

LAPTOP NA ESCOLA: PROPONDO O USO DE MATERIAIS DIDÁTICOS

Maria Cristina da Rosa Fonseca da Silva UDESC¹

Adriane Cristine Kirst Andere de Mello UDESC²

Cristiane Higuera Simó GPATPC³

RESUMO

O presente artigo aborda o uso de materiais didáticos elaborados pelo Projeto “LAPTOP NA ESCOLA: um estudo da produção de imagem como estratégia de aprendizagem”. Será apresentado o contexto em que o projeto foi desenvolvido assim como os objetivos e o percurso que o mesmo tem percorrido. O texto está focado na elaboração dos materiais didáticos para o projeto, trazendo sua interação com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e a relação das Artes Visuais com as outras disciplinas escolares. A fricção é a metáfora apresentada como a possibilidade da Arte transitar em diversos campos do saber e pela necessidade de atingir todos os professores participantes do projeto.

Palavras-chave: Materiais Didáticos. Educação. Arte. Tecnologias. Formação de Professores.

ABSTRACT

This article discusses the use of teaching materials prepared by the Project “LAPTOP IN SCHOOL: a study of image production as a strategy for learning.” Will present the context in which the project was developed as well as the goals and the path that it has traversed. The text is focused on the preparation of materials for the project, bringing its interaction with the Information and Communication Technologies (ICTs) and the relationship of the visual arts with other academic subjects. Friction is the metaphor presented as the possibility of the transiting Art in various fields of knowledge and the need to reach all teachers participating in the project.

Keywords: Teaching Materials. Education. Art. Technology. Teacher Training

1 Professora doutora do PPGAV – UDESC. Líder do Grupo de Pesquisa Educação, Arte e Inclusão. cristinaudesc@gmail.com

2 Doutoranda em Artes Visuais pela UDESC, com bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior - Capes. Integrante dos grupos de Pesquisa Educação Arte e Inclusão e Tecnologias nos Processos Contemporâneos UDESC. Email: adrianekirst@gmail.com.

3 Mestre em Artes Visuais pela UDESC, integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologias nos Processos Contemporâneos UDESC e coordenadora do curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Arquitetura Comercial do SENAC Sorocaba – SP, telefone (11) 3412-2500, email: cristiane.hsimo@sp.senac.br.

1. Introdução

O Projeto “Laptop na Escola: um estudo da produção da imagem como estratégia de aprendizagem”⁴ trata-se de uma pesquisa de caráter científico, estando relacionado aos estudantes que utilizam laptops nas escolas participantes do Programa Um Computador Por Aluno – PROUCA II⁵. O projeto foi aprovado pelo Edital CNPQ/CAPES/SEED-MEC nº 76/2010, que apresenta como meta, financiar projetos que favoreçam o desenvolvimento científico, tecnológico e inovação do País.

O Programa Um Computador Por Aluno – PROUCA tem como objetivo favorecer a inclusão digital no âmbito pedagógico e social, mediante a distribuição de computadores portáteis em escolas públicas municipais e estaduais brasileiras. O programa é uma iniciativa do Ministério da Educação em parceria com a Presidência da República e integra planos, programas e projetos educacionais voltados à tecnologia e à inclusão digital.

O PROUCA possibilita que cada estudante, das escolas participantes do programa, tenha posse de um computador portátil, podendo este ser utilizado dentro das escolas e até mesmo fora delas. A necessidade de se oportunizar um laptop por aluno parte da ideia, de que desta maneira, estará sendo estimulada uma formação voltada para a sociedade atual, que vem percorrendo transformações científicas e tecnológicas, com inovações nos meios de comunicação.

O Programa também auxilia na aprendizagem daqueles em situação de desvantagem socioeconômica e de aprendizagem, além de impulsionar os professores da rede pública a utilizar o contexto tecnológico favorecendo assim mudanças pedagógicas que dialoguem com o cenário social atual, isto é, dos novos meios de comunicação digital.

O projeto Laptop na Escola tem como foco investigar a produção de imagens dos estudantes que utilizam os laptops (UCAs) participantes do PROUCA II, tendo como um dos objetivos analisar as práticas docentes de uso das tecnologias no Ensino de Artes por meio de uma rede virtual de aprendizagem.

O Projeto Laptop partiu da problematização de que o campo da formação estética é pouco explorado no PROUCA, dado este constado a partir da análise de relatórios e publicações realizadas sobre o PROUCA I, II e III. Desta maneira surgiu a necessidade de criar um estudo que tenha como objetivo descrever as práticas didáticas dos professores de Arte que estimulem os alunos a produzir imagens como fonte de conhecimento. Ao mesmo tempo, e por exigência do edital de captação de recursos, constituir espaços de formação

4 O projeto é coordenado pela Prof^a. Dr. Maria Cristina da Rosa Fonseca da Silva (UDESC).

5 O PROUCA apresenta diferentes fases. A fase I foi denominada como Pré-Piloto e a fase II, objeto de estudo do projeto “Laptop na Escola”, iniciou em 2010 e recebeu o nome de Piloto (UCA, 2012).

crítica para o uso das tecnologias, sensibilizando os professores de artes para o contingente de possibilidades de materiais virtuais possíveis de ser analisado de forma crítica, disponíveis na Internet.

O Projeto Laptop se propõe a investigar as escolas participantes do PROUCA II, dos estados do Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul, compreendendo assim 47 escolas. Até o momento da elaboração do presente artigo, mais escolas foram beneficiadas com o Programa, no entanto optamos por considerar apenas as escolas envolvidas até a data de aprovação do Projeto pelo Edital do CNPq⁶.

Para alcançar os objetivos do projeto foi proposta uma rede de discussões entre os professores de Arte das escolas participantes do PROUCA II, a fim de estimular uma ação reflexiva sobre a prática docente além de solidificar uma ação em rede colaborativa⁷. É nesta rede que os materiais didáticos foram colocados para discussão.

O Projeto Laptop iniciou em outubro de 2011 e conta com a participação de professores dos três estados da região sul, um dos dados do projeto é a constatação de que nem todos os professores participantes são da área de Arte, e sim de disciplinas como geografia, educação física, professores regentes das séries iniciais e da área de tecnologia das escolas. Este fenômeno se explica pela carência de profissionais formados em Artes Visuais atuando nas escolas, também pela falta de concursos públicos para a área de Artes.

A rede de professores está sendo desenvolvida pela plataforma www.moodle.udesc.br, onde foram criadas salas de aulas virtuais de formação para os professores participantes, assim como salas para cada professor navegar virtualmente com seus alunos, possibilitando desta maneira, desenvolver a proposta foco de análise do projeto, ou seja, a produção de imagens a partir dos laptops.

Nas salas de formação são postadas informações sobre a área de Arte, seu ensino e novas tecnologias, além de oferecermos por meio do projeto, materiais didáticos com conteúdos da área de Artes Visuais, mas que possibilitam aos professores de outras áreas condições para o trânsito nas diversas disciplinas escolares. Este espaço virtual permite a reflexão da práxis pedagógica, pois abre espaço para o diálogo entre as metodologias utilizadas em sala de aula por todos os professores participantes.

A formação de professores ocorre no ambiente virtual e também em encontros presenciais, que possibilitam um melhor entendimento dos objetivos do projeto, assim como

6 Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico– CNPq.

7 No contexto do Projeto Laptop na Escola as experiências em grupo, assim como o estudo e a troca de informações com os participantes e o registro do percurso investigativo formam redes colaborativas possibilitando desta forma a reflexão sobre a ação pedagógica.

oportunizam a participação em oficinas e palestras voltadas para a produção da imagem e uso das tecnologias. Foram realizados três encontros presenciais com os professores participantes do Estado de Santa Catarina na cidade de Lajes, um no Paraná na cidade de Curitiba e outro em Porto Alegre no Rio Grande do Sul.



Ilustração 1 – Formação em Lajes/ Fonte: Arquivo do LAVAIPE

A sala virtual em que os professores navegam com seus estudantes é um espaço em que são postadas toda a produção dos alunos, seja ela feita em programas disponíveis nos Laptops fornecidos pelo governo federal para as escolas cadastradas ou outras atividades desenvolvidas em sala de aula e digitalizadas e postadas no Moodle. Com as produções dos estudantes, pudemos identificar as práticas que utilizam a imagem como construção de conhecimento e reconhecer o discurso sobre o outro presente nas imagens produzidas pelos alunos.

Ainda na sala virtual em que os professores trabalham com seus alunos, o professor poderá realizar as atividades em parceria com outro professor ou se preferir tem a opção de trabalhar sozinho com seu grupo de estudantes. Nesta fase a equipe do projeto oferece apoio no que for necessário para a postagem das atividades na plataforma Moodle.

Na atualidade, com a enorme produção de imagens nos diferentes âmbitos sociais, as aulas de artes visuais, proporcionam aos estudantes a reflexão sobre as imagens produzidas nas diferentes culturas assim como possibilita com que se percebam como produtores de sua própria cultura. Segundo Barbosa (2009) nas aulas de arte o professor instigará seus alunos por meio de sua metodologia pedagógica a interpretar, contextualizar e produzir imagens,

sendo assim, as imagens produzidas são fruto do conhecimento apreendido, das relações cotidianas e do meio em que vivem, sendo necessário, construir um olhar crítico perante as imagens.

Ao oportunizar em uma sala de aula, um computador por estudante, expande-se um amplo campo de oportunidades ao educador. Uma das estratégias didáticas é oferecer aos alunos imagens com qualidade, isto é, que os estudantes consigam observar uma imagem legível, que possam ver todos os detalhes da imagem. Desta maneira a área de Arte consegue cumprir com um de seus objetivos, favorecer a construção e a socialização de conhecimentos no campo artístico.

O Projeto Laptop na Escola pretendeu entre os anos de 2011 e 2013 identificar as possibilidades de ampliação do olhar estético dos professores e estudantes, situando-se na percepção das experiências com imagens, como a análise, a manipulação, a criação, o julgamento e como ferramenta de inovação na prática pedagógica.

Esperamos com essa breve introdução ter contextualizado as principais ações propostas e passamos no próximo tópico a tratar do tema foco do presente artigo que diz respeito à construção de materiais didáticos para ensinar arte nas escolas do Programa UCA II da região sul.

2. Materiais didáticos desafios de propor um caminho aberto

Quando propusemos estratégias de como desenvolver o projeto, um dos pontos cruciais foi analisar de que modo poderíamos contribuir para as práticas pedagógicas dos professores participantes da pesquisa, para tanto, refletimos sobre as condições do projeto que abarca três estados do sul do Brasil e 47 escolas. Como propor um material educativo que auxiliasse na qualificação da ação pedagógica do professor de Artes e também para os demais participantes?

Com as Tecnologias de Informação e Comunicação - TICs, as fronteiras físicas podem ser minimizadas, ou seja, o afastamento territorial entre os professores, não é empecilho para a troca de ideias e experiências sobre a produção de imagem dos seus alunos e concretizar

a rede de professores por meio da Plataforma Virtual Moodle⁸, embora introduzi-los nessa realidade das TICs seja desafiadora.

Retomando as informações da introdução, para que cada professor não ficasse isolado com suas experiências, criamos uma sala virtual de formação que chamamos de Rede de Professores, sendo este um espaço para conhecerem-se uns aos outros nos seus contextos e disciplinas, tornando-se igualmente um lugar de diálogo e compartilhamento de experiências.

A sala da Rede de Professores é composta por materiais pedagógicos com temas variados, links para sites de museus e enciclopédias virtuais, vídeos e imagens, fóruns de conversação, entre outros recursos. Esta sala ao longo do projeto vai formando um banco de dados, que está sempre sendo alimentado e disponíveis para consulta, com o objetivo de auxiliar e fazer florescer pesquisas e estratégias para trabalhar com os alunos por meio da arte e tecnologia nas salas de aula das escolas participantes.

Para compor a Rede de Professores a equipe de pesquisadores do Projeto Laptop na Escola criou oito materiais educativos, sendo cada um focado em uma temática do campo artístico. No entanto os temas são amplos, pois permitem o diálogo com outros temas: abrangem a multiculturalidade crítica, a aproximação com o cotidiano dos estudantes, além de possibilitar uma interface com os diferentes campos do saber, isto é, com as outras disciplinas estudadas na escola.

Cada material tem fotos de cinco obras artísticas, sendo elas de épocas distintas assim como suas linguagens e poéticas também são diferentes, ou seja, compõem os materiais, obras que tradicionalmente os professores já trabalham em suas aulas, por serem famosas ou consagradas institucionalmente, como pinturas e esculturas; obras de arte contemporâneas pouco exploradas em salas de aula, em suportes como instalações, vídeo e fotografias; e ainda informes publicitários, propagandas, abordando imagens da mídia visual.

O professor utilizando o material de modo crítico e criativo pode explorar muitos aspectos de um tema, por meio de contextos diferentes, podendo fazer comparações e articulações entre os mesmos. Pontuamos também que a escolha pelas obras de diferentes épocas se deu com o intuito de introduzir a arte contemporânea no universo escolar, pois muitas

⁸ O Moodle é um Course Management System (CMS), também conhecido como Learning Management System (LMS) ou Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Ele é um aplicativo web gratuito que os educadores podem utilizar na criação de sites de aprendizado eficazes. Disponível em: <<http://moodle.org/>> Acesso em: março, 2012.

vezes o professor não explora a arte que é produzida atualmente, perdendo a oportunidade de abordar questões presentes no cotidiano dos alunos e da sociedade de um modo geral.

Por outro lado o estudante poderá conhecer dentro de uma mesma temática: 1 – as características de diferentes culturas; 2 - o uso de técnicas diversas do campo das artes visuais (podendo vivenciar estas técnicas); 3 – as tendências artísticas desenvolvidas ao longo da história da arte; 3 - a riqueza de materiais utilizados em uma produção artística; 4 – o conhecimento de artistas com suas histórias e percursos; 5 – a possibilidade de articular a temática com outras áreas do saber e suas disciplinas.

Os materiais são compostos por um tema, o qual é introduzido com um pequeno texto a fim de situar o professor na problemática proposta pelo tema do material. Em seguida são apresentadas cinco imagens, sendo que, para cada uma delas há um texto com informações sobre as obras e perguntas que convidam a pensar mais sobre elas. Além dos dados sobre as obras o material contém informações sobre cada artista e um tópico chamado “Caminhos Possíveis” que aponta para os objetivos e estratégias que os professores podem trabalhar.

Com a intenção de fornecer alternativas para que o professor continue pesquisando sobre o tema do material, também estão disponíveis mais três tópicos: “Temas Articuladores” que mostra o diálogo do material com outras disciplinas; “Para Refletir” que trás textos, links e outros materiais extras que podem ser trabalhados pelo professor para construir um aprofundamento sobre a temática proposta no material; e por último “Temas Relacionados” que expõe a relação entre os oito materiais. Todas as imagens igualmente estão disponíveis em pranchas individuais, para que o professor mostre nos Laptops dos alunos.

Os materiais pedagógicos dão um “gosto”, deixam um querer mais, sobre cada tema e artista, cabe a cada professor em sua autonomia, aprofundar, dar a sua singularidade para o material, utilizando aquilo que lhe convém e pesquisando mais sobre o que lhe interessar desenvolvendo suas próprias metodologias. Segundo Pimentel:

Por metodologia entende-se a construção, por parte do professor, de propostas de aula e ações a partir do conhecimento dos fundamentos ou premissas de métodos, propostas ou abordagens divulgadas. Assim os métodos estão à disposição de todos, mas a metodologia é criada por cada professor a cada trabalho nas aulas de Arte ou em ações que integrem o componente arte (2010, p. 212).

A autora fala que a maneira como a metodologia vai ser desenvolvida depende de cada professor, ou seja, se for um profissional ativo irá criar modos enriquecedores para as suas aulas, sendo um “docente-artista”⁹.

Deste modo os materiais didáticos criados pelo projeto, tiveram esta preocupação em instigar os professores a não se ater as informações presentes ali, mas que o material os inspirasse a pesquisar mais, buscar informações e conexões.

9 Expressão usada pela autora.

Outro cuidado do material produzido pelo projeto foi abarcar um conhecimento embasado nas tendências atuais do ensino de arte, embora tenhamos buscado imprimir um olhar crítico neste contexto. Neste sentido, cada prancha contém uma porta para os “Caminhos Possíveis”¹⁰ que apontam para o estudo das obras de arte, a contextualização dos temas, artistas e trabalhos, juntamente com um olhar para o sistema das artes auxiliando o professor a pensar desdobramentos para a prática pedagógica.

Em todos os materiais didáticos a arte foi articuladora dos muitos conteúdos presentes nas obras, contudo, a equipe do projeto teve o cuidado de não descaracterizá-la, nem deixá-la como mera ilustração para outras áreas. Sobre a interpretação e as possibilidades presentes na arte, Martins nos alerta, para a preparação de quem vai fruir:

Por sua própria natureza, a arte incita aventuras interpretativas, mas nem sempre os olhos estão convocados por uma viagem estética. Nem sempre nos damos conta dos complexos fluxos e relações que podem ser estabelecidas entre a nossa fruição e a produção artística. Relações que podem se, a princípio, superficiais nas constatações de “gosto” ou “não gosto”, ou que podem levar a um extenso e inquieto trabalho de construção de sentidos (2005, p. 6).

A autora fala das inúmeras relações presentes em uma obra de arte e, como é importante provocar o olhar do aluno.

Discorrendo sobre a produção de material educativo de um modo geral, podemos dizer que para confeccioná-los a partir de uma exposição, ou acervo, é importante se ter em mente que ele é um instrumento de mediação. Um material didático pode ser, portanto, pensado para auxiliar na hora do contato direto com o público ou visitantes de uma exposição; pode ser um material para o professor trabalhar com seus alunos antes e/ou depois da visita a uma exposição; ou ainda, pode ser instrumento de mediação na sala de aula, mesmo que os alunos não tenham ido à exposição a que ele se refere.

Orliski e Coutinho escrevem:

Em nossa experiência enquanto arte/educadoras ao conceber um material gráfico como instrumento de mediação acreditamos que ele pode ter diferentes funções tais como: contextualizar a exposição, ampliar o conteúdo e o repertório, estimular a reflexão, ser uma documentação da experiência vivida e/ou expandir a experiência através da interatividade (2007, p. 72).

10 Termo usado nos materiais para propor possíveis meios de desenvolver os trabalhos em sala de aula a partir do material.

As funções referidas pelas autoras dizem respeito à dimensão comunicacional das exposições, bem como a dimensão educativa presente nos materiais gráficos, para que estes contribuam para a formação do público. Tão importante quanto as propostas contidas em um material educativo, são as formas, ou, os modos que estes são apresentados, ou seja, o seu design.

Segundo Coutinho não há uma receita pronta a ser seguida, quanto ao uso do material didático por parte do professor, no entanto, para ela é importante:

Pensar o material como incentivo à pesquisa e apoio à prática do educador, não como material prescritivo ou como guia de aulas, pois acreditamos que método e metodologia são desenvolvidos pelos educadores diante da realidade e do contexto em que atuam e, sobretudo, a partir das crenças que orientam as suas práticas (2008, p. 58).

Sendo assim, podemos dizer que o material educativo antes de dar respostas prontas ao professor ou visitante de alguma exposição, deve provocar questionamentos para que os próprios leitores encontrem suas respostas, o material nessa concepção funciona como uma porta aberta que oportuniza outros caminhos e diferentes encontros.

No próximo tópico apresentamos as especificidades do trânsito entre as áreas de conhecimentos possíveis de ser trabalhadas pelos diferentes professores participantes.

3. Fricções presentes nos materiais didáticos

O trânsito entre os conteúdos apontando para a apropriação por outras disciplinas presente nos materiais, surgiu da necessidade de envolver professores de outras áreas no desenvolvimento do projeto nas escolas. Também, necessitávamos incluir a participação de professores de séries iniciais que ensinam além dos conteúdos de artes, as demais áreas do currículo escolar.

No processo de criação dos materiais havia a necessidade de priorizar os conteúdos de arte para que não pairasse a concepção de que a Arte estaria sendo utilizada unicamente como apoio a outras disciplinas. Neste sentido, nossa intenção foi apresentar um material que auxiliasse na qualificação do ensino de arte, oportunizando que o professor de outras áreas, pudesse construir novos caminhos para sua prática a partir dos *links* propostos, das imagens, da temática entre outras informações presentes no material, bem como nas sugestões de aprofundamento.

Os temas organizados dão vazão a dois aspectos: temas do campo da arte como natureza morta, retratos, paisagem, mito e alegoria evidenciando alguns gêneros de organização da arte e um segundo conjunto de temas que apontam para questões do cotidiano como por exemplo, brinquedos e brincadeiras, animais fantásticos, a cidade, o corpo entre outros.

A apresentação pedagógica que acompanha o material situa o professor no foco do material, seus principais conceitos situando as bases de reflexão pensadas na construção do

material. Para dar conta da amplitude dos temas propusemos a metáfora da porta entre aberta, metáfora criada a fim de possibilitar áreas de aprofundamentos.

Cada material propôs um conjunto de palavras em destaque com a intensão de compor um glossário como elemento de pesquisa e continuidade, que dá passagem a outras construções. Esse roçar entre as diferentes disciplinas chamamos de fricção, porque ele não é um contato sem que exista modificações e desassossegos. Um encontro que possibilita a criação de outras propostas, outros fazeres, outros pensares. No caso do ensino de arte nos anos iniciais do ensino fundamental está posto historicamente algumas diferenciações no modo como trabalham o professor de classe e o professor com formação específica na área. Essas diferenças na maioria dos casos advêm de uma formação aligeirada nos cursos de pedagogia, a maioria tem uma única disciplina ao longo do curso, fato este que não colabora para uma formação aprofundada. Por outro lado, foi diagnosticado, no contato com os professores de séries iniciais das 47 escolas do PROUCA II, excelentes práticas educativas com arte realizadas por professores com formação em pedagogia que superaram a defasagem da formação inicial e articularam os conhecimentos das tecnologias e das artes.

Consideramos que os temas escolhidos para os materiais didáticos também possibilitam a relação dos conteúdos entre as diferentes disciplinas. O Material intitulado *Animais fantásticos no munda da Arte* possibilitou uma interação com diversas áreas, entre elas, a língua portuguesa, as relações dos animais com as transformações biológicas, experiências genéticas e também informações relativas a regiões onde existem ou existiram civilizações que disseminaram seus mitos ao longo da história da humanidade por meio de animais.

Para situar o tema *Animais fantásticos no munda da Arte* o material educativo descreve a partir do tópico *apresentando o tema* uma síntese para introduzir o assunto em discussão:

Durante a história, nas mais diversas culturas, em sua exuberante criatividade, o homem inventou criaturas fascinantes que rechearam as histórias de mitos e fantasias. Criaturas mágicas, repletas de mistérios, aparecem desde os mitos do Egito, da Grécia, da Mesopotâmia, da Idade Média e em vários outros períodos e lugares e até mesmo nos dias de hoje. Dragões, Quimeras, Pégasos, Esfinges, Ogros, Gigantes, Anjos ou até mesmo o Boitatá... A imaginação parece uma fonte inesgotável. Talvez surjam da mistura de vários animais já conhecidos, quem sabe até tenham existido de verdade, mas uma coisa é certa: os animais fantásticos estão presentes tanto nas histórias, como em muitas obras de arte. Os animais fantásticos não são um gênero de arte, mas frequentemente surgem, trazendo para nós como tema a fantasia e o imaginário, que nos fazem entender melhor a história e as diferentes culturas. (AFMA – Prancha 02, 2012).

A apresentação do tema abre o material para a constituição de muitos olhares, espaços geográficos diferentes, mitologias diversas e estimula um conjunto de curiosidades que alimentam o desenvolvimento da imaginação. Além de servir de pretexto para pensar variadas histórias em quadrinho e produções de texto a partir das lendas e mitos que utilizem animais como elemento de fricção, o material também potencializa seu objeto principal que é o ensino de arte.

Convém destacar que o conhecimento científico e tecnológico relaciona-se com os conhecimentos artísticos. Os seres fantásticos permeiam o universo infantil por meio da mídia televisiva, do cinema, das histórias em quadrinho, dos games e também dos livros de histórias infantis, fato que possibilita um maior interesse e sentido para os estudantes.

Ressaltamos o ato de provocar inquietações, como uma estratégia de aprofundamento de processos reflexivos, que auxiliem professores e estudantes a buscar novas interações com os temas adjacentes ao material. A Internet conectada ao computador, possibilita viagens por imagens móveis, fixas e por textos escritos na busca de contextualizar os animais fantásticos.

O tema do fantástico habita a imaginação de todos nós, pois permite um cruzamento de fronteiras que articulam ficção e realidade. Marachin e Silva abordando as imagens utilizadas no vídeo-game inferem que (...) inventar é entrar em contato com algo que já nos habitava, é a capacidade da cognição diferir de si mesma, transformar a si e ao mundo e transpor os limites originais. Ou seja, toda recepção implica uma ação que pode ser inventiva. (2011,p 198).

Embora a categoria imaginação seja recorrente no discurso dos professores e documentos educativos é de fato pouco explorado para além do discurso. Egan (2007) afirma que isso acontece porque de fato é complexo mapear por meio de pesquisas o fenômeno da imaginação.

Selecionamos para este material cinco imagens que são apresentadas ao professor juntas como na imagem abaixo e aos alunos de forma individual e em tamanho A4 colorida. Na curadoria pedagógica realizada para este material escolhemos as seguintes obras:

1. Lamassu, Assíria, do século 8 a.C. Escultura em calcário, 2- Mahmoud Mukhtar, “O Despertar do Egito”, 1928 Escultura, 3- Franklin Cascaes, Boitatá – 1960 Nanquim sobre papel e colagem, 4- Ji Yong Ho, Lion Woman 1 (Mulher leão 1), 2007. Escultura com tiras de pneus e resina, 5- Walmor Correa, Você que faz versos, 2011. Taxidermia e técnicas diversas.



Ilustração 2 - Prancha 02

Embora tenhamos escolhido três esculturas, entre cinco técnicas diferenciadas, existe uma diversidade de materiais presentes na feitura das esculturas que amplia o contato com a relação passado – presente que pode propiciar uma boa reflexão em sala de aula.

Os conceitos de contemporaneidade, rios Tigre e Eufrates, Sumérios, Assírios e Babilônios, papel do artesão, escultura, flora e fauna, citação e apropriação são os termos em destaque para propor portas abertas para a fricção com as demais áreas do conhecimento. É a partir desses conceitos que os conteúdos estão impregnados no material.

4. Considerações finais

O Projeto “Laptop na Escola” apresenta alguns dados já recolhidos, um deles diz respeito ao pouco número de professores efetivos formados em artes nas escolas públicas.

A falta de professores de artes nas escolas é confirmada pelos dados do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira- INEP. Na Região Sul, foi constatado um número inferior de professores da área de Arte com formação superior em relação aos professores de outras áreas. Segundo a estatística que apresenta o *número de professores do ensino fundamental com formação superior, segundo a área de formação, em 2009*, existem 5.418 professores de Arte, 11.601 de Ciências, 26.796 de Humanidades e Letras e 7.844 de Matemática e Estatística. Desta maneira podemos perceber a falta de professores de Arte nas escolas em relação aos professores de outras disciplinas.

Os professores tiveram a oportunidade de participar de um encontro presencial tendo como foco a formação dos mesmos preparando-os para desenvolver a pesquisa nos

seus aspectos de inserção na tecnologia. Esta ação possibilitou o esclarecimento do uso das ferramentas da plataforma do Moodle e da reflexão sobre temas voltados para o uso de imagens no campo das artes visuais. Os temas das oficinas e palestras permearam a arte contemporânea, as estratégias didáticas voltadas para as séries iniciais, a imagem no âmbito artístico e documental, assim como o material pedagógico elaborado pela equipe do projeto fornecido na plataforma Moodle. Nas cidades que haviam espaços culturais estruturados como Curitiba e Porto Alegre, os professores tiveram a oportunidade de desfrutar de visitas mediadas por educadores especializados. Estas práticas de interação com espaços culturais estimula os professores a desenvolverem ações educativas para além da sala de aula.

Iniciamos o cadastramento dos professores e seus alunos a partir do estado de Santa Catarina, sendo assim, já é possível relatar alguns dados e resultados da participação dos professores. Os dados dos estados do Paraná e Rio Grande do Sul encontram-se em fase de sistematização. Os materiais didáticos criados para os professores participantes do projeto propõem diálogos entre as diversas obras de arte, instigam as conversas entre distintas disciplinas do currículo escolar, convidam a pesquisa e ao aprofundamento dos temas. Podemos dizer que a equipe para criar os materiais observou diversas fontes que tratam de questões que permeiam a prática pedagógica atualmente, além disso, levou em consideração o contexto dos professores participantes, e coletou as imagens em uma pesquisa que exigiu organização, contextualização, embasamento teórico, como se fosse a montagem de uma grande exposição que acontece virtualmente.

Vale destacar que a realidade dos computadores utilizados no PROUCA nos fez limitar as potencialidades do material. Sua apresentação que ocorre virtualmente foi realizada em forma de pranchas embora o ambiente virtual possibilitasse a construção de um artefato interativo com diversidade de links. Poderíamos igualmente propor uma sonoridade para os materiais, bem como, criar possibilidades de que o próprio professor desse andamento ao material propondo novos usos, imagens e soluções. Embora o material ainda não ofereça essa capacidade de incorporar as ideias dos professores, o ambiente virtual possibilita evidenciar a contribuição dos professores. Essas contribuições nos possibilitarão, reformar os já existentes e propor novos materiais.

Esperamos que ao final do projeto os materiais didáticos tenham sido veículo de reflexão e aprendizagem para a equipe que produziu, para os professores de artes envolvidos no projeto e seus alunos.

Referências

AFMA – Animais fantásticos no mundo da Arte. In.: *Material didático projeto LapTop na escola*. Prancha 02. Florianópolis, UDESC, 2012 (material restrito).

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte: anos 80 e novos tempos*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

COUTINHO, Rejane Galvão. Desenhar materiais para educadores: uma experiência e desafio. In: *Diálogos entre arte e público*. Cadernos de textos, 2008.

EGAN, K. Por que a imaginação é importante na educação? In.: FRITZEN, C. e CABRAL, G. da S. *Infância, imaginação e educação em debate*. Campinas, SP: Papirus, 2007.

MARASCHIN, C. e SILVA, C. A. B. Vídeo Game: imagem, ação e invenção. In.: TITTONI, J. e ZANELLA, A. V. (Org.). *Imagens no Pesquisar: experiências*. Porto Alegre: Ed. Dom Quixote, 2011. 193-210.

MARTINS, Mirian Celeste (Org.). *Mediação: provocações estéticas*. São Paulo: USP, Instituto de Artes, Pós Graduação, v.1, n.1, out., 2005.

ORLOSKI, Christiane de Souza Coutinho e COUTINHO, Rejane Galvão. Considerações de educadores sobre a função do design em materiais educativos. In: RAMALHO, Sandra Regina e OLIVEIRA, Sandra Marcowick (Orgs). *Anais do 16º Encontro Nacional da ANPAP*. Florianópolis: UDESC, 2007.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Fruir, contextualizar e experimentar como possível estratégia básica para investigação e possibilidade no ensino da Arte: o contemporâneo de vinte anos. In: BARBOSA, Ana Mae e CUNHA, Fernanda Pereira da (Orgs.). *Abordagem Triangular: no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Ed. Cortez, 2010.

UCA. Ministério da Educação. Disponível em: <<http://www.uca.gov.br/institucional/projetoPiloto.jsp>> Acesso em: 21 de março de 2012.