

USO DA TECNOLOGIA NAS ARTES VISUAIS EM SALA DE AULA

TECHNOLOGY USE IN VISUAL ARTS IN THE CLASSROOM

DOI - <http://dx.doi.org/10.5965/198431781122015141>

Márcia Elena Pinto Couto – UNOCHAPECÓ
Marcela do Prado - UNOCHAPECÓ

RESUMO

Neste artigo compartilham-se algumas experiências referentes às tecnologias em sala de aula, enfatizando o uso da máquina fotográfica no ensino das Artes Visuais. Foram trabalhadas práticas referentes ao assunto em quatro níveis de ensino: educação infantil, ensino fundamental, ensino médio e não formal, no município de Maravilha - SC entre escolas municipal e estaduais. Estas práticas estão presentes como eixo norteador do processo ensino/aprendizagem em arte: visualização, concentração, criatividade no processo artístico do aluno. Desse modo, as tecnologias foram inseridas como ferramenta para o desenvolvimento do trabalho em sala de aula (técnicas de invenção e produção de imagens). Estas experiências serviram para aproximar os alunos das tecnologias em sala de aula. Trabalhar com a fotografia possibilitou aos alunos a redescoberta da luz e luminosidade fazendo com que conseguissem exercitar a expressão e sua criatividade frente ao tema proposto.

PALAVRAS CHAVES: Autorretrato, Body art, Tecnologia na Educação

ABSTRACT

Share this article are some experiences related to technology in the classroom, emphasizing the use of the camera in the teaching of Visual Arts. practices have been worked on the topic in four levels of education: early childhood education, primary education, secondary education and non-formal, in the Wonder-SC municipality between municipal and state schools. These practices are present as a guiding principle of the teaching / learning process in art: visualization, concentration, creativity in the artistic process of the student. Thus, the technologies have been inserted as a tool for development work in the classroom (technical invention and production of images). These experiences served to bring together students of technology in the classroom. Working with photography made it possible for students to rediscover the light and brightness making they could exercise their creativity and expression against the proposed theme.

KEYWORDS: Self Portrait, Body art, Technology in Education

Apresentação

Vive-se em uma sociedade que passa por uma transformação, que pode se chamar de humanização das tecnologias, o que desafia o professor a tornar suas aulas mais dinâmicas através do uso das tecnologias, segundo Diana Domingues (1997).

Deste modo, os profissionais da educação necessitam rever sua metodologia em sala, conseguindo, assim, estimular os alunos à curiosidade e à criatividade, bem como, despertar um olhar mais crítico nas aulas.

Este artigo tem como tema “O uso da tecnologia nas artes visuais em sala de aula”, levando em consideração o cenário atual no Ensino Médio, baseando-se no uso de novas tecnologias no cotidiano dos alunos. A problematização foi pensada em como articular o uso da tecnologia com o ensino e aprendizagem das artes visuais em sala de aula. Tendo como objetivo geral desenvolver novas propostas de trabalho com as tecnologias nas aulas de artes.

A escolha do tema justifica-se porque vive-se em uma era digital em que as tecnologias estão cada vez mais presentes, a escola não pode deixar de aproveitar estas ferramentas nas aulas, agregando mais conhecimento e inovando as aulas de artes, portanto, desenvolvendo no aluno habilidades para se expressar através da tecnologia de forma criativa e autônoma.

Este artigo traz uma reflexão de como usar pedagogicamente dispositivos eletrônicos que os alunos utilizam no seu dia-a-dia, proporcionando um olhar diferente sobre estas ferramentas. Contempla-se um breve histórico da evolução das tecnologias, além de uma contextualização de como desenvolver uma prática diferenciada para as aulas de artes, instigando no aluno a capacidade criadora e a autonomia.

Para aprofundar a prática com a teoria foram realizados estágios em diferentes níveis da Educação, sendo estes, Educação Infantil, que aconteceu no CEI Erica Maldaner, o Ensino Fundamental, na EEB Nossa Senhora da Salete, Ensino Médio, na EEB Nossa Senhora da Salete, e o Não-Formal, no Programa Sócio Educativo (PETI), todos no Município de Maravilha – SC, entre escolas municipais e estaduais, todos os níveis foram ministrados com carga horária de 10 horas.

Nos quatro campos de estágio foram aprofundados assuntos que abrangessem as tecnologias nas aulas de artes, conseqüentemente, foram referenciados artistas que empregam estas ferramentas para criar novas possibilidades para sua produção artística,

foi utilizado como recurso em todos os níveis de ensino a máquina fotográfica como principal instrumento para a realização das propostas práticas.

Esta pesquisa teve embasamento na proposta triangular do ensino da arte de Ana Mae Barbosa, envolvendo contextualização teórica, leitura de imagem e produção artística.

Tecnologia na educação

Breve Histórico

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

Essas e outras iniciativas estão entre as numerosas abordagens em torno da informática nos últimos anos que buscam ressaltar a necessidade de fazer com que o aluno perceba o quanto esta ferramenta é importante para armazenar, buscar e difundir conhecimento. É fato que a informática, assim como as demais tecnologias da informação e comunicação, está largamente inserida no cotidiano das pessoas, nesta perspectiva, a escola não pode ficar à parte disso (CARVALHO, 2010).

Os softwares educacionais são criados para utilização em sala de aula como ferramenta de ensino, eles devem refletir o que é repassado no dia-a-dia, mas para que isso aconteça é necessário que as tecnologias sejam utilizadas como ferramenta educacional (LEITE, 2010).

No Brasil, há muito a ser feito neste quesito da educação, na concepção de Moram (2005, p.12), “[...] hoje temos um número significativo de professores

desenvolvendo projetos e atividades mediados por tecnologias. Mas a maioria das escolas e professores ainda está tateando como utilizá-las adequadamente”.

Há inúmeras possibilidades de utilizar as tecnologias em aula, mas para haver interação é necessário um planejamento melhor das aulas por parte dos professores, direcionado para que os alunos entendam a dinâmica da aula e os objetivos a serem alcançados.

Ao se trabalhar adequadamente com essas novas tecnologias, Kenski constata que:

[...] a aprendizagem pode se dar com o envolvimento integral do indivíduo, isto é, do emocional, do racional, do seu imaginário, do intuitivo, do sensorial em interação, a partir de desafios, da exploração de possibilidades, do assumir de responsabilidades, do criar e do refletir juntos.(KENSKI,1996, p.146).

Atualmente a sociedade é reconhecida como sociedade do conhecimento tecnológico, os alunos são bombardeados por novas informações constantemente, por diversos meios de comunicação, como a televisão, o rádio, a internet, entre outros. No entanto, para que não se perca de vista o entendimento dessas informações, cabe ao educador, segundo Gadotti (2002), selecionar, avaliar, compilar e processar as novas tecnologias para transformar o conhecimento em algo válido, relevante para o desenvolvimento do aluno.

Linguagens artísticas: autorretrato, *Body Art* e xerografia

Para introduzir as tecnologias nos conteúdos em sala de aula buscou-se trabalhar com diferentes temas, entre os diversos que existem, o escolhido foi autorretrato, *Body Art* e xerografia. O autorretrato faz parte da história da arte desde a pré-história, com o decorrer do tempo sofreu inúmeras mudanças e hoje os artistas buscam dar ênfase à fotografia como principal ferramenta para realizar suas produções. A *Body Art* surgiu juntamente com outras linguagens em destaque na arte contemporânea, em que os artistas fazem o uso do corpo para realizar suas produções, e o que permanece para memória são as fotografias, estas que vão para as exposições. A xerografia trata de produções desenvolvidas através do xerox do corpo.

Autorretrato

O autorretrato foi a forma do artista se manifestar através de pintura, bem como expressar sua identidade desde a pré-história até os dias atuais. Segundo Canton (2004, p. 5), "o autorretrato sempre acompanhou a ser humano em seu desejo de deixar uma marca de sua própria imagem, mesmo depois da passagem da sua vida". Ainda conforme a autora o autorretrato tornou -se popular na época do renascimento (século XV a XII).

Para relembrar a história do autorretrato, será discutido Van Gogh, um artista que teve destaque em suas pinturas sobre o tema supracitado. Com base no livro Coleção Grandes Mestres, de Luzzati e Silvério (2011), uma das obras mais reconhecidas de Vincent Van Gogh, é o "**Auto-retrato com a Orelha Cortada**", de 1888. Neste mesmo ano, o renomado artista foi morar na cidade Arles (França) seu objetivo era criar uma colônia de artistas, e assim começar a pintar pessoas e paisagens aproveitando mais a claridade direta. Para realizar seu sonho conseguiu uma pequena casa, e foi atrás de outros artistas, foi assim que conheceu o artista francês Paul Gauguin que na época estava morando em Paris.

Segundo Luzzati e Silvério (2011), Van Gogh vê no autorretrato uma forma de autoconhecimento. Em suas obras apresenta sua emoção em variados períodos de sua vida, seus quadros são um dos conjuntos de pinturas mais angustiantes da história da arte.

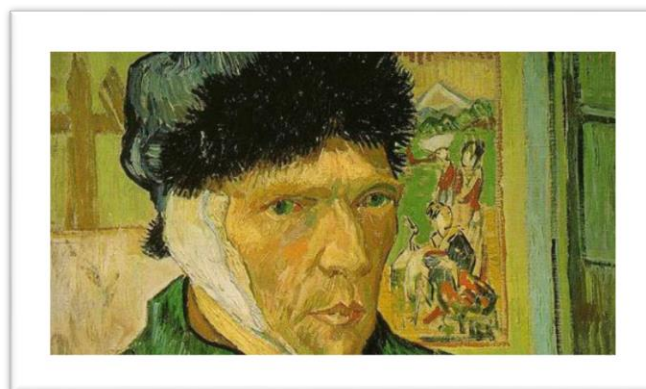


Figura 1 -"Auto-retrato com a orelha cortada", Vincent Van Gogh, óleo sobre tela, 60x49, jan. 1889
Fonte: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh>. Acesso em: 12 out. 2015.

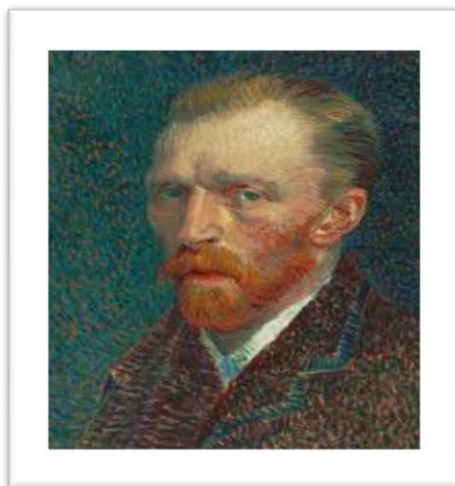


Figura 2 –“Auto-Retrato”, Van Gogh, óleo sobre cartão, 1888-7
Fonte: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh>. Acesso em: 12 out. 2015.

Body Art e Xerografia

Segundo Graça Proença (2011), o modernismo abrange várias linguagens artísticas desde o século XIX aos anos 60, após esta época as tendências artísticas foram chamadas de Pós-Modernismo. Entre as várias tendências pode-se destacar o Happening, a Arte Conceitual, Arte por Computador, Minimal Art e a *Body Art*.

A *Body Art* é uma forma de expressar através do corpo críticas, preconceitos da sociedade. Com base em Archer (2001), pode-se afirmar que é uma linguagem artística da arte contemporânea, iniciada nos anos 60, com artistas utilizando seu corpo como forma de expressar seus sentimentos e angústia. Neste período os artistas não tinham medo de sentir dor e acreditavam que valia tudo pela arte, até mesmo mutilações. A *Body Art* chegou no Brasil na década de 90, sendo um dos principais meios de expressar a arte corporal a cultura do carnaval, valendo-se de várias técnicas, como pinturas, tatuagens e danças, entre outras.

De acordo com Cauduro (2012, p. 34), o corpo é atualmente uma identidade provisória, ou seja, ao mesmo tempo em que busca se redefinir pelos padrões impostos pela sociedade e principalmente pela mídia, ele o modifica de maneira a se tornar único e atualizado.

A *Body Art* consegue trazer o pensamento crítico do público através de suas obras, desafiando uma análise da sociedade em geral. Audrian Cassanelli, artista

regional que reside em Nova Erechim-SC, expressa através do seu corpo uma crítica sobre a Religião, Casamento, Sexualidade e Morte; seu trabalho mostra algumas experiências do corpo por meio de formatos e edificações diferentes, o artista propõe habilidade renovada entre os seres vivos (ACOSTA, 2014).

Segundo Audrian Cassanelli (ACOSTA, 2014)

O sentimento de transcendência perpassa por muitas destas imagens, trazendo novos ares no modo de tratar das experiências profundas do ser com seus antepassados, com seus deuses. Penso estas imagens como novas composições sobre a relação do corpo (ser, como um todo) e a experiência que existe além dele – a respeito desta habitação passageira. Proposta formal que anuncia o sentimento contemporâneo de reafirmar, citar, reviver, de alguma forma, os mitos de criação.¹

Desta maneira, artistas contemporâneos excedem os perímetros das telas e opiniões de arte ao escolher uma forma diferenciada para expressar artisticamente suas perdas. Audrian utiliza seu próprio corpo para expressar o que sente e dar vida ao que pensa, sobre essa escolha o artista comenta, “eu escolhi usar meu próprio corpo porque através dele consigo expressar exatamente o que eu quero, o que algumas vezes, quando utilizo outra pessoa, não funciona tão bem”(BALBINOT, 2014)². Cassanelli acrescenta que não é um favor que se faz ao artista quando se seleciona suas obras para expor “é uma troca, a cidade ganha em cultura, nós ganhamos em experiência” (BALBINOT, 2014)³.

¹ Texto de Antonio Dante Acosta. O artista plástico Audrian Cassanelli. Disponível em: <<https://www.unochapeco.edu.br/biblioteca/noticias/exposicao-deo-ignoto>>. Acesso em: 10 jan. 2016.

² Por Elizabeth Luiza Balbinot. Arte com o próprio corpo. Disponível em: <https://setimojornalismo.wordpress.com/2014/05/20/arte-com-o-proprio-corpo/>. Acesso em: 15 jul. 2015.

³ Idem.

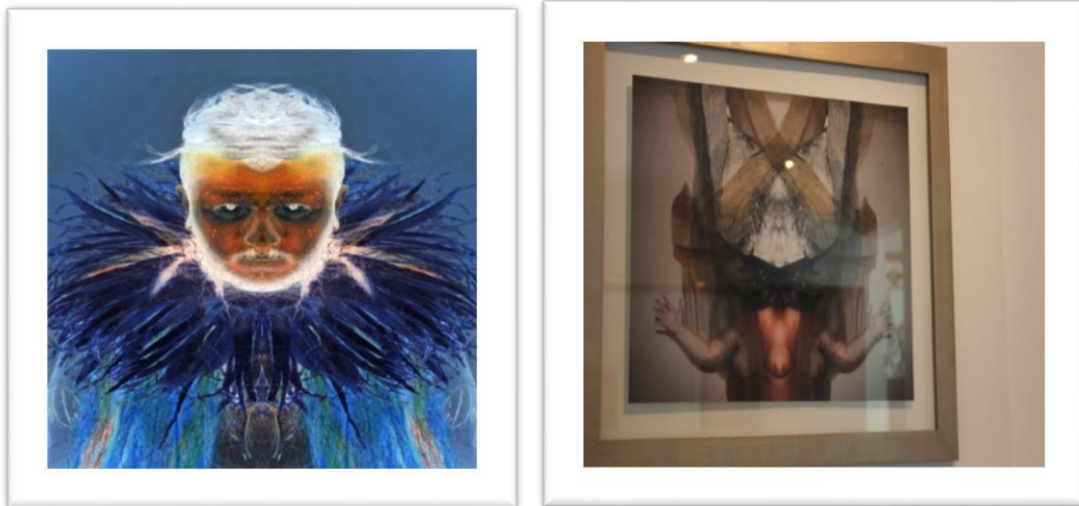


Figura 3 – Obras de Audrian Cassanelli

Fonte: Disponível em: <<https://www.unochapeco.edu.br/biblioteca/noticias/exposicao-deo-ignoto>>. Acesso em: 10 jan. 2016.

Metodologia e as Novas Tecnologias

Na Constituição Federal há um capítulo destinado à ciência e à tecnologia que está incluso no princípio da ordem social, ou seja, pode-se perceber que o desenvolvimento tecnológico está ligado ao conforto social, assim sendo, ao bem comum (EDSON, 2011).

Todavia, a realidade se mostra divergente, o que se observa é a exclusão digital, que pode ser vista como um aspecto da exclusão social. Nem todos os indivíduos têm condições financeiras para acompanhar os progressos tecnológicos, o que atrapalha também o aprendizado (MARTINS, 2014).

A educação aparece como ferramenta principal para a formação de indivíduos mais conscientes, participativos e mais bem habilitados profissionalmente. Desse modo, cabe refletir sobre a inclusão das tecnologias na sociedade contemporânea e como isso reflete no espaço escolar, as quais, se bem utilizadas, alcançam resultados sugestivos e fortalecem o comprometimento da renovação e ressignificação das metodologias pedagógicas de sala de aula (TAJRA, 2000).

No atual panorama, repleto de mudanças, a imagem do educador como mediador do conhecimento torna-se, gradativamente, obsoleta. Com o uso das novas tecnologias

todos são convidados a buscar meios para desenvolver o conhecimento, a participação, tanto do educador quanto dos alunos, nesse processo é fundamental (IVANOFF; CÂMARA, 2010).

Segundo Ivanoff e Câmara (2010), o professor do futuro deve promover a integração das disciplinas por meio de materiais de apoio para melhor aproveitamento dos alunos, como a promoção do melhor uso dos recursos existentes para pesquisa extraclasse, como biblioteca e laboratórios de informática. O educador deve estar constantemente em busca de conhecimento sobre o uso das tecnologias e como podem ser aproveitadas em sua prática docente, já que a maioria dos estudantes chega à escola com alguma bagagem de informação, por vezes, bem maior que a do próprio educador.

As tecnologias podem ser utilizadas como recurso pedagógico de qualidade na metodologia educacional, através de um bom planejamento, os recursos e as melhorias no campo da informática podem ser usados de forma consciente, dinâmica e crítica.

Entretanto, tem de se observar que a inserção da tecnologia na escola deve envolver toda a comunidade escolar, que necessita discutir e determinar como será o emprego da informática na escola e qual seu objetivo geral, ponderando os interesses e as reivindicações do grupo e da sociedade.

A importância da utilização da tecnologia computacional na área educacional é indiscutível e necessária, seja no sentido pedagógico, seja no sentido social. Não cabe mais à escola preparar o aluno apenas nas habilidades de linguística e lógica-matemática, apresentar o conhecimento dividido em partes, fazer do professoro grande detentor de todo o conhecimento e valorizar apenas a memorização. Hoje, com o novo conceito de inteligência, em que podemos desenvolver as pessoas em suas diversas habilidades, o computador aparece num momento bastante oportuno, inclusive para facilitar o desenvolvimento dessas habilidades – lógica-matemática, linguística, interpessoal, intrapessoal, espacial, musical, corpo-cenestésica, naturista e pictórica. (TAJRA, 2000, p. 59).

A informática pode ser um extraordinário recurso pedagógico a ser explorado por professores e alunos quando utilizada de forma apropriada e organizada. Insiste-se, assim, na importância da definição de objetivos que devem fazer parte da elaboração do projeto pedagógico da escola, que reflitam sua importância, assim como seus interesses

e necessidades locais, para que a socialização e integração dos recursos tecnológicos no processo educacional possa se dar de forma positiva e eficaz.

Planejar atividades que envolvam as tecnologias não é trabalho fácil, pois, numa mesma turma, pode-se deparar com graus de conhecimento e de assimilações tecnológicas bem diversas.

Tecnologia como recurso pedagógico

No século XXI a sociedade passou por um processo de transformação tecnológica, cada vez mais presente no cenário atual em escolas, famílias, entre outros. Neste cenário, é oportuno aperfeiçoar as aulas de artes, já que os alunos muitas vezes as avaliam como monótonas. Com a inclusão das tecnologias nas aulas pode-se criar e dinamizar as propostas práticas utilizando-as como recurso pedagógico.

Hoje existem softwares que fazem edição de fotos, charges, animações, entre outros, que podem ser utilizados em aula, assim sendo, o aluno conseguirá ampliar seus traços, que propiciam atividades práticas. Compete ao educador saber utilizar estas tecnologias de modo mais eficaz, tornando as aulas de artes mais ousadas, atrativas, contemporâneas (DOMINGUES, 1997).

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

Partindo dessa perspectiva, de que as tecnologias são parte indissociável da vida das pessoas, o objetivo de trazer para sala de aula a inclusão digital visa a motivar, familiarizar e organizar os meios tecnológicos para serem utilizados, assim como todos os aparelhos e recursos disponíveis pelos meios de comunicação. A intenção é levar os alunos e os educadores a pensar sobre o valor das tecnologias nos dias atuais e também os conflitos que trazem para a sociedade (LEITE, 2010).

Sabe-se que cada aluno tem necessidades específicas e, por isso, a utilização de jogos e atividades lúdicas pode contribuir para o desenvolvimento dos conteúdos que o professor planejou para as aulas de Artes. Assim, o professor tem de inovar e ser criativo, incluindo as novas linguagens da mídia em sala.

Uma pesquisa apresentada por Fernandes et al. (2008) traz o professor como atuante funcional na prática das tecnologias na escola.

A comunicação entre os educadores, escola, pais, especialistas, membros da comunidade e de outras organizações; dar subsídios para a tomada de decisões, a partir da criação de um fluxo de informações e troca de experiências; produzir atividades colaborativas que permitam o enfrentamento de problemas da realidade escolar. (ALMEIDA; MENEZES, apud FERNANDES et al., 2008).

Pode-se dizer que quando os meios tecnológicos são oferecidos ao docente ele tende a fazer uma avaliação sobre a forma como estes novos recursos podem auxiliar a atingir suas metas em sala de aula.

Portanto, é importante que as tecnologias sejam oferecidas ao professor em formato contextualizado e expressivo, de forma prática, fazendo com que ele veja como estão incluídas em seu meio, tendo como finalidade na escola a participação, a socialização e a cooperação na aprendizagem dos alunos. “As expectativas mais presentes recomendam a precisão da formação continuada de professores de forma contínua, contextualizada nos métodos e retornadas ao desenvolvimento de um profissional reflexivo”(NÓVOA, 1999; ZEICHNER, 1993; PÉREZ GÓMEZ, 2002; TARDIF, 2002 apud FERNANDES et al., 2008).

A construção do conhecimento pode ser analisada a partir conscientização sobre o uso dos recursos tecnológicos na disciplina de Artes, contribuindo, assim, para que a qualidade do ensino melhore e também inclua socialmente os alunos. As tecnologias educacionais possuem uma grande potencialidade de promover e ativar o processo de ensino-aprendizagem, e os professores precisam se valer destas ferramentas para que a aprendizagem seja verdadeiramente mais intensificada, colaborativa, interagindo efetivamente com o que se passa dentro da escola e o que está fora da escola (DOMINGUES, 1997).

É importante observar que alguns dos desafios criados pelas novas tecnologias estão fora do alcance do professor, como possibilitar a inclusão tecnológica dos alunos, conservar o ambiente tecnológico em funcionamento e manter o investimento em tecnologias. Esse é um papel que cabe ao Estado e às instituições de ensino (CARVALHO; IVANOFF, 2010).

Segundo Leite et al. (2010), deve-se refletir sobre pontos positivos e negativos das novas tecnologias, fazendo com que o professor e o aluno possam, de uma forma melhorada, olhar as transformações que estão acontecendo a cada dia em seu entorno. Nota-se que os educandos estão cada vez mais ativos e exigentes, essa é mais uma razão para o profissional da educação começar a repensar, refletir, analisar sua metodologia, sendo que o educador deve estar sempre um passo a frente do aluno.

Relatório e análise da prática

A docência do estágio no ensino médio realizou-se do dia 3 de junho a 8 de julho de 2015, no turno noturno com a turma da 4ª série do Ensino Médio Magistério.

O período de estágio foi baseado em uma prática pedagógica fundamentada em uma pedagogia construtivista, cujo objetivo é mostrar aos alunos(as) que pode-se descobrir todas as possibilidades do corpo nos diferentes espaços, e, por meio disto, ampliar as habilidades de observação, o pensar e o criar. As atividades aplicadas foram pensadas em uma metodologia diversificada, buscando preparar os alunos para conhecer e se apropriar do seu próprio corpo, desafiando a escola a oferecer possibilidades para que os alunos possam, através da arte, se manifestar, trazendo informações para contextualizar com a prática, instigando a curiosidade, a capacidade crítica e a autonomia.

Primeira, segunda e terceira aula:

O tema proposto para a realização do estágio foi tecnologia nas artes: o uso em sala de aula, com ênfase na máquina fotográfica. Dentre várias atividades desenvolvidas no estágio a prática de maior relevância foi a *Body Art*, houve uma conversa sobre o projeto desenvolvido, onde foi indagado aos alunos sobre o entendimento deles sobre o tema abordado, foi gratificante, pois, a partir da fala dos mesmos, foi possível inserir o tema, os alunos interagiram demonstrando interesse, a turma era participativa, contribuindo, assim, para o fortalecimento do tema abordado, também levando em consideração que o assunto era totalmente novo para eles.

Para instigar a curiosidade sobre o tema abordado foi perguntado aos alunos qual parte do seu corpo eles mais gostavam e o que sentiam pela parte escolhida, a pergunta que embasou a proposta prática foi se eles utilizariam seu corpo como forma de demonstrar a arte. Foi discutido que através do seu corpo poderiam fazer crítica à sociedade, como família, preconceito, entre outros temas polêmicos; percebeu-se que os alunos são bastante críticos em um debate aprofundado.

Na sequência foi introduzida uma dinâmica denominada “Construção do Rosto”, foi solicitado aos alunos que sentassem em círculo, **cada aluno recebeu** uma folha de papel sulfite e giz de cera, em seguida, deveriam desenhar o seguinte: uma sobancelha somente, passar a folha de papel para a pessoa da direita e pegar a folha da esquerda, desenhar um olho, passar novamente, desenhar o outro olho, passar à direita e completar todo o rosto com cada pessoa colocando uma parte (boca, nariz, queixo, orelhas, cabelos).

Quando terminaram o rosto, cada aluno contemplou o desenho e teve que dar personalidade ao rosto, colocando nele seus traços pessoais.

As dinâmicas possibilitam vivências, que ao serem refletidas e partilhadas gestam um aprendizado pessoal e grupal libertado, possibilitando, dentre outras coisas: Desenvolvimento da consciência crítica; Sistematização de conteúdos, sentimentos e experiências; construção coletiva do saber; exercício de escuta e acolhida do outro como ser diferente; autoconhecimento como ser único e social. (MINICUCCI, 2007).

Dando sequência ao que foi solicitado que cada aluno expressasse oralmente que sentimentos que vieram à sua mente no momento em que desenhava, na ocasião foi

dado ênfase sobre a importância do corpo e que pode ser utilizado para o fazer artístico, podendo desenvolver crítica negativa a algo que não concorda, ou algo positivo.

Entretanto, [...] o acesso à educação escolar não é garantia de desenvolvimento do pensamento teórico, pois depende da lógica que fundamenta o conteúdo e os métodos de ensino. O modo de organização do ensino, a lógica considerada no desenvolvimento dos conceitos, interfere no tipo de pensamento que os estudantes desenvolvem. (DAVIDOV, 1982, p. 39).

Assim, pode-se considerar a importância do conhecimento dos educandos no decorrer das aulas, com troca de ideias, como ocorreu durante a dinâmica, em que os educandos tiveram a oportunidade de compartilhar esse momento.



Figura 4 - Atividade dinâmica Construção do rosto
Fonte: arquivo pessoal



Figura 5 - Painel com os rostos que a turma desenhou coletivamente
Fonte: arquivo pessoal

A proposta prática foi contemplada com base nos pressupostos pedagógicos assumidos pela Proposta Curricular de Santa Catarina, com a abordagem histórico-cultural, onde a escola é lugar de intervenção cultural para a formação cognitiva, afetiva e ética, não simplesmente voltada à obtenção de conhecimentos, mas também ao desenvolvimento de valores humanos, qualificações práticas e críticas.

Nesse contexto, o aprofundamento dos princípios teórico-metodológicos constitui um exercício cotidiano da prática pedagógica, que possibilita compreender o conhecimento científico, fruto das relações humanas no contexto social, político e econômico, exigindo do educador uma constante reflexão e aprofundamento sobre esses conhecimentos na prática pedagógica. (SANTA CATARINA, 2005, p. 17).

Com esta atividade pode-se conhecer melhor os alunos e seu entendimento sobre *Body Art*, assim o tema foi explorado de forma participativa, valorizando o conhecimento prévio dos alunos.

Após a dinâmica foram disponibilizados slides referentes ao tema *Body Art*. conforme os slides foram sendo mostrados, os alunos participavam, mostrando muito interesse pelo tema, foram mostradas algumas imagens de Hudinilson JR., Lygia Clark, entre outros, que trabalham com a abordagem sobre *Body Art*, com as imagens expostas os alunos conseguiam visualizar e tirar suas conclusões.

Ao término da aula pode-se ter a certeza de ter contribuído com uma metodologia que leva em conta toda a experiência do educando, facilitando o aprendizado.

Quarta, quinta e sexta aulas:

A aula foi iniciada relembrando com os alunos o tema estudado na aula anterior, o objetivo era desafiar os mesmos para que lembrassem o conteúdo. Posteriormente a esse momento, foi dada sequência ao tema iniciado na aula anterior: *Body Art*, através de explicação oral e slides mostrando textos e imagens sobre o assunto.

Começou-se explicando sobre o tema e mostrando imagens de artistas, os alunos gostaram e contribuíram, pois este tema é contemporâneo e bastante polêmico, o que faz pensar em vários aspectos, como sociedade, corpo, entre outros. Esse momento foi bom, os alunos participaram de forma construtiva e tiveram um entrosamento satisfatório sobre o tema.

Depois da explicação e exposição do assunto foi disponibilizado aos alunos um texto reflexivo sobre *Body Art ou Arte do corpo*, os alunos leram individualmente e depois fizeram uma análise crítica sobre o tema estudado, esta atividade foi desenvolvida em dupla, fazendo com que ampliassem a discussão e troca de ideias sobre o assunto.



Figura 6 - Estudando o texto
Fonte: arquivo pessoal.

A atividade foi positiva, após a análise construída foi perguntado aos alunos se teriam ficado com dúvida, alguns contribuíram dizendo que o texto ajudou e facilitou o entendimento sobre o assunto, e continuaram levantado alguns pontos polêmicos, os quais se conseguiu esclarecer, a ideia não era fazer com que o aluno concordasse com esta expressão artística, mas fazer com que refletisse de forma crítica, houve a certeza do entendimento dos alunos sobre o assunto abordado.

Após este momento, seguiu-se uma apresentação sobre o artista contemporâneo regional Audrian Cassanelli, de Nova Erechim – SC, que despertou o interesse e a curiosidade dos alunos. Cassanelli tem 24 anos e é ele próprio que faz seus trabalhos, pois é muito exigente.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998, p. 44):

Ensinar arte em consonância com os modos de aprendizagem do aluno significa não isolar a escola da informação social e, ao mesmo tempo, garantir ao aluno a liberdade de imaginar e edificar propostas artísticas pessoais ou grupais. Nesse contexto, o aluno aprende com prazer a investigar e compartilhar sua aprendizagem com colegas e outras pessoas, ao relacionar o que aprende na escola com o que se passa na vida social de sua comunidade e de outras.

Com o intuito de os alunos conhecerem e vivenciarem o artista regional, foram mostradas fotos de algumas de suas obras. Os alunos acharam o artista “misterioso”, pois algumas obras dele são muito autênticas.

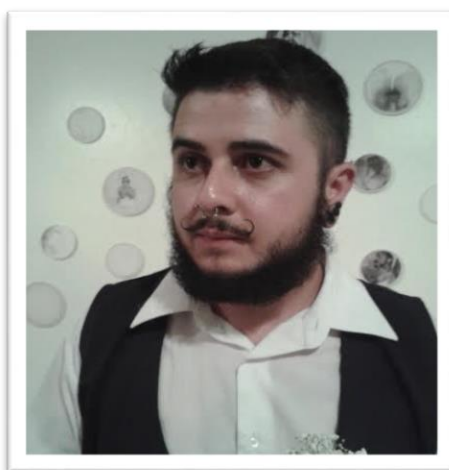


Figura 7 - Artista Regional Audrian Cassanelli
Fonte: acervo do artista.



Figura 8 - Obras de Audrian Cassanelli
Fonte: acervo do artista.

Esse momento foi positivo, pois os alunos ficaram muito curiosos em saber mais sobre este artista da região, alguns perguntaram se teria como conhecê-lo pessoalmente, e foram incentivados para que o adicionassem nas redes sociais. A cada obra apresentada aumentava a curiosidade deles sobre o artista, surgiram algumas perguntas que puderam ser esclarecidas no momento.

Ao término das atividades teóricas, a turma partiu para a prática, foi explicado que iriam utilizar a máquina que na aula anterior foi pedido para quem tivesse em casa trouxesse para agilizar a proposta, foi pedido para que os alunos tirassem fotos de partes do corpo que mais lhes chamavam a atenção ou que eles mais gostavam, esta atividade foi realizada individualmente.

Os alunos teriam que tirar cinco fotos de partes de seu corpo. O tema sugerido foi Educação e Família.

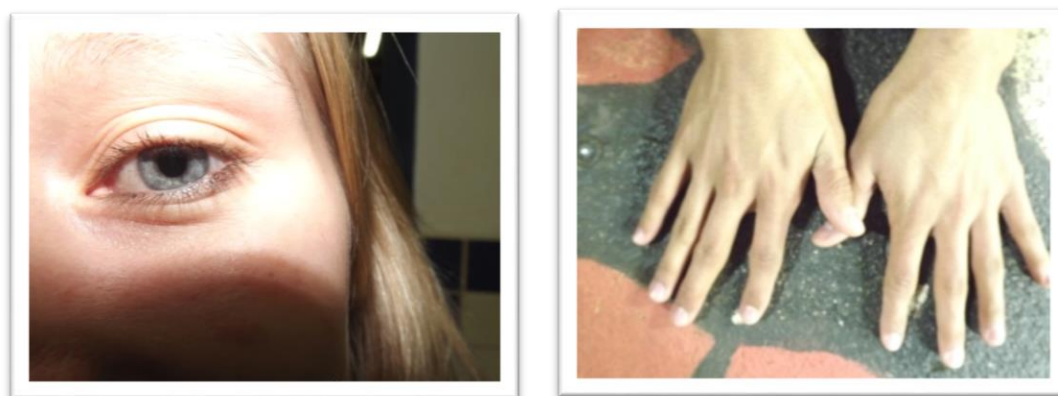


Figura 9 - Fotos de partes do corpo dos alunos
Fonte: arquivo pessoal.

Esta atividade foi satisfatória, pois o momento de tirar as fotos foi importante para que os alunos realmente valorizassem seu corpo, os mesmos se empenharam em tirar as fotos. Na sequência foram encaminhados para o laboratório de informática para poder baixar as fotos, cada aluno imprimiu cinco fotos. Como tinham estudado anteriormente sobre alguns artistas que trabalham com o corpo, entre eles Hudinilson, um artista considerado multimídia porque experimenta múltiplas expressões artísticas, como desenho, pintura, mail-art (arte postal), grafite, xerografia (arte xerox), performance e intervenções urbanas, uma das expressões do artista apropriada para a

realização do trabalho foi a xerografia, foi pedido para que os alunos desenvolvessem suas propostas tendo como tema Educação e Família.



Figura 10- Artista Hudinilson Urbano Júnior

Fonte: Disponível em: <http://www.tyrannusmelancholicus.com.br/noticias/3775/36-trabalhos-de-hudinilson-no-mac-sp>. Acesso em: 16 jan. 2016.



Figura 11: Obras do artista Hudinilson

Fonte: Disponível em: <http://www.tyrannusmelancholicus.com.br/noticias/3775/36-trabalhos-de-hudinilson-no-mac-sp>. Acesso em: 16 jan. 2016.

Com as fotos impressas foi disponibilizado todo o material que precisavam como: cartolina, lápis de cor, lã, tinta, cola, cola relevo e papel colorido. Os alunos trabalharam com entusiasmo e harmonia, estavam empolgados com a proposta, enquanto trabalhavam foram disponibilizadas algumas músicas da cantora Ana Carolina e Toquinho, que ajudaram para ter um ambiente mais tranquilo.

Para estimular os alunos em suas produções, além de todas as discussões em torno do tema, foi pedido para que pensassem em algo que lhes chama a atenção, tanto na educação quanto em sua família, o objetivo foi instigar o aluno a pensar realmente no meio em que está inserido, trazendo para dentro de seus trabalhos o realmente sente.

Enquanto realizaram as atividades os educandos puderam expressar suas opiniões e tirar possíveis dúvidas, evidenciando o interesse pelo tema abordado.



Figura 22 - Criação das obras a partir de fotos tiradas do seu corpo
Fonte. Arquivo pessoal.

Sétima, oitava, nona e décima aulas:

A aula iniciou com a proposta de finalizar os trabalhos, mas, antes de começar as apresentações foi realizado oralmente um mapa conceitual, o objetivo era fazer com que os alunos se concentrassem e buscassem todas as atividades até então desenvolvidas, foi interessante, pois, fazer com que os alunos falem sobre as atividades já realizadas mostrou como eles gostaram do tema e a importância deste fez com que tivessem um pensamento crítico perante a *Body Art*.

Dando sequência, foram iniciadas as apresentações, os alunos partiram do tema Educação ou Família, foi um momento muito interessante e expressivo, houve alunos que se emocionaram apresentando porque realmente vivenciaram a criação das obras. O resultado da atividade propiciou aos alunos a visão de que, a partir do seu corpo, podem falar das opiniões sobre situações que vivenciam nos seus meios.



Figura 23 - Apresentação dos trabalhos
Fonte arquivo pessoal.

Esta atividade mostrou o entrosamento da turma com o tema estudado, bem como o sentimento que feito a tona, segundo alguns depoimentos de alunos, os quais puderam perceber que quando pensam ou falam a respeito do corpo nem sempre dão a devida importância, mas quando começam a desenvolver a proposta a partir destes temas que vivenciam no cotidiano das escolas e famílias, por isso o sentimento, as lágrimas, foram verdadeiros porque mexeu com a realidade social de cada um.

Ao término das atividades, foi realizada uma exposição em um dos murais da escola. Foi interessante a exposição porque enquanto os alunos ajudavam a montar passaram alguns colegas e perguntaram sobre o que era, então houve um momento de troca de conhecimento entre outras turmas da escola. A realização da exposição teve como objetivo motivá-los perante suas criações.

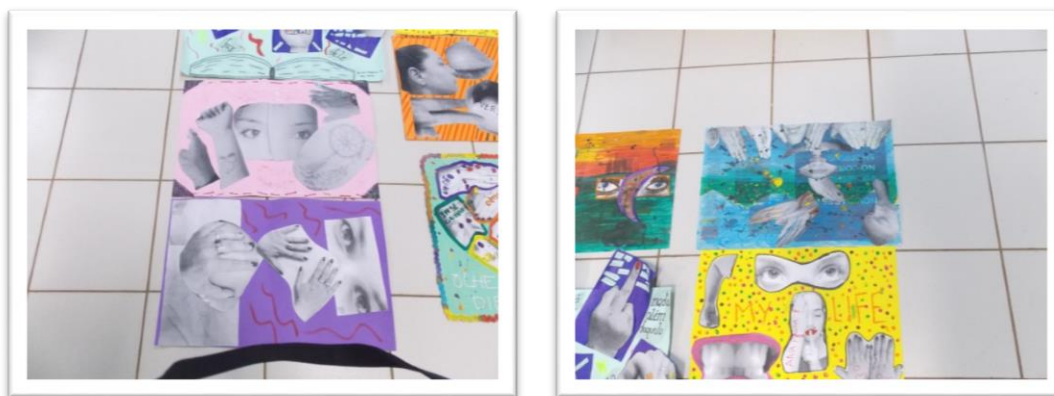


Figura 24 - Exposição dos trabalhos dos alunos
Fonte arquivo pessoal.

Compreendeu-se, assim, que o tema aplicado foi muito positivo, as atividades, tanto teórica quanto prática, foram realizadas com empenho, capacidade criadora e interesse, tornando o ensino-aprendizado favorável.

Considerações finais

A docência contribuiu para aprofundar os conhecimentos referentes ao tema proposto, bem como propiciar ao aluno novas experiências utilizando as tecnologias para aprimorar seu processo de ensino-aprendizagem, proporcionando-os o lugar de sujeito ativo de uma sociedade, que constrói sua aprendizagem através de diferentes linguagens.

A partir da pesquisa sobre as tecnologias em artes, observou-se que é de fundamental importância instigar os educandos a ter o conhecimento e valorizar as tecnologias para o aprendizado, possibilitando a ampliação da compreensão. Portanto, estas informações podem enriquecer de forma expressiva, estimulando sua comunicação, a criatividade e o aumentando a capacidade crítica.

Convivendo com alunos no período de estágio pode-se perceber o quanto gostaram e apreciaram as atividades propostas, pois foi possível sentir suas dificuldades, seus anseios e detectar vários pontos positivos e negativos que, com certeza, somaram para a formação profissional.

Sendo assim, o término do estágio foi gratificante, pois conseguir alcançar os objetivos de contribuir para uma aprendizagem de qualidade e que valorize as tecnologias nas aulas de artes. Propiciando ao aluno um mundo de novas possibilidades, novos conhecimentos, no qual não permanecem fronteiras, um universo que possibilite novas transformações a cada dia, cabendo ao educador buscar estas transformações junto à escola para propiciar aos alunos conceitos e definições melhores através das tecnologias.

Referências

ACOSTA, Antonio Dant. **O artista plástico Audrian Cassanelli**. Disponível em: <<https://www.unochapeco.edu.br/biblioteca/noticias/exposicao-deo-ignoto>>. Acesso em: 10 jan. 2016

ANTUNES, Celso. **Educação infantil, prioridade imprescindível**. 5.ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Da atuação à formação de professores. In: BRASIL. Secretaria de Educação a Distância. **Salto para o futuro: TV e informática na educação**. Brasília: Ministério da Educação, 1998. (Série de Estudos Educação a Distância).

ARCHER, Michel. **Arte Contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BALBINOT, Elizabeth Luiza. **Arte com o próprio corpo**. Disponível em: <https://setimojornalismo.wordpress.com/2014/.../arte-com-o-proprio-cor>. Acesso em: 15 jul. 2015.

BARBOSA, A. M. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: _____. (Org.). **Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005. Cap. 2. p. 98-112.

BATISTA, E. M.; GOBARA, S. T. As concepções de professores de um curso à distância sobre o papel do fórum on-line. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 87, n. 216, p. 249-61, ago. 2006.

BLACKBOARD. **Uso da tecnologia em sala de aula desperta interesse nos alunos.** jun. 2013. Disponível em: <http://blackboard.grupoa.com.br/uso-da-tecnologia-em-sala-de-aula-desperta-interesse-nos-alunos>. Acesso em: 28 abr. 2014

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental.** – Brasília: MEC / SEF, 1998.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação** n° 9394, de 20 de Dezembro de 1996.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Ensino Fundamental: **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**, Volume 1. Brasil: MEC/SEF 1998.

BRITO, Cláudia da Silva. **Educação e novas tecnologias um re-pensar/IVONÉLIA DA PURIFICAÇÃO.** 2ed. rev. atual. eampl. Curitiba: Ibepex, 2008. (Série Tecnologia Educacional)

CALLEGARO, T. Ensino da Arte na internet: contexto e pontuações. In: BARBOSA, A. M. (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da Arte.** São Paulo: Cortez, 2007. Cap. 12. p. 139-49.

CANAL do Educador. 2014. Disponível em: <http://educador.brasilecola.com>. Acesso em: 28 abr. 2014.

CAUDURO, Carolina Ramos. **Arte Contemporânea e Ensino Médio: Desafios e Contribuições da Body Art como Conteúdo de Arte.** 2012. Disponível em: repositorio.unesc.net/bitstream. Acesso em: 21 dez. 2015.

CANTON, Katia. **Espelho de artista.** 3 ed. rev. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de; IVANOFF, Gregorio Bittar. **Tecnologias que educam: ensinar e aprender com as novas tecnologias de informação e comunicação.** São Paulo: Pearson, 2010.

CAVALCANTE, A. Tecnologia na Escola: um modelo de implementação a partir da formação de professores. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, 2009.

DAVYDOV, VasiliVasilievich. **Tipos de generalización en la enseñanza.** 3. ed. Habana: Pueblo y Educación, 1982.

DEMO, P. **Educação e qualidade**. Campinas: Papirus, 1996.

DEMO, P. **Ensino superior no século XXI: aprender a aprender**. PUCRS, 2002.

DOMINGUES, Diana, **A arte no século XXI, a humanização das tecnologias**. São Paulo. Editora da UNESP, 1997.

DOMINGUES, Diana. Como pensar e visualidade nesse final de século?. In: PILLAR, Analice Dutra (et ali). **Pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: ed. UFRGS, 1993.

E. E. B Nossa Senhora Da Salete. **Plano Político Pedagógico**. Maravilha, SC, Maio de 2015.

EDSON, Sebastião. **A informática educativa no Brasil: breve histórico**. 2011. Disponível em: <http://informaticaaplicada.webnode.com.br/a-informatica-educativa-no-brasil-breve-historico>. Acesso em: 05 maio 2014.

FAGUNDES, L. et al. Um ambiente virtual para apoio ao desenvolvimento de projetos de aprendizagem. In: SBIE, Juiz Fora, . **Anais...** Juiz de Fora (MG), 2005.

FERNANDES, A. C. et al. Implementação e observação de práticas pedagógicas com o uso de Objetos de Aprendizagem na Escola. In: Workshop sobre a Informática na Escola, Belém, 2008. **Anais...** Belém (PA), 2008.

GADOTTI, Moacir. A boniteza de um sonho: aprender e ensinar com sentido. **ABCeducativo**. ano III, n. 17, p. 30-33, 2002.

GAZETA do Povo. 2014. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/>. Acesso em: 28 abr. 2014.

GRAÇA PROENÇA. **Descobrimo a história da arte**. São Paulo: Ática, 2011.

GOMES, G. Nilza. Os computadores chegam a escola. E, agora professor? . 2002.

GUTIERREZ, Francisco. Ecopedagogia e cidadania planetária. 2. ed. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2000. In: _____. **Linguagem total**: uma pedagogia dos meios de comunicação. São Paulo: Summus, 1978.

KENSKI, Vani Moreira. O Ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologias. In: VEIGA, Ilma P. Alencastro (Org.). **Didática**: o ensino e suas relações. Campinas, SP: Papirus, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LEITE, Lígia Silva et al (Coord.). **Tecnologias educacionais**: descubra suas possibilidades na sala de aula. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

MARTINS, Carlos Wizard. **Uso de tecnologia na sala de aula ajuda a prender a atenção dos alunos**. 2014. Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/opiniaocoluna/2014/05/11/uso-de-tecnologia-na-sala-de-aula-ajuda-a-prender-a-atencao-dos-alunos.htm>. Acesso em: 28 jun. 2014.

MINICUCCI, Agostinho. **Dinâmica de Grupo**: teorias e sistemas. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1997.

MORAN, José Manuel. As múltiplas formas do aprender. **Atividades & Experiências**. jul.2005. Disponível em: <http://ucbweb.castelobranco.br/webcaf/arquivos/23855/6910/positivo.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2014.

PARRA, Nélío; PARRA, Ivone. **Técnicas audiovisuais de educação**. 5. ed. São Paulo: Pioneira, 1985.

PIMENTEL, L. G. Formação de professor@s: Ensino de Arte e Tecnologias Contemporâneas. In: CONGRESSO DE EDUCAÇÃO, ARTE E CULTURA, 1, Santa Maria, 2007. **Anais...** Santa Maria: UFSM, 2007.

PIMENTEL, Lucia. Tecnologias contemporâneas e o ensino da arte. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.

SANTA CATARINA, Proposta Curricular de Santa Catarina: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio: **Disciplinas Curriculares**- Florianópolis: CODEN, 1998.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação, Ciência e Tecnologia. Proposta Curricular de Santa Catarina: Estudos Temáticos. Florianópolis: IOESC, 2005.
SAMPAIO, Marisa Narcizo; LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização tecnológica do professor**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

SANTAELLA, Lúcia. Fábulas enigmáticas para o real tecnológico. In: TRAN-E? o corpo e as tecnologias. Caxias do Sul: EDUCS, 1995.

SÉLIA, Giovana Morgan; LOBÃO, Flávia Lopes. **Professores e tecnologias: entre a formação e a prática**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologia em Educação), Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <http://giovnamorgan.blogspot.com.br/2013/02/1-versao-do-tcc.html>. Acesso em: 27 maio 2014.

SILVA, Cláudia Marques Cunha. Psicopedagogia. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=6>. Acesso: 15 jan. 2016.

SOEK, A. M.; HARACEMIV, S. M. C. O professor/tutor e as relações de ensino e aprendizagem na educação a distância. **RBDA**, v. 7, 2008.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: novas ferramentas tecnológicas na sala de aula**. 3 ed. São Paulo: Erica, 2000.

VESCE, Gabriela E. Possolli. Histórico da informática na educação. **InfoEscola**. 200-. Disponível em: <http://www.infoescola.com/educacao/historico-da-informatica-na-educacao>. Acesso em: 05 maio 2014.

VYGOTSKY, L. S. Ciclo da aprendizagem. **Revista Escola**, ed. 160, Fundação Victor Civita, São Paulo, 2003.

ZAMBON, M. P.; SOUZA, D. G.; ROSE, T. M. S. Auto eficácia e experiência de professores no uso de tecnologias de informática. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 20, n. 2, 2012.