



V Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"

ISSN 1982-3657

O ENSINO DA ARTE ATRAVÉS DO COMPUTADOR: UMA PROPOSTA DE PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Carolinne da Silva Evangelista¹

EIXO 9

RESUMO

O presente artigo teve como objetivo avaliar o ensino da Arte através da utilização de programas digitais. Trata-se de ensinar Arte com entretenimento, tendo como base a abordagem triangular de Ana Mae, que engloba teoria e prática. Para tanto, foram realizadas aulas de Artes no laboratório de informática do Colégio Aplicação durante uma semana com alunos da 6ª série, e observou-se um grande envolvimento destes com as atividades solicitadas, superando assim as expectativas. Diante disso, foi possível perceber a relevância do uso do computador para o ensino das Artes, pois foi capaz de unir teoria e prática em um curto espaço de tempo, e ainda, de despertar a atenção e o interesse do aluno. Seu caráter multimidiático é a maior vantagem desta ferramenta, principalmente para o ensino de Artes, pois ela proporciona a realização de várias atividades em um único ambiente.

Palavras-Chave: Arte; Ensino; Computador.

ABSTRACT

This study aimed to evaluate the teaching of art through the use of digital programs. It is to teach art with entertainment, based on a triangular approach of Ana Mae, which includes theory and practice. To this end, classes were held in the Arts computer lab of the College Application for a week with students from 6th grade, and there was a heavy involvement with these activities requested, surpassing the expectations. Therefore, it was possible to realize the importance of computer use in teaching the arts, it was able to unite theory and practice in a short time, and also to arouse the attention and interest of the student. The multimedia character is the biggest advantage of this tool, especially for teaching arts, because it provides the performance of various activities in a single environment.

¹ EVANGELISTA, Carolinne da Silva. Graduada em Publicidade e Propaganda pela Universidade Tiradentes, graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal de Sergipe e especialista em MBA Marketing Empresarial pela FANESE. carolinne@hotmail.com. Eixo temático: Arte, Educação e Contemporaneidade.

Keywords: Art; Teaching; Computer.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo teve como foco principal o ensino da Arte através da utilização de programas digitais. Trata-se de ensinar Arte com entretenimento, tendo como base a abordagem triangular de Ana Mae, que engloba teoria e prática. O diferencial dessa metodologia foi que em vez da utilização de recursos tradicionais, foram utilizados recursos oferecidos pelas novas tecnologias.

Convém destacar que, a estratégia não foi abolir o ensino tradicional, mas equilibrá-lo com o método moderno, trabalhando história da Arte, leitura de obra e o fazer artístico diante do contexto tecnológico. Dessa forma, entende-se que o ensino da Arte poderá ser menos dispendioso, em relação ao tempo, que as aulas de Artes no ensino formal, pois o professor abordará a teoria e prática utilizando uma única ferramenta, o computador.

Essa ferramenta por sua vez, é bem aceita entre crianças e jovens, e vinculado às Artes pode estimular maior interesse desses pela disciplina, além de proporcionar um maior rendimento de aprendizado durante as aulas, pois juntas Arte e tecnologia, são capazes de criar um ambiente de aprendizado propício para o crescimento da reflexão artística através de um caráter lúdico.

Na verdade, o computador oferece diversos recursos que podem facilitar o aprendizado do aluno de uma maneira interdisciplinar e é capaz de envolver várias áreas da Arte, pois através dessa tecnologia é possível criar e editar imagens, conhecer e redigir roteiros de peças teatrais, escutar música, assistir filmes e espetáculos, visitar museus e exposições virtuais, interagir com obras de arte, tudo, sem sair da sala de aula. Enfim, é um leque aberto de possibilidades para produzir, pesquisar e dialogar, tendo como foco a aprendizagem da Arte através do entretenimento.

Portanto, o computador disponibiliza várias ferramentas ligadas à imagem, som e ao movimento, e a sua interação com a Arte possibilita que novas formas de ensino sejam adotadas com o intuito de melhorar o aprendizado e a criatividade do aluno, pois possibilita que eles pesquisem, interajam e descubram novas formas de trabalhar artisticamente.

Contudo, não adianta a tecnologia oferecer diversos recursos se os professores não estiverem devidamente capacitados para lidar com essa ferramenta tecnológica. É preciso que o professor conheça as ferramentas e saiba utilizá-las a serviço da disciplina artística. Este também é um grande desafio uma vez que, os currículos vigentes nos cursos de Artes Visuais

parecem não contemplar satisfatoriamente este novo cenário tecnológico.

Importante considerar também que, na maioria das vezes os professores de Artes precisam ser “polivalentes” e dar conta, em pouco tempo, do conteúdo teórico e da prática, que, na maioria das vezes inclui, além das artes visuais, a música, a dança e o teatro. Neste contexto, torna-se difícil um aprofundamento em relação à Arte e, conseqüentemente, a construção de um pensamento crítico que possa analisar e refletir artisticamente.

Tais considerações demonstram que o ensino das Artes Visuais parece estar sendo tratado com desinteresse pelo sistema educacional. Além de outros fatores que sinalizam nesta direção, a exemplo da carência de material didático destinados à disciplina artística, da timidez nos investimentos do próprio governo no sentido de estabelecer um espaço adequado para o trabalho da Arte nas escolas e ainda, da baixa remuneração dos professores da rede pública. Assim, permanece uma visão de que as aulas de Arte não precisam ser levadas a sério.

Nesse sentido, este artigo partiu de um projeto, no qual foi realizada uma prática pedagógica abordando as Artes Visuais através dos recursos oferecidos pelo computador. Durante a prática, os alunos conheceram artistas e obras, visitaram exposições e museus virtuais, para depois produzirem releitura de obras utilizando os recursos disponíveis por essa tecnologia.

Desse modo, o projeto atingiu seu objetivo: ensinar a Arte com uma metodologia moderna sem perder de vista a postura tradicional, pois ambas têm importante contribuições para o ensino da Arte, e, de forma complementar, são capazes de suprir possíveis lacunas. Assim, permitiu-se criar artisticamente, de uma maneira mais rápida e moderna, aumentando a interação entre o espectador e a obra e realizando alterações nas releituras das obras sem prejudicá-las. Tudo isso, sem perder de vista o estudo da história e a análise das obras. Portanto, o equilíbrio dessas duas metodologias de ensino pode contribuir para o enriquecimento do conhecimento da Arte através das novas tecnologias.

É neste contexto que o projeto se fez relevante, pois a Arte foi mostrada por um novo ângulo, através de recursos dinâmicos e práticos oferecidos pela tecnologia, que possibilitou trabalhar a Arte de maneira lúdica e instigante. Com essa união entre Arte e tecnologia, o projeto pretendeu “quebrar” paradigmas sociais educativos e contribuir para a formação do cidadão através da inclusão digital.

2. POTENCIALIDADES DO ENSINO DA ARTE

O homem constrói sua personalidade, segundo a maneira como sua cultura vê, sente e interpreta o mundo. É através da linguagem que lhe são transmitidos os ensinamentos sobre sua cultura. A Arte, segundo Ana Mae (2003), como uma linguagem aguçadora dos sentidos, transmite o conhecimento que não pode ser transmitido pela linguagem discursiva ou científica. Porém, somente ocorre aprendizado quando os conceitos e símbolos ensinados se referem às experiências, ao que foi sentido, vivenciado. Como a Arte está vinculada ao sentimento, às emoções; aprender através da Arte é aprender através das experiências vividas, e é justamente essa característica, que a torna um instrumento importante para o aprendizado do homem.

Segundo Duarte Jr. (1991), o aprendizado do homem se dá através da palavra. É através dela que o homem atribui significados a sua realidade, assim, sua experiência é transformada em símbolos que a representam. Entretanto, o processo de aprendizado mobiliza dois fatores: as simbolizações (o que é pensado) e as experiências (o que é sentido).

É importante que ambos sejam trabalhados juntos durante a aprendizagem, pois as experiências são transformadas em símbolos que as representem, e a partir da capacidade humana em abstrair os símbolos, torna-se possível transferir essas experiências para num contexto atual. Por isso, a aprendizagem humana é diferente da animal, pois este último não tem a capacidade de utilizar o significado abstraído de experiências passadas em diferentes situações. Aliás, o animal não aprende, ele é simplesmente adestrado a responder sinais.

Contudo, o aprendizado realizado pela maioria das escolas não é tão diferente do adestramento animal. No momento em que os alunos são incentivados a decorar conteúdos que não fazem sentido para ele, não fazem parte das suas experiências, eles são adestrados, pois o conteúdo decorado por não ser utilizado no cotidiano, não é aprendido, é esquecido. Assim, não é construído um conhecimento que estimule o aluno a pensar e que possa ser aproveitado pelas suas experiências ou por novas situações. Para tanto, é importante que os conceitos teóricos estejam vinculados a prática cotidiana, somente através da dialética entre pensamento e o sentimento se dará o aprendizado.

Assim, para desenvolver o aprendizado é preciso utilizar tanto o lado racional quanto o emocional do ser humano. Mas, infelizmente, na maioria das escolas ainda as atividades são regidas por uma forte tendência à intelectuação e à assimilação de conteúdos, estimulando, assim, mais o aspecto racional que emocional.

Dessa forma, a escola mantém a “técnica de esarteamento mental”, como diria Duarte Jr. (1991), deixando as emoções fora das salas de aula para não atrapalharem o desenvolvimento intelectual, pois a preocupação da escola é produzir mão-de-obra para o mundo moderno, ao invés de promover a construção do conhecimento no aluno.

Neste sentido, um programa de educação escolar deveria levar em consideração que é a partir das vivências dos sentimentos e das situações que se desenvolve o pensamento racional. “Por isso, pouca aprendizagem realmente ocorre em nossas escolas: somente se aprende quando se parte das experiências vividas e sobre elas se desenvolve a aplicação de símbolos e conceitos que as clarifiquem” (DUARTE JR, 1991, p. 32).

Essa necessidade em trabalhar o sentimento humano, suas experiências, vem confirmar a importância do papel da Arte na escola. Conforme Ana Mae, “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” (BARBOSA, 1978, p. 90).

Assim, o conhecimento artístico é importante na educação porque favorece uma abordagem interdisciplinar. Pelo fato de ser uma disciplina prática, contribui com a vivência e reflexão do conteúdo de outras disciplinas, viabilizando assim o seu aprendizado. Além disso, a Arte quando trabalhada adequadamente em sala de aula, permite uma maior sensibilidade ao aluno, libertando-o a exprimir seus sentimentos e refletir suas experiências através das formas em que a Arte se apresenta.

Portanto, não adianta para o aluno liberar suas emoções, se não refletir sobre elas, pois conforme Ana Mae, “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).

Trabalhar utilizando o método da livre expressão não significa levá-lo ao extremo, no qual tudo é permitido. Nesse método, a sensibilidade deve ser desenvolvida com o objetivo de desbloquear os alunos a soltar sua criatividade, podendo sofrer a interferência do professor no intuito de orientá-los durante o seu processo de criação. Desse modo, o aluno se torna capaz de desenvolver seu pensamento, e conseqüentemente seu lado cognitivo.

Ana Mae (2003) acredita que o ensino/aprendizagem da Arte, não apenas contribui para o desenvolvimento da sensibilidade nos alunos, mas também influi positivamente no desenvolvimento e identificação cultural. “Por meio da Arte é possível desenvolver a percepção e a imaginação, apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade

crítica, permitindo ao indivíduo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade” (BARBOSA, 2003, p. 18).

As experiências artísticas e estéticas possibilitam ao aluno conhecer tantos os aspectos que constituem a obra de arte (forma, técnica, composição) quanto à sua relação histórica, cultural e social. Tudo isso contribui para que o aluno se torne consciente da sua participação no meio ambiente e na sua realidade cotidiana.

Portanto, a Arte é importante para a alfabetização visual do aluno. A leitura visual capacita o aluno não só a entender os elementos de uma obra, (cor, linha, volume, etc.) mas a interpretá-la conforme o contexto atual e em outros contextos históricos. Assim, é possível afirmar que conhecer a Arte de um país é conhecer a cultura que o representa, pois, a Arte permite com que o aluno conheça os aspectos mais significativos da sua cultura, em suas diversas manifestações.

De acordo com Fusari e Ferraz (2001, p. 81), “conhecer as artes visuais é saber produzir e refletir estética e artisticamente as imagens visuais, o que implica, num envolvimento cognitivo, perceptível e sensível com as formas dessas imagens”. Desse modo, as atividades artísticas praticadas em sala de aula, quando metodicamente trabalhadas, desenvolvem nos alunos seus sentimentos e pontos de vista estéticos, tornando-os capazes de analisar uma obra e de adquirir um posicionamento crítico diante dela.

Isso faz com que o aluno se torne capaz de compreender também as mudanças nos padrões visuais provocados pela comunicação eletrônica, pois, a Arte contribui para refletir essa imagem estimulada pelos meios de comunicação, tornando o capaz de entender as mensagens visuais vivenciadas no cotidiano.

3. NOVAS PROPOSTAS PARA O ENSINO DA ARTE NAS ESCOLAS

Uma metodologia em artes apropriada para atender as necessidades e interesses dos alunos requer um ensino eficaz capaz de desenvolver junto ao aluno um conhecimento crítico avaliativo da Arte. Para tanto, espera-se que os alunos vivenciem o processo artístico através do conhecimento da História da Arte e da análise de obras.

Essa é base da abordagem triangular proposta por Ana Mae, que envolve História da Arte, leitura de obra e fazer artístico. Influenciada pela metodologia do DBAE –

Disciplined Based Art Education – que, salienta Ana Mae (2007), pretendia através do ensino da Arte, levar a uma leitura dos padrões estéticos que associado a história destes padrões e ao fazer artístico recuperariam a consciência cultural e política do povo. Portanto, os três elementos são essenciais para um completo aprendizado da Arte. Ainda, segundo a autora:

Um currículo que interligasse o fazer artístico, a história da arte e a análise da obra de arte estariam se organizando de maneira que a criança, suas necessidades, seus interesses e seu desenvolvimento estariam sendo respeitados e, ao mesmo tempo, estaria, sendo respeitada a matéria a ser aprendida, seus valores, sua estrutura e sua contribuição específica para a cultura (BARBOSA, 2007, p. 35).

É através do conhecimento da História da Arte que o aluno adquire base para a apreciação de uma obra. A História da Arte contribui para que os alunos compreendam o espaço e tempo em que as obras estão situadas. É importante também para conhecer as características do artista, os estilos e influências. Além do mais, possibilita fazer um comparativo entre a época a qual pertence à obra e o contexto atual.

De maneira complementar, a análise da obra de arte envolve uma leitura crítica dos princípios estéticos da composição. Se o aluno entende as formas e os elementos artísticos é capaz de interpretar o sentimento expresso pelo artista numa determinada obra. A leitura contribui para a reflexão do aluno em relação ao contexto histórico, cultural e social da obra e da sua realidade. Mas essa percepção estética não é concebida apenas no ato de apreciar, mas, inclusive, no fazer, que nesse caso, está associado à experiência do aluno.

Entretanto, o fazer artístico não se resume apenas a prática, também abrange o pensar artístico, permitindo assim com que o aluno expresse livremente seus sentimentos. Porém, a livre expressão por si só, não contribui nem para a construção do conhecimento cognitivo nem emocional, é preciso desenvolver a capacidade crítica através do “aprender fazendo”, para que o aluno tenha condições de avaliar uma produção e de compreender melhor o conteúdo teórico.

Portanto, de acordo com os princípios do DBAE, “o importante não é ensinar estética, história e crítica da Arte, mas, desenvolver a capacidade de formular hipóteses, julgar, justificar e contextualizar acerca de imagens e de Arte. Para isso, usam-se conhecimentos de história, de estética e de crítica de Arte” (BARBOSA, 2007, p. 64).

A partir da leitura de obras de arte que explorem o fazer artístico e produzam conhecimentos de História da Arte e de estética se torna possível um amadurecimento capaz de julgar e questionar o objeto artístico. Dominando os três elementos da abordagem

triangular é possível fazer desse amadurecimento o elemento primordial e mais importante no estudo da Arte, pois a capacidade de julgar, justificar, contextualizar, desenvolve a habilidade de ver além das qualidades que constituem o mundo visual, enxerga a alma do artista e revela a do próprio espectador.

Além da abordagem triangular, há outras propostas similares para o ensino da Arte como, o método comparativo de análise de obras de arte e o método de multipropósito. O primeiro envolve o aprendizado da linguagem artística através da observação entre duas obras diferentes, enquanto o último envolve a apresentação de reproduções de obras de artes com diferentes propósitos para séries escolares diferentes.

O método comparativo, desenvolvido por Feldman, implica na analogia dos princípios estéticos entre duas obras, através de quatro processos: descrição, análise, interpretação e julgamento. Desse modo, a partir do ato de ver é possível desenvolver a capacidade crítica para a Arte. Segundo Ana Mae:

Para efeitos didáticos, ousou classificar o método de leitura da obra de arte de Feldman como comparativo. Ele nunca propõe a leitura de uma única obra de arte, mas sempre coloca duas ou mais obras para que o estudante tire conclusões da leitura comparada de problemas visuais propostos de maneira similar ou diferentemente nas várias obras (BARBOSA, 2007, p. 44).

Assim, através da análise comparativa se torna mais fácil perceber as diferenças entre as obras, conseqüentemente aprimora a percepção visual em relação às variadas linhas, formas, cores, entre outros elementos visuais que a compõe. Isso demonstra o quanto se pode compreender o mundo da obra de arte a partir do ponto de vista da relação entre esses elementos e as características da construção da sua composição.

Em relação ao método multipropósito, Saunders (1971) explica que: “Esse programa é desenhado para orientar no uso de reproduções como instrumentos do ensino que vise a educação estética da criança, a percepção visual, a acuidade espacial, a simbologia visual e verbal, as mudanças históricas e a auto-identificação” (apud BARBOSA, 2007, p.51).

A partir da leitura das reproduções, o aluno é estimulado a identificar e interpretar detalhes visuais. A análise da obra pode ser realizada isoladamente ou comparada com outra obra, nesse último é mais fácil perceber as diferenças históricas quanto aos aspectos artísticos. Com isso, o aluno poderá desenvolver o sentido da ordem visual, expressando assim um julgamento de valor da obra.

De acordo com Ana Mae (2007), esse método utiliza reproduções de imagens

em substituição a comum exposição de imagens por slides em sala de aula, o que é justificado pelo fato desse recurso distanciar a relação entre professor e aluno. Então, as imagens são apresentadas para a análise dos alunos, que por sua vez podem analisar a mesma imagem um ano depois, levando em consideração que se ele amadurece a leitura será diferente de um ano para o outro.

Esse método recomenda que o professor provoque questionamentos no aluno com relação a detalhes encontrados na obra, procurando sempre associar a obra com a realidade do aluno e estimulá-lo a criatividade através da produção artística. Portanto, a ênfase na leitura da obra de arte associada com o fazer artístico é o ponto primordial para o desenvolvimento do método de Saunders.

Essas propostas de leitura, enriquecidas com diversificadas problematizações, despertam a curiosidade do aluno em investigar as respostas e conseqüentemente contribui para a construção do seu próprio conhecimento, que pode ser estendido colocando-o em prática durante a criação artística, certamente orientada pelo professor.

Enfim, apesar de existirem várias metodologias em artes que objetivam além do conhecimento, o crescimento da capacidade crítica e criativa do aluno, infelizmente o ensino das Artes nas escolas comporta problemas de ordens técnicas, estruturais e humanas. Não havendo também espaço e tempo para abordar os fundamentos teóricos e muito menos procedimentos práticos.

Uma solução para aplicar essas propostas pedagógicas relacionadas ao ensino da Arte é a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs – como ferramenta auxiliar durante as aulas. Através do computador, por exemplo, é possível unir teoria e prática em uma única ferramenta, o que pode tornar a aula menos dispendiosa, em virtude do pouco tempo, e mais proveitosa em relação ao aprendizado do aluno.

A introdução dessas tecnologias na educação artística propicia a exploração de atividades cognitivas, afetivas e sociais. Para tanto, é preciso entender as tecnologias, sobretudo o computador, através de uma nova perspectiva, ou seja, não apenas como uma ferramenta de informação, mas como um meio de ampliar os horizontes das escolas.

4. ARTE E TECNOLOGIA: UMA APROXIMAÇÃO

A proposição de uma alteração no currículo do ensino de Arte, vinculando a

disciplina com a multimídia e Internet se mostra necessária. Importante também é pensar no conteúdo proposto com esses novos meios de aprendizagem. Não podemos esquecer que, além de explicar o funcionamento e a utilidade prática de *softwares* comumente usados na vida do futuro professor, são necessárias novas práticas que reconheçam como ressalta Moraes (2002), “o aprendiz em 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”.

Pensar no ensino de Arte com uso do computador na sociedade contemporânea é propor novos pensamentos, ampliando as leituras e produções artísticas. Argan (1957, apud MORAIS, 1999) afirma que o valor da Arte para a sociedade está na necessidade de satisfação, faz-se necessário, antes de pensar em equipar escolas, o que me parece à preocupação da maioria, equipar "cabeças", no sentido de entendimento dessa nova proposta de diálogo e de ação.

Almeida (2003, p. 75), ressalta as novas abordagens do ensino da Arte no Brasil a partir da década de 80. A imagem² ganhou um lugar de destaque na sala de aula, o que representa uma das tendências da Arte contemporânea e uma novidade para o ensino da época. As imagens produzidas tanto pela cultura artística como as produzidas pela mídia passaram a ser utilizadas pelos professores e alunos da educação básica.

O uso destas diferentes imagens possibilitou aos professores maiores opções de conteúdos a serem explorados com os alunos, diversificando assim, as formas de aprendizagem. No entanto, essas imagens passaram a ser valorizadas entre os educadores comprometidos com o desenvolvimento estético e artístico no ensino de artes: "O professor decide quais imagens farão parte do repertório merecedor da apreciação dos seus alunos" (ALMEIDA, 2003, p. 73).

Neste sentido, os docentes devem estar sempre em contato com a produção de imagens do seu tempo e atentos àquelas que são produzidas pelos alunos em sala através de desenhos e pinturas. O resgate da cultura da imagem se tornou necessário, o que passou a ser visto pelos estudiosos e pesquisadores como fator relevante para a formação do aluno.

Almeida (2003, p. 75) ainda discute a influência que a mediação das tecnologias tem provocado nas formas de pensar e expressar a Arte, e como o artista sente a

² Imagem se refere às obras de arte produzidas por meio artesanal e mecânico (pintura, desenho, gravura, escultura) ou mesmo às que são produzidas pela mídia (cinema, televisão, vídeo, internet), fotografia e às sintéticas, que são produzidas pelo computador.

necessidade de buscar em outras áreas do conhecimento, idéias que se possam somar as suas: “o artista contemporâneo atento ao desenvolvimento tecnológico e científico vai incorporando novas ferramentas, que são meios diferentes de trabalho, buscando nas diversas áreas do conhecimento um compartilhar de idéias”.

A Arte junto com a tecnologia cria meios interativos que atraem espectadores de diversas partes do mundo, transformando o modo da recepção artística, que antes era passivo em um modo mais participativo, e conseqüentemente atribuindo ao espectador um papel de co-criador da obra. Assim a tecnologia cria uma ruptura na Arte que afeta não somente a recepção pelo espectador como também interfere no seu modo de produção. Conforme Oliveira (1997, p. 223):

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.

Portanto, a apropriação das tecnologias pela Arte contribui para despertar a atenção do espectador de um modo diferente, além de realizar a função estética por novas criações, pois o espectador não apenas recebe a obra, mas a produz junto com o artista, instaurando assim um modo de criação artístico coletivo e participativo.

Nos últimos séculos, as tecnologias entraram em todas as esferas da vida humana. A educação se tornou um dos alvos desse processo da inserção das novas tecnologias na dinâmica do seu cotidiano. O impacto dos meios tecnológicos sobre a criação artística vem produzindo novas formas de expressão ao longo da história das artes. A televisão, o cinema e o vídeo encontraram suas próprias formas de expressão, além de possibilitarem a junção da narrativa, do teatro e mais o uso dos recursos tecnológicos que a indústria trouxe à existência. A música passou a sofrer, já no final dos anos 40 e início dos anos 50, os impactos das técnicas de reprodução tanto na forma de expressão, como na produção em massa e na veiculação.

Como visto, o uso do computador em sala de aula pode transformar a educação e a maneira pela qual o aluno se relaciona com os conteúdos que lhe são apresentados. Esta prática não propicia unicamente uma mudança objetiva, mas uma nova maneira de realizar as tarefas, ultrapassando sua dimensão de utilidade, gerando uma nova forma de relação do

aluno com nova forma de comunicação, de organização do pensamento e uma nova percepção do tempo e do espaço. Segundo Pires (2003, p. 63):

[...] tais transformações afetam tanto as crianças que têm um computador em seu quarto, quanto àquelas que nunca chegaram a utilizá-lo. Trata-se de experiências diferenciadas que, no entanto, inscrevem-se num contexto compartilhado, na medida em que a existência do computador se impõe e marca a realidade [...].

O maior desafio da educação através da Arte neste início de século encontra-se no fato de ela deixar de ser apenas mais uma disciplina do currículo escolar e se tornar “ algo incorporado à vida do sujeito, que o faça buscar a presença da Arte como uma necessidade e um prazer, como fruição ou como produção, porque em ambas a Arte promove a experiência criadora da sensibilização" (MEIRA, 2003, p. 131).

Neste contexto, vale ressaltar que para que esse objetivo seja alcançado, é fundamental que os educadores desenvolvam uma consciência crítica em que estejam integradas Arte, educação e cultura, juntamente com uma proposta que dê prioridade às necessidades dos alunos. O professor tem um papel importante na condução de suas propostas, devendo estar atento às carências que os alunos apresentam diante dos conteúdos de Arte. Jesus (2002, p. 111) confirma esta idéia: "Faz-se necessário trabalhar com profissionais da educação de maneira que eles, sendo capazes de compreender suas práticas e refletir sobre elas, sejam também capazes de transformar as suas lógicas de ensino".

Toda a trajetória percorrida pelo ensino das artes no Brasil, de acordo Ana Mae (1995), vai desde o ensino jesuítico, com uma valorização exacerbada das artes literárias e com a inclusão das aulas de desenho no currículo, após a reforma educacional executada pelo Marquês de Pombal. Hoje o ensino é marcado pela utilização de tecnologias avançadas como o uso da informática, principalmente nas aulas de Arte, quando estão vinculadas às linguagens visuais.

Assim, durante toda a trajetória do ensino até os dias atuais, foram necessárias várias alterações na prática escolar, até mesmo na legislação. Portanto, resta identificarmos se o ensino atual tem correspondido ao que deve ser, tomando como referência as orientações trazidas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (BRASIL, 1997) e o direcionamento que os professores dão aos conteúdos que apresentam em sala de aula, associando assim, as conquistas alcançadas na qualidade da educação, desde o seu lançamento, aos professores que

possuem formação que os capacite a exercer o magistério.

Desse modo, os professores precisam estar atualizados, para desenvolver uma articulação entre a Arte e tecnologia na sala de aula, que possibilite disseminar o conhecimento de Arte vinculado a uma consciência crítica sobre os valores da cidadania para seus alunos. Assim, o professor encontrará na tecnologia um suporte favorável para as aulas de Arte, bem como ao uso de imagens e artistas que explorem temas sociais.

5. CONCLUSÃO

Na sociedade contemporânea não é mais possível negar que as novas tecnologias estão presentes nas experiências diárias dos indivíduos, e por esse motivo, a escola não pode ficar a margem dessas vivências dos alunos. A escola precisa ficar atenta e preparada para utilizar as novas tecnologias como ferramenta de ensino, visto que os alunos estão cada vez mais em contato com elas. Assim, é importante que o aluno entre em contato com questões que envolvam as tecnologias contextualizadas, o que ela prioriza, qual o seu olhar e sua abordagem. Para tanto, é fundamental o desenvolvimento de novas metodologias de ensino a partir da aplicação de conhecimentos ligados à tecnologia, não deixando de lado a reflexão a partir de sua utilização e sobre a produção que dela se origina.

Atualmente, o aprendizado é diferente das gerações anteriores e a reforma no ensino trouxe mudanças nas disciplinas e nos conteúdos. Portanto, são muitas as mudanças e as transformações que ocorreram nas últimas décadas na sociedade brasileira e que estão se refletindo hoje nas escolas, o que indica que os professores não podem ficar indiferentes a estas mudanças, redirecionamentos e reconstruções.

O professor que atua nas séries iniciais do ensino fundamental precisa estar capacitado para conhecer bem os conteúdos curriculares, planejar e desenvolver situações de ensino-aprendizagem, estimular situações em que seus alunos possam interagir socialmente, que administre com tranquilidade as situações em sala de aula, e que respeite as diversidades culturais dos alunos e saiba lidar com elas.

Direcionando as mudanças para o ensino da Arte na educação, existe a necessidade de agregar às várias disciplinas os conteúdos da Arte, o que trará mais mudanças nas práticas pedagógicas. Por isso, é preciso uma metodologia para a construção do conhecimento a partir dos conteúdos de artes, usando os ambientes digitais tais como

computadores e Internet e todas as suas possibilidades de uso e acesso ao conhecimento e seu compartilhamento, abrindo possibilidade de trocas entre os participantes do processo de ensino e aprendizagem e demais pessoas no mundo inteiro. Assim, são infinitas as construções que podem ser realizadas na sala de aula, na sociedade do conhecimento a partir do uso dessas novas tecnologias em favor da educação dos cidadãos partindo em direção a um futuro de oportunidades e de uma sociedade mais igualitária para todos.

O principal papel do ensino de Arte e das novas tecnologias é formar um aluno com conhecimento, que possa ser crítico, reflexivo e colaborativo em relação às novas mudanças na sociedade da informação e comunicação, pois os cidadãos do século XXI precisam estar preparados para acompanhar o ritmo das transformações, o que implica saber identificar os melhores métodos de ensino e aprendizagem, saber aceitar e partilhar a informação e saber trabalhar em equipe: essas serão as chaves do sucesso na sociedade em rede.

A possibilidade de mediar essas relações envolve um processo muito maior que se expande além da sala de aula, que é aprender a ensinar e ensinar a aprender, com o uso de novas tecnologias, aos futuros cidadãos para que assim possa adquirir uma consciência da informação e seu uso em benefício individual e da sociedade.

A mediação das novas tecnologias através da Arte na educação possibilita novas perspectivas na construção de conhecimentos e trocas, o mesmo motivo que impulsionou e possibilitou a concepção de execução do projeto. Por isso, espera-se que através da troca de experiências na utilização do projeto seja possível o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa para todos os envolvidos no processo e que novos projetos e propostas surjam em favor do ensino e aprendizagem da Arte na sociedade.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, C. Z. As relações arte/tecnologia no ensino da arte. In: PILLAR, A. D. (org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: Mediação, 2003.
- BARBOSA, Ana Mae (org). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- _____. **Arte-educação no Brasil**. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- _____. **Teoria e prática da educação artística**. São Paulo: Cultrix, 1978.
- _____. **A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos**. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília, DF: MEC, SEF, 1997.
- DUARTE JR, João Francisco. **Por que arte-educação?** 12 ed. São Paulo: Papyrus, 2001.
- FUSARI, Maria Felisminda de Resende e; FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 2001.
- _____. **Metodologia do ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1999.
- JESUS, D. M. **Educação inclusiva: uma proposta construída na/pela prática**. *Cadernos de Pesquisa em Educação*, Vitória, ES, v. 8, n. 15, 2002.
- MORAES, M. C. Tecendo a rede, mas com que paradigma? In: **Educação à distância**. Fundamentos e práticas. São Paulo: UNICAMP/NIED, 2002.
- MORAIS, F. **Arte é o que eu e você chamamos de arte**. Rio de Janeiro: Record, 1998.
- MORAN, J. M, *et.al*. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papyrus, 2000.
- 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.
- 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.