

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

LAIANE DE CÁSSIA MIRANDA SANTOS
SILNARA VIDAL DOS SANTOS

FOTOMONTAGEM ARTISTICA DIGITAL:
UMA PROPOSTA DE USO DA TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARTE

MACAPÁ
2015

LAIANE DE CÁSSIA MIRANDA SANTOS
SILNARA VIDAL DOS SANTOS

FOTOMONTAGEM ARTISTICA DIGITAL:
UMA PROPOSTA DE USO DA TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARTE

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), atendendo requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Artes Visuais pela Universidade Federal do Amapá (UNIFAP), sob orientação do Prof. Esp. José de Vasconcelos Silva.

MACAPÁ
2015

LAIANE DE CÁSSIA MIRANDA SANTOS

SILNARA VIDAL DOS SANTOS

FOTOMONTAGEM ARTISTICA DIGITAL:

UMA PROPOSTA DE USO DA TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARTE

Monografia apresentada como pré-requisito para obtenção do Título de Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Federal do Amapá – UNIFAP, submetida à aprovação da Banca Examinadora composta pelos seguintes membros:

BANCA EXAMINADORA

CONCEITO: _____

Profº. Esp. José de Vasconcelos Silva – UNIFAP

Profº. Dr. Alexandre Adalberto Pereira – UNIFAP

Profº. Msc. Cristiana Nogueira Menezes Gomes – UNIFAP

MACAPÁ
2015

Dedico a Deus por ter me guiado nessa jornada acadêmica, a minha família que sempre me apoiou, e principalmente a minha Mãe Maria Madalena Gomes Vidal, uma mulher guerreira que sempre esteve ao meu lado, e lutou para dar uma educação a mim e minhas irmãs. O seu incentivo foi o que responsável por minha chegada até aqui.

Silnara Vidal

A Deus pelo dom da vida. A minha família pelo incentivo, e apoio integral nessa caminhada. A mãe Maria Antônia e ao pai Lucas Silva, por sempre apoiarem nos estudos e pelos bons ensinamentos, pois tudo que sou hoje devo a eles. A minha eterna avó Maria de Fátima que tinha o sonho de me ver formada. Ao meu marido Wanderson Fônseca pelo carinho e compreensão nos momentos difíceis.

Laiane de Cássia

AGRADECIMENTOS

A Deus pela força e sabedoria nos concedidas, a nossa família que sempre nos apoiou, a todos os professores do colegiado do Curso de Artes Visuais que estiveram ao nosso lado no decorrer de quatro anos de curso, aos colegas e amigos de nossa turma quanto os que conhecemos durante nossa jornada nesta universidade, aos quais tivemos a oportunidade de conhecer e compartilhar alegrias e frustrações a cada dia dessa caminhada acadêmica, aos mesmos que nos deram força e apoio em momentos difíceis dentro e fora dos muros da universidade. A todos que direta e indiretamente nos ajudaram.

*“Criatividade é permitir a si mesmo cometer erros.
Arte é saber quais erros manter”.*

Scott Adams

RESUMO

Esta pesquisa tem como tema a tecnologia inserida no contexto escolar tendo como finalidade propor uma intervenção na sala de aula para demonstrar a possível aplicabilidade prática das questões que incidem do debate proposto no advento da tecnologia, a saber, a inserção da mesma no ensino/aprendizagem nas escolas públicas. Tendo embasamento, principalmente, nos seguintes teóricos: Analice Dutra Pillar, Diana Domingues, Lúcia Gouveia Pimentel, Priscila Arantes, etc. Deste modo, o trabalho intitulado “Fotomontagem artística digital: uma proposta de uso da tecnologia no ensino de arte” apresenta os resultados de um projeto de intervenção, posto em prática através de oficinas em uma turma de ensino fundamental da escola estadual Augusto dos Anjos durante um período de estágio supervisionado. As oficinas consistiram em expor aos alunos conhecimentos básicos a respeito da manipulação gráfica de imagens, levando em consideração tanto seus saberes prévios e senso de criatividade frente ao emaranhado de imagens que circunda o mundo, quanto seus contatos com a tecnologia do ambiente escolar. Para isso, a turma dividiu-se em grupos para a elaboração das atividades propostas. O resultado dessa intervenção foi a produção de sete fotomontagens artísticas analisadas neste trabalho e que demonstram a possibilidade de utilizar as ferramentas tecnológicas que a contemporaneidade proporciona também ao ensino. Tal pesquisa, portanto, não persiste apenas em discutir a atual situação e condição da escola diante do impulso tecnológico em que o indivíduo se choca, mas sim apresentar meios viáveis de adaptação que favoreça o fortalecimento das bases educacionais.

Palavras-chave: Escolas públicas. Tecnologia. Oficinas. Fotomontagem.

RÉSUMÉ

Cette recherche a pour thème la technologie insérée dans le contexte de l'école et vise à proposer une intervention dans la salle de classe pour démontrer la possible application pratique des problèmes qui affectent le débat proposé sur l'avènement de la technologie, à savoir, l'inclusion de la même dans l'enseignement / apprentissage dans les écoles publiques. Cette recherche a comme base, principalement, les suivantes théoriques: Analice Dutra Pillar, Diana Domingues, Lúcia Gouveia Pimentel, Priscila Arantes, etc. Ainsi, l'ouvrage intitulé "Fotomontagem artistique digital: une proposition d'utilisation de la technologie dans l'enseignement d'art" présente les résultats d'un projet d'intervention, mis en œuvre à travers des ateliers dans une classe de l'école primaire d'Augusto dos Anjos école publique au cours d'une période probatoire supervisée. Les ateliers ont consisté à exposer les étudiants de base connaissances sur la manipulation de l'image graphique, en tenant compte à la fois leurs connaissances antérieures et le sens de la créativité dans l'enchevêtrement des images qui entourent le monde, que ses contacts avec la technologie de l'environnement scolaire. Pour cela, la classe a été divisée en groupes pour la préparation des activités proposées. Le résultat de cette intervention était la production de sept photomontages artistiques analysés dans ce travail et de démontrer la possibilité d'utiliser les outils technologiques qui fournissent également l'éducation contemporaine. Cette recherche, par conséquent, non seulement reste à discuter de la situation actuelle et l'état de l'école avant la poussée technologique dans les affrontements individuels, mais fournit des moyens viables de accommodante qui favorise le renforcement des fondements de l'éducation.

Mots-clés: Écoles Publiques. Technologie. Ateliers. Fotomontagem.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Guitarra, Colagem. Pablo Picasso. 1913	44
Figura 2: Colagem: Vik Muniz	45
Figura 3: Fotomontagem de Hebert Bayer	46
Figura 4: Apropriação na Web: Helienai Valente	47
Figura 5: ferramentas do GIMP	48
Figura 6: Menu Cores	48
Figura 7: Menu Filtros	49
Figura 8: Menu Camadas	49
Figura 9: Três imagens sobre violência	53
Figura 10: Duas imagens sobre jogos eletrônicos	54
Figura 11: Imagem de uma menina tatuada	55
Figura 12: Imagens do Bob Esponja	56
Figura 13: Duas imagens sobre o medo	57
Figura 14: Duas imagens sobre popularização	58
Figura 15: Duas imagens sobre moda	59

LISTA DE FOTOMONTAGENS

Fotomontagem 1: No más violence	53
Fotomontagem 2: O atirador	54
Fotomontagem 3: Nunca desista	55
Fotomontagem 4: Bob Esponja colorido	56
Fotomontagem 5: O grito de medo	57
Fotomontagem 6: Show em movimento	58
Fotomontagem 7: A Diva	59

LISTA DE SIGLAS

CD-ROM - Compact Disc - Read Only Memory

DVD - Digital Vídeo Disc

GIMP – General Public License e Image Manipulation Program

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional;

MEC – Ministério da Educação e Cultura

PCN – Parâmetro Curricular Nacional;

PCNEF/ARTE – Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental de Arte

PCNEM – Parâmetros Curriculares Nacionais do ensino Médio

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação;

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E O ENSINO DE ARTE.....	14
1.1 Tecnologias Digitais no Ensino de Artes Visuais.....	20
2 APRENDER E FAZER ARTE COM FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS CONTEMPORÂNEAS.....	33
3 OFICINA DE FOTOMONTAGEM NA ESCOLA ESTADUAL AUGUSTO DOS ANJOS: COMO E O PORQUÊ DA APLICAÇÃO	41
3.1 Análises dos Resultados	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS.....	63
APÊNDICES	65
APÊNDICE A: IMAGENS DA OFICINA	65
APÊNDICE B: AMBIENTE ESCOLA.....	68
APÊNDICE C: PROJETO DA OFICINA	72
ANEXOS	75
ANEXO A: OFÍCIO DO ESTÁGIO – LAIANE	75
ANEXO B: OFÍCIO DO ESTÁGIO – SILNARA	76

INTRODUÇÃO

A presente monografia não é apenas o resultado de uma discussão inovadora para o ensino da arte, mas também, de uma proposta de utilização tecnológica que possa melhorar o ensino-aprendizagem nas escolas públicas do estado do Amapá, já que estas estão inseridas em projetos governamentais de reestruturação física e pedagógica, a favor do uso da tecnologia. Contudo, na disciplina de estágio I, surgiu a ideia de se trabalhar como o uso de ferramentas tecnológicas digitais nos processos artísticos e pedagógicos, se tornando algo de extrema necessidade, visto que a realidade da maioria das escolas ainda está muito distante da geração digital.

Essa preocupação surgiu a partir das observações realizadas nas visitas no Estágio Supervisionado I no primeiro semestre de 2014, na Escola Estadual Augusto dos Anjos, em Macapá, estado do Amapá. Dessa forma, foi desenvolvido no segundo estágio supervisionado no segundo semestre de 2014, uma pesquisa experimental de cunho qualitativo para obtenção de atividades pedagógicas voltadas para o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC existentes na instituição educacional em estudo, tendo com público alvo desse projeto os estudantes do 8º ano do ensino fundamental.

Assim, o objetivo desta investigação foi introduzir através da produção de fotomontagem artística digital, o uso da tecnologia no ensino de arte, desenvolvendo, com isto, um estudo dinâmico e renovador da disciplina na sala de aula. Para a efetivação do projeto foi realizado um levantamento do Software disponível na escola campo. Neste levantamento foi desenvolvido um projeto conforme o sistema operacional da escola, o Linux, que por sua vez já possui o GIMP em seus dispositivos.

O Gimp, usado de forma planejada é uma ferramenta que permite o educador trabalhar a arte contemporânea levando aos alunos não só o conhecimento das artes, mas agregando também o conhecimento tecnológico, visto que este conhecimento tecnológico pode levar a pessoa a aprofundar cada vez mais no conhecimento artístico. Fazendo com que o aluno entre em contato com várias imagens seja de arte ou não, dando a oportunidade a ele de pensar e refletir de forma crítica e criativa sobre o papel da imagem na ao decorrer história.

Este trabalho está estruturado em três capítulos. O primeiro capítulo apresenta o percurso da arte na escola, assim como a utilização das tecnologias digitais no ensino de Arte nas escolas públicas do Brasil desde o advento tecnológico até os dias atuais, levando em consideração as orientações gerais registradas nos PCNs.

O segundo aborda o fazer e o aprender arte na escola através de ferramentas tecnológicas, para tanto, discute em torno de propostas de uso da tecnologia digital como ferramenta de pesquisa e linguagem no ensino de arte; evidenciando, assim, a possibilidade dessa estratégia de ensino tendo como fundamentação a demonstração da rumo as pesquisa através de sites na internet e, também, da terminologia específica da nova era digital, tais como programações computacionais de manipulação de imagens.

Já o terceiro capítulo, apresentar os principais passos da pesquisa de campo, assim como seus os resultados concretos, tais como as produções de manipulações gráficas realizadas pelos alunos, as quais se denominam fotomontagens.

Por fim, expõe-se nas considerações finais uma abordagem geral dos resultados alcançados por meio da realização do projeto de intervenção e, conseqüentemente, apresenta-se as análise das produções artísticas dos alunos cuja ferramenta de construção foi a tecnologia existente na escola campo.

1 AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E O ENSINO DE ARTE

A educação tem grande contribuição para a formação do cidadão, quando falamos nessa formação subentendi-se como a construção de um ser crítico e de conhecimento global. Dentro desse universo, é importante ter acesso, manusear e entender os processos e avanços científicos e tecnológicos.

O professor de arte, neste contexto, tem papel fundamental para que os alunos possam alcançar um bom nível de aprendizagem de maneira que este será o medidor e provocador das ideias, também é dever do professor mostrar novas estratégias pedagógicas sempre buscando novas estratégias para o ensino.

Para desenvolver um bom trabalho de Arte o professor precisa descobrir quais são os interesses, vivências, linguagens, modos de conhecimento e arte e práticas de vida e seus alunos. Conhecer os estudantes na sua relação com a própria região, com o Brasil e com o mundo, é um ponto de partida imprescindível para um trabalho de educação escolar em arte que realmente mobilize uma assimilação e uma apreensão de informações na área artística. (FERRAZ E FUSARI, 2001:22)

O uso de tecnologias vem, portanto, para contribuir com os professores e alunos, tornando o ensino interativo produtivo, estimulando o senso crítico e interativo para uma melhor aprendizagem no ensino de arte.

Mais um desafio para educação é usar as ferramentas tecnológicas ao seu favor, já que muitas delas não são construídas para as escolas, deixando assim uma grande defasagem no ensino, sendo que se investissem mais na tecnologia dentro de sala de aula o ensino de arte seria mais interessante para os alunos.

Há vários programas de imagem no mercado onde se pode editar a imagem podendo manipulá-la na sua forma, cor, contraste entre outros, essa poderosa forma de ensinar tem que ser ministrada de forma consciente para que o aluno possa além de dominar essa ferramenta ele também possa aprender os conteúdos de arte, daí vem o preparo do professor para dominar tanto o conhecimento artístico como o tecnológico.

Quando falamos em uso consciente da edição de imagem estamos referindo que o usuário tenha consciência que nem toda edição ou criação feita no computador tenha um

caráter artístico. A preocupação com a aprendizagem de conhecimento em Arte, portanto, deve estar presente todo o tempo, quer seja quando se trabalha com meios tradicionais quanto quando se trabalha com recursos tecnológicos contemporâneos. (PIMENTEL, 2008, p. 116)

O professor deve saber quando se pode ou não usar as ferramentas tecnológicas, pois para que possa usar esse artifício é necessário verificar a realidade da escola em que ele está inserido, a necessidade de cada turma e as dificuldades do analfabetismo digital dos alunos e até mesmo de alguns profissionais da educação.

O papel da arte no ensino médio é levar aos alunos o aperfeiçoamento de seus conhecimentos nas diferentes linguagens da arte “desenvolvidos na educação infantil e fundamental em música, artes visuais, dança e teatro, ampliando saberes para outras manifestações, como as artes audiovisuais” (BRASIL, 2000, p. 46), buscando contribuir para o fortalecimento das experiências sensíveis e criativas dos estudantes. Diante disso, é de suma importante frisar o valor dessas aprendizagens na continuidade das etapas finais da escolaridade básica para que os adolescentes, jovens e adultos possam apropriar-se cada vez mais de saberes relativos à produção artística e à apreciação estética.

Por isso, a concretização e apreciação de produtos artísticos pelos alunos requer aprender a trabalhar combinações, reelaborações imaginativas – criativas, intuitivas, estéticas – a partir de diversos elementos da experiência sensível da vida cotidiana e dos saberes sobre a natureza, a cultura, a história e seus contextos. (BRASIL, 2000, p.49)

Para que se torne viável aos estudantes o desenvolvimento do senso crítica das linguagens artísticas deve-se ir além do simples fato de aprender e reconhecer o verdadeiro significado da arte, é necessário atribuir conceitos, procedimentos e valores, no exercício das competências que levarão os estudantes ao fazer, fruir e refletir sobre arte nas diversas linguagens simbólicas que integram a arte como as novas técnicas das quais os artistas utilizam para reinventar, sobretudo, buscando novos meios de se relacionar com os alicerces da nova realidade da sociedade contemporânea. “As novas tecnologias da comunicação e da informação que permeiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar”. (BRASIL, 2000, p. 11-12).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais do ensino Médio (PCNEM) seguindo às bases Legais estabelecidas no Brasil pela LDB vem sofrendo uma série de mudanças até se adequar a esta nova sociedade “decorrente da revolução tecnológica e seus desdobramentos na produção e na área da informação” (BRASIL, 2000, p. 12), mas ainda se presencia uma sociedade fincada em bases tradicionais no ambiente educacional, o que garante um campo relativamente estável, porém com a velocidade em que o progresso da ciência e da tecnologia vem se fortificando na sociedade contemporânea, os processos em torno do conhecimento vêm sendo superado a cada instante, “exigindo-se uma atualização contínua e colocando novas exigências para a formação do cidadão” (IDEM, p.14).

No Brasil, em algumas instituições de ensino vêm sendo implantada a infraestrutura tecnológica, porém poucas dessas instituições recebem programas de capacitação para que o professor possa se adequar às tecnologias contemporâneas em sua prática pedagógica. Percebe-se, porém, que

É essencial investir na formação dos docentes, uma vez que as medidas sugeridas exigem mudanças na seleção, tratamento dos conteúdos e incorporação de instrumentos tecnológicos modernos, como a informática. Essas são algumas prioridades, indicadas em todos os estudos desenvolvidos recentemente pela Secretaria de Educação Média e Tecnológica e pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (INEP), por meio do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (SAEB), e que subsidiaram a elaboração da proposta de reforma curricular. (BRASIL, 2000, p.13)

Não obstante, a era da tecnologia trouxe avanços e progresso para vários campos de desenvolvimento do país a qual inclui a educação, contudo, também agrega grandes desafios para os profissionais da educação, haja vista que “qualquer inovação tecnológica traz certo desconforto aqueles que, apesar de conviverem com ela, ainda não a entendem” (BRASIL, 2000, p.12).

Sabe-se que as tecnologias de informação e comunicação (TIC) sempre estiveram presentes na história da humanidade, porém como elas são vistas na educação e, principalmente, como são trabalhadas nas salas de aulas ainda é um grande problema. Como já dito anteriormente, os profissionais não têm condições de trabalhar com as mais recentes tecnologias digitais, pois rompem com os limites da sua formação que consiste apenas nos livros didáticos, vídeos, jornais, revistas aos quais se inclui nas tecnologias mais tradicionais

que existem, sendo que a inclusão da tecnologia digital em sala de aula tem como favorecer o ensino mais dinâmico e eficaz, em outras palavras, é um instrumento pedagógico que auxiliará o uso dos livros didáticos e nos demais diversificados conteúdos trabalhados nas unidades escolares.

É importante ressaltar que os professores não devem substituir as tecnologias tradicionais pelas contemporâneas, devem, no entanto, unificá-las usando o que há de melhor em suas particularidades de forma interativa, pois trabalhar com quaisquer das tecnologias requer responsabilidade de aperfeiçoamento para que se possa levar a uma maior compreensão dos alunos sobre esse processo evolutivo na história da humanidade e as constantes transformações culturais vivenciadas pelas tecnologias que se renovam e se incorporam a cada instante.

O uso de novas tecnologias possibilita a¹@s alun@s desenvolver sua capacidade de pensar e fazer Arte contemporaneamente, representando um importante componente na vida d@s alun@s e professor@s, na medida em que abre o leque de possibilidades para seu conhecimento e expressão. (PIMENTEL, 2008, p. 120).

Haja vista que as tecnologias fazem parte do cotidiano em diferentes formatos e recursos procurando minimizar as fronteiras entre o tradicional e o contemporâneo, a fim de expandir as dimensões vivenciadas no mundo moderno, induzindo a novos modos de sentir, pensar, viver e ser, construindo novos processos comunicativos derivados, sobretudo, das necessidades sociais que estão sempre em busca de conhecimentos, uma vez que se vivencia um século em que tudo se reinventa a cada instante, e que novas ideias surgem constantemente a favor do avanço e modernização do mundo.

Com o progresso tecnológico é evidente a importância desta ferramenta no ensino e aprendizagem nas escolas, porém não como uma forma sistematizada das instituições escolares mais de uma forma participativa a qual integrem novos métodos e instrumentos para se trabalhar com tecnologias digitais, pois ainda que as crianças, os adolescentes, os jovens e os adultos sejam, a todo o instante, rodeados de informações pelos diferentes meios de comunicação, tais como: TV, rádio, computadores, celulares com alta tecnologia, redes sociais e tantas outras. É, portanto, imprescindível destacar que os educadores precisam estar

¹A autora utiliza a grafia “@” para designar masculino e feminino.

preparados e conscientizados da importância do uso da tecnologia na sala de aula, pois com a rapidez que se desloca o universo tecnológico fica visível que o ensino em escola pública também precisa se adequar a esta velocidade.

Para tanto, a tecnologia será a peça-chave no processo de cognição do aprendiz moderno, além de contribuir para que de fato haja uma transformação ou melhora no ambiente escolar. Percebe-se, ainda, que mesmo havendo muitas discussões acerca do uso de computadores e da internet como ferramenta pedagógica, as escolas apresentam escassos resultados de uma utilização adequada para o desenvolvimento cognitivo do aluno.

Não se pode mais postergar a intervenção no Ensino Médio, de modo a garantir a superação de uma escola que, ao invés de se colocar como elemento central de desenvolvimento dos cidadãos, contribui para a sua exclusão. Uma escola que pretende formar por meio da imposição de modelos, de exercícios de memorização, da fragmentação do conhecimento, da ignorância dos instrumentos mais avançados de acesso ao conhecimento e da comunicação. Ao manter uma postura tradicional e distanciada das mudanças sociais, a escola como instituição pública acabará também por se marginalizar. Uma nova concepção curricular para o Ensino Médio, como apontamos anteriormente, deve expressar a contemporaneidade e, considerando a rapidez com que ocorrem as mudanças na área do conhecimento e da produção, ter a ousadia de se mostrar prospectiva. (BRASIL, 2000, p.13)

Há, portanto, a necessidade de se romper com modelos tradicionais, para que se alcancem os objetivos propostos para o Ensino Médio. A perspectiva é de uma aprendizagem permanente, de uma formação continuada, considerando como elemento central dessa formação a construção da cidadania em função dos processos sociais que se modificam. Alteram-se, assim, os objetivos de formação no ensino médio. Prioriza-se a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico. Não há o que justifique memorizar conhecimentos que estão sendo superados ou cujo acesso é facilitado pela moderna tecnologia. O que se deseja é que os estudantes desenvolvam competências básicas que lhes permitam desenvolver a capacidade de continuar aprendendo. Tudo se resume, então, em dar autonomia ao novo aprendiz moderno, e a boa utilização da tecnologia é o subsídio que falta para a concretização desta autonomia tanto discutida no meio teórico pedagógico contemporâneo.

A rapidez com que as informações e comunicações são processadas e transmitidas nas mais diversas esferas em que envolve a sociedade é um ponto a favor do desenvolvimento escolar. Cabe, assim, à escola preparar os estudantes para usufruírem de forma crítica das

novas tecnologias digitais a qual são expostos diariamente os programas de multimídia, os programas de computador e internet. É essencial que os educadores forneçam aos estudantes um ensino que os ajude a utilizar de forma consciente esta nova ferramenta para que não se deixe dominar por elas, acarretando um atraso ou total destruição ao processo cognitivo na aprendizagem deste aluno. A interposição desses educadores em trabalhos pedagógicos com essa linha de pensamento, abordando a nova realidade imposta pela sociedade e, principalmente, a realidade vivenciada pelas tecnologias.

Diante de tais fatos, é possível notar que nas aulas de arte, como em tantas outras, mas, principalmente nestas, existe uma variedade de formas de “aprender sobre as elaborações presentes nos produtos artísticos de música, artes visuais, dança, teatro, arte audiovisuais e sobre as possibilidades de apreciação desses produtos artísticos na diferentes linguagens” (BRASIL, 2000, p.46) que possibilitam os profissionais desta área a utilizar várias ferramentas tecnológicas em sala de aula. Possibilitando, aos estudantes, novas formas de saberes através dos estudos que envolvem tanto as manifestações artísticas já trabalhadas em sala de aula quanto nas novas manifestações trazidas pelo cinema, pela fotografia, vídeo-arte, multimídia computacional, jogos eletrônicos, CD-ROMs, DVDs, realidade virtual, dentre outras artes audiovisuais e também no campo da informática.

Haja vista que a arte vem evoluindo à medida que a humanidade evolui e, assim, como esta vêm vivenciando a era tecnológica digital, com a aproximação da arte e da ciência, as tecnologias se tonaram cada vez mais frequentes na arte moderna e contemporânea.

Nessa proximidade, pode se constatar que a tecnologia pode contribuir muito com o trabalho do educador, tornando mais produtiva a atividade de ensinar, auxiliando na construção do conhecimento, já que a disciplina de arte traça a trajetória da história da arte e suas constantes transformações que são superadas a cada descoberta do novo, tendo que se renovar na forma e conteúdo para acompanhar as mudanças provocadas pela sociedade ao logo dos anos.

Por muito tempo o ensino de arte foi levado como um passa tempo para os alunos que a criatividade, uma disciplina não levada a sério, em que qualquer professor poderia ministrar a aula, por muito tempo o professor de arte foi desvalorizado, levado como um profissional que servia simplesmente para enfeitar as escolas nas festas comemorativas.

1.1 Tecnologias Digitais no Ensino de Artes Visuais

A revolução tecnológica não foi algo que surgiu repentinamente. Segundo Domingues (1997, p.15) “O homem constrói seu presente e projeta um futuro cada vez melhor.” Dessa forma, ao longo da história da humanidade o homem vem acumulando descobertas, inventos, conquistas que foram se ampliando e se transformando em uma série de tecnologias, que hoje se tornaram indispensáveis na vida cotidiana.

Hoje, tudo passa pelas tecnologias: a religião, a indústria, a ciência, a educação, entre outros campos da atividade humana, então utilizando intensamente as redes de comunicação, a informação computadorizada; e a humanidade está marcada pelos desafios políticos, econômicos e sociais decorrentes das tecnologias. A arte tecnológica também assume essa relação direta com a vida, gerando produções que levam o homem a repensar sua própria condição humana. (DOMINGUES, 1997, p. 17)

As produções artísticas entram em sintonia com os avanços tecnológicos. A arte vivencia hoje o progresso da humanização das tecnologias, e da origem a novas linguagens artísticas geradas pela Arte / Tecnologia que se destaca como:

[...] toda atividade ou toda prática denotada como “artística” que se serve das novas tecnologias como meios em vista de um fim artístico. Trata-se da arte do vídeo, das diversas produções por computador, de arte por rede ligada à “estética da comunicação” e outras manifestações. (DOMINGUES, 2011, p. 38).

A ciência é incorporada nas linguagens artísticas e como as tecnologias decorreram das descobertas científicas, o artista descobre na relação entre estas duas áreas de conhecimento uma nova forma de produzir arte a qual “não constrói seu pensamento somente com elementos da linguagem visual como cor, textura, materiais, espaço, ponto, linhas, mas usa o calor, luz, ondas, velocidade, raios infravermelhos, circuitos e outras situações da ciência” (DOMINGUES, 2011, p.37).

Dessa união nasceram os fenômenos artísticos contemporâneos, que neste sentido, criaram os meios para se produzir arte que na maioria das vezes são utilizadas ferramentas já existentes, ou seja, nunca foram inventadas pelos artistas mas sim foram transformadas em criações artísticas. Vale ressaltar, também, que o uso das ferramentas tecnológicas na arte não foi algo que ocorreu na atualidade.

A arte, em todos os tempos, sempre se valeu das inovações tecnológicas para seus propósitos. Até mesmo porque seu ideal de transcendência ao comum necessita do que do que está disponível, para que algo seja criado. Nesse sentido, a gravura, o cinema e a fotografia, por exemplo, levaram algum tempo para serem reconhecidos como arte; mas, assim que isso aconteceu, outras foram às tecnologias que sugeriram e outros questionamentos. (PIMENTEL, 2008, p.114)

Não há como ignorar o grande impacto que a revolução tecnológica promoveu no campo das artes. Pode-se notar uma grande diferença entre a arte produzida atualmente das que são estudadas ao longo dos anos.

As vanguardas do século XX contribuíram grandemente rumo ao progresso que se vivencia na arte atualmente, as mudanças ocorridas nesse século levou uma série de artistas a abandonar a forma neoclássica da arte, assim como a arte moderna rompeu com a arte antiga, a arte contemporânea surgiu da necessidade de evoluir de acordo com o processo de aceleração dos dispositivos tecnológicos, haja vista que a sociedade ao longo de sua trajetória se encontra constantemente em busca de novas inovações, novos conceitos que reconfiguram teorias já vistas.

No final do século XX, pode-se afirmar que a percepção simplista do desenvolvimento da arte moderna, em função de “movimentos”, não é mais cabível. O uso de aparatos tecnológicos como novos meios de expressão para fazer arte, entre outras razões, tornou-se inaplicável essa maneira de ver as coisas, exatamente como no final do século XIX, etapas de evolução estilística (classicismo, romantismo, etc.) não mais serviam como classificações... Os “ismos” comuns associados à arte deste século (cubismo, surrealismo, conceitualismo, etc.) que referem a prática “intra-arte”, nas quais um movimento reage ao anterior, chegaram ao fim, e hoje qualquer descrição de produção de arte que não dê espaço ao tecnológico está incompleta. Não há mais “ismos” associados a arte digital. (RUSH, 2006, p 162).

Esta, entretanto, entra em esgotamento em virtude da interface entre arte, ciência e tecnologia, a qual se cria uma nova proposta estética na arte que entra em processo de hibridação.

Muitos das experimentações na utilização de dispositivos tecnológicos e científicos no campo da arte vieram acompanhando por um processo de hibridação entre meios, linguagens e suportes diversos. Híbrido, nesse contexto, significa “linguagens e

meios que se misturam, compondo um todo mesclando e interconectando de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”. Neste sentido, apesar de varias produções artísticas serem híbridas por sua própria natureza, como o teatro e a ópera, esse processo de hibridação se fizeram mais evidentes no decorrer do século XX, quando vários artistas, procurando romper com os preceitos da estética tradicional, preconizaram a mistura, a interdisciplinaridade e a sobreposição de suporte e linguagens antes separadas. (ARANTES, 2005, p.49)

Os valores estéticos neoclássicos são rompidos no modernismo. Essas rupturas deram origem a uma série de movimentos artísticos que fizeram com que a arte se renovasse, modificasse e se modernizasse levando ao fenômeno artístico contemporâneo.

A arte contemporânea [...] abraçou uma serie de praticas artísticas assentadas na revolução eletrônica e nas tecnologias numéricas e que nestes últimos anos do século, artistas espalhado pelo mundo adquiriram uma consciência cada vez mais forte de seu papel como agentes de transformação na sociedade. (DOMINGUES, 1997, p.17)

Os artistas ao perceberem que a relação entre o homem e o mundo mudou a partir da revolução tecnológica da informação e da comunicação veem diante de si novas possibilidades de produzir arte como à inteligência artificial, a realidade virtual, a robótica, o computador, softwares, câmeras, sensores, CD – ROMs, redes de Internet, dentre outros suportes e linguagens que transformam o modo de produção artística. Com um vasto campo de possibilidades o artista se afasta das técnicas tradicionais e da ideia da arte como mercadoria, a qual se dava na representação de formas, no belo, na subjetividade, na individualidade, dando lugar para novos meios de se fazer arte.

A arte não está mais a serviço das camadas dominantes, nem fica legitimada somente por uma elite social e econômica, não está limitada a hierarquias, da mesma forma que nas sociedades primitivas, a arte se reconcilia com a sociedade numa relação direta Arte/Vida (DOMINGUES, 1997, pp. 21- 22).

A arte assume novos contextos culturais a qual não se limita apenas a classe dominante, que por sua vez, domina com precisão a história da arte. Assim, a arte contemporânea passa a dar acesso a todos os públicos amantes ou não da arte, pois hoje não

basta só entender a historia da arte, mas estar aberto a novos contextos sociais. O artista não tem a preocupação em agradar e sim de provocar inquietações que gerem novas percepções, novas vivências por meio da interação do público e a obra.

Os artistas ligados a centro avançados de pesquisa ou isoladamente assumem a ruptura com arte do passado num cenário dominado pela arte da participação, da interação, da comunicação planetária, colocando-se em novos circuitos não mais limitados a arte como objeto ou valor de culto, mas enfatizando, sobre tudo, seu poder de comunicação. (DOMINGUES, 1997, p.17)

Levado ao surgimento de novas manifestações artísticas que vieram das conquistas científicas que foram evoluindo gradativamente ao decorrer dos anos, fazendo com que o campo artístico se expandisse no meio da cultura digital, no qual se insere a produção artística que integra a arte digital.

Ao usar a tecnologia digital, os artistas agora conseguem introduzir novas formas de “produção”, não de “reprodução”. A “realidade virtual”, por exemplo, um dos resultados mais enigmáticos da tecnologia digital, não é uma mera tradução de dados em imagens de tamanho natural que imitam a realidade; é a própria realidade. [...] Estamos entrando em um mundo onde não haverá uma, mas duas realidades: a real e a virtual. Não há simulação, mas substituição. (RUSH, 2006. p. 162)

A arte digital proporcionou o desenvolvimento das produções artísticas em ambientes computadorizados. As manifestações artísticas através da arte digital foram ganhando cada vez mais espaço para apropriações e ressignificação da imagem através de recursos tecnológicos.

A imagem ganha, a cada avanço tecnológico, mais e mais possibilidade de apropriação e ressignificação. Da mesma forma, entretanto, aumentam as possibilidades de uso dos recursos tecnológicos sem que haja algum conhecimento artístico. A preocupação com a aprendizagem de conhecimentos em arte, portanto, deve estar presente todo o tempo, quer quando se trabalha com recursos tecnológicos contemporâneos. (PIMENTEL, 2008, pp. 115-116)

Desse modo o conhecimento deve ser obtido tanto por meios tradicionais quanto por meios contemporâneos ou trabalhar com ambas as possibilidades, para que se possa usar a forma mais apropriada para expressão artística, pois se devem obter conhecimentos dos mais

diversos instrumentos para produção artística e pensamento crítico, para saber analisar e ver significado que possa vir a se transformar em produções artísticas. Haja vista que “não se trata de abandonar completamente ou de substituir o que vinha sendo feito até então” (PIMENTEL, 2008, p. 118) em trabalhos artísticos convencionais.

Sendo que a imagem sempre fez parte da história da arte e da humanidade, assim, a forma como o homem lida com as imagens foram se desenvolvendo ao logo dos anos fazendo com que cada vez mais se vivencie o processo de aprendizagem do conhecer, fazer e conviver com as produções de imagens, o interesse do homem pela imagem vem desde os povos antigos como forma de comunicação e fazer artístico, entretanto, as imagem vem ganhando cada vez mais espaço na sociedade. A arte fez com que o processo da imagem evoluísse junto com ela e colaborou grandemente nos fenômenos contemporâneos.

A tecnologia proporcionou ao artista várias formas de manipular uma imagem, também o possibilitou de intervir, mexer, transformar, desconstruir para construir novas imagens na arte digital através de programas de editoração de imagens tanto a imagem digital quanto a tradicional pode ser processada por vários softwares de edição de imagem tais com Photoshop, Corel, Gimp, Ilustrador, Flash e outros, ampliando a possibilidade de reposicionar e combinar imagens, sem nenhum esforço, através de “filtros e cores, dentro do espaço sem atrito ou gravidade da memória do computador, além de dar aos artistas uma liberdade para criar imagens jamais imaginadas” (RUSH, 2006, p. 162), a qual proporciona o artista milhares de possibilidades de brincar com a imaginação e criatividade através de procedimentos e ferramentas.

As imagens são criadas a partir de modelos matemáticos e sua produção e visualização só são possíveis através dos softwares, tendo como suporte a tela do monitor e o mouse. O histórico da produção da imagem, desde a manipulação da matéria até a imaterialidade total dos objetos é um processo de superposição de tecnologia. Todo o meio acaba por sintetizar o outro, a cultura do homem vai acumulando conhecimento e processos. O meio digital, das imagens sintéticas ou numéricas, recupera e engloba todas as descobertas anteriores de captação de imagens por câmera, de processos manuais como recorte, colagem, repetições, colorizações, apesar de os materiais serem de outra natureza. Por exemplo, a cor não é mais feita por pigmentos, ou no caso da câmera de vídeo que captura a cor do mundo real, podendo ser retrabalhada numa ilha de edição. Na imagem digital, a cor é imaterialidade total, é uma cor luz, gerada no interior do sistema do computador. (DOMINGUES, 2011, pp. 65-66)

A arte digital torna possível a produção artística a uma nova forma de ver o mundo, a qual não tenha necessariamente referências no mundo real, criando uma imagem que não existia. “O novo poder que a tecnologia digital confere a imagem à torna infinitamente maleável.” (RUSH, 2006, p. 164).

Os artistas deram-se conta de que para acompanhar os avanços ocorridos pela sociedade, o modo de pensar o mundo e suas complexidades deveria estar em ordem com os novos fenômenos que integram o universo. Deixando de lado o pensamento, o objeto como forma fixa e imutável proveniente de suporte que deixam sem possibilidade de interação. “A arte tecnologia interativa pressupõem a parceria, do fim das verdades acabadas do imutável e do linear”. Dessa forma a arte amplia suas técnicas e relações com novas tecnologias interativas “que tem como pressupostos básicos a mutabilidade, a conectividade, a não linearidade a efemeridade, a colaboração”, mudando a forma de produção e criação.

Nas criações gráficas computadorizadas surge a síntese numérica, e o tratamento eletrônico digital. As imagens de síntese não mais resultantes do olhar ou geradas por um olho mecânico de câmeras que o prolonga, mas imagens que se escrevem através de cálculos matemáticos e dialogam com o cérebro eletrônico dos computadores. Na numerizaçãodas imagens, através das tecnologias digitais as imagens analógicas são compatibilizadas através de escaneamento e torna-se um tecido de pontos organizados para que possa se manipuladas infinitamente (DOMINGUES, 1997, p.20)

Nas criações gráficas a imagem é composta de diversos elementos que ao se agruparem ganham novos significados. No entanto, ao unir diferentes elementos, transforma-se o significado de cada parte em uma nova relação e uma nova mensagem. Com a fotomontagem esses recursos são utilizados desde os tempos modernos ao contemporâneo através dos métodos tradicionais e contemporâneo no caso do uso do computador. E se antes a imagem fotográfica registrava o real em uma única possibilidade de ver o mundo, hoje o homem através da maquina abriu várias formas de manipular uma imagem seja esta analógica ou digital.

As técnicas de computação introduziram formas e efeitos visuais inteiramente novos. Pelo “pincel eletrônico”, qualquer imagem no televisor pode ser instantaneamente alterada – as linhas, as cores, os contrastes, as proporções, a imagem positiva virando negativa, ou vice-versa, maior, menor, os vermelhos virando azuis ou verdes ou outra cor qualquer. Ao mesmo tempo, os enquadramentos podem ser ampliados ou reduzidos, ou combinados das maneiras mais diversas, isolando-se trechos ou detalhes, acrescentando-se outros ou

reagrupando-os. [...] As imagens podem ser misturadas, fundidas ou então desmanchadas, como que “liquefeita”, escorrendo em borrões e formando outras imagens. Utilizando-se a memória do computador, pode-se justapor sequências arquivadas a outras mais recentes, ou então superpor desenhos diretamente projetados. Enfim, é possível interferir em todas as imagens e em todos os andamentos espaciais e temporais. Visualmente, as imagens de espaços naturais e artificiais se entrelaçam de tal maneira fácil e direta no televisor, que surge um ilusionismo de mundos sem escala ou matéria definida, sem distâncias ou limites, de objetos e eventos totalmente penetráveis. (OSTRAWER, 1995, p.194)

A arte está em constante desenvolvimento em meio às produções artísticas em consequência das descobertas científicas. “Os artistas da arte tecnológica utilizam os recursos computacionais em criações gráficas, instalações interativas, infográficas, robótica, multimídia, ambientes virtuais e redes de comunicação” (DOMINGUES, 2011, p.32). Mudando o cenário das histórias produzidas no passado, e escrevendo uma nova história reinventando-se com mais facilidade aos desafios contemporâneos.

As novas linguagens artísticas de encontro com novos avanços da tecnologia estão a todo o momento possibilitando novos campos tais como arte digital, a arte 3D, a web art, vídeoarte, projeção de imagem, arte interativa, entre muitas outras produções artísticas.

De algumas décadas para cá, a educação vem mudando significativamente. Segundo Viviane Mosé, a sociedade vem desenvolvendo a democracia do conhecimento através internet que por sua vez inaugura a sociedade da informação que logo estabelece a sociedade do conhecimento, a qual se dá devido aos dados nas redes sociais, das novas mídias e vídeos de pessoas em tempo real discutido assuntos de diferentes campos do saber que pode ser acessado de qualquer computador e aparelho móvel.

A revolução da tecnologia é uma revolução da memória externa. O que o professor tem que entender é que decorar é inútil. Até então, precisávamos decorar para ter conteúdo. Mas, hoje, se você não lembra o conteúdo, você o acessa pelo celular. A internet é um lugar tanto perigoso como maravilhoso. (MOSÉ, 2013, p. 6)

Dessa forma o professor se vê com grandes desafios frente ao modelo em que a sociedade se tonou, e se antes ele precisava pedir os dados de determinado assunto dos alunos que por sua vez aprendiam no método da memorização, hoje o professor tem de rever esse método, pois atualmente se acessa rapidamente qualquer informação pela internet. A passagem do conteúdo era através de dados obtidos em livros, jornais e revistas, e hoje se dá

pela análise dos conteúdos, tanto o estudante quanto o educador passam por um processo de reinvenção em relação ao saber. Assim as informações são transformadas em conhecimento obtidas pela dimensão de recursos e ferramentas tecnológicas de informação e comunicação.

Sem dúvidas, o impacto das tecnologias na sociedade foi muito grande, de tal modo que a maneira de aprender requer novas formas de conhecimento, competências e habilidades usando a tecnologia no ensino escolar, pois quando são bem utilizadas contribuem para quebra de barreira do ensino tradicional, criando novos espaços e possibilidades para incentivar e facilitar à aprendizagem dos alunos adequando-a a realidade atual.

Uma vez que a sociedade do século XXI é formada pela geração tecnológica da informação e comunicação, essa nova geração constituída com novos costumes, hábitos e habilidades levando as crianças da contemporaneidade a vivenciar uma realidade diferente das crianças dos séculos passados onde não possuíam acesso a computadores, celulares, jogos eletrônicos, internet e outros recursos trazidos pela era digital.

Diante desse novo cenário educacional a dificuldade dos professores em lidar com os alunos que desde cedo estão acostumados com a tecnologia dos celulares, computadores, com a informação em tempo real onde o conhecimento circula e se transforma o tempo todo. Assim, são sem dúvidas, tempos novos e requer também uma mudança na forma como é desenvolvida a prática pedagógica tradicional: como conteúdo na lousa, correção dos exercícios das provas de alunos e assuntos que fogem das manifestações artísticas contemporâneas e da tecnologia digital que também devem ser incluídas as demais linguagem abordadas em sala de aula contribuindo para questionamento e crítica ao contrário da forma de repetição ao invés da criação de conteúdos.

Em virtude das mudanças que a tecnologia provocou no cenário social o uso de tecnologias como apoio ao ensino e à aprendizagem, vem evoluindo vertiginosamente e contribuindo tanto na educação presencial quanto a distância. Atualmente, grande parte das instituições educacionais públicas e particulares tem acesso a dispositivos tecnológicos, ambientes computadorizados e internet.

Pode-se dizer que a possibilidade de se trabalhar as novas tecnologias na escola estão de acordo com as necessidades e interesses de uma geração de alunos nascidos na era da tecnologia digital onde “tudo se conecta com tudo, tudo está em estado de permutabilidade, de

possibilidade, em estado de contaminação quando na imaterialidade dos territórios ditais” (DOMINGUES, 2011, p.31).

Vale ressaltar que mesmo diante da realidade atual, as tecnologias de informação e comunicação, parecem distantes da prática educacional, a qual ainda não se encontra incluída nas propostas educacionais e até mesmo no próprio conteúdo programático, mais especificamente o uso de computador e a internet. O laboratório de informática com acesso a computadores e internet são instrumentos altamente visuais que oferecem ao professor de arte a oportunidade de explorá-lo de forma que venha contribuir tanto aos professores quanto aos alunos desenvolvendo um estudo dinâmico e inovador, tornando o ensino e a aprendizagem mais interativa e produtiva, estimulando, assim, o senso crítico e interativo no ensino de artes. No entanto, o que se vê na realidade escolar é bem deferente.

O uso de novas tecnologias na escola se faz, tradicionalmente, com algumas defasagens em relação ao seu aparecimento. Isso é normal, uma vez que raramente são desenvolvidas tecnologias que se dirijam diretamente ao processo educacional. Na maioria das vezes, porém, a escola se apropria das tecnologias desenvolvidas com o mesmo enfoque tradicional de supremacia do texto em detrimento ao estudo da imagem. Nas aulas de computação ou informática, como geralmente a disciplina é chamada, o enfoque é certamente o visual. No entanto, a maioria das escolas tem o currículo voltado para a aprendizagem de edição de textos e banco de dados, não havendo preocupação, ou até conhecimento por parte d@s professor@s, em ensinar programas de tratamento de imagens. (PIMENTEL, 2008, p.115)

O computador e a internet são ferramentas que podem ser utilizadas não apenas pela disciplina de informática, mas por todas as disciplinas para o desenvolvimento de qualquer prática educacional, e a disciplina de arte tendo em suas mãos ferramentas e recursos para trabalhar a arte tradicional e contemporânea de forma enriquecedora abrangendo todas as linguagens artísticas, quando utilizadas por professores de arte, servem apenas como meio de pesquisa sobre vida e obra de artistas. Assim sendo, as tecnologias digitais, muitas vezes, é utilizada apenas como ferramenta pesquisa para o desenvolvimento de um determinado conteúdo.

Dessa forma, mesmo este cenário já venha apresentando mudança com a chegada de computadores, internet, vídeo, projetor e outros recursos tecnológicos, nas escolas ainda são usados de forma equivocada pela maioria dos professores de arte, nos quais tem em sua mão a oportunidade de explorar efetivamente estas tecnologias nas aulas como já foi mencionado anteriormente à arte por si só promove inúmeras possibilidades de desenvolver o trabalho em

sala de aula tanto na forma tradicional com poucos recursos tecnológico aos mais avançados, tendo ela a facilidade de se reinventar e se redescobrir em diferentes situações, porém os docentes não desenvolvem projetos que integram as tecnologias nas escolas.

Enquanto isso, o campo da arte vivencia uma nova realidade, a qual explora novos meios e técnicas que incorporam às tecnologias contemporâneas, muito embora ela já faça parte da realidade social, ainda nos deparamos com uma situação inadequada no ensino de arte sem que este abra espaço para que possa fazer parte da realidade dos alunos.

Observando a nossa história de ensino e aprendizagem de Arte na Escola Média, nota-se certo descaso de muitos educadores e organizadores escolares, principalmente no que se refere à compreensão da Arte como um conhecimento humano sensível - cognitivo voltado para um fazer e apreciar artísticos e estéticos e para uma reflexão sobre sua história e contextos na sociedade humana. Isso tem interferido na presença, com qualidade, da disciplina Arte no mesmo patamar de igualdade com as demais disciplinas da educação escolar. (BRASIL, 2000, p.46)

Dessa forma as instituições escolares devem acompanhar as transformações sociais ao seu redor, visto que o conhecimento deve ultrapassar os muros escolares, garantido uma aprendizagem através de uma via dupla entre o educador e o educando, fortalecendo a interação destes com as diversidades culturais. Os usos das diferentes tecnologias de informação e de comunicação proporcionam uma reorganização das infraestruturas escolar, que mudam os padrões educacionais na forma de ensinar, aprender, fazer nos ambientes escolares.

As metodologias antigas ainda se fazem presentes em aulas ministradas por professores que, às vezes, se atualizar ou simplesmente preferem os métodos tradicionais. Naturalmente, os métodos clássicos têm sua utilidade, afinal a maioria de nós foi educado nesses moldes; porém, o aluno desta geração, deste século, é outro. O dinamismo e facilidade para obter e selecionar a informações que são disponibilizadas é uma das principais características dessa “nova remessa” de discentes, os “nativos digitais”. Em outras palavras, não se pode esperar que os novos alunos do século XXI se adaptem a métodos ultrapassados de aprendizagem. Fazer isso seria regredir. (ANDERSEN, 2011, p.44)

O professor deve-se manter atualizado e propor novos métodos para acompanhar as mudanças ocorridas na sociedade, também é necessário incluir as especializações nas áreas das tecnologias da informação e comunicação, pois quanto antes os educadores assumirem uma postura que insira o acesso às tecnologias maior a qualidade do ensino.

O ensino da arte no século XXI frente às tecnologias digitais fez com que se possibilitem novos desenvolvimentos como do censo crítico e criativo aos quais são aflorados pela possibilidade de conhecer, fruir, interagir e compreender diversas manifestações artísticas.

Na escola, além de aprender a ler e escrever, eles também são desafiadas a aprender outra variante linguística, outra lógica, outra relação com o corpo, novos valores estéticos, outra religião, que não se identificam com o seu grupo sociocultural. O que são apenas diferenças culturais, tratadas pela escola como deficiências, se transformam inúmeras vezes, em fatores de discriminação contribuídos para produzir o fracasso escolar dessas crianças. (ARAÚJO, 2003, p. 214)

Sendo assim é impossível o ser humano aprender de forma isolada entre quatro paredes olhando para um quadro e que a cada cinquenta minutos mudam-se as disciplina, sem que se adquiram experiências suficientes para a vida fora do ambiente escolar. Como esse indivíduo poderá utilizar esse conhecimento fragmentado na realidade fora do muro da escola? “Pensar em qualidade na educação, com ou sem o uso de novas tecnologias, envolve entender essa qualidade como um fenômeno complexo que envolve fatores e dimensões extraescolares e intraescolares”. (ANDERSEN, 2013, p.15)

A arte na educação como expressão pessoal e como cultura é um importante instrumento para a identificação cultural e desenvolvimento individual. 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 que foi analisada. (BARBOSA, 2008, p.18)

Desta forma, é importante que as instituições escolares criem relações que viabilizem o conhecimento integrado com a vida de forma que o conhecimento não se torne abstrato, sem sentido, formador de alunos que só reproduzem informações e não pensam por si mesmo. “A escola é espaço e lugar. Algo físico e material, mais também uma construção de cultura”. (TAVARES, 2003, p. 57)

Na geração digital em que vivemos outro aspecto relevante diante das mudanças no ensino da arte é associado a linguagens visuais, que de alguns anos para cá vem sendo pesquisadas no campo da *cultura visual*. Tal termo é comumente utilizado para dar definição a um conteúdo ampliado no domínio da arte/educação, que venha a abranger não

exclusivamente obras, técnicas e concepções procedentes das belas-artes, porém que possa ir além distes, à compreensão de quaisquer formas de imagens e de objetos.

O interesse pelo visual ao longo dos últimos anos vem crescendo, levando uma série de pesquisadores e educadores a discutir sobre as imagens e sobre como será desenvolvida a linguagem visual nos centros educacionais. Dessa forma a cultura visual é resultante das complexidades da vida contemporânea, a qual é de fundamental importância para se compreender o papel social da imagem.

A proposta é propor aos educadores a utilizarem as expressões *leitura de imagem* e *cultura visual* como sinônimas que os auxiliem tanto quanto aos alunos, com a finalidade que ambos venham a compreender e decodificar o universo visual do mundo contemporâneo. No mundo contemporâneo em que vivemos as imagens visuais estão cada vez mais presente.

As imagens são apresentadas e representadas a todo o momento, num misto de criação e recriação. “A apropriação e transformação de imagens procura dar uma nova significação a imagens já conhecidas, e ocupa grande espaço na mídia, sendo cada vez mais usados em cartazes, outdoors e nos meios de comunicação eletrônicos”. (PIMENTEL, 2008, p.113)

As imagens estão o tempo todo veiculadas na sociedade. E devido essa presença tão marcante “nem sempre podemos pensar sobre elas e selecionar as que devem fazer parte do nosso repertório imagético, isto é, da referência visual que gostaríamos de deixar registrada em nossa memória” (PIMENTEL, 2008, p.113). Dessa forma é imprescindível a análise da imagem tanto fixas e móveis da publicidade e da arte nas instituições educacionais, “para que se possa, ao produzir imagens, fazer com que ela tenha significado tanto para a autora quanto para quem vai vê-la” (PIMENTEL, 2008, pp.113-114). Neste contexto a disciplina de arte nas escolas devem auxiliar os alunos para exercitem suas capacidades de compreender por meio da leitura de imagem.

Ler uma obra seria, então, perceber, compreender, interpretar a trama de cores, textura, volumes, formas, linhas que constitui uma imagem, perceber objetivamente os elementos presentes na imagem, sua temática, sua estrutura. No entanto, tal imagem foi produzida por um sujeito num determinado contexto, numa determinada época, segundo sua visão de mundo. E esta leitura, esta percepção, esta compreensão, esta atribuição de significados vai ser feita por um sujeito que tem uma história de vida, em que objetividade e subjetividade organizam sua forma de apreensão e de apropriação do mundo. (PILAR, 2011, p. 11)

Dessa forma, a disciplina de arte deve promover métodos que criem condições para que o aluno desenvolva a capacidade de ver e olhar, e para tal, é necessário que seja realizado um estudo através da alfabetização visual.

A necessidade de alfabetização visual vem confirmando a importância do papel da arte na escola. A leitura do discurso visual, que não se resume apenas à análise de forma, cor, linha, volume, equilíbrio, movimento, ritmo, mas principalmente é centrado na significação que esses atributos em diferentes contextos conferem à imagem um imperativo da contemporaneidade. (BARBOSA, 2008, p. 18)

Dessa forma não se trata apenas de dar significação estética à obra, mas sim de reconhecer a importância da imagem no mundo contemporâneo das tecnologias. Isto é de fundamental importância para o desenvolvimento da subjetividade e também no desenvolvimento profissional do indivíduo contribuindo de forma significativa na sua formação intelectual.

2 APRENDER E FAZER ARTE COM FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS CONTEMPORÂNEAS

É perceptível o desenvolvimento tecnológico educacional ao longo dos anos, principalmente na área da informação e comunicação, em especial o computador e a internet como apoio para o desenvolvimento e desempenho do discente e do docente no ensino de arte; contribuindo, assim, para promover uma nova forma de pensar e fazer arte, ampliando o campo de pesquisa em arte.

Possibilitando gradativamente a entrada de novos recursos didáticos com produções multimídias com acesso à informação e imagens em que desencadeia uma diferente dinâmica onde o usuário passa a ser um elemento ativo, produzindo gerenciando a interação, promovendo a inclusão dos alunos e a do próprio educador à experiência de novos meios de transmissão de cultura e conteúdos. Dessa forma contribui na subjetividade, no desenvolvimento global, social e profissional do indivíduo.

A proximidade das tecnologias digitais no campo educacional vem gradativamente mudando a forma trabalhada pelo educador tornando as atividades do ensino mais produtivas, auxiliando na construção do conhecimento, já que a disciplina de arte traça a trajetória da história da arte e suas constantes transformações que são superadas a cada descoberta do novo, tendo que se renovar na forma e conteúdo para acompanhar as mudanças provocadas pela sociedade.

Essa proximidade faz-se necessário para que o professor procure apreender as novas tecnologias como ferramenta, pesquisa e linguagem. Como ferramenta: softwares de criação e produção de imagens multimídia. Como Pesquisa: busca de sites de arte, visita ao ambiente virtual em rede. Como Linguagem: manifestações artísticas em diferente área do conhecimento artístico exclusive das tecnologias digitais.

O desafio da escola é grande, e sem dúvida o acesso a informação enorme fazendo com que o conhecimento circule e se transforme a todo o tempo, porém a informação por si só não é suficiente para educar. As informações entram em constante transformação que não para de chegar provocando dúvidas, confusões, angústias e com a sensação de incapacidade em meio de tanta informação.

Desta maneira, estaremos dando a uma criança capacidade crítica para que ela faça os recortes corretos na rede. Se você mantém o modelo educacional em que o aluno é passivo, ele fica vítima desta rede. Nossa memória não é mais um banco de dados. Ela é uma memória viva, presente. Professor não ensina, é o aluno que aprende. Isso muda as relações de poder dentro da escola. A única possibilidade que temos para a educação é pensar no aluno pesquisador, capaz de desenvolver soluções para este mundo que desaba que está em crise. Neste sentido, a crise é excepcional, pois precisamos de respostas que nos levem à transformação em uma sociedade mais justa e sustentável. (MOSÉ, 2013, p. 6)

É importante entender que a introdução da informática nas escolas não é simplesmente para melhorar o rendimento escolar do aprendiz, mas para dar habilidade e condições de começar a controlar o fluxo de informação dentro e fora da sala de aula. Sem esse controle retiramos a possibilidade de inclusão digital e cidadania, já que estas fazem parte da sociedade. Por isso é fundamental que o aprendiz domine todo e qualquer equipamento informatizado.

A internet, em especial, dispõe de ferramentas projetadas para ampliar e enriquecer a interação/ colaboração entre as pessoas. Quando aplicadas à educação, essas ferramentas criam um amplo espaço de possibilidades para facilitar e incentivar o aprendizado dos alunos, mais adequadas à realidade atual. (ANDERSEN, 2013, pp. 17-18)

Os educadores de arte apesar de não possuírem materiais didáticos específicos de sua área de atuação na biblioteca das escolas públicas, eles passaram a possuir, com o advento da era digital, a oportunidade de pesquisar por diversos navegadores pela internet, buscando conteúdos relacionados à arte, que podem ser encontrados facilmente em inúmeros sites de buscas. Neles pode ser verificada uma gama de assuntos nas mais diversas áreas das linguagens artística.

Atualmente a internet e as tecnologias permitem ao aluno um contato com o mundo externo à escola e à comunidade, trazendo inúmeras possibilidades de aprendizagem por meio da interatividade. Desse modo, com o uso de recursos propiciados por essas ferramentas, entende-se que o professor pode despertar o aluno para o reconhecimento do caráter dinâmico e real da língua, visto que a tecnologia também permite uma abordagem dinâmica do conhecimento. (ANDERSEN, 2013, p.80)

Destaca-se, por exemplo, o site do Itaú cultural (www.itaucultural.org.br), onde se encontra um rico acervo de biografias e obra de artistas, exposições, artigos, etc. Inclusive um ambiente exclusivo sobre arte e tecnologia no Brasil. Diversos Blogs de artes plásticas, artes visuais e outros. O You tube no qual se pode encontrar diversos vídeos de pessoas que abordam diversos conteúdos possíveis, também são disponíveis vídeo aulas, inclusive de programas de multimídia para edições de vídeo e imagens. Site arte escola (www.arteescola.org.br) disponibiliza conteúdo pragmático para que professores possam estar sempre atualizados e em contato com outros educadores. No site (www.tecnortenew.com) são divulgadas notícias sobre cultura, arte contemporânea, também são disponibilizados menus que dão acesso à biblioteca digital e aplicativos para celular com conteúdos de arte. Há outros navegadores que agregam artistas do mundo inteiro, cujo acervo está disponibilizado em várias redes.

A leitura de sites no ensino da arte aproxima as linguagens artísticas tradicionais e contemporâneas que através das redes de internet os educadores podem ter acesso a vários recursos que “permitem a visualidade da fronteira, das passagens, das mudanças, do trânsito, do encadeamento das transformações que ocorreram devido ao processo de interação nas dimensões do real/ virtual, local/global, eu/outro, lugar/ não lugar, distante/perto.” (CALLEGARO, 2008, p.143) Não há como negar as mudanças trazidas pelas tecnologias digitais e, principalmente, pela propagação da internet.

Diante da sociedade tecnológica que se vive atualmente, no uso da tecnologia da informação e comunicação são desenvolvidas práticas educacionais no ensino da arte que possibilitam vários projetos ligados à contemporaneidade como “a arte e computadores: integrações, perceptivas, (visuais e culturais). Projetos interculturais, internet, comunicação e informação”. (PIMENTEL, 2008, p.118)

A arte do computador tem a ver com a busca histórica da emancipação da arte dos espaços tradicionais de criação e divulgação como as oficinas, as galerias e os museus, a arte da telemática vai estender o novo espaço do computador por meio do ciberespaço, possibilitando assim, a superação das buscas anteriores e a afirmação da arte do vir a ser, da complexidade das relações, O ciberespaço maximiza e acelera a relação real – virtual que sempre esteve presente no universo cultural do homem desde a escrita. (CALLEGARO, 2008, p.141)

Dessa forma, na era digital a cada dia surgem novos meio de manifestação como a arte da cibercultura, a qual inclui os famosos ciberespaços que promove uma arte interativa, provenientes das tecnologias digitais.

O ciberespaço apresenta-se como um ambiente digital, no qual permite a integração dos seres humanos com máquinas, programas computacionais e redes de internet que proporcionam aos artistas uma maior liberdade para a criação e divulgação de seus trabalhos. Os ciberespaços tornaram-se lugar para vários artistas divulgarem seus trabalhos, e se preocupa com a aprovação do mercado de arte, críticos ou galerias, podendo cada um promover a divulgação de seu trabalho em redes sociais.

Pimentel levanta três questões para reflexão abordando o uso da tecnologia no ensino da disciplina Arte na escola:

Como podem as tecnologias contemporâneas contribuir com o desenvolvimento do pensamento artístico de alun@s e professor@s? Como planejar a elaboração/produção artística via tecnologias contemporâneas, de forma a garantir a construção de conhecimentos específicos de Arte?
Como incentivar projetos/trabalhos/conhecimentos interculturais em Arte, a partir do uso de tecnologias contemporâneas? (PIMENTEL, 2008, p. 120)

Ao refletir estas questões dentro da realidade das instituições escolares, percebe-se que as tecnologias de informação e comunicação vêm crescendo bastante no âmbito educacional com programas de inclusão digital e outros recursos tecnológicos, vindo a contribuir na prática de ensino e aprendizagem de forma que o indivíduo consiga interpretar, analisar e compreender em uma sociedade movida pela informação e comunicação.

Para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar. O aprimoramento da recepção da obra de arte produzida com a participação do computador e de outros meios eletrônicos é o que interessa agora. A consciência da tecnologia e da arte para a educação da recepção das artes tecnologizadas é o que deveríamos procurar desenvolver para ter um público crítico e informado. [...] Com atenção que a educação vem dando às novas tecnologias na sala de aula, torna-se necessário não só aprender a ensiná-las, inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também educar para a recepção, o entendimento e a construção de valores das artes tecnologizadas, formando um público consciente. (BARBOSA, 2008, pp. 110-111)

As buscas em sites proporcionam tanto ao aprendiz quanto ao educador um universo de conhecimento artístico e tecnológico, em processo de transição e pesquisas atualizadas. As

produções e proposições artísticas consonantes com as tecnologias digitais, presentes nos sites estimulam o interesse dos educadores e dos estudantes em procurar pela interação e experimentação. Proporcionando, desta maneira, diferentes formas de relações através de redes.

Na internet, existem várias plataformas de programas gratuitos destinados aos mais diversos fins. Em sites de download encontra-se softwares de edição de imagem como o Photoshop, Photoscape e o Gimp e outros programas de criação e produção de imagens estáticas ou em movimento, no caso do MovieMaker, Flash e outros programas de produção e edição multimídia.

As linguagens multimídia possibilitam o desenvolvimento da capacidade do aluno de refletir criticamente e de usar a criatividade em contextos digitais, a elaboração de projetos de ensino que envolvam produções multimídia é uma estratégia sem igual. Essas produções exigem dos usuários as compreensões de como diferentes linguagens possam se usadas para informar e persuadir, bem como a compreensão de que o tratamento integrado dessas diferentes linguagens modifica os sentidos originais, construindo um novo sentido, informando e persuadindo de forma diversa. Assim, projetos de ensino envolvendo a leitura e a produção multimídia converte-se em uma necessidade emergente, para o aprimoramento das habilidades dos alunos para uma participação plena da vida em sociedade. (ANDERSEN, 2013, pp. 25-16)

Com isso, é necessário estabelecer projetos pedagógicos que possam ser oferecidos ao ensino a possibilidade de usufruir dos avanços tecnológicos contemporâneos. Já que a privação dos alunos a essa tecnologia acarreta em um grave problema que implica na participação desse indivíduo de forma crítica e global em uma sociedade diretamente influenciada pelas múltiplas linguagens da mídia. Deve-se, portanto, incluir estratégias e propostas de produções multimídias adequadas à realidade em salas de aulas.

Sendo assim, o conhecimento adquirido pelas novas formas de criação de imagens é essencial para repensar novos métodos para se trabalhar o ensino de arte na atualidade. Introduzir arte digital na escola propicia mudanças na forma tradicional de ensino, desta forma se faz necessário uma nova didática, a qual favoreça a interação e construção de conhecimento em arte.

O ensino da arte coloca o aluno em contato com diferentes linguagens através da dinâmica de criação e manipulação de efeitos visuais das imagens na produção da fotomontagem. Portanto, são oferecidos aos estudantes a possibilidades de se aprofundar ainda mais na linguagem da Arte Digital no âmbito do ambiente gráfico computacional de

edição de fotografias e imagens enriquecendo a formação visual na área da comunicação visual, da identidade visual, a qual os alunos terão uma alfabetização visual que direcionará o olhar dos estudantes para questões formais ligadas à composição e às técnicas utilizadas nas imagens, fazendo com que eles percebam e interpretem os estímulos visuais a sua volta.

Como já explicitado, vivencia-se um século de grandes avanços no campo das ciências e da tecnologia, produzindo, com isso, novas formas de conhecimento e alterando as formas de pensamentos voltados aos elementos da linguagem visual, tais como: cor, textura, material e outros, abrindo espaço para expressões de poéticas ligadas aos fenômenos artísticos contemporâneos. As técnicas de computação introduziram formas e efeitos visuais inteiramente novos que permitem a alteração de qualquer imagem, de diversas maneiras possíveis, em programas gráficos de edição de imagens.

O tratamento eletrônico de imagens em mesas de edição de vídeo, técnicas de computação gráfica, criações com imagens sintéticas não é mais resultado do olhar de uma câmera, como no caso da fotografia, cinema ou vídeo. As imagens são geradas por diversas técnicas e procedimentos através de botões e comandos de recursos eletrônicos. As imagens vivem uma poética da metamorfose em montagens sucessivas. Montagem é um deslocamento constante de ideias construídas por espaços e tempos arbitrários a partir das tecnologias e seus bancos de dados. Na criação com a gráfica computadorizada devemos considerar o abandono da “janela” que olha o mundo, em processos próprios dos sistemas ópticos. A digitalização de imagens geradas por câmeras, sua transformações pelo diálogo com imagens e recursos de memória, as mesclas de imagens, sons, textos como estruturas de permutação são algumas das qualidades específicas das criações eletrônicas. (DOMINGUES, 2011, p.41)

A imagem sempre fez parte da história da arte, a forma como homem lida com as imagens foram se desenvolvendo ao longo dos anos fazendo com que cada vez mais se vivencie o processo de aprendizagem do conhecer, fazer e conviver com as produções de imagens, A arte fez com que processo da imagem evoluísse possibilitando a manipulação e novas composições e efeitos, aos quais diversos elementos agrupam-se formando novos significados, ao unir esses diferentes elementos o significado de cada parte é transformado em uma nova relação e uma nova mensagem.

Assim, a proposta de desenvolvimento de atividades no contexto da arte digital traz para dentro da escola ferramentas que fazem parte do universo deste aluno. O ensino da arte coloca o aluno em contato com diferentes linguagens, através da dinâmica de criação e

manipulação de efeitos visuais das imagens na produção da fotomontagem são oferecidos aos estudantes a possibilidades de se aprofundar ainda mais nas linguagens artísticas contemporâneas, além de promover um paralelo às produções artísticas tradicionais.

A Arte a partir da fotografia e do cinema é de forte apelo técnico pelo seu impacto conceitual, impregnado de modelos e leis científicas no olhar de câmeras e processos ópticos – químicos que levam a especulação criativa de técnicas de imagem e imagem em movimentos. Hoje ampliadas enormemente pelas tecnologias digitais e de simulação, interfaces e dispositivos de exposição e as tecnologias de circulação na rede. (DOMINGUES, 2003, p. 59)

Conforme Pimentel (2007) as tecnologias sempre estiveram presentes no processo de aprendizagem do educador/pesquisador, comumente utilizadas como ferramentas nas aulas de Computação ou Informática e não como instrumentos de criação e facilitação do processo de aprendizagem para as demais disciplinas. Uma das questões abordadas por Pimentel é a falta de capacitação e reconhecimento dos educadores de arte, visto que a maioria dos cursos de formação de arte não está voltada para fortalecer este contexto atual.

Os modos de conhecer e produzir obras de arte são muito diversos. Precisamos conhecer não somente os tradicionais, mas também os que usam tecnologias contemporâneas, para podermos escolher qual o mais apropriado para a nossa expressão artística. Assim também, @educador@s deve conhecer tanto como ensinar Arte por meios tradicionais quanto por tecnologias contemporâneas, para que @s alun@s possam ter experiências diversificadas e conseguir acompanhar seu tempo sem deixar de conhecer sua herança cultural. (PIMENTEL, 2007, p.291)

O interesse pelo uso das tecnologias aplicadas à arte digital surgiu da percepção da possibilidade de realizar atividades teóricas e práticas de maneira alternativa na escola com o uso de tecnologias digitais. Com a implantação de recursos tecnológicos a favor da arte, propiciando um ensino mais dinâmico e eficaz. No entanto, na maioria das escolas o currículo relacionado à tecnologia computacional é voltado para a aprendizagem de edição de textos e banco de dados, não havendo preocupação ou até mesmo conhecimento básico por parte dos professores em ensinar programas de tratamento de imagens.

Através da integração da arte com as tecnologias digitais o ensino de arte criar novas possibilidades de ensino e aprendizagem. Abrindo novas dimensões de estudos com relação às composições artísticas específicas das artes digitais, bem como nas produções de tratamento de imagens, a qual se podem construir projetos educacionais no campo da arte e educação.

Levando em conta que as imagens vêm conquistando um espaço ainda maior na vida das pessoas, Rossi (2009, p.7) afirma que “diariamente somos cercados por imagens, que vêm tanto da arte, quanto de fontes comerciais e do entretenimento. Elas contêm mensagens que podem influenciar mais do que aquelas contidas em textos verbais”. A relação da imagem no ensino da arte tem de passar a ser vista com mais cautela e, principalmente, por um novo viés inovador.

O que parece ser pertinente a esta altura do processo de (re)visão do ensino da arte é se a seleção dos conteúdos desenvolvidos está dando conta das imagens divulgadas na televisão, publicidade, e outros meios que usam a imagem para comunicar. Esta é uma questão pertinente, já que estas imagens constituem grande parte do material visual que impressiona os sentidos das pessoas, hoje. O deslumbramento inicial com as abordagens contemporânea aponta para o grande desafio que é fundamentar e qualificar as novas propostas do ensino da arte numa relação com o mundo cotidiano contemporâneo. (ALMEIDA, 2011, p. 61)

Desta forma, relacionar as tecnologias digitais enquanto Pesquisa, Ferramenta e Linguagem, aos três eixos norteadores do processo ensino aprendizagem em arte, pode ser um ponto de partida consistente e didático para ser complementado nas propostas educacionais em arte.

3 OFICINA DE FOTOMONTAGEM NA ESCOLA ESTADUAL AUGUSTO DOS ANJOS: COMO E O PORQUÊ DA APLICAÇÃO

Através do contato com aluno da educação básica, nas disciplinas de estágio I a ideia de se trabalhar com o uso de ferramentas tecnológicas digitais nos processos artísticos e pedagógicos, se tornou algo de extrema necessidade, visto que a realidade nas escolas ainda se encontra muito distante da geração digital a qual requer mudanças nas instituições educacionais. Como a filósofa Viviane Mosé (2013, p. 6), em uma entrevista sobre seu livro “A escola e os desafios contemporâneos” cita que:

O ensino no Brasil ainda é preso a uma estrutura do passado, que trata o aluno como um decorador de conteúdos. Ela defende que, numa sociedade em que o acesso ao conhecimento foi democratizado em redes sociais, é preciso abandonar modelos de ensino em massa para priorizar a educação um a um, formando os alunos desde os primeiros anos para se tornarem pesquisadores.

A partir das observações realizadas nas visitas no estágio observatório Supervisionado I procurou-se discutir a prática pedagógica no ensino de artes mediado pelas TIC. Para isso, realizamos no período de maio de 2014, pesquisas diretamente na escola, buscou-se analisar o Projeto Político Pedagógico da escola – PPP, o espaço físico tanto estrutural como educacional, saberes permitidos nos locais existentes na escola e que saberes são omitidos, coleta de dados feita na sala de aula. Através dos dados coletados comprovou-se que, de fato, há um enorme descomprometimento em inserir o uso das tecnologias da informação e comunicação no ensino, também é possível notar um grande desinteresse por parte dos estudantes nas aulas de arte, e esse desinteresse parte da forma como o conteúdo de arte é desenvolvido na sala de aula que não corresponde às expectativas dos alunos, que se perde em meio a assuntos que não despertam nem um interesse visto que são trabalhados de forma isolada sem que haja uma integração com assuntos atuais ou da realidade dos alunos em questão.

Neste sentido, o projeto fundamenta-se em uma pesquisa experimental com atividades pedagógicas voltadas para o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC existentes na instituição educacional em estudo, tendo como público alvo desse projeto os estudantes do 8º ano do ensino fundamental, que se realizou no 2º semestre 2014, no segundo estágio observatório Supervisionado tendo como objetivo estabelecer estratégias que possam colaborar para ensino mais dinâmico e eficaz, estimulando o uso das novas tecnologias no ensino de arte, dando suporte aos instrumentos já trabalhados em sala de aula livros

didáticos, Datashow e outros. Estabelecendo um novo método, a qual se insere no novo papel do professor nas novas propostas que vem sendo desenvolvidas no ensino e aprendizagem de muitas escolas do ensino público no Brasil.

No Brasil foram implantados em muitas escolas públicas urbanas de nível fundamental e médio programas como o da Banda Larga, cujo objetivo é conectar todas as escolas públicas à Internet, rede mundial de computadores, por meio de tecnologias que por sua vez, propicia ao ensino recursos que favoreçam o ensino público no país.

Dessa forma, o professor assume um novo papel, a qual sua função não se limita apenas em repassar conhecimento, mas em se permitir experimentar situações novas que só ocorrem se esse educador construir um diálogo aberto com os estudantes dando estímulo aos alunos para darem o melhor de si, dessa maneira tanto o professor quanto aluno pode desenvolver novas possibilidades para trabalhar o currículo em sala de aula. Nesse contexto, o cenário escolar vem se desvencilhando do antigo cenário que tratava o professor como o único dono do conhecimento. No professor não estão contidas todas as informações e o conhecimento, haja vista que os saberes são construídos conforme o meio em cada indivíduo é inserido, assim o professor ensina e aprende e vice versa, de maneira que todos possam fazer parte desse aprendizado. Viver é estar em constante aprendizado tanto o professor quanto o aluno vivenciam experiências a cada instante, hora, momento em diferentes casos, situações, lugares em grupo, sozinho e com diferentes meios de informação e comunicação.

Por esse fato tanto a escola quanto o professor devem estar preparados para lidar com situações novas e saberes, se reinventando para que possam ser transmitidos os conteúdos programáticos e também se amplie os conhecimentos, desse modo o educador deve promover estratégias para estar atento a qualquer nova oportunidade de aprender.

As tecnologias da informação e comunicação dão possibilidades para que o professor planeje suas aulas e potencialize a aprendizagem, incorporando novas ferramentas tecnológicas da contemporaneidade na metodologia de ensino tradicional promovendo estímulos aos alunos e educadores de arte para que cada vez mais se aproxime da realidade social movida pelo processo de informação e comunicação e do conhecimento.

Para a efetivação do projeto, foi realizado um levantamento do Software disponível na escola campo. Neste levantamento foi desenvolvido um projeto conforme o sistema operacional da escola o Linux que por sua vez já possui o GIMP em seus dispositivos.

O GIMP é Originalmente criado para Linux, porém é um programa simples, e de código aberto, que significa que é gratuito de fácil acesso em site de download.

Foi criado pelos estudantes da Universidade da Califórnia em Berkeley, Kimball e Peter Mattis em um projeto da instituição em 1995, assim se desenvolvera a primeira versão do programa, que não parou mais de evoluir, e atualmente é popularizado no mundo todo por diagramadores e amadores, por se programa gratuito e de altíssima qualidade.

Esta tem como objetivo criar condições para trabalhar com tecnologia digital de imagem utilizando o GIMP para realização de fotomontagens e manipulação de imagem como linguagem artística usando imagens como dispositivos para um pensar crítico a partir do discurso da historia da arte contextualizada a imagem do mundo contemporâneo, promovendo uma relação de troca de conhecimento e saberes entre ambos, que associado à tecnologia construirá uma geração com um olhar menos ingênuo em tono do poder que as imagens exercem no dia-dia.

Dessa forma, na primeira aula faz-se uma contextualização do processo evolutiva da imagem através de um dos maiores eventos da história da arte brasileira: a semana de arte moderna. Depois do breve estudo sobre a semana de arte, foi feito uma relação da arte moderna no Brasil e as vanguardas Europeias, levando em conta as obras de artistas renomados da pintura e da fotografia do sec. XX com artistas contemporâneos, a qual empregam técnicas de colagem, fotocolagem, apropriação, manipulação e fotomontagem.

Foram apresentadas, aos estudantes, as particularidades de cada uma das técnicas da arte tridimensional fazendo referência à Arte Digital. Apresentadas obras de artistas como, Picasso, Vik Muniz, Herbert Bayer e Helienai Valente. Nas obras de arte dos artistas citados, são trabalhadas as técnicas de colagem, fotocolagem, fotomontagem e apropriação, mostrando a evolução dessa técnica até os tempos atuais.

A obra “Guitarra” na figura a seguir é um procedimento de uma das colagens cubistas de Pablo Picasso (1881-1973), que se dedicava ao cubismo sintético que permitia o artista usar elementos como, recorte de jornal, pedaços de madeira, pano, caracteres tipográfico, entre outros objetos que são agregados na tela. Dessa forma, na obra “Guitarra” de 1913 a textura dos papeis passa a ser primordial, Picasso elabora diversas densidades de impressões de padrão de papel de parede a letra de jornal cada vez menor, até chegar ao preto dominante sobre o fundo azul, que

impera a guitarra e vibra como se tocasse música, as texturas já não estão mais pintadas, apenas indicadas por colagem de papéis que substituem a tinta e imitam a textura e sua representação.



Figura 1: Guitarra, Colagem. Pablo Picasso. 1913
Fonte: Web

Vik Muniz é um artista que nasceu em São Paulo, mas atualmente vive e trabalha no Rio de Janeiro e Nova York. Na figura 2 é uma colagem que remete a uma pintura clássica da história da arte do século XX do artista Vincent Van Gogh “Noite Estrelada”, Vik Muniz usa recorte de vários tipos de material impresso como, revistas, campanhas publicitárias, quadrinhos para fazer essas colagens. Esta obra assim como outras são inspiradas na cultura governada pela mídia e pela tecnologia, trazendo à tona uma consciência a respeito da memória, do reconhecimento e da percepção. A obra retratada permite ao observador ter duas visões a respeito da obra de perto pode ser vista rostos, pessoas famosas, crianças e muito outras coisas, porém de longe se vê a obra de Van Gogh. Dessa forma a obra é repleta de metáforas que fazem pensar sobre o quanto a vida pode ser reinventada a todo instante. Nos trabalhos Vik se busca em meios a materiais insólitos, como chocolate, ketchup, algodão, lixo industrial e outros, uma nova forma de se expressar e criar novos conceitos através de materiais comuns que se transformam em obras grandiosas.



Figura 2: Colagem: Vik Muniz
Fonte: Web

Herbert Bayer busca em suas fotomontagens mostra a visualidade da realidade psíquicas da modernidade. Na obra mencionada na figura 3 “Solitária Metropolitan” é uma fotomontagem de 1932, onde o artista começou uma série de produção que ilustrava seus próprios sonhos, que nesta obra são retratados através dos seus próprios olhos a qual retratam seu olhar nas palmas de sua mão e seus pulsos também são ilustrados com um corte em cada um deles. Herbert da um efeito flutuante que dar um toque misterioso colocados enfrente a um bloco de apartamentos de Berlim. A técnica usada pelo artista foi um processo de manipulação de fotografia através de negativos realizando a composição de vários negativos para formar uma nova produção, ou seja, fotomontagem através de recortes de superexposição e de sobre- impressão de varias combinações de negativo. Esta técnica era utilizada no XIX para corrigir erros dos negativos na hora de revelar uma fotografia. Estes acidentes começaram a ser explorados e o que começou como uma correção logo se tonou arte nas mãos de artistas que manipulavam intencionalmente os negativos para compor suas obras.



Figura 3: Fotomontagem de Hebert Bayer
Fonte: Web

Na ultima figura é do artista Helienai Valente (1987), um amapaense que sempre teve uma relação muito forte com a fotografia e todo o universo das imagens, mas especificamente seu interesse parte do poder de “brincar²” com a imagem, isto é, intervir, mexer, transformar, desconstruir para construir novas imagens. Sua obra ocorre no campo da apropriação artística, uma prática comum na história da arte, porém as apropriações ocorrem na web onde são retiradas as imagens para suas produções artísticas a ferramenta que mais utiliza o fazer e expor o seu trabalho esta inserida na rede mundial da internet e o computador. Os temas abordados em suas produções levantam duas temáticas centrais que é a apropriação e o citacionismo³. O artista se apropria de imagens seja da história da arte, propaganda, moda, pintores clássicos e modernos para criar novas imagens a partir de “imbricamentos⁴” visuais. Seu diferencial é o uso do seu próprio rosto em todas as obras. Nesta obra o artista cita a obra de Salvador Dali “criança geopolítica observando o nascimento do homem novo” de 1943, o artista se apropria da obra através da web e faz manipulações e se coloca na obra.

² Termo utilizado pelo próprio artista.

³ “terma já utilizado há anos na produção artística para citar produções de imagens através da utilização de imagens preexistente”, No texto “considerações sobre o uso de imagens de segunda geração na arte contemporânea”. Imagens de segunda geração, São Paulo, MAC / USP, 1987.

⁴ Termo utilizado pelo próprio artista.



Figura 4: Apropriação na Web: Helienai Valente
Fonte: Cópia do artista

O principal objetivo é direcionar o olhar dos estudantes para questões formais ligadas à composição e às técnicas utilizadas nas imagens fazendo com que eles percebam e interpretem os estímulos visuais do cotidiano levando para as linguagens da arte.

Nesta etapa foi desenvolvida no laboratório de informática da escola consistiu no estímulo e contato dos estudantes com as funcionalidades do programa de edição de imagem o GIMP, dando as seguintes instruções para o desenvolvimento do trabalho, na qual os estudantes foram separados em grupos para apresentação do software GIMP, por meio de uma aula expositiva com uso de projeções no data show e prática da criação artística. Primeiramente foi feita uma breve explanação sobre as funcionalidades do GIMP.

O GIMP possibilita inúmeros recursos tecnológicos como que favorece o ensino de arte ampliando o conhecimento através do computador que permite trabalhar com qualquer recurso midiáticos, que colaboram para o aluno desenvolva um pensamento artístico, criação, manipulação, apropriação, montagem, pintura, utilizando qualquer imagem. Que podem ser pensada e repensada em vários contextos e linguagens. Com recursos avançados em meio tecnológico de maneira simples através de camadas, efeitos e filtros do programa.

Possui mais de 40 ferramentas diferentes para suprir qualquer necessidade gráfica daqueles que optam por este programa. As ferramentas estão divididas em quatro categorias: As Ferramentas de Seleção, As Ferramentas de Pintura, As Ferramentas de Cor, além de Vetores, Seletor de Cores, Zoom, Medida e Texto. Tais ferramentas permite realizar varias manipulações na imagem.

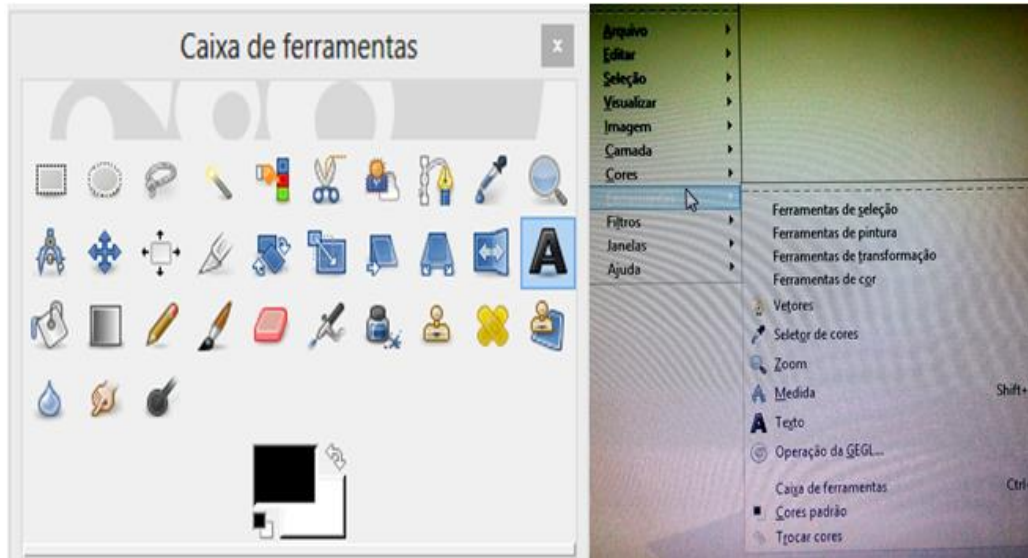


Figura 5: ferramentas do GIMP
Fonte: Web

O menu Cores é possível explorar variações de contraste, brilho, cor, saturação, recursos de solarização e inversão de tonalidades. É um bom exercício de exploração, em que o aluno poderá estabelecer um contato direto com a estrutura da linguagem visual, exercitando sua própria poética a respeito das cores para da o equilíbrio e o realce na imagem.

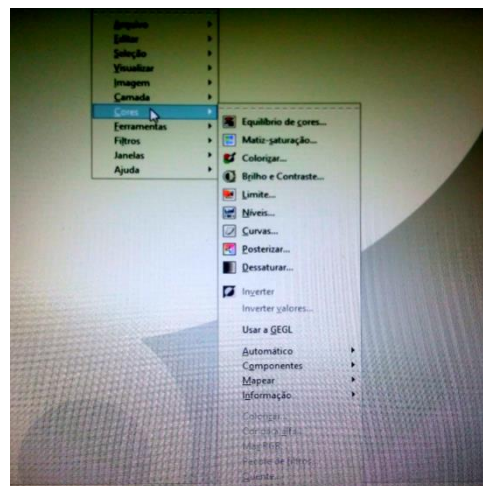


Figura 6: Menu Cores
Fonte: Web

Filtros são os efeitos que pode ser aplicado nas imagens. A qual é disponibilizada mais de 140 filtros diferentes, estão divididos em 15 diferentes categorias. São elas: Desfocar, Realçar, Distorções, Sombra e Luz, Ruído, Detectar Borda, Genéricos, Combinar, Artísticos, Mapear, Renderizar, Web, Animação, Alfa para Logo (para a construção de logotipos) e Decoração. Possibilitando trabalhar com inúmeros efeitos, e ajudará o aluno a compor a

fotomontagem artística, com grade facilidade, e criatividade que fara os estudantes refletirem sobre a comunicação da imagem.

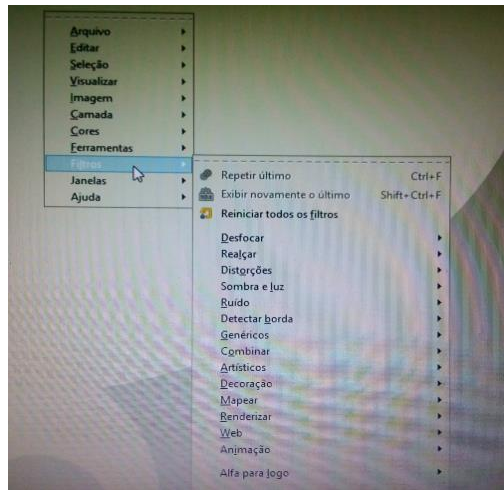


Figura 7: Menu Filtros
Fonte: Web

Em camadas é permitido trabalhar com as imagens de forma isolada fazendo com que cada uma receba o necessário ajuste, efeito para compor ao final uma imagem. Dessa forma cada parte é juntada resultando na obra. Sobrepostas, elas constituem a imagem inteira. Ao vê-las separadamente, podemos manipular cada camada. Ao inserir algum novo recurso na imagem é possível trabalhá-lo de forma isolada, o que ajuda a corrigir possíveis erros comprometedores, o que permite, ainda, uma liberdade na composição dos projetos.

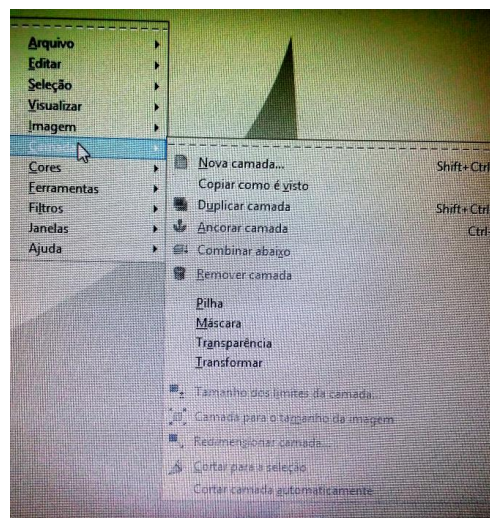


Figura 8: Menu Camadas
Fonte: Web

O GIMP possibilita fundir diferentes imagens para formar uma nova imagem, que pode vir a ser um resultado surreal ou que pareça natural.

A Densidade tal como em relação às cores, a densidade de cada objeto deve ser muito semelhante na imagem final, não havendo objetos mais escuros ou mais claros que outros, sem que haja uma justificação natural para que isso aconteça.

Depois dos conceitos apresentados os alunos foram divididos em grupos, escolheu as imagens para fazer as manipulações necessárias para realizaram a produção da fotomontagem artística. As mesmas foram baixadas da web e organizadas em uma pasta no computador da escolar antes da aula. As imagens foram escolhidas de acordo com o tema dos alunos na aula anterior. Os estudantes foram auxiliados a todo o momento até o término de sua produção artística.

Na última etapa foi feito uma análise e leitura das obras. As imagens foram expostas através do retroprojctor para que os alunos possam colocar sua transparência e visualizar acerca de suas produções artísticas, a imagem foi projetada em grande dimensão, para que todos os alunos pudessem fazer uma análise da obra produzida por cada grupo. Mostra a perspectiva que tiveram para cada composição e o que essa experiência causou em suas vidas.

Sendo assim, o trabalho possibilitou aos estudantes momentos de reflexão das novas formas de identificar e de conhecer as imagens que promovem ao aluno uma visão mais profunda acerca dos fenômenos visuais e estéticos do desenvolvimento perceptivo e cognitivo do aluno a respeito do processo evolutivo da imagem e da tecnologia.

Acredita-se que a escolha do GIMP contribuiu bastante para o desenvolvimento do aluno, visto que a turma até o presente momento não tinha presenciado nada parecido. Dessa forma, os alunos se mostraram motivados e interessados a aprender algo novo que se mostrou bem parecidos com algumas realidades de alunos fora da escola.

3.1 Análises dos Resultados

A análise dos recursos tecnológicos utilizados nas imagens e as discursões provenientes destas têm como intuito ampliar o campo de entendimento relacionado à arte contemporânea, tendo como reflexão o uso das novas tecnologias associadas à necessidade da alfabetização visual, sendo que essa necessidade é de fundamental importância para que se possa compreender e desenvolver estudos relacionados à análise de imagens no ensino de arte. Para se compreender como a imagem adquiriu um papel importância no ensino da arte é preciso entender o processo evolutivo da mesma no campo das expressões da visualidade contemporânea.

A visualidade do final do século XX está comprometida com as tecnologias de produção da imagem. Apesar de arte dialogar e incorporar o conhecimento científico, as imagens consumidas pelo homem contemporâneo, não são só aquelas produzidas pela arte. Hoje vivemos imersos num “mar de imagens”, onde umas anulam as outras, quando não se reforçam com citações ou referências, numa interpolação frenética de imagem. (PILLAR, 2011, p.69)

Dessa forma as imagens visuais foram gradativamente ganhando espaço na sociedade e atualmente encontra-se na sala de aula um ambiente favorável para apropriações, intervenções, criações e recriações artísticas, tanto de imagens da arte e outras imagens de propaganda na mídia ou qualquer meio de informação e comunicação “muitas vezes trazem um discurso poético conceitual que renderia comentários profundos acerca dos conteúdos de arte”. (PILLAR, 2011, p.69)

Neste contexto se faz necessário que o educador desenvolva métodos para que o aluno desenvolva sua capacidade de olhar e ver, ressaltando que primeiro se olha para depois se chegar ao ato de ver, assim, é somente quando introduzirmos o olhar sobre o universo do ver que se poderá realizar o ato de leitura e reflexão. Sílvio Zamboni (1998, p. 54) ressalta, ainda, que “o ver não diz respeito somente à questão física de um objeto ser focalizado pelo olhar, o ver em sentido mais amplo requer um grau de profundidade muito maior, porque o indivíduo tem, antes de tudo, de perceber o objeto em sua relação com o sistema simbólico que lhe dá significado”.

Ao considerar que o ver é atribuir significado, e o significado se remete ao termo do que se entende e se compreende, logo, tudo está ligado ao significado que se dá a um sentido

que, por sua vez, se remete a uma situação, ou seja, toda a relação de experiência que se visualiza.

O sentido vai ser dado pelo contexto e pelas informações que o leitor possui. Ao ver, estamos entrelaçando informações do contexto sociocultural, onde a situação ocorreu, e informações do leitor, seus conhecimentos, suas inferências, sua imaginação. [...] Assim, que é descrito não é a situação, o fato, mais a interpretação que o leitor lhe conferiu, num determinado momento e lugar. O olhar de cada um está impregnado com experiências anteriores, associações, lembranças, fantasias, interpretações. O que se vê não é o dado real, mas aquilo que se consegue captar, filetar e interpretar acerca do visto, o que nos é significado. (PILLAR, 2008, p.74)

Desse modo, educar o olhar dos estudantes, possibilita a eles uma visão menos ingênua sobre as imagens que os circundam no dia-a-dia, além de desenvolver o lado crítico e criativo, problematizando e refletindo sobre o que se olha.

Com isso, foi elaborado um projeto pedagógico que consistiu no estímulo e contato dos estudantes com as funcionalidades de um programa de editoração de imagens, a saber, o GIMP para editar e criar imagens, gráficos, apresentações multimídia e muito mais, sendo este um aplicativo que possui vários recursos e ferramentas disponíveis que possibilita a edição e experimentação de cores, luminosidades, sombras, formas, símbolos e efeitos para a produção profissional de editoração gráfica e produções artísticas.

Assim, procurou-se desenvolver a capacidade do aluno de refletir criticamente e criativamente no uso da imagem no contexto da tecnologia digital na sala de aula, tendo como objetivo investigar de que forma a tecnologia contemporânea pode vir a contribuir no desenvolvimento intelectual do aluno a cerca dos conhecimentos específicos de arte.

Neste sentido, buscou-se avaliar o desempenho dos estudantes na atividade, bem com o interesse e curiosidade em explorar as ferramentas do programa, a aplicação de ideias, experiências e vivências de cada um e do conteúdo trabalhado em sala de aula com intuito de analisar as habilidades artísticas e tecnológicas desses estudantes.

O trabalho desenvolvido em sala de aula também proporcionou ao aluno trabalhar com a manipulação e composição de imagens, através de apropriações de imagens retiradas da internet a fim de criar uma nova realidade imagética colocando em evidência as escolhas exercidas por cada um na produção de fotomontagem artística digital.

Dessa forma, foram instalados nos computadores do laboratório de informática imagens abordando temas escolhidos pelo próprio aluno, para a produção de fotomontagem e manipulação de imagem digital. A seguir foram analisados os sete trabalhos de fotomontagem e manipulação dos grupos da turma da 8º ano do ensino fundamental da escola campo.



Figura 9: Três imagens sobre violência
Fonte: Web



Fotomontagem 1: No más violence
Fonte: Pesquisa de Campo

A primeira imagem é uma fotomontagem composta por três imagens selecionadas pelos alunos no acervo disponibilizado para a elaboração da atividade proposta. O primeiro passo, portanto, foi a escolha das imagens para compor a obra. Assim, as imagens originais passaram por manipulações e por efeitos. Na primeira imagem original foi usada a ferramenta de seleção *elíptica* na área dos olhos e no menu *cores* foi selecionado a colorização da imagem e escolhido a cor mais adequada, neste caso o vermelho, ao qual se destacou na imagem preta e branca. Já na segunda foi feito a retirada de parte da imagem através da ferramenta *corte*, e na última foi selecionado as ferramentas de seleção *varinha mágica* e de *borracha* para retirar parte da cor do

fundo da imagem. Assim foram organizadas as imagens através de camadas para a finalização da obra. O grupo abordou na obra a violência contra mulher, por ser um ato bastante presenciado na sociedade, e por fazer parte da realidade de uma das integrantes do grupo, que assim como seus colegas do grupo expressara na obra a visão que possuíam sobre o assunto tratado, bem como a opinião negativa da violência.



Figura 10: Duas imagens sobre jogos eletrônicos
Fonte: Web



Fotomontagem 2: O atirador
Fonte: Pesquisa de Campo

O segundo trabalho foi feito uma manipulação através do uso de recursos e ferramentas do GIMP disponibilizadas como textura, pintura e efeitos por meio do menu *filtros* na opção artística selecionando o efeito *Ilustração* que realça as bordas do objeto dando a impressão de ter sido desenhado, além de ser um efeito que adiciona uma textura de pintura a imagem. A obra discute sobre assuntos contemporâneos, como a violência dos jogos eletrônicos, ao trata esse tipo de violência os estudantes buscaram retrata na obra os avanços significativos nas produções de videogames, que tonaram os jogos cada vez mais reais, a evolução nos jogos também torcer personagens agressivos que abordam assuntos bem violentos.



Figura 11: Imagem de uma menina tatuada
Fonte: Web



Fotomontagem 3: Nunca desista
Fonte: Pesquisa de Campo

Esta composição foi feita pela escolha de uma imagem romântica do Rock. Os estudantes manipularam a imagem alterando as cores e a saturação, trabalhando com contrastes do vermelho e azul. Pode-se interpretar a partir das escolhas da imagem e da frase “Nunca desista de quem é importante para você” uma visão moderna e pelas cores utilizadas que remetem movimentos artísticos do romantismo, com isso, criou-se um ambiente sombrio, ao mesmo tempo em que a morte também representa a esperança e o amor.

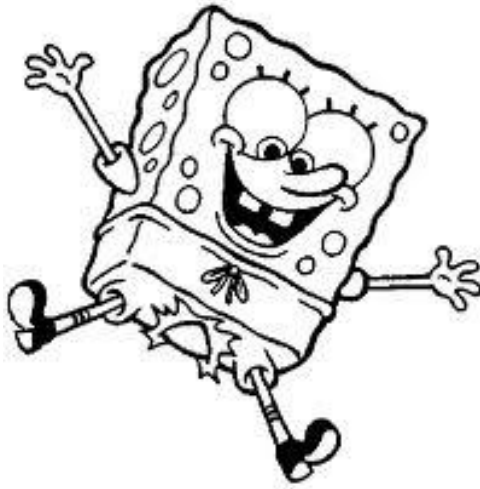


Figura 12: Imagens do Bob Esponja
Fonte: Web



Fotomontagem 4: Bob Esponja colorido
Fonte: Pesquisa de Campo

Neste trabalho, os alunos utilizaram a ferramenta *pincel* para pintar apenas o personagem central que se destaca na cor amarela e também é dado um equilíbrio de cores para realçar a imagem de fundo. A obra apresenta a influência da mídia na realidade dos alunos, na qual o personagem central, o Bob Esponja, exerce uma influência de caráter bastante forte na vida dos alunos que tratam com idolo por sua personalidade espontânea e brincalhona, típica do público juvenil.



Figura 13: Duas imagens sobre o medo
Fonte: Web



Fotomontagem 5: O grito de medo
Fonte: Pesquisa de Campo

Neste trabalho, os alunos realizaram a montagem de duas imagens, sendo que a primeira mostra o medo estampado no rosto de uma mulher que grita como se pedisse ajuda para fugir de uma prisão, na segunda imagem é mostrada uma obra muito famosa de Edvard Munch, O Grito (1893), que é uma obra que expressa uma angústia existencial, onde o artista usa pinceladas pesadas, cores fortes e o personagem distorcido. Para compor a obra de fotomontagem artística, os estudantes utilizaram os seguintes recursos e ferramentas do GIMP: a ferramenta *borracha* e feitos no menu *filtro* selecionando o efeito artístico e de mapear, utilizando, também, a *desfocagem*, *deformar* e *ilusão*. Assim, a junção destes efeitos produziu uma imagem que sobrepõem várias cópias alteradas dando a impressão de

movimento, na qual reúne alguns elementos do futurismo como a velocidade, a violência, a representação do objeto em sucessivas representações, ou seja, múltiplas cópias ou repetições para o dinamismo a obra.



Figura 14: Duas imagens sobre popularização
Fonte: Web



Fotomontagem 6: Show em movimento
Fonte: Pesquisa de Campo

Nesta, os alunos trabalharam com duas imagens sendo a primeira de uma cantora no palco e a outra de um público eufórico no show, foram mescladas e usados os seguintes efeitos artísticos de ilustração: *distorção de vento*, *sombra e luz*, dando um clarão de lente no canto

direito da imagem. As ferramentas utilizadas foram de seleção livre para selecionar o cabelo e mudar a cor dando uma colorização azul. Esses efeitos foram dados para transparecer movimentação e destaque à euforia e à emoção tanto da cantora como do público, transformando a imagem estática em uma imagem dinâmica, isto é, em movimento expressionista.



Figura 15: Duas imagens sobre moda
Fonte: Web



Fotomontagem 7: A Diva
Fonte: Pesquisa de Campo

Na última fotomontagem artística dos alunos, foram utilizadas duas imagens, a primeira de um croqui de moda e a outra de um desfile de moda que exerce a influência da

arte, como a famosa obra de arte de Andy Warhol, rei do pop art, que realiza composições que discutem sobre consumismo, produtos comerciais e o culto à celebridade, como no caso da obra “Díptico de Marilyn” que tem com ícone principal a Marilyn Monroe. Os estudantes utilizaram ferramentas como *pincel* e *editor de texto* para pintar e escrever a frase “sou a diva que todos querem copiar”. Essa frase remete muito ao trabalho de Andy Warhol que na obra mencionada acima faz cópia da imagem Marilyn Monroe e questiona uma sociedade saturada pelo consumo. Ao utilizar o rosto da Marilyn Monroe, os estudantes levaram em questão a moda e o aspecto de beleza, no qual entra em discussão “o belo”, explicitando na imagem que a beleza não é só o estereótipo físico, mas tudo o que representa o indivíduo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi explicitado no decorrer desta monografia, as Tecnologias da Informação e Comunicação servem de subsídio para o educador de qualquer área, inclusive o de arte, em seu planejamento e desenvolvimento das aulas na escola. Este pode utilizar as TICs tanto para o ensino-aprendizagem, por meio de pesquisas e utilização de equipamentos tecnológicos para a exposição do conteúdo programático; quanto para a produção do conhecimento de maneira interdisciplinar.

Ao se apresentar o percurso da arte na escola, assim como a utilização das tecnologias digitais no ensino de Arte nas escolas públicas do Brasil desde o advento tecnológico aos dias contemporâneos mediante as orientações gerais registradas nos PCNs, pode-se perceber o contraste entre tais orientações e a real situação do ensino de arte.

Em seguida, durante a abordagem de como fazer e aprender arte na escola por meio das ferramentas tecnológicas demonstrou-se propostas viáveis que podem e devem ser utilizadas para o benefício das aulas de arte, evidenciando, assim, a possibilidade de criação ou aprimoramento de estratégias de ensino fundamentadas em pesquisas através de sites na internet e, também, da utilização de programações computacionais de manipulação de imagens como o photoshop, o gimp, o photoscape, dentre outros. No entanto, a discussão em torno de propostas de uso da tecnologia digital como ferramenta de pesquisa e linguagem no ensino de arte deu prosseguimento à aplicação de uma proposta concreta.

Esta foi apresentada e detalhada no último capítulo desta monografia, expondo os principais passos da pesquisa de campo, e também seus resultados visíveis, tais como as produções de manipulações gráficas realizadas pelos alunos da escola estadual Augusto dos Anjos. Tais produções se denominam fotomontagens, nas quais se seguiram os detalhes de suas composições.

Tendo em vista que a cada dia que para as tecnologias avançam mais passando por constantes transformações, e a escola como centro educacional que tem como função desenvolver conhecimento e saberes que promova indivíduos pensantes, críticos e criativos para a vida em sociedade, não se mostrando indiferente a nova realidade do mundo contemporâneo.

A era digital abre inúmeras vantagens e possibilidades ao educador, levando ao enriquecimento e a praticidade nas para sala de aula, diversificando os recursos utilizados no

ensino tradicional e oferecendo novas alternativas de interação e de aprendizagem, favorecendo um estudo eficaz e renovador.

A tecnologia contemporânea para o ensino de Arte tem como intuito despertar um maior interesse nos alunos, estimulando-os a uma aprendizagem seguida de produção. A tecnologia nesse caso será uma ferramenta para as linguagens artísticas tornando as aulas de Artes mais dinâmicas e atrativas. Visto a tecnologia é uma realidade presente na vida dos jovens e adultos.

Assim como, os professores, das mais diversas áreas do saber, precisam participar do desafio de inserir as TIC no ensino como suporte a favor de uma educação de qualidade. O uso de tecnologias vem, portanto, para contribuir com os professores e alunos, tornando o ensino interativo produtivo, estimulando o senso crítico e interativo para uma melhor aprendizagem no ensino de arte. Diante de todo o exposto, é importante frisar que a escola pode sim se adequar ao advento tecnológico e deve estar sempre aberta aos novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Cláudia Zamboni de. As relações arte/ tecnologia no ensino da arte. In: **A educação do Olhar no Ensino da Arte**. Analise Dutra Pillar (Org.) 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2011

ANDERSEN, Elenice Larroza. **Multimídia digital na escola**. (Org). Ed. – São Paulo: Paulinas, 2013.

ARANTES, Priscila. **@rte e Mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

ARAÚJO, Maria da Silva. **Cenas do cotidiano de uma escola pública: olhando a escola pelo avesso**. In: GARCIA, Regina Leite (Org.). Método: pesquisa com o cotidiano. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

BARBOSA, Ana Mae. **Teoria e prática da educação artística**. São Paulo: Cuthia 1975.

BARBOSA, Ana Mae, **Inquietações e mudanças no ensino de arte**. (Org.) 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2008;

BRASIL, **Parâmetro Curriculares Nacionais (Ensino Médio, 2000) / Parte I – Linguagem, Códigos e suas tecnologias**. Disponível em: <<http://wwwportal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>>. Acesso em: 14.01.2013

BRASIL, **Parâmetro Curriculares Nacionais (Ensino Médio, 2000) / Parte II – Linguagem, Códigos e suas tecnologias**. Disponível em: <<http://wwwportal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>>. Acesso em: 14.01.2013

CALLEGARO, Tânia. **Ensino da Arte na Internet: contexto e pontuações**. In: *Inquietações e mudanças no ensino de arte*. Ana Mae Barbosa (Org.) 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2008;

DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e Vida no Século XXI: A humanização das Tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

DOMINGUES, Diana. Tecnologia, Produção Artística e Sensibilidade Dos Sentidos. In: **A educação do Olhar no Ensino da Arte**. Analise Dutra Pillar (Org.) 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2011.

DOMINGUES, Diana, (org). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

FERRAZ, M. H. ; FUSARI,M.F.R. **Arte e educação escolar**. São Paulo: Cortez, 2001.

MOSÉ, Viviane. **A escola e os desafios contemporâneos**. O globo, são Paulo, 9 .9 .2013. Disponível em: <<http://www.oglobo.globo.com/sociedade/educacao/nossa-educacao-hoje-castradora-elimina-lideres-diz-filosofa-9878735>>. Acesso em: 29. 11. 2014

OSTRAWER, Fayga. **Acasos e Criação Artística**. 2. Ed. Rio de Janeiro: campus, 1995.

PILLAR, Analice Dutra. **A educação do Olhar no Ensino da Arte**. (Org.) 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2011

PIMENTEL, L. G. **Formação de educador@s: Ensino de Arte e Tecnologias Contemporâneas**. In: OLIVEIRA, M.O. (Org). *Arte, educação e cultura*. Santa Maria: UFSM, 2007.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. **Tecnologias contemporâneas e o ensino de arte**. In: *Inquietações e mudanças no ensino de arte*. Ana Mae Barbosa (Org.) 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2008;

ROSSI, Maria Helena Wagner. **Imagens que falam: leitura da arte na escola**. Porto Alegre: Mediação, 2009.

RUCH, Michael. **Novas Mídias nas Artes Contemporâneas**. São Paulo : Martins Fontes, 2006.

TAVARES. Maria Tereza Goudard. **Uma escola: texto e contexto**. In: GARCIA, Regina Leite (Org.). *Método: pesquisa com o cotidiano*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003

ZAMBONI, Sílvio. **A pesquisa em Arte: Paralelo entre Arte e Ciência**. Campinas, Autores Associados, 1998.

APÊNDICES

APÊNDICE A: IMAGENS DA OFICINA







APÊNDICE B: AMBIENTE ESCOLA









APÊNDICE C: PROJETO DA OFICINA

Local: Escola Estadual Augusto dos Anjos

Público-alvo: Estudante

Docentes: Laiane de Cássia Miranda Santos

Silnara Vidal dos Santos

Tema: Manipulação e fotomontagem no GIMP

Duração: Quatro (04) aulas de 50 minutos.

Objetivos:

- contextualização a arte moderna com a arte contemporânea.
- Analisar produções artísticas que se utilizam do processo de construção da imagem na contemporaneidade agregando tecnologias digitais de imagem.

Conteúdo Programático:

- ✓ Semana de 22,
- ✓ Colagem,
- ✓ Fotocolagem,
- ✓ Apropriação,
- ✓ Fotomontagem.

Recursos didáticos:

- ✓ Data show,
- ✓ Computadores,
- ✓ Apostila.

Fundamentos pedagógicos

Procedimentos:

A imagem sempre fez parte da história da arte, a forma como homem lidar com as imagens foram se desenvolvendo ao logo dos anos fazendo com que cada vez mais se vivencie o processo de aprendizagem do conhecer, fazer e conviver com as produções de imagens, o interesse do homem pela imagem vem desde da idade média como forma de comunicação a parti da ir não deixou mais de fazer parti de sua vida e hoje fazem parte da história e é a principal forma dos que os artistas encontraram para fazer arte. A arte fez com que processo da imagem evoluísse junto com ela e atualmente fazem parte da arte contemporânea a qual é a grande contribuidora.

Dessa forma na primeira aula, faremos uma contextualização do desenvolvimento da imagem através de um dos maiores eventos da história da arte brasileira a semana de arte moderna e logo depois relacionaremos obras de artistas renomados do séc. XX com artistas contemporâneos, a qual empregam técnicas de colagem, fotocolagem, apropriação, manipulação e fotomontagem.

Fazendo como os alunos realizem vários questionamentos como:

- Para que serve uma imagem?
- Qual a diferença entre as imagens?
- O que cada uma quer comunicar?
- Como foi feita cada uma delas?
- Por quem foram feitas?

O principal objetivo é direcionar o olhar dos estudantes para questões formais ligadas à composição e às técnicas utilizadas nas imagens fazendo com que eles percebam e interpretem os estímulos visuais a nossa volta. As perguntas direcionarão os estudantes a interpretar os diversos elementos presentes nas imagens e como eles dialogam uns com os outros.

2ª etapa

Toda imagem é composta de diversos elementos que ao se agruparem ganham novos significados. No entanto, ao unir diferentes elementos, transformamos o significado de cada parte em uma nova relação e uma nova mensagem. Com a fotomontagem esses recursos são utilizados desde os tempos modernos ao contemporâneo. Nesta etapa os alunos serão separados em duplas para ressignificar os elementos presentes em diferentes imagens através da produção artística em software de edição de imagem (pode ser comprado, mas há versões gratuitas na internet) como o que será apresentado a eles nesse projeto, o GIMP é a ferramenta de manipulação de imagens que os estudantes terão acesso conceitual e as principais ferramentas do GIMP como:

1) **Cores.** Todo software de edição digital possui em sua barra de ferramentas um item referente aos ajustes básicos. Aqui é possível explorar variações de contraste, brilho, cor, saturação, recursos de solarização e inversão de tonalidades. É um bom exercício de exploração, em que o aluno poderá estabelecer um contato direto com a estrutura da linguagem visual, exercitando sua própria poética.

2) **Filtro.** Dependendo do software usado, o número de efeitos disponíveis pode variar. Neste momento, é importante que o aluno reflita sobre a comunicação da imagem. Explore

principalmente as variações que cada efeito terá na linguagem visual, como profundidade, brilho, figura, fundo e equilíbrio.

3) Camadas. A grande maioria dos softwares de edição de imagem trabalha com o conceito de camadas. É como imaginar diversas folhas de transparência em que cada uma está em uma parte do desenho, com uma cor ou um elemento. Sobrepostas elas constituem a imagem inteira. Ao vê-las separadamente, podemos manipular cada camada. Ao inserir algum novo recurso na imagem, você poderá abrir uma nova camada, assim será possível corrigir erros e terá mais liberdade na composição dos projetos.

4) Fundir diferentes imagens. fundir diferentes imagens para forma uma nova imagem ou de forma que o resultado apareça natural.

5) Densidade. Tal como em relação às cores, a densidade de cada objeto deve ser muito semelhante na imagem final, não havendo objetos muito mais escuros ou mais claros que outros, sem que haja uma justificação natural para que isso aconteça.

A ideia é que cada aluno construa uma nova imagem relacionada à sua personalidade, aos seus desejos e medos, fazendo com que o ensino de arte se torne mais interativo e produtivo, estimulando, assim, o senso crítico e interativo no ensino de artes.

3º etapa: imprimindo e exposição

Depois da digitalização de imagem. As imagens serão expostas através do retroprojetor para que os alunos possam colocar sua transparência e visualizar sua imagem em outra dimensão, e mostra a perspectiva que tiveram para cada composição e o que essa experiência causou em suas vidas.

Nesta hora serão realizadas algumas perguntas serão feitas para inicia à conversa com as duplas como:

O que você quer dizer com esta imagem?

O que utilizou para passar essa mensagem?

Como uma cor ou uma forma podem passar uma mensagem?

No que o computador pôde contribuir para sua composição?

Como as outras ferramentas que você utilizou puderam contribuir?

➤ Avaliação

No final do projeto será avaliado se os estudantes alcançou a ideia inicial, como cada ferramenta contribuiu para a concretização de suas ideias, como se formam as imagens, como se juntam as imagens, para que serve uma imagem, como os alunos vêm às imagens são utilizadas nos dias de hoje, existe uma forma ideal, existe uma imagem real, o estará bem claro com cada etapa do projeto e o resultado do trabalho produzido pela turma.

ANEXOS

ANEXO A: OFÍCIO DO ESTÁGIO – LAIANE



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE ARTES VISUAIS

Ofício Nº 108/2014 – CCARTES/UNIFAP Macapá-AP, 24 de Setembro de 2014.

À Escola:

Assunto: Apresentação do (a) acadêmico (a) do Curso de Artes Visuais.

Senhor (a) Diretor (a),

Cumprimentando-o, estamos apresentando a Vossa Senhoria, a acadêmica **LAIANE DE CASSIA MIRANDA DOS SANTOS MATRICULA: 201184030** do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Amapá, para cumprimento da disciplina de **Estágio supervisionado II**, sendo que a mesma necessita realizar atividades de campo inerentes ao cumprimento da referida disciplina no âmbito escolar solicitado.

Atenciosamente,

Prof. Ms. Nícolas dos Santos Albuquerque

Vice-coordenador do Curso de Artes Visuais

Portaria Nº 316/2014 – UNIFAP

Recebido
Em 01.10.14
JK

ANEXO B: OFÍCIO DO ESTÁGIO – SILNARA



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE ARTES VISUAIS

Ofício Nº 121/2014 – CCARTES/UNIFAP Macapá-AP, 24 de Setembro de 2014.

À Escola:

Assunto: Apresentação do (a) acadêmico (a) do Curso de Artes Visuais.

Senhor (a) Diretor (a),

Cumprimentando-o, estamos apresentando a Vossa Senhoria, a acadêmica **SILNARA VIDAL DOS SANTOS MATRICULA: 201184049** do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Amapá, para cumprimento da disciplina de **Estágio supervisionado II**, sendo que a mesma necessita realizar atividades de campo inerentes ao cumprimento da referida disciplina no âmbito escolar solicitado.

Atenciosamente,

Prof. Ms. Nícolas dos Santos Albuquerque

Vice-coordenador do Curso de Artes Visuais

Portaria Nº 316/2014 – UNIFAP

Recebido
em 01.10.14
[Assinatura]