

Versão Online ISBN 978-85-8015-080-3  
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Artigos

2014

# “ARTE E TECNOLOGIA: LINGUAGENS E CONTRIBUIÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DE NOVO OLHAR CONTEMPORÂNEO”

*Autor: Nilcéia Maria Cassias Pereira Mirek<sup>1</sup>  
Orientador: Professor. Me Jack de Castro Holmer<sup>2</sup>*

## RESUMO

O presente artigo busca refletir quanto à prática pedagógica no ensino da Arte, ao instigar novos conhecimentos vinculados ao contexto sócio-histórico da arte contemporânea e suas possíveis relações entre a arte e tecnologia, como meio de expressão e linguagem. Visa investigar o processo de interação e uso das tecnologias digitais, quanto ao uso do computador e internet, o dispositivo fotográfico, o *software* GIMP, como recursos pedagógico articulando a teoria e a prática no ensino das artes visuais e avaliar as possibilidades de uso e contribuições processo de ensino aprendido em Arte, de modo que o processo de interação, permita o posicionamento do aluno como sujeito de autoria face aos aspectos da crítica visual. Como diferentes formas de expressão e de comunicação ao qual se aliam a arte e a tecnologia, como fontes inesgotáveis de possibilidades para o educativas.

**Palavras-chave:** Arte-educação. Tecnologias digitais. Ensino aprendizagem.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente artigo resulta do estudo do referencial teórico-metodológico, do tema em pauta, onde integra as linguagens da Arte/Tecnologias digitais, como recurso pedagógico no ensino da Arte, no qual a sua abordagem instiga o professor a refletir sua prática pedagógica, frente os novos paradigmas do cenário educacional, que exige do profissional da educação uma nova postura no processo de ensinar e aprender. A escola é um referencial de acesso aos conhecimentos produzidos pela sociedade, em sua função social deve integrar e fazer uso das tecnologias educacionais como instrumentos a serviço das metodologias de ensino-aprendizagem. É seu papel, possibilitar a democratização do acesso e uso das tecnologias digitais, e nessa visão de atender a necessidade de integralização das

---

<sup>1</sup>Professora de Arte da Rede Estadual de Educação do Estado do Paraná. Formada em Educação Artística – FURB, Especialização em Arte Educação e Artes Visuais - UnC. Especialização em Mídias Educacionais – UFPR.

<sup>2</sup> Professor Ms. da Universidade Estadual do Paraná - Campus-1 Escola de Música Belas Artes do Paraná – (EMBAP).

tecnologias na prática pedagógica diária dos professores e alunos.

Sendo que, dependendo da realidade escolar, ainda para muitos dos educandos, a escola<sup>3</sup> continua sendo o único local de acesso e uso do computador e internet, isso quando o professor tem iniciativa de proporcionar aos seus alunos um espaço pedagógico de mediação e interação tecnológica.

A tecnologia digital como recurso pedagógico no ensino da Arte, foi de grande relevância, contribui de forma eficaz para uma mediação instigadora da construção de novos conhecimentos artísticos, estéticos e tecnológicos por meio do desenvolvimento dos aspectos cognitivo, social e afetivo dos alunos.

A sistematização do processo pedagógico da Arte na escola desempenha um papel social, e valoriza as ações metodológicas contemporâneas que embasam os eixos norteadores da aprendizagem em arte: o teorizar, o fazer artístico, o perceber, sistematizado por Barbosa (1998), numa dinâmica pedagógica reflexiva e crítica da percepção estética da arte.

Nesse âmbito a proposta em pauta visou propiciou aos alunos uma prática pedagógica integrada às linguagens da Arte/Tecnologia, no propósito de desencadear um trabalho interdisciplinar que instigue o aluno a decodificar a gramática visual no contexto imagético inspirado no contexto cultural. Pois é através das imagens que desencadeiam os fenômenos estéticos da percepção visual nos aspectos cognitivos que instigue o aluno a decodificar os elementos plásticos compositivos e as potencialidades das ferramentas tecnológicas de modo a perceber e compreender o processo de hibridação, durante a interação gráfica na imagem digital. Tornando-se necessário uma proposta que trabalhe a criatividade sob vários aspectos: humanístico, artístico, computacional, científico, estético, etc. É essencial que tenhamos uma outra visão de ensinar arte, superando os desafios da utilização dos recursos tecnológicos digitais.

Com esse trabalho espero, além de ter sensibilizado os alunos para o uso das tecnologias digitais mais especificamente o *software* GIMP, também ter colaborado para que tenham agregado conhecimentos por meio das experiências estéticas e desenvolvido suas potencialidades expressivas e reflexivas no processo de criação. E assim, possam manter um diálogo entre as linguagens da Arte/tecnologia e a cultura visual contemporânea, a partir da realidade do contexto de inserção do aluno.

---

<sup>3</sup>Dados registrados por meio do questionário diagnóstico aplicado ao público alvo, alunos do 7ª Ano séries finais Ensino Fundamental.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No contexto escolar, a evolução tecnológica trouxe novas ferramentas e conseqüentemente outros anseios e necessidades que se somam em mudanças e inovações educacionais. O próprio sistema nos instiga a buscar outras formas, significativas relevantes que dêem conta de ensinar e aprender dentro dos contextos das “bases da cultura contemporânea”, pois as mesmas “vem crescendo na sociedade e repercute nos cenários educacionais” (LEVY ,1999; BARBOSA et al., 2005).

A arte-educação também passa por mudanças. As diferentes formas de pensar Arte em seu ensino se constituem das relações sócio-culturais, econômicas, políticas no momento histórico em que se desenvolveram. De acordo com os PCNs - Arte: “A aprendizagem em arte, sempre existiu e se transformaram ao longo da trajetória do histórico da humanidade, de acordo com as normas e valores, em tempos e relações sociais” (BRASIL, 1998, p. 20).

As teorias da arte são fundamentadas das relações históricas entre a arte, e a cultura da sociedade. Dando origem as mais diversas formas de expressão artísticas manifestadas em seu contexto, por serem constituídas do convívio do homem em relação a evolução histórica.

O ensino da arte em seu campo pedagógico assume sua importância na formação social e intelectual dos sujeitos. É por meio das linguagens da arte que o homem busca compreender sua história, interage e se manifesta diante da realidade de seu convívio. Nas DCEs<sup>4</sup>, considera -se que:

A Arte é fonte de humanização e por meio dela o ser humano se torna consciente da sua existência individual e social; percebe-se e se interroga, é levado a interpretar, [...] por isso, o ensino da Arte deve interferir e expandir os sentidos de suas construções, a visão de mundo, aguçar o espírito crítico, para que o aluno possa situar-se como o sujeito de sua realidade histórica (BRASIL, 2008, p. 56).

A arte tem importante função no processo ensino-aprendizagem, propicia o desenvolvimento da sensibilidade, da percepção e a imaginação, tanto no ato criador, quanto na apreciação de obras de arte. Ao instigar um olhar mais atento, um

---

<sup>4</sup> Diretrizes Curriculares Estaduais

ouvir mais crítico, um interpretar contextualizado de forma interdisciplinar, estamos contribuindo para a formação de sujeitos capazes de decodificar os elementos artísticos e tecnológicos que compõem o contexto sócio- histórico e cultural que nos cerca. Segundo Barbosa (2009):

[...] pretende-se não só desenvolver a criatividade através do fazer arte, mas também das leituras e interpretações de obras de arte. [...] desconstruir para construir, selecionar, reelaborar, a partir do conhecido e modificá-lo de acordo com o contexto e a necessidade são processos criadores, desenvolvidos pelo fazer e ver e fundamentais para a sobrevivência do mundo cotidiano (BARBOSA, 2009, p. 19).

O Ensino da Arte na contemporaneidade, e seu efetivo aprendizado em arte, apoia-se na abordagem da metodologia sistematizada por Ana Mae Barbosa (1989), embasa nos três eixos norteadores: o fazer artístico (produção), a leitura de imagem (crítica e estética), e a história da arte (contextualização tempo e espaço). Barbosa (1998), enfatiza que:

[...] qualquer conteúdo, de qualquer natureza visual e estética, pode ser explorado, interpretado e operacionalizado através da 'Proposta Triangular'. [...] a proposta é construtivista, interacionista, diagonal multiculturalista e é pós-modernista por articular arte como expressão e como cultura na sala de aula (BARBOSA, 1998, p. 41).

Ao articular a tríade metodológica à dinâmica pedagógica, possibilita melhorar a compreensão e a apropriação dos conhecimentos historicamente produzidos. Segundo Barbosa (2011):

“[...] o conhecimento em arte acontece quando se aprende a relacionar produção artística com apreciação estética e informação histórica” (BARBOSA, 2011, p. 52).

Hoje o nosso aluno deve ser convidado a exercitar seu olhar, perceber e conhecer a multiplicidade do visual artístico contemporâneo, onde o mesmo exige um olhar mais atento e crítico, e requer do observador a reeducação do olhar quanto a fruição estética, e decodificar os elementos compositivos de uma obra de arte, e demais imagens. Para Martins, Picosque e Guerra (1998, p. 60):

“[...] conhecer e contextualizar a produção artística da humanidade nos permite adentrar no tempo/espaço histórico do homem, descobrindo o seu modo de olhar e interpretar o mundo, a sua poética”.

A arte em sua contemporaneidade não se desfaz das técnicas tradicionais,

mas está cada vez mais articulada aos avanços tecnológicos, na intenção de criar novas possibilidades de expressões artísticas no contexto educacional é possível desenvolver diferentes ações pedagógicas artísticas que contribuem para a formação de sujeitos fruidor da estética/artística e tecnológica.

Nas palavras de Ana Mae Barbosa, “Uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando, ao lado de uma obra de arte, há entendimento desta produção por parte do público”. De acordo com Barbosa:

[...] é necessário que aprendam, pela contemplação, que o objeto de Arte age sobre quem o observa, organizando sentimentos ideias e permitindo que o processo de interpretar imagens potencial criativo, da mesma maneira que o processo de produzi-las (BARBOSA, 1991, p. 126).

É nessa visão que a proposta contemporânea para o ensino e aprendizagem em Artes Visuais, sugere que trabalhe com a diversidade de imagens, a partir da leitura de imagens de obras de arte estáticas, estamos preparando o aluno para decodificar a gramática visual das imagens em movimento e compreender as linguagens das imagens digitais no cinema, na televisão, nas produções eletrônicas. Ferreira (2008) ressalta que:

Há necessidade de um novo olhar sobre o ensino da Arte, considerando que a criança, o jovem crescem e vivem num mundo de novas tecnologias e informações visuais [...] na medida que integrar a arte/informática terão o interesse despertado por novas metodologias do ensino da arte, na interação da arte/tecnologia, onde poderão trazer outras alternativas para a produção envolvendo a criação (FERREIRA, 2008, p. 10).

É através do convívio como o universo da cultura visual, que os alunos conhecem o fazer artístico como experiência poética, é no desenvolver das potencialidades (sensibilidade, percepção, criatividade, reflexão a imaginação), tanto no ato criador, como na apreciação de obras de arte e demais imagens que o cercam em seu cotidiano contemporâneo. Tendo em vista nos PCNs/Arte que:

[...] aprender arte envolve também fazer trabalhos artísticos, apreciar e refletir sobre eles. O aluno deverá também conhecer as formas da natureza, fazer produções artísticas individuais e coletivas dirigidas para diversas épocas e culturas, poderá perceber a sua realidade cotidiana, fazer uma observação crítica da cultura em geral, valorizando assim, o modo de pensar e agir de seu cotidiano (BRASIL, 2000 *apud* FERREIRA, 2008, p. 32).

Sendo importante que o professor propicie espaço de produção, para que o

aluno desenvolva atividades de cunho artístico no âmbito escolar, onde o mesmo possa criar e construir seu próprio objeto de estudo, e venha estabelecer relação interpretativa com mais propriedade ao atribuir valores e significados à imagem pois, segundo Hernandes (2000, p. 133):

“[...] as mudanças e concepções da arte, cultura, imagem, história e educação produzidas nos últimos tempos estão vinculadas às noções de “mediação” de representações, de valores e de identidades”.

Nesse contexto, é importante refletir sobre a prática pedagógica da arte na escola e, promover a construção do conhecimento artístico e estético e tecnológico instigando novos olhares sob o visual do cotidiano contemporâneo.

## 2.1 A TECNOLOGIA E A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO DAS ARTES VISUAIS

No contexto escolar as TICs, tecnologias de informação e comunicação, levaram a educação a uma nova dimensão, houve alterações, quanto a mediação do conhecimento, tanto na ação do professor e quanto ao potencial do aluno ao interagir com as tecnologias contemporâneas. Nossos alunos são acostumados com o acúmulo de informações visuais no dia a dia, e sentem-se atraídos pelos recursos tecnológicos.

Ao integrar as tecnologias digitais no cotidiano do ensino da Arte, o professor deve proporcionar uma dinâmica de trabalho articulada a teoria a prática de sala de aula, com novas experiências educativas integradas ao uso e interação das ferramentas tecnológicas durante o processo de criação. Cabe a nós arte educadores rever nossa prática pedagógica e assumir a postura de ensinar e aprender ao instigar os conhecimentos tecnológicos, a sensibilizar novas formas de expressões por meio das linguagens artísticas: a visual, a música, o teatro e a dança. Segundo Almeida (1998):

A atuação de professores para o uso da informática na educação faz parte de um processo que inter-relaciona o domínio dos recursos tecnológicos com ação pedagógica e os conhecimentos teóricos necessários para refletir, compreender e transformar essa ação.

As tecnologias contemporâneas, estão a favor da educação, oferecem

diferentes possibilidades de interação, onde a função de alguns aplicativos estimulam as ações no processo criativo, permitem ao aluno desenvolver sua autoria, identidade, expressão. Como forma de sensibilização e estímulo da percepção visual estética e principalmente na criatividade da produção artística por meios tecnológicos. Referindo-se a prática artística tecnológica, Bertoletti (2010), menciona:

Ao integrar nas práticas educativas de arte e tecnologias digitais, é importante estabelecer relação de modo que as TICs sejam vistas como 'ferramenta, pesquisa e linguagem'. Como ferramenta: criação softwares de criação e produção de imagens. Como pesquisa: diacrônia- sites de arte, visita em rede, e sincrônia- instantânea e virtual (Web Art). Como Linguagem: manifestações artísticas exclusivas das tecnologias digitais.

As tecnologias digitais e audiovisuais, além de suprir as necessidades do repertório imagético no contexto escolar, sendo um desses recursos o software GIMP (editor de tratamento de imagens), são de fácil interação e suas ferramentas possibilitam diferentes modos de produzir imagens digitais. Segundo Leote (2006, p. 2) :

A tecnologia é usado no processo e não no resultado. Isto equivale diz que a Arte e a Tecnologia designa uma abertura maior e envolve diversos modos de fazer arte utilizando-se processos e tecnologias diversas [...] a interatividade e a ideia de processo, envolvendo produções sonoras, visuais, audiovisuais, táteis, poéticas performances [...] em meios digitais, telemáticos, instalações multimídias interativas, holografia e vídeo.

Por meio da arte estabelecemos um contraponto entre a reflexão crítica, a percepção estética, a expressão artística e da educação e si, e desenvolvemos o conhecimento cultural muito além do espaço escolar. Almeida (2003, p. 75) discute:

[...] a influência que a mediação das tecnologias tem provocado nas formas de pensar e expressar a Arte e como o artista sente a necessidade de buscar em outras áreas do conhecimento, ideias 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 ideias.

Ao integrar e fazer uso das ferramentas tecnológicas “não nos interessa a técnica em si. Contudo, é necessário expor as grandes tendências da evolução da técnica contemporânea para as mutações sociais e culturais que as acompanham”. (LÉVY, 1999, p. 32).



Essas ações são necessárias para que o aluno compreenda o processo de Híbridaçã<sup>5</sup> que ocorre durante a produção de imagens digitais no contexto atua.

É nas relações do processo de ensino e aprendizado em artes visuais, que encontra-se, um ambiente propício para a discutir a essência dessas imagens, permeando observar o potencial estético e poético expresso em suas temáticas artísticas. Segundo Hernandez:

“[...] as mudanças e concepções da arte, cultura, imagem, história e educação produzidas nos últimos tempos estão vinculadas às noções de “mediação” de representações, de valores e de identidades” (HERNANDEZ, 2000, p. 133).

A interatividade propicia novas formas de percepção visual, criatividade do mundo, bem como de expressão e comunicação favorece a construção dos conhecimentos, propicia novas formas de percepção do mundo, bem como de expressão e comunicação. Portanto, a apropriação e uso das tecnologias digitais contribuem para desencadear um trabalho mais atrativo de modo a se aproximar da realidade de convívio do aluno.

## 2.2 A ARTE CONTEMPORÂNEA: POSSIBILIDADES DOS AMBIENTES DIGITAIS

Com a multiplicidade das manifestações artísticas contemporâneas, abrem-se as possibilidades dos ambientes digitais, a arte contemporânea estabelece fortes relações estéticas com arte tecnológica, onde os artistas buscam explorar elementos e meios expressivos que os levam discutir em suas obras diferentes questões temáticas, recursos, matérias e linguagens expressivas de interatividade em suas poéticas de arte.

A arte contemporânea e as tecnologias digitais, interagem no âmbito pedagógico como linguagens a serem apreendidas nas múltiplas relações com visual do mundo contemporâneo. Barbosa, menciona que: “para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar” (BARBOSA, 2005, p. 110).

Na oportunidade de explorá-los, observa-se que esses aprendizados, nos levam pensar e reconhecer por meio da interação e uso das ferramentas digitais, os mais diversas possibilidades de criação de imagens digitais. Gatti, sugere os

---

<sup>5</sup>Híbridaçã quer dizer a “fusão entre dois meios” na Arte, é uma característica da arte de nosso tempo e se inscreve na natureza dos processos que envolvem os meios tecnológicos (PAVIN, 2010).

softwares como meios de interação:

Para alterar imagens utilizando o GIMP pode-se utilizar a imagem original com base para interferências gráficas. As Intervenções nos desenhos originais devem obedecer os seguintes critérios: Reforçar (ou reafirmar) os elementos gráficos da composição; ressaltar o tema, ou a emoção, abordada; reforçar os conceitos, idéias ou estilos (GATTI, 2010).

Ao optar por usar um ou mais recursos tecnológicos seja o vídeo, o dispositivo fotográfico, o computador, o softwares gráficos e outros), na prática pedagógica é importante analisar dentre eles ou quais levam o aluno a pensar, a ler e interagir com o mundo de forma mais abrangente. Para Costa, “qualquer que seja a origem da imagem digitalizada, o importante é que essa imagem informatizada é manipulável e plástica, podendo sofrer processos o mais diversos acabamento e de finalização” (COSTA, 2005, p. 180).

No espaço escolar um dos recursos digitais que contribuir de forma significativa são os softwares educacionais, devido suas potencialidades pedagógicas, o Software GIMP, oferece suporte à expressão artística contemporânea ao trabalhar com imagens digitais, são recursos de fácil manipulação e sua utilização é bastante atrativa, permite montagens de fotografias, vídeos, alterar harmonia e contraste de cores, produz animações, desenvolve a criatividade e a percepção visual, a autonomia no ato da interação e criação e percepção visual e os processos híbridos na imagem. Masetto, considera que:

“[...] a escolha das técnicas devem levar em consideração os objetivos da proposta pedagógica: As técnicas precisam ser escolhidas de acordo com o que se pretende que os alunos aprendam” (MASETTO, 2007, p. 143).

É possível e necessário ver nos avanços tecnológicos uma forma significativa de aprendizagem no processo de interação e criação, como um novo fazer artístico aliado às tecnologias contemporâneas.

### 2.3 A FOTOGRAFIA ENQUANTO INSTRUMENTO DIDÁTICO PEDAGÓGICO

No meio artístico a fotografia sempre foi alvo de interesse dos artistas como busca de novas formas de expressão para sua arte. A fotografia é uma arte de expressão de massa, é arte própria da nossa época, não podemos esquecer que

quanto mais às pessoas fotografam, mais será sua capacidade de alfabetização visual. O ambiente educacional levará a leitura mais complexa das imagens de captura fotográfica.

Hoje muitos fotografam, este ato se ampliou devido a popularização dos dispositivos fotográficos, devido o fácil acesso e uso do dispositivo do aparelho celular, sendo a fotografia não uma invenção de hoje, mas, a diversidade dos dispositivos fotográficos estimulam e facilitam com rapidez a visão da imagem que é fotografada, a exposição e o compartilhamento social da mesma, no qual proporcionam uma prática habitual, muitos fotografam, com mero encontro casual, outros com conotação artística, a diversidade de temas ligados à fotografia, e assim aumentam os interesses da grande população de fotógrafos autônomos. Segundo, Almeida (1999):

Se a educação artística e o mundo da arte comungam das mesmas concepções, parece natural que as imagens da arte contemporânea, voltadas para a relação arte e Tecnologia, recebam especial atenção e sejam merecedoras de espaço na sala de aula (ALMEIDA, 1999, p. 74).

Nessa concepção, vale ressaltar que a fotografia, enquanto instrumento didático no contexto escolar, ainda enfrenta uma certa resistência arraigada de valores éticos. Sendo que com a proliferação dos celulares nos ambientes educacionais, essa prática poderia ganhar espaço e contribuir de forma significativa, para a efetiva utilização da fotografia, enquanto objeto de estudo, leitura de imagem, identidade e memória.

Nas palavras de Lima, ressaltar que: “[...] apesar da facilidade do acesso à fotografia, o grupo detentor desse conhecimento ainda é pequeno, devido às limitações impostas pelo sistema escolar atual” (LIMA, 2008).

Ao utilizar a fotografia na prática pedagógica como instrumento didático, significa discutir saberes e fazeres, o dispositivo fotográfico e uso do software GIMP no tratamento de imagem, abre outras possibilidades de trabalho de inter-relação com a comunicação visual, registra a experiência da realidade mudando nossa maneira de ver se relacionar no contexto social. Lima, diz que:

“[...] a fotografia além de ser testemunha de um fato, reflete o contexto sócio-histórico, momentos íntimos, cheio de peculiaridades e subjetividades, do ato de sua criação” (LIMA, 2008).

A prática fotográfica no percurso educativo, serve como estímulo para qualificar novas concepções críticas visuais. O uso de imagens fotográficas em situações do cotidiano são pouco exploradas no contexto escolar, onde devem ser integradas como fonte de conhecimento internalizadas das vivências do cotidiano para o contexto social.

#### 2.4 FOTOGRAFIA, IMAGEM, IDENTIDADE E MEMÓRIA COMO FONTES DE SABERES E FAZERES NA PRÁTICA EDUCATIVA

A fotografia está presente na nossa vida, faz parte da trajetória histórica da humanidade, ela marca, registra, ilustra inúmeros momentos gravando-os em nossa “memória” e na dos outros e sensibiliza. Deve ser considerada como um contraponto de novos olhares, entre o âmbito da escola com a sociedade no qual o aluno está inserido, a mesma ao ser lida e instigada contribui de modo eficaz na construção de narrativa poéticas. Quanto a leitura, Persichetti, diz que:

“[...] a fotografia deve ser lida com criticidade da mesma forma como lê-se um texto, afinal, os resultados da sua decifração espelham a bagagem histórica cultural do leitor” (PERSICHETTI, 2000 *apud* FERREIRA, 2008, p.32).

Trabalhar com a fotografia trata de um processo dos mais interessantes e motivadores, e isso é perceptível no percurso educativo, resgata de maneira significativa a riqueza da linguagem cultural que a imagem traz, instiga a memória, estabelece relação ao tempo e identidade, afirma a imagem dos sujeitos na construção de sua história, de modo a aproximar da realidade do aluno.

A prática fotográfica permite que o aluno (autor) elabore uma imagem a partir de sua intenção de seu modo de ver o mundo, o registro deve ser pensado como forma de expressão e sentimento, podendo ser um objeto, paisagem, uma cena, um momento, enfim. São ações pedagógicas que contribuem para o desenvolvimento da criatividade individual, torna as aulas mais atrativas, expressivas e prazerosas, eleva a autoestima, desperta interesse por novos aprendizados. Segundo Barthes:

“[...] uma postura frente à utilização da fotografia também é primordial para o professor o reconhecimento dos alunos como sujeitos de potenciais inseridos em realidades distintas e capazes de reproduzi-las” (BARTHES, 2005, p. 84).

Na intenção de objeto de estudo, é imprescindível que o professor oriente o processo de captura da imagem, quanto a temática, a liberdade de expressão,

conteúdos e significados que instiguem a memória, assim estará orientando o aluno a assumir uma postura de autoria na produção estética. Por meio das imagens registradas pelos alunos, pode-se desenvolver um olhar crítico e reflexivo, permitindo o aluno a perceber a imagem de uma forma muito além de uma fotografia inspirada no contexto de seu convívio, e sim como um objeto de aprendizagem a fim de estabelecer um vínculo e (re)significar as leituras poéticas como registros de memória da mensagem visual.

Busca-se também por meio da fotografia a reinvenção do sujeito. Ela orienta, o observador em busca da construção da memória. Sendo um recurso visual que conduz o homem na busca de sua identidade, conservando e eternizando sua imagem. A prática educativa fotográfica de qualidade desenvolve os aspectos cognitivos e afetivos, aproxima o contato professor/aluno, através das linguagens socioeducativas.

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

O Projeto de Intervenção Pedagógica foi implementado no Colégio Estadual Dr. Ovande do Amaral, no Ensino Fundamental Séries Finais, localizado na Ignácio Schelbauer, nº 139, Bairro Bom Jesus, no Município de Rio Negro – PR, pertencente ao Núcleo AMSul.

#### **3.1 IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO NA INSTITUIÇÃO DE ENSINO**

As ações previstas foram aplicadas em sala de aula em extensão ao laboratório de informática. A aplicação dos conteúdos e desenvolvimento das atividades propostas, se deu no decorrer do 1º trimestre do ano letivo de 2015, teve início no dia 17/03, e sendo interrompido pela paralisação das atividades escolares devido greve geral da educação estadual, na sequência teve continuidade e foi concluído no período de 12/08/2015, no decorrer do início do 2º trimestre.

#### **AÇÃO 1**

De início foi apresentado aos alunos o Projeto de Intervenção Pedagógica, e Material Didático Pedagógico. Foi explanado o encaminhamento metodológico das

práticas pedagógica, por meio do uso do data-show, a fim de tornar, o virtual mais próximo do aluno, onde houve interesse e receptividade por parte dos mesmos. Instigou-se conceitos e questionamentos sobre O que é Arte e Tecnologia e possíveis relações como áreas do conhecimento. O questionário diagnóstico, referiu-se aos conhecimentos prévios dos alunos em relação às linguagens da Arte/ Tecnologia. Os dados obtidos revelam uma visão mais concreta das concepções dos alunos, ao referir-se as Linguagens da Arte e das Tecnologias Digitais, e perceber a necessidade e a importância de proporcionar uma prática artística tecnológica no espaço escolar.

Ressalta-se que, mesmo diante da massificação da diversidade de recursos tecnológicos ao nosso alcance, registramos de modo expressivo a realidade do público alvo, sendo que para muitos dos alunos a escola vem sendo o único lugar de acesso e uso do computador e internet, e poucos tem celular. Os dados são relativos a realidade da comunidade escolar. Nós precisamos conhecer mais de perto a realidade, e proporcionar práticas educativas com possibilidades dos alunos explorar as potencialidades das ferramentas tecnológicas no espaço escolar.

Como forma de sensibilização e compreensão da importância da integração uso das tecnologias digitais, foi disponibilizado o Vídeo: “O uso das tecnologias em sala de aulas” serviu de estímulo, para professor e aluno, qualificar outras possibilidades de uso em prol a melhoria do ensino.

Os alunos tem conhecimento quanto a funcionalidade e possibilidades de uso recursos tecnológicos, mesmo não portando esses recursos em seu cotidiano diário, o pouco que eles interagem de modo casual, eles aprendem com muita facilidade. Tem consciência sobre a importância do uso, e percebem a diferença de uma aula, onde o professor integra e faz uso das tecnologias, sentem a necessidade de explorar as potencialidades dos recursos tecnológicos com mais frequência, mesmo diante dos desafios de fazer uso do computador devido a falta de conexão da internet.

## **AÇÃO 2**

Na sequência tiveram uma aula expositiva e dialogada – A Construção do olhar sobre o visual contemporâneo. Por meio de imagens e vídeos, instigou-se um olhar mais aguçado sobre o contexto imagético da cultura, quanto à origem das

imagens, processos de criação e reprodutividade, impactos visuais, no qual os alunos participaram de forma espontânea no individual e coletivo, reconheceram a arte digital na cultura de massa, publicidade, obras de arte, produções midiáticas, televisiva, cinematográficas, etc.

Ao dar ênfase a Arte Contemporânea/Arte digital e discutir conceitos, os alunos tiveram uma visão maior da importância da imagem digital em sua contemporaneidade, quanto ao uso da imagem, manifestaram seus conceitos individuais classificando-os como “Moderno”<sup>6</sup>, “expressão da atualidade”, “inovação”, “movimento artístico”, “fenômeno visuais interativos” que contemplam os mais diversos contextos da cultura visual do cotidiano. São poucos alunos tem conhecimento do contexto sócio histórico cultural da produção da arte de artistas digitais.

Aprofundando os conhecimentos, realizaram pesquisa na Web, sobre a Arte Digital, no laboratório de informática. Destacaram o trabalho dos artistas que trabalham com os meios digitais: Eduardo Kac, Gilberto Prado, Andy Warhol, Bem-Heine e Romero Britto.

Os alunos se dedicaram, explanaram o contexto histórico e artístico, elaboraram *slides* com ênfase nas obras de arte, de modo geral tiveram o reconhecimento do potencial artístico na dimensão da arte e da cultura.

Quanto a arte contemporânea e sua relação com as linguagens da Arte/Tecnológica, foi propiciado o estudo das características do Movimento Artístico POP ART, e destacando vida e obra do artista Andy Warhol. O foco de estudo foi a Obra: Marilyn Monroe (1967), sendo trabalhada a leitura de imagem de forma detalhada quanto a forte característica de produzir imagens em série, na reprodução mecânica e seus múltiplos serigráficos de artigos de consumo e retratos de celebridades. Os alunos demonstraram grande interesse pela técnica da reprodução em série, e curiosidade em compreender os processos de hibridação na criação das imagens, o processo exigiu um olhar mais atento e participaram ativamente.

### **AÇÃO 3**

No propósito de desenvolverem os conhecimentos do POP ART, e

---

<sup>6</sup>São conceitos individuais dos alunos, ao referir-se a concepções de Arte Contemporânea.

compreender os processos de hibridação na imagem digital. Realizaram pesquisa na Web, objetivando a conhecerem o Software GIMP-POP ART de Andy Warhol, o material informativo impresso contribuiu para auxiliar na interação com as ferramentas do GIMP. Atendendo o interesse dos alunos foi feito o registro fotográfico do retrato dos alunos e disponibilizado em rede de computadores, para que os mesmos fizessem suas interações e realizassem suas produções artísticas.

A ambientação do GIMP, prendeu atenção dos alunos ao se familiarizarem com as ferramentas e descobrir as possibilidades de interação gráfica. Vale destacar que os alunos foram persistentes e dedicados e superaram os obstáculos, foram solidários uns ao outros ao concluírem as atividades.

Na sequência, visou trabalhar um percurso educativo do olhar perceptível e criador. Os alunos foram sensibilizados à exercitar o olhar, perceber a imagem fotográfica, enquanto imagem de memória e identidade, que envolve nossas vidas e registra o contexto de nossas raízes culturais. O uso da fotografia no percurso pedagógico propiciou discutir saberes e refletir fazeres, que são muito familiares as vivências cotidianas de nossos alunos.

A imagem fotográfica inspirada no espaço de convívio do aluno, facilitou a descrição da narrativa poética, pelo fato do registro fazer parte de realidade de seu convívio. A prática fotográfica quando orientada e investigada pelo professor, são de grande valia na prática pedagógica.

Em um contexto geral, repercutiu com forte expressividade, serviu de estímulos, para integrar o aluno como sujeito de autoria de seu objeto de aprendizagem, inspirado no contexto de seu convívio, onde a mesma será usada na interação das ferramentas do *software* GIMP. A coletânea das imagens fotográficas dos alunos, foi disponibilizada em *slides*, objetivando a socialização das imagens e a apreciação estética dos contextos de inserção dos alunos. Onde as mesmas contribuíram de forma significativa para a descrição das narrativas poéticas, pelo fato da imagem fazer parte de sua história.

Foi de suma importância, criar espaço de socialização das produções das narrativas poéticas realizadas, essas ações enaltecem a produção do aluno, e contribui no âmbito de e aproximar e melhorar a inter-relação professor X aluno e facilitar o processo de avaliação do percurso pedagógico.



## **AÇÃO 4**

O enfoque principal da pesquisa foi à prática pedagógica articulada aos conhecimentos da Arte contemporânea e a interação Tecnológica. Inspirada na produção de imagens digitais que contemplam o visual do contexto contemporâneo. Na oportunidade foi dada ênfase às potencialidades das ferramentas tecnológicas como, computador, internet, dispositivo fotográfico e as ferramentas do software GIMP na edição de imagens. As atividades foram realizadas em extensão a sala de aula e laboratório de informática da escola. Primeiramente foi apresentado por meio do projetor multimídia o tutorial do *software* GIMP-2.6, foi explorado as potencialidades de algumas de suas ferramentas. A coletânea da produção de imagens fotográficas dos alunos, foram disponibilizadas pelo professor nos computadores do sistema em rede na sala de informática. Ao ter acesso, os alunos foram orientados a criar pastas individuais para posteriormente salvar suas produções.

O material informativo impresso do tutorial do GIMP, contribuiu ao professor e aluno ao conduzir o processo de interação, foram exploradas algumas ferramentas básicas do GIMP, como os *Filtros* e *Camadas*, dando liberdade para o aluno avançar em seus conhecimentos. Ouve sintonia na interação do professor e aluno durante o processo de produção digital, tanto na orientação, auxílio e atendimento no individual e coletivo. Os alunos manifestaram satisfação no aprendizado durante o processo de interação e uso das ferramentas, ao descobrir as diferentes possibilidades de adquirir efeitos gráficos digitais, eles não conheciam as potencialidades do *software* GIMP, fizeram uso pela primeira vez, observou-se que os alunos desempenham uma nova postura pedagógica, diante o fazer artístico tecnológico, realizaram as atividades em tempo hábil e de modo geral foi uma experiência muito significativa, atraiu e despertou o interesse e curiosidade dos alunos, diante das possibilidades de produção digital.

## **AÇÃO 5**

Nesta ação obteve-se uma visão maior da apropriação dos conhecimentos das linguagens da Arte/Tecnológica como meio de avaliar as possibilidades de

outras formas de expressar e produzir arte por meio da interação e uso das ferramentas digitais do *software* GIMP. Instiga-se a reflexão, apreciação, análise e avaliação do processo de interação na prática artística tecnológica. Levando em conta os objetivos propostos e os resultados obtidos, no processo de integração e uso das tecnologias digitais como: computador e internet, dispositivo fotográfico e as possibilidades de uso do *Software* GIMP na manipulação e edição de imagens. Criou-se uma dinâmica de socialização da produção das imagens digitais realizadas pelos alunos.

A apresentação Multimídia com animação das imagens produzidas pelos alunos, serviu de estímulos para analisar e avaliar os resultados obtidos. Após assistirem e apreciarem os efeitos obtidos nas imagens digitais. Cada aluno recebeu uma ficha em branco, onde fez o registro de suas considerações finais, as avaliações foram depositadas em uma urna disponibilizada pelo professor, para posteriormente serem reconhecidas na investigação e avaliação do processo da intervenção pedagógica.

Ao professor proferir suas considerações finais, os alunos também puderam de forma espontânea socializarem suas considerações. Foi gratificante, os alunos manifestaram reconhecimento e importância de fazer uso das tecnologias na busca de inovar as práticas artísticas em sala de aula. Relatam que “gostaram”<sup>7</sup>, “consideram que o tutorial é de fácil compreensão e uso das ferramentas”, “acharam legal os efeitos obtidos”, “o processo de interação permitiu desenvolver a criatividade, a imaginação e o pensamento crítico”, “relataram que as aulas se tornaram mais atrativas e porem passaram muito rápidas”, “sugerem que seja proporcionado com mais frequência atividades com o uso de outros *softwares* educativos, a fim de explorarem outras ferramentas digitais”, e com as experiências vivenciadas, puderam se inteirar do processo de edição de imagens digitais, que contemplam a cultura visual em nosso cotidiano atual.

### 3.2 GRUPO DE TRABALHO EM REDE – GTR

O Grupo de Trabalho em Rede – GTR contribuiu de forma expressiva para

---

<sup>7</sup>São registros das considerações individuais dos alunos(as), ao avaliar os conhecimentos aprimorados durante o desenvolvimento do projeto de intervenção pedagógica integrada a Arte/Tecnologias Digitais.

vastas discussões geradas em torno do estudo e da Produção Didático Pedagógica no qual as discussões em seu contexto geral, agregaram novos valores e atitudes, contribuíram de forma relevante na prática do ensino da arte, e elaboração desse artigo. Dando outra visão de possibilidades e abertura de posicionamento pedagógico a ser adotado em nossa prática pedagógica diária no interior da sala de aula.

Foi notável no relato dos participantes do GTR, o quanto seus alunos almejam aulas planejadas e desenvolvidas no laboratório de informática, infelizmente em sempre se torna possível, nossas escolas não conseguiram avançar nas questões tecnológicas e nossos educadores ainda mantém uma certa resistência em utiliza-la, uns dos motivos é, devido a falta de manutenção dos equipamentos e da dificuldade de conexão à internet. E quando planejadas o professor(a) necessita se preparar para os mais diversos imprevistos, ter sempre em mãos um plano “B”, e se valer de outros recursos tecnológicos para realizar seu plano de ação. E também, mencionam que o uso dos celulares dos próprios alunos(as) seria de significativa contribuição para o processo pedagógico em sala de aula, mas, possuem uma certa resistência do coletivo da escola em permitir a prática de seu uso.

Em suas considerações o grupo avaliou que, o projeto evidenciou e deferiu as atividades propostas, que as ações metodológicas foram de uma dinâmica reflexiva, e desenvolveu a percepção crítica da estética visual, e vem atender os anseios do campo imagético do ensino da arte em sua contemporaneidade.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho partiu da necessidade de contribuir e ampliar a prática pedagógica no ensino das Artes Visuais. As atividades propostas evidenciaram um processo pedagógico de grande relevância ao conhecimento da Arte Contemporânea e as tecnologias Digitais. A arte e seus modelos tradicionais sofreram alterações com o surgimento da informática e dos fenômenos decorrentes da tecnologia digital. Sendo que a integração e usos das tecnologias digitais no ensino da arte na escola, servem de suportes que agregam novos valores e conhecimentos culturais. Ao utilizar os recursos tecnológicos como instrumentos de mediação entre interesses de aprendizagem, estamos contribuindo para a formação de sujeitos, para um convívio responsável e atuante na sociedade atual. As

atividades de interação tecnológica no espaço escolar devem ser vistas como atividades de aprendizagem colaborativa, para ambos, entre professor X alunos, e contribui de forma significativa para o desenvolvimento dos aspectos cognitivos e afetivos dos mesmos.

Ao integrar o aluno como sujeito/ autor, desenvolveu-se uma nova postura, tornando o aprendizado mais atrativo e prazeroso. A prática fotográfica e a interação e uso do *software* GIMP, tratou de uns dos processos mais interessantes e motivadores, isso foi perceptível no percurso educativo, resgatou de maneira significativa a riqueza da linguagem cultural, que a imagem seja ela fotográfica ou digital possa expressar. Foi gratificante, perceber que durante o processo de interação com as ferramentas digitais do *software* GIMP, os alunos manifestaram interesse, acuidade e percepção, despertou curiosidade e extravasam sua imaginação e criatividade, ao descobrir as mais diversas possibilidades de interação das ferramentas, as ações de interação, contribuirão de forma significativa para compreensão do processo de criação e produção de imagens no contexto contemporâneo.

Considero que os objetivos estabelecidos foram alcançados, veio atender os anseios e a necessidades do ensino da arte, pela vasta contribuição pedagógica no campo imagético. As ações vivenciadas, serviram como estímulo, para qualificar novas concepções críticas visuais, onde o aluno pode perceber e utilizar o computador não apenas como fonte de lazer e entretenimento, fizeram uso do computador a fim de conhecer e explorar outras possibilidades de criação e produção de imagens digitais.

Por meio deste artigo, espera-se contribuir para com que os professores de Arte tenham uma nova visão de ensinar e aprender em Arte, e efetivem junto aos seus alunos práticas educativas que promovam a democratização do acesso e uso das tecnologias digitais no espaço escolar, visto que para a maioria de nossos alunos a escola ainda é o único lugar de acesso e uso do computador e internet. São ações necessárias e de direito dos educando, e contribuem para a formação de sujeitos ativos e críticos na recepção de imagens a fim de criarem novas expectativas de aprendizagem em visão de mundo.

Conclui-se que devemos fazer com que a nossa prática pedagógica contemple o olhar do outro, no pensar, no agir e fazer, a fim de (re) significarem as leituras poéticas de forma perceptível e crítica, desencadeando a construção de um

olhar mais sensível e crítico sobre a cultura visual contemporânea. Não se pretende esgotar aqui as ações integradas às práticas de sala de aula e ao uso das tecnologias digitais, mas sim dar subsídios aos alunos e profissionais da educação para despertar um novo olhar no ensino da arte no contexto escolar.

## 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.

ALMEIDA, M. E. **Novas de formação professores reflexivos**. In: Anais do IX ENDIPE (Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino). Aguas de Lindóia, p. 1-6, 1998.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

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

\_\_\_\_\_. (Org.). **Inquitações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BERTOLETTI, Andréa. **Tecnologias digitais e o ensino da arte: algumas reflexões**. V Ciclo de investigações PPGAV- UDESC, 2010. Disponível em: <<http://ppgav.ceart.udesc.br/VCiclo/artigo05.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Programa nacional de formação continuada em tecnologia educacional (PROINFO INTEGRADO). **Introdução à educação digital**. Brasília, 2008.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: MEC, 1998. v. 6.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais: linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: MEC, 1999, v. 2.

COSTA, Cristina. **Educação, imagem e mídias com textos**. São Paulo: Cortez, 2005.

FERREIRA, Aurora. **Arte, tecnologia e educação: as relações com a criatividade**. São Paulo: Annablume, 2008.

GATTI. **Théres Hofmam**. Brasília: UAB; UnB, 2010.

HERNÁNDEZ, F. **Cultura visual, mudança, educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LEOTE, Rosangela. **Interfaces na relação arte e tecnologia**. Disponível em: <[http://hrenatoh.net/curso/textos/arte\\_tecnologia\\_rosangela.pdf](http://hrenatoh.net/curso/textos/arte_tecnologia_rosangela.pdf)>. Acesso em: 10 ago. 2014.

LIMA, M. L. R. F. V.; LIMA, D. A. **A utilização da fotografia no ambiente escolar: possibilidades para práticas pedagógicas**. 2010. Disponível em: <[http://www.cult-vi.uneb.br/anais/pdf/a-utilizacao\\_da\\_fotografia\\_no\\_ambiente\\_escolar-possibilidades\\_para\\_praticas\\_pedagogicas.pdf](http://www.cult-vi.uneb.br/anais/pdf/a-utilizacao_da_fotografia_no_ambiente_escolar-possibilidades_para_praticas_pedagogicas.pdf)>. Acesso em: 12 jul. 2014.

MARTINS, M.C.; PICOSQUE, G.; GUERRA, M. T. T. **Didática do ensino de arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte**. São Paulo: FTD, 1998.

MAZETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Tecnologias contemporâneas e mediação pedagógica**. 19. ed. São Paulo: Papirus, 2007.

PARANÁ. Secretaria do Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica- Arte**. Curitiba, 2009. Disponível em: <[www.diaadiaeducacao.pr.gov.br](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br)>. Acesso em: 10 ago. 2014.

PAVIN, Fabiane Sartoretto. Processos híbridos na arte contemporânea: uma abordagem a partir da poética de Sandra Rey. **Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas “Entre Territórios”**, 19. – 20 a 25 set. 2010, Cachoeira. Bahia. 2010. Disponível em: <[http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/fabiane\\_sartoretto\\_pavin.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/fabiane_sartoretto_pavin.pdf)>. Acesso em: 17 nov. 2014.