, antes e após o filme, não sendo permitida conversação ao longo da exibição.
- Após o término da exibição, em conversa informal, houve um debate sobre o artista e sua obra. A educadora mostrou fotos e respondeu a todas as perguntas feitas pelos educandos.

Ao conceito de autorretrato reúnem-se várias visões. De acordo com Canton (2004), desde a pré-história o homem já pintava suas mãos nas paredes das cavernas, como também figuras humanas estilizadas, como forma de deixar uma marca de sua própria imagem. O autorretrato na verdade consiste em uma imagem de si feita por si mesmo, um modelo do próprio artista.

Vicent Van Gogh foi um artista que se utilizou do próprio corpo para criar e recriar a arte através do autorretrato. Foram catalogados trinta e cinco pintados seus entre 1886 e 1889. Vicent Van Gogh, após sua morte, ficou famoso por suas pinturas onde o corpo serviu de matéria prima da arte.

Figura 1 Autorretrato de Vicent Van Gogh



Fonte: Arte & Artistas – Autorretratos de Vicent Van Gogh.<sup>3</sup>

**Segunda fase:** Neste momento a educadora realizou alguns questionamentos sobre o documentário assistido, escutou em sequência a opinião dos educandos sobre o que viram, suas leituras de imagem das obras e vida do artista. Este é o segundo passo, onde se tem a oportunidade de utilizar e estabelecer relações entre o que viu, ouviu e percebeu, criando assim, conceitos já assimilados de experiências vivenciadas dentro do projeto.

- Oportunizou a fala de cada um neste momento de releitura, respeitando e escutando seus anseios e dúvidas em relação ao trabalho.
- Em grupo - duplas ou trios, os educandos receberam os *tablets* para que iniciassem a segunda parte do projeto. Neste momento deixou-se fluir a interação entre eles, que proporcionou individualmente a manifestação de conceitos sobre si mesmo no mundo em que estão inseridos, valores e desenvolvimento coletivo entre eles.
- Cada educando tirou uma *selfie* utilizando o *tablet* e, através do aplicativo Sweet Selfie – Editor de Fotos, realizou montagens na sua foto, alterando ou não a sua essência de acordo com sua leitura de imagem.

---

<sup>3</sup> Disponível em: < <https://arteeartistas.com.br/autorretratos-de-vincent-van-gogh/>>. Acesso em: 16 de julho de 2018.

Figura 2 - Atividade de Fotografia



Fonte: autora (2018).

De acordo com Barbosa (2008, p.16), “dentre as artes, a arte visual, tendo a imagem como matéria-prima, torna-se possível a visualização de quem somos, onde estamos e como sentimos.” O estudo das artes visuais contempla a imagem como fonte de informação e conhecimento. Mas, para a apropriação desses conhecimentos é preciso que haja interação entre o expectador e a imagem. Nesse caso, é preciso induzir o espectador à leitura, a debruçar-se sobre imagens e obras de arte, para que seja possível apreender o sentido dessas imagens.

A palavra “*selfie*” tem origem inglesa e entrou no vocabulário da língua portuguesa em virtude de sua propagação nas redes sociais. Está relacionada ao ato de tirar a própria fotografia, ou seja, de tirar fotos de si mesma, o que corresponde ao termo autorretrato - bastante utilizado em tempos passados. Normalmente uma *selfie* é tirada pela própria pessoa que vai aparecer na foto, utilizando um *tablet* ou celular que possua câmera incorporada. Mas também pode-se chamar de *selfie* foto tirada de um grupo de amigos ou pessoas em maior número.



*Figura 3 - Atividade de Selfie*



Fonte: autora (2018).

O autorretrato pode se tornar uma atividade muito prazerosa e dinâmica nas aulas de Artes Visuais. Para isso, o educador precisa habituar o educando a ler, deixando-os à vontade para observar, analisar, questionar; para que juntos possam construir aprendizagens e descobertas.

*Figura 4 - Compartilhando atividade*



Fonte: autora (2018).

**Terceira fase:** Na última fase desse trabalho, os educandos montaram um portfólio *online*, utilizando-se do aplicativo Webnode. Em duplas, os alunos escolheram as fotos, nas quais realizaram as montagens para em seguida aplicar no site. Durante esta atividade todos

participaram com muito entusiasmo. Logo após, os educandos assistiram o seu trabalho e realizaram uma avaliação do projeto.

*Figura 5 - Recriando suas fotos*



Fonte: autora (2018).

Sobre o aplicativo Webnode: é uma ferramenta para criar *sites* gratuitos, onde o professor pode montar portfólios da turma utilizando-se de fotografias diversas e leituras. O mais importante é a facilidade de criação, essa ferramenta explica o passo a passo para a criação do *site*.

*Figura 6 - Foto Montagem usando o aplicativo Webnode*



Fonte: autora (2018).

Algo importante para se destacar é que sempre se pode usar um elemento surpresa dentro do projeto ou da metodologia aplicada, um objeto ou até mesmo uma pessoa fora do

contexto da sala de aula, mas nunca deixando de realizar todas as atividades propostas, pois assim seu trabalho alcançará o sucesso. No caso deste trabalho contamos com várias fotografias de autorretratos engraçadas de pessoas da nossa escola, que foram mostradas no *datashow*.

A avaliação do projeto se deu ao longo do processo e das etapas realizadas, sendo o professor criador de oportunidades, desafios e aprendizagens, tendo como foco competências a serem desenvolvidas partindo das ações do professor como parâmetros a serem atingidos ao longo do processo, tais como: observação, questionamentos, registros e *feedback* das atividades.

Observar os alunos é uma das principais formas de avaliação de um docente para com um discente dentro e fora da sala de aula, uma das práticas mais utilizadas na escola. Em seguida vem o registro e o desenvolvimento dos objetivos trabalhados; se o aluno venceu, se teve muitos ou poucos objetivos alcançados dentro do esperado naquele determinado projeto.

Figura 7 - Desenho do seu próprio Autorretrato



Fonte: autora (2018).

## 5 ANÁLISE DE DADOS E PESQUISA

Para Marconi e Lakatos, o questionário é um “instrumento de coleta de dados constituído por uma série de perguntas, que devem ser respondidas por escrito” (1999, p.100). E foi este o primeiro instrumento utilizado para a pesquisa, onde professores e alunos responderam sobre a disciplina de Artes e tecnologia da informação. O questionário foi enviado online aos professores e alunos da escola, criado no aplicativo do Gmail. Numa reflexão mais detalhada do trabalho aqui mensurado, foram entregues a pesquisa para três professores de

Artes da escola e para vinte alunos do oitavo ano. Os três professores responderam o questionário, ao passo que apenas treze alunos o fizeram.

Em união entre as Mídias na Educação, é possível afirmar que professores e alunos, conhecem e já utilizaram recursos metodológicos em seus trabalhos e desejam que a escola se aperfeiçoe em recursos multimídias. Os professores realizam por diversas vezes trabalhos utilizando as mídias, mas reclamam da precariedade dos recursos, como *internet*, falta de sala, material sucateado e da falta de cursos de aperfeiçoamento, pois a maioria paga do seu bolso para a realização de seminários, encontros, cursos e palestras. Cursos para criação de *sites* ou aplicativos nenhum fez, sentem vontade, não sabem lidar inteiramente com os recursos de um computador ou celular, utilizam-se de aplicativos fáceis como pintura, colagem e jogos prontos.

A sala de informática está desativada a quatro anos, sem previsão de volta. Para amenizar, os *tablets* são usados na sala ou é permitido o uso de celular, quando solicitado pelo professor. Entre os alunos, a *internet* é uma reclamação constante. Para eles, a *internet* da escola deveria ser aberta a todos, e os professores ao menos uma vez por mês poderiam levar os alunos para a sala de informática para jogar ou fazer atividades *online*.

Todos os alunos questionados já tiveram contato com as mídias, todos possuem celulares e dez tem computadores. Muito participativos e bastante interessados no trabalho que foi realizado. Nota-se que foi sempre muito importante apresentar aos alunos critérios para a realização da proposta do projeto a ser aplicado, pois, seguindo uma ordem de sequência didática o aluno realizava em partes as tarefas solicitadas a todos.

Segundo Arouca (2012), são inúmeras as estratégias que um professor pode utilizar ao apresentar uma obra de arte, seja ela qual for, para seus alunos. É importante que ele explore variadas maneiras de colocar os alunos em contato com a imagem. Projetar a obra por meio do *datashow*, por exemplo, é uma maneira de conseguir uma imagem de grandes proporções e com uma boa visibilidade.

Ao serem questionados na primeira pergunta sobre gostar das aulas de Artes da sua escola, doze alunos responderam que sim, que gostam das aulas, um respondeu que não. Os treze questionários respondidos afirmam que a professora fez uso do celular para pesquisas sobre a história da arte, mas trabalhos com o computador, celulares ou outra ferramenta não foi utilizado.

Em uma reflexão pessoal de como usar pedagogicamente dispositivos eletrônicos utilizados pelos alunos em seu dia-a-dia, o educador automaticamente proporciona um olhar diferente sobre estas ferramentas, desenvolvendo uma prática diferenciada para as aulas de Artes, instigando e fazendo o aluno ter capacidade criadora e a autonomia, sendo assim seria

de grande importância a utilização das mídias também na sala de aula, como trabalho inovador e atual.

Segundo Erailson (2011), no Brasil, assim como no resto do mundo, a informática tem uma participação crucial no processo de ensino. O autor cita Papert, famoso matemático e educador estadunidense, e afirma que o computador é um aparelho que comporta considerações complexas, mas que permite ao estudante trabalhá-las de forma simples e lúdica. Com o intuito de fomentar este entrosamento entre a máquina e a criança, Papert desenvolveu uma linguagem de programação para crianças (Erailson, 2011).

Quando perguntado sobre a sala de Informática foi colocado tanto pelos discentes quanto pelos docentes que a sala de informática funcionou nos dois primeiros anos em que foi colocada na escola, sendo fechada logo após, devido à falta de manutenção periódica e a falta de um profissional capaz de conduzir a sala. Tanto alunos quanto professores pedem a volta da sala para que futuramente possam realizar atividades dentro das TICs.

A sala de informática é fundamental para a formação do educando nos dias atuais, a interatividade que não pode ser alcançada na sala de aula comum. Essa interatividade é importante para que o aluno aprenda e conheça novos aspectos de interesse a serem estudados, e independentemente da idade ela pode ser um fator determinante no interesse deles. Por isso é fundamental estar sempre atualizado e mantendo a atenção dos alunos na era digital.

Questões como ferramentas digitais disponíveis para o uso do professor, bem como cursos de formação também foram levantadas, verificando-se que a realidade do Estado interfere no planejamento frente as TICs. A escassez de material de uso comum nas aulas de Artes, tais como: folha, caneta, tinta, régua e compasso, entre outros, faz com que a utilização de projetos frente as TICs tomem uma maior proporção. Isso porque o gasto com materiais são reduzidos no momento em que trabalhamos com a tecnologia, e porque a arte trabalhada na escola vai muito além do desenho em si, da pintura - está no teatro, cinema, TV, arquitetura, rádio e muito mais espaços dentro da área de conhecimento e no processo de ensino/aprendizagem, sendo necessário o professor tornar possível esse processo de construção do conhecimento pelo aluno através das TICs.

A arte sempre foi uma maneira de nos orientar no mundo. Ela tem seus meios de desenvolver a nossa percepção do circundante [...] O importante é que a arte teve e tem como propósito nos mostrar outras formas de perceber o mundo, de agir sobre ele, por meio de formas diferentes daquelas veiculadas pelas convenções [...] Essa liberdade fundante da arte é o inebriante por meio do qual ela nos provocou e nos provoca para senti-la em todos os seus ciclos de relações com as tecnologias, integrantes de suas linguagens. A arte tecnológica [...] é mais um horizonte da sensibilidade estética que se descortinou para os alvoreceres. (OLIVEIRA, 1997, p. 225).

O professor deve então preparar-se adequadamente para utilizar as mídias em sala de aula, buscando programas pedagogicamente capazes de desenvolver a capacidade intelectual do educando. Estes programas serão colocados à disposição dos alunos para lhe ser proporcionado o ensino/ aprendizagem dentro do fazer artístico. Fundamental também é lançar desafios, a fim de propiciar o aprendizado dentro do mundo digital, conhecendo diversas interfaces entre o mundo da arte e a tecnologia e o contexto educacional inserido.

Os cursos de formação também foram citados como a principal preocupação dos professores da escola estadual na qual foi realizado o projeto. Com salários parcelados e precisando realizar empréstimos mensalmente, os professores não conseguem arcar com cursos fora da escola, sentem uma necessidade de se aperfeiçoar, conseguem ver e sentir o peso da tecnologia chegando, a cobrança de cada vez maior por trabalhos *online*, mas estão desmotivados pela falta de verbas tanto estaduais quanto federais para a fins de aprendizado.

Quando as Coordenadorias de Educação proporcionam cursos dentro da tecnologia, o professor é convidado a participar, mas precisa ao mesmo tempo dar aulas, isto é, o docente é convidado, mas não tem recurso pessoal para substituí-lo, portanto não consegue participar das atividades.

Entende-se por Formação Continuada uma ferramenta para aprimorar o saber do professor, novas ideias, propostas e desafios, fortalecer vínculos do docente com novos saberes pedagógicos. Conduzir a novos olhares capazes de ressignificar a aprendizagens e saberes, habilitando os estudantes a elaborarem e desenvolverem projetos que redimensionarão sua vida escolar e o papel destes na sociedade.

Segundo Paulo Freire, “ninguém nasce educador ou marcado para ser educador. A gente se faz educador. A gente se forma como educador, permanentemente, na prática e na reflexão da prática” (FREIRE, 1991, p. 58). O professor recebe uma formação acadêmica inicial que lhe permite entrar em sala de aula e lecionar a um determinado grupo de alunos, mas no dia a dia surgem desafios que fazem o docente se ver obrigado a buscar novos aperfeiçoamentos e atualizações.

Quanto mais o educador se conhece, se percebe, sabe como é e porque o é, maior sua capacidade de mudar, tornar-se melhor, atualizar-se neste mundo digital enlouquecedor, que muda e se atualiza a todo o instante, “ensinar exige reflexão crítica sobre a prática” (FREIRE, 2001 p.17). Como estou ensinando? Como meus alunos estão aprendendo? Ser um docente incansável frente a novos desafios na educação tecnológica.

Observando e refletindo sobre a realização de todo o Projeto de forma crítica, criamos imagens, trabalhamos o autorretrato, construindo significados e permitindo que o educando



viva aquele momento de forma plena e realizada, alcançando objetivos de forma significativa na vivência escolar.

*Figura 8 - Sala de Informática da Escola Planalto Canoense*



Fonte: autora (2018).

*Figura 9 - Trabalho feito pelos alunos em um Tablet*



Fonte: autora (2018).

## 6 CONCLUSÃO

Pela frente o educador tem um longo caminho a percorrer no mundo digital, deve cada vez mais aperfeiçoar-se em cursos dentro da informática para acompanhar as novas gerações que estão chegando - de alunos capazes de dominar a tecnologia. A escola não pode parar no tempo, precisa estar atualizada constantemente, pois a informatização vem se tornando cada vez

mais real dentro de muitas instituições. Mesmo com todas as dificuldades já citadas ao longo do texto, há muito o que se fazer em relação à infraestrutura das instituições. A escola pode e deve usar o espaço virtual como um espaço de produção que auxilie na mediação da aquisição do saber, sendo o principal democratizador do acesso ao mundo digital.

Como estabelecer uma relação no mundo digital entre o educador, educando e as tecnologias dentro da arte? A sala de aula é um espaço especial quando pensamos em aprendizagem; é um ponto de partida e de chegada, um importante espaço, que combina com as possibilidades do fazer pedagógico. Educandos poderão ter mais oportunidades e melhorar a atuação como seres humanos no ambiente em que vivem se estiverem bem estimulados e acompanhando a evolução digital em sala de aula. A escola “se faz presente na cidade, criando novos conhecimentos e relações sociais e humanas, sem abrir mão do conhecimento historicamente produzido pela humanidade de forma científica e transformadora” (GADOTTI; ROMÃO, 20011, p.17).

Ao assistirem aos vídeos, os alunos demonstraram bastante interesse nas pinturas e na breve história de vida de Vicente Van Gogh. Alguns fizeram comentários durante a exibição, mas os apontamentos sobre o filme só foram explanados ao final do mesmo. Para reconhecer o percurso do trabalho é muito importante o acompanhamento do mesmo para que se saiba o processo investigativo e o pensamento artístico de cada aluno, auxiliando, assim, seu saber investigativo, para que juntos possam orientar sobre a sua produção e aprimorar a sua trajetória dentro do projeto trabalhado a fim de realizar uma avaliação ao final do trabalho.

A fotografia solicitada em seguida para que fosse trabalhada foi uma *selfie* como quisessem; cenários, roupas, maquiagem e adereços foram oferecidos. Nesta hora os alunos demonstraram uma grande afinidade com o recurso *tablet*, o trabalho iniciou com fotos tiradas de artistas e de alguns professores da nossa escola. Os próprios alunos já faziam conexão entre os retratos, as pinturas e as *selfies*, e foram compreendendo que a *selfie* é atualmente uma adaptação desses autorretratos de época com o uso das tecnologias atuais.

Levar para a nossa sala de aula as tecnologias de informação é participar da vida dos alunos em tempo real e ao mesmo tempo mostrar sua caminhada histórica ao longo desses anos, com a evolução da pintura. E a aula teve um enorme sucesso, os alunos alegres e bastante motivados para trabalhar, formaram grupos e se espalharam pela escola a fim de realizar as melhores *selfies* com os melhores cenários. Tudo pronto, hora do desafio final: montar um portfólio *online*, utilizando-se do aplicativo Webnode.

Os alunos montaram as fotos de antes e do depois e foi bastante emocionante ver todos mostrando seus trabalhos. A disciplina de Artes na verdade é um espaço dedicado ao



desenvolvimento de habilidades, ao aprendizado artístico, cultural e muito mais. É importante que esta disciplina esteja presente na escola e na vida do aluno. Não é possível imaginar um mundo sem arte.

A escola não deve ter apenas o papel de criar e recriar a arte. Transmitir conhecimentos, avanços, atualizar-se no mundo tecnológico, deve ser um dos vetores de novas tecnologias para permitir que os alunos tenham acesso às diferentes formas de aprender através das TICs. Todo o avanço promovido pelas novas tecnologias de comunicação na arte deve ser capaz de contribuir para que os docentes e discentes se tornem pessoas participativas da sociedade. Desta forma, novas ideias estarão surgindo a cada momento. Moraes afirma que:

Para educar na Era da Informação ou na Sociedade do Conhecimento é necessário aprofundar as questões de didática, dos métodos de ensino, dos conteúdos curriculares, para poder encontrar caminhos mais adequados e congruentes com o momento histórico atual (MORAES, 1997, p.27).

Através deste trabalho, foi possível vivenciar e perceber o prazer da criação através de um projeto de mídias, as respostas aos desafios, ao novo, à descoberta de infinitas possibilidades de invenção/reinvenção da arte, por meio de ferramentas tecnológicas dentro da escola.

Na arte há criação, construção. Desconstrução, invenção. O ser humano transforma sua cultura em algo significativo e neste movimento envolve sentimentos e sensibilidade dando sentido à sua vida e à sua obra. Por isso na arte não existem movimentos solitários, mas coletivos, ninguém cria para esconder algo, mas para comunicar a alguém. A arte é comunicação: através dela o ser humano aprecia o belo, transformando o mundo que o cerca em algo mais atraente e inovador por meio das TICs.

Os objetivos da pesquisa foram atingidos, o questionário que foi dado aos alunos e professores concluiu que os educadores devem estar em constante prática inovadora frente a tecnologia, que conhecem e devem pôr em prática sem medo seus projetos frente as TICs, devem manter seus estudos atualizados mesmo com as dificuldades do dia a dia. O professor deve ser o construtor desse saber tecnológico, introduzindo a era digital na sala de aula, estudando, correndo atrás da máquina chamada tempo, e permitindo que seus alunos sejam inseridos nos avanços tecnológicos.

Os alunos chegam cada vez mais evoluídos em conteúdos e saberes, precisando o educador nortear e centrar a favor da educação essa bagagem cultural trazida por esta nova era para a sala de aula. Trocar ideias não pode mais ser o centro do saber, e sim o compartilhamento de saberes com os alunos.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Professores e Professauros:** Reflexões sobre a aula e práticas pedagógicas diversas. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.
- AROUCA, Carlos Augusto Cabral. **Arte na Escola:** Como estimular um olhar curioso e investigativo nos alunos dos anos Finais do Ensino Fundamental. São Paulo: Anzol, 2012.
- BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Tópicos Utópicos.** Belo Horizonte: Editora C/Arte, 1998.
- \_\_\_\_\_. **A imagem no ensino da Arte.** São Paulo: Perspectiva, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte.** 4ª ed. São Paulo: Editora Cortez 2008.
- CANTON, Katia. **Espelho de artista:** autorretrato. 3ª ed. São Paulo: Cosac e Naif, 2004.
- ERAILSON, Sebastião. **A informática educativa no Brasil:** breve histórico. 2011. Disponível em: <<http://informaticaacaplicada.webnode.com.br/a-informatica-educativa-nobrasil-breve-historico>>. Acesso em: 27 de novembro 2018.
- FABRIS, Anna Teresa. **Identidades virtuais:** uma leitura do retrato fotográfico. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Pedagogia do Oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- GADOTTI, Moacir; ROMÃO, José E. **Educação de Jovens e Adultos:** teoria, prática e proposta. São Paulo: Cortez Editora, 2011.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GODOY, A. S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas.** São Paulo: RAE, v.35, n.2, mar./abr., 1995.
- HAYDT, Regina Célia. **Avaliação do processo ensino-aprendizagem.** São Paulo: Ática, 1997.
- JORDÃO, Tereza Cristina. A formação do professor para a educação em um mundo digital. In: **Tecnologias Digitais na Educação.** Salto para o Futuro. Ano XIX. Boletim 19. São Paulo: Secretaria da Educação, 2009.
- LAYMERT, Garcia dos Santos. **Politizar as Novas Tecnologias.** São Paulo: Editora 34, 2003.
- MORAES, Maria Candida S. **Subsídios para fundamentação do Programa Nacional de Informática na Educação.** Secretaria de Educação. Brasília: Ministério de Educação e Cultura, 1997.

OLIVEIRA, Cláudia Maria Arnhold Simões de. **O ambiente urbano e a formação da criança**. 312f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2002.

PLAZA, Júlio. **Arte e Interatividade**: autor – obra – recepção. Rio de Janeiro: Concinnitas, 2004.

TIJIBOY, Ana. As Novas Tecnologias e a Incerteza na Educação. In: SILVA, Mozart (org.). **Novas Tecnologias: Educação e Sociedade na Era da Informação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

**ANEXO 1 - ENTREVISTA COM OS ALUNOS (MODELO):**

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdsIYs9catgkGy4NMSsbdDoMo3NHNWVzokqfsf0lpqZ1BXFbA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdsIYs9catgkGy4NMSsbdDoMo3NHNWVzokqfsf0lpqZ1BXFbA/viewform?usp=sf_link)

PERGUNTAS

RESPOSTAS

## Questionário

Utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) pelos alunos de uma Escola Estadual na cidade de Canoas/2018.

Este Questionário faz parte de uma pesquisa que objetiva reconhecer a utilização da Tecnologia de Informação e Comunicação por alunos nas aulas de artes de escolas estaduais.

1. Você gosta das aulas de Artes da sua escola? \*

- SIM
- NÃO
- ÀS VEZES

2. Algumas vezes a professora(O) utilizou a tecnologia em trabalhos na sala de aula?

- SIM
- NÃO
- ÀS VEZES

3. Você acha que o uso do celular poderia ser de grande utilidade nas aulas de artes, para realizar trabalhos escolares?

- SIM
- NÃO
- ÀS VEZES

4. Sua escola possui sala de informática que esteja em uso? \*

- SIM
- NÃO
- ÀS VEZES

5. Seu professor de Artes realiza atividades utilizando algumas dessas Ferramentas tecnológicas? Quais?

- CELULAR
- TABLETS
- COMPUTADORES
- RÁDIO
- TV
- LOUSA DIGITAL
- OUTROS. QUAIS?
- NUNCA UTILIZA

6. Na sua opinião como seria uma aula de arte perfeita com o uso da tecnologia?

Texto de resposta curta

---

**ANEXO 2 - ENTREVISTA COM OS PROFESSORES (MODELO):**

<https://docs.google.com/forms/d/1Qa-8eHeSA3LRHv51XcngteIDnDOKIGrxbtnOQTVG4E/edit?usp=sharing>

PERGUNTAS

RESPOSTAS

## Questionário

Utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) pelos professores de Artes de uma Escola Estadual na cidade de Canoas/2018.

Este Questionário faz parte de uma pesquisa que objetiva o conhecimento da utilização da Tecnologia de Informação e Comunicação por professores nas aulas de artes das escolas estaduais.

1.As TICS fazem parte do seu planejamento nas aulas de artes? \*

- SIM
- NÃO
- ÀS VEZES

2.Qual o recurso tecnológico mais utilizado em sala de aula? \*

- GRÁFICOS
- IMAGENS
- ANIMAÇÕES
- ÁUDIOS
- TEXTOS
- OUTROS, QUAIS? \_\_\_\_\_
- NÃO UTILIZO

3. Quais as Ferramentas tecnológicas mais utilizadas na sua sala de aula? \*

- CELULAR
- TABLETS
- TV
- RÁDIO
- LOUSA DIGITAL
- COMPUTADORES
- OUTROS. QUAIS? \_\_\_\_\_
- NÃO UTILIZO

4. Na sua opinião é possível realizar um bom trabalho na disciplina de Artes utilizando uma Ferramenta tecnológica?

- SIM
- NÃO
- ÀS VEZES

5. Como professor, já realizou algum curso dentro da área de tecnologia da educação?

- SIM
- NÃO

6.Sua escola possui sala de informática funcionando? \*

- SIM
- NÃO
- ÀS VEZES

7.Qual é o seu maior desafio frente as TICS na escola? \*

Texto de resposta curta

---



**ANEXO 3 – AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E RESPECTIVA  
CESSÃO DE DIREITOS (MODELO):**

**“AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E RESPECTIVA CESSÃO DE DIREITOS  
(LEI N. 9.610/98)”**

Pelo presente Instrumento Particular, eu, \_\_\_\_\_, RG.  
Nº \_\_\_\_\_ SSP-SP e do CPF/MF n. \_\_\_\_\_, residente e  
domiciliado na \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, responsável legal pelo aluno(a) \_\_\_\_\_, por este e na melhor forma de direito, AUTORIZO, de forma gratuita e sem qualquer ônus, ao(à) pesquisador(a) < nome do pesquisador >, a utilização de imagem e de trabalhos desenvolvidos, vinculados em material produzido na oficina de produção de vídeo tais como:., fotos, vídeos, entre outros, em todos os meios de divulgação possíveis, quer sejam na mídia impressa (livros, catálogos, revista, jornal, entre outros), televisiva (propagandas para televisão aberta e/ou fechada, vídeos, filmes, entre outros), radiofônica (programas de rádio/podcasts), escrita e falada, Internet, Banco de dados informatizados, Multimídia, “home vídeo”, DVD, entre outros, e nos meios de comunicação interna, como jornal e periódicos em geral, na forma de impresso, voz e imagem.

Através desta, também faço a CESSÃO a título gratuito e sem qualquer ônus de todos os direitos relacionada à minha imagem, bem como autorais dos trabalhos desenvolvidos, incluindo as artes e textos que poderão ser exibidos, juntamente com a minha imagem ou não. A presente autorização e cessão são outorgadas livres e espontaneamente, em caráter gratuito, não incorrendo a autorizada em qualquer custo ou ônus, seja a que título for, sendo que estas são firmadas em caráter irrevogável, irretroatável, e por prazo indeterminado, obrigando, inclusive, eventuais herdeiros e sucessores outorgantes.

E por ser de minha livre e espontânea vontade esta AUTORIZAÇÃO/CESSÃO, assino em 02(duas) vias de igual teor.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018

Nome:
Endereço:
Cidade:
RG Nº:
CPF Nº:
Telefone para contato:
Nome do Representante Legal (se menor):

**Artigo 79.º DO CÓDIGO CIVIL**

(Direito à imagem)

1- O retrato de uma pessoa não pode ser exposto, reproduzido ou lançado no comércio sem o consentimento dela; depois da morte da pessoa retratada, a autorização compete às pessoas designadas no nº 2 do artigo 71.º, segundo a ordem nele indicada.

2- Não é necessário o consentimento da pessoa retratada quando assim o justificarem a sua notoriedade, o cargo que desempenhe, exigências de polícia ou de justiça, finalidades científicas, didáticas ou culturais, ou quando a reprodução da imagem vier enquadrada na de lugares públicos, ou na de factos de interesse público ou que hajam decorrido publicamente.

3- O retrato não pode, porém, ser reproduzido, exposto ou lançado no comércio, se do facto resultar prejuízo para a honra, reputação ou simples decoro da pessoa retratada

## ***LEI N. 9.610/98***

### **Capítulo VI**

#### **Da Utilização da Obra Audiovisual**

**Art. 81.** A autorização do autor e do intérprete de obra literária, artística ou científica para produção audiovisual implica, salvo disposição em contrário, consentimento para sua utilização econômica. § 1º A exclusividade da autorização depende de cláusula expressa e cessa dez anos após a celebração do contrato.

§ 2º Em cada cópia da obra audiovisual, mencionará o produtor:

- I** - o título da obra audiovisual;
- II** - os nomes ou pseudônimos do diretor e dos demais co-autores;
- III** - o título da obra adaptada e seu autor, se for o caso;
- IV** - os artistas intérpretes;
- V** - o ano de publicação;
- VI** - o seu nome ou marca que o identifique.

**ANEXO 4 – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM (MODELO):**

Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação  
Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação lato sensu

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM**

Eu **Ana Paula Teixeira Colombo**, portador da Cédula de Identidade R.G.nº 9.....5349, CPF nº 630.....1015, residente na Rua José Domingos Varela, 221 ap, 1.1, Porto Alegre (município) – RS, autorizo a utilização de minha imagem pela pesquisa realizada no curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação lato sensu pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 10 de Agosto de 2018.



ANA PAULA TEIXEIRA COLOMBO