



E TECNOLOGIA NA ESCOLA: UMA POSSÍVEL PERSPECTIVA PARA O ENSINO DAS ARTES VISUAIS

TECNOLOGÍA EN LA ESCUELA: UNA POSIBLE PERSPECTIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES VISUALES

Pereira, C. Woany¹

¹Universidade Federal do Amazonas – carla_woany@hotmail.com

RESUMO: O que impulsionou a realização deste trabalho foi a ideia de associar a prática de ensino de artes visuais com as tecnologias bem como a eco-arte como ferramenta, que embora vivenciada nas primeiras produções estéticas da humanidade ainda é bastante contemporâneo e, observando os procedimentos e caminhos independente de produção, possa ser visto como tecnologia primitiva. O artigo apresenta reflexões e algumas narrativas sobre a utilização de diferentes tecnologias nas práticas experimentais das artes visuais. O desenvolvimento do presente estudo se deu em três fases, embora em algum momento quase simultâneas. Utilizou-se o método de abordagem dedutivo, que parte do geral para alcançar o particular.

Palavras-chave: Artes Visuais, Tecnologia, Ensino Fundamental.

RESUMEM: Lo que impulsó la realización de este trabajo fue la idea de asociar la práctica de enseñanza de las artes visuales con las tecnológicas, bien como el eco-arte como herramienta, aunque vivenciada en las primeras producciones estéticas de la humanidad, es todavía bien contemporánea y, observando los procedimientos y caminos independiente de producción, puede verse como tecnología primitiva. El artículo presenta reflexiones y narrativas sobre el uso de diferentes tecnologías en las prácticas experimentales de las artes visuales. El desarrollo de este estudio se llevó a cabo en tres fases distintas, aunque casi simultáneas. Se utilizó el método del enfoque deductivo, que parte de lo general para llegar a lo particular.

Palabras clave: Artes Visuales, Tecnología, Escuela Primaria.



1. INTRODUÇÃO

É discutido em todas as esferas educacionais a importância de integrar na escola uma certa diversidade tecnológica, que quase sempre é confundida com uso exclusivo de ferramentas digitais. Pode-se dizer que de fato a escola pública brasileira, vem se apropriando desse mecanismo, oferecendo para seus professores e a gestão escolar a possibilidade de compartilhar informações, dados e sistemas de comunicação síncronos e assíncronos. Em relação ao aluno, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018), sugere que o estudante tenha mais acesso as tecnologias, enfatizando a inclusão de elementos digitais. Como podemos observar no item 5 da competência geral da Base Nacional Comum Curricular (BNCC - MEC, 2018).

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BNCC, 2018, p.9)

A necessidade desse acréscimo no currículo é observada perante as constantes mudanças nos valores culturais. Indalécio (2015) em sua dissertação, faz uma extensa descrição sobre os nativos e imigrantes digitais. Apresenta a ideia de que os nascidos antes de 1980, são imigrantes da era digital e possuem certa dificuldade no manuseio dessas tecnologias, quando comparado aos nascidos posteriormente a essa data que demonstram certo domínio mesmo durante a infância, possivelmente a distinção entre os dois grupos dar-se pela recepção e interesse ao acesso à Internet.

Entretanto, é preciso ressaltar que quando se falar em integrar ferramentas digitais nas aulas emergem muitas contradições em relação a capacitação dos profissionais. Fontoura (2018) revela na sua pesquisa, realizada pela TIC Educação em 2016 do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação: Cerca de 54% dos professores não cursaram na sua graduação disciplina específica sobre como usar computador, tablets ou qualquer ferramenta digital que pudessem mediar com seus alunos, além disso, 70% não realizaram formação continuada sobre o tema e 20% afirmaram que a capacitação contribuiu muito para a atualização na área.

Logo, é analisado nesses dados que as tecnologias digitais usada em sala de aula tem índices baixos de envolvimento entre docentes e discentes. Por isso, não seria desejável um diálogo sobre o uso de tecnologias alternativas que conversasse com qualquer disciplina sem a necessidade de uma sala ou equipamentos especializados? Referindo-se a problemática dessa pesquisa seria correto afirmar que existe ligação consciente ou inconsciente no uso de tecnologias com as práticas escolares de artes visuais?

Em resposta a problematização, se objetivou na apresentação de reflexões de algumas narrativas sobre a utilização de tecnologia, de qualquer espécie, nas práticas experimentais com as artes visuais, ou seja, discutir o que seria tecnologia e como é possível usá-la na escola mesmo sem a manipulação de ferramentas digitais, bem como reunir material de referência que fundamente e demonstre como os docentes de artes podem dialogar com a tecnologia na sala de aula, por fim, descrever atividades de artes visuais realizadas com crianças e adolescentes que utilizam a tecnologia no seu processo de criação.

Para alcançar tais informações a metodologia está voltada para pesquisa bibliográfica, em três etapas distintas, embora quase simultâneas. Na primeira etapa, a de levantamento de artigos publicados em português e espanhol sobre a temática, a fim de encontrar qualquer similaridade que possa ser associada.



Na segunda etapa analisamos os artigos de forma qualitativa de acordo com Vergara (2007) que destaca que as análises qualitativas são exploratórias, extraindo pensamentos que foram livremente ditos sobre algum tema, objeto ou conceito. Na terceira etapa, referente aos registros bibliográficos. Os tópicos para o desenvolvimento do roteiro e discursão estão organizados em: Tecnologia & educação na contemporaneidade; O ensino das artes visuais na educação básica; fazendo arte com tecnologias alternativas.

2. TECNOLOGIA & EDUCAÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE

Para falar de tecnologia e educação nos dias atuais adotamos a teoria conectivista desenvolvida por George Siemens e Stephen Downes no início da década de 2000. Essa abordagem, fala a respeito da introdução em massa das tecnologias da informação no cotidiano dos indivíduos e o acesso, cada vez mais frequente, às redes sociais e aos conteúdos científicos e tecnológicos, que alteraram a forma de aprender por parte das pessoas (SIEMENS, 2004). Logo, o conceito de conectivismo está baseado na teoria de Illich, mas adequando os conceitos desta teoria ao contexto sociocultural predominante na sociedade contemporânea, que é a conexão de indivíduos por meio de dispositivos eletrônicos e suas redes sociais.

De acordo com Bruzzi (2016), as TICs na educação é um fenômeno muito mais extenso, pois relaciona o papel dessas tecnologias na atual sociedade da informação com o surgimento de novas modalidades de educação: formais ou informais, individuais ou coletivas, de natureza autodidata ou sob a tutela de instituições de ensino, em formato presencial, híbrido, ou totalmente mediado por tecnologias digitais, configurando um novo cenário para a educação contemporânea. Palloff & Pratt (2002), destacaram que os objetivos, papéis, metodologias e recursos digitais se redimensionam à medida que máquinas, redes eletrônicas e tecnologias móveis invadem os espaços de aprendizagem tradicionais, fazendo emergir conceitos e práticas relacionadas a sistemas informatizados, ambientes hipermídios e comunidades virtuais de aprendizagem. Ressalta-se que a educação desde os primórdios até a atualidade sempre tivera contato com algum tipo de tecnologia. Quando falamos em Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC na educação, imediatamente, pensa-se em Tablets, Smartphones, netbooks etc. No entanto, a educação vive às voltas com as tecnologias desde 1650, segundo Bruzzi (2016):

“(…) Com aparatos como o Horn-Book (tratava-se de uma madeira com impressos), utilizado para alfabetização de crianças e textos religiosos (era uma forma na época colonial de ajudar as crianças a aprender a ler e escrever). Entre 1850 a 1870 tivemos outro aparato curioso: o Ferule (tratava-se de uma espécie de espeto de madeira mais grosso, que servia como apontador/indicador)”. Bruzzi (2016, p. 477)

Para Bruzzi (2016) as tecnologias foram muito variadas e de certa forma deram origem aos dispositivos atuais. Desde 1960 uma enxurrada de tecnologias continua se integrando a escola, dentre elas podemos destacar: “1965 – Micro>lm, 1970 – Calculadora Manual, 1972 – Cartão perfurado, 1980 – Computador pessoal ou computador de mesa, 1985 – CD ROM, 1999 – Quadro interativo, 2006 – O Computador por aluno – UCA, 2010 – Apple IPAD”. Bruzzi (2016, p. 479).

Ainda menciona que é necessária uma formação adequada dos atores educacionais para que proporcionem as mudanças esperadas pela sociedade, isto é, não basta a tecnologia presente em nossas escolas, é necessário proporcionar um norte, uma “tutoria” para que esta nova geração possa usar todo seu conhecimento tecnológico de forma a ampliar sua capacidade de ler, interpretar enquanto explora os



componentes curriculares. (BRUZZI 2016). Britto e Pereira (2018) ressaltam que não se pode ensinar aquilo que não se sabe, devendo ter investimento na formação dos profissionais da educação para que estes tenham as condições necessárias de atender às demandas de uma juventude majoritariamente digital.

Nesse sentido, é notório as potencialidades que assumem as TICs nessa dupla condição de causa e efeito na sala de aula e se convertem em estratégias determinantes para as grandes transformações da sociedade contemporânea, sem perder de vista a importância de um processo formativo que articule tecnologia, sociedade, escola, professores e alunos.

3. O ENSINO DAS ARTES VISUAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Nos dias atuais o ensino da arte é obrigatório em todas as esferas da educação básica, seu caminho foi múltiplas vezes renovado, em paralelo a própria capacitação do ser humano de modelar, trazer significado e dar propósitos a esse termo. Como componente curricular a disciplina faz parte de uma ramificação da linguagem, tendo a determinação das competências, habilidades e objetos de conhecimento correspondente a ela. Segundo o relatório analítico da Dr^a Maya Lemos (2017) sobre as vertentes do componente curricular.

“A assimilação da Arte ao campo das Linguagens (...), sem dúvida, de forma coerente com taxonomia adotada nos demais documentos balizadores da organização curricular da educação brasileira, tais como os Parâmetros Curriculares Nacionais, de 1998 e as Diretrizes Curriculares Nacionais, de 2013. Parece, assim, de fato natural que, em favor da coesão do instrumental normativo da educação nacional, a BNCC reproduza tal taxonomia.” (LEMOS, p. 3, 2017).

Em suma a disciplina de arte para embasamento na educação é dividida em quatro modalidades: música, dança, teatro e artes visuais, trabalhadas em conjunto ou não, devem proporcionar ao aluno a experiência e a vivência artísticas como prática social, permitindo que ele seja protagonista nas suas ações. (BNCC - MEC, 2018). Lembrando que o componente não deve ter o desígnio de produzir artistas, mas de gerar conhecimentos que englobem a realidade humana. E para tal propósito, a BNCC apresenta seis dimensões que se caracterizam como condutores para a construção desse conhecimento, são elas: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão.

“A referência a essas dimensões busca facilitar o processo de ensino e aprendizagem em Arte, integrando os conhecimentos do componente curricular. Uma vez que os conhecimentos e as experiências artísticas são constituídos por materialidades verbais e não verbais, sensíveis, corporais, visuais, plásticas e sonoras, é importante levar em conta sua natureza vivencial, experiencial e subjetiva.” (BNCC, 2018, p.195).

Nas Artes Visuais a comunicação é realizada através de elementos visuais, visto que esses elementos são vivenciados na cultura do aluno em todos os aspectos, do educacional as influencias de mercado de entretenimento, justificando em parte a grande necessidade de estudar a imagem na sala de aula, visto também que é um importante meio de comunicação. No entanto uma fotografia, uma pintura, ou um desenho não falam por si próprios. O que um indivíduo interpreta está inserido dentro das suas experiências e das suas amplitudes cognitivas, diferente de outras pessoas que apesar de fazer parte da mesma sociedade ou em específico da mesma família, possui seus próprios conhecimentos e percepções, que acabam influenciando o seu modo de pensar e expressar. Os diferentes pontos de vistas são acionados, mas nenhum



é mais relevante ou verídico que outras interpretações, já que as nuances de uma obra abrem possibilidades interpretativas.

“A arte na educação como expressão pessoal e como cultura é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento. Através das artes é possível desenvolver a percepção e a imaginação, apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada.” (BARBOSA, 1995, p. 15).

Como mencionado antes, nenhum elemento plástico fala por si só, e de acordo com Ana Mãe Barbosa (1995) os trabalhos artísticos deve ser também uma ponte entre a produção humana e o falar das emoções. Na sala de aula o professor precisa mediar e preparar os alunos para lidar com todo esse amparo sensitivo os desenvolvendo para a autoexpressão, apreciação, decodificação e avaliação.

4. FAZENDO ARTE COM TECNOLOGIAS ALTERNATIVAS

Antes de criar é preciso imaginar, utilizar a realidade ao redor e modelar dentro das nossas mentes. “Nós devemos a todo momento perguntar o que é experiência artística (HOLM, Ana p.19, 2017)” também a todo momento notar que a cultura se modifica e reinventar essa resposta. Observando que essa corrida de aperfeiçoamento tecnológico não nos permite viver a experiência do eu singular, seja pela padronização imposta pelo mercado de trabalho e pelo consumo concomitante, pela globalização do imaginário, pelos meios de comunicação, pela explosão demográfica, seja pelo capitalismo corporativo (FERREIRA, Sueli apud. p.196). Em que momento uma experiência artística ligada a tecnológica poderia nos permitir romper essa barreira?

Lucia Santaella (2008) destaca o grande crescimento no campo da comunicação em 1980 comparada a datas anteriores, que configurou “as culturas humanas em seis grandes eras civilizatórias” a era da comunicação oral, da comunicação escrita, da comunicação impressa, a era da comunicação por meios de comunicação de massa, a era da comunicação midiática e a era da comunicação digital. “Embora as eras sejam sequenciais, o surgimento de uma nova era não levaria a anterior e anteriores ao desaparecimento. Elas vão se sobrepondo e se misturando na constituição de uma malha cultural cada vez mais complexa e densa.” (SANTAELLA, p.8. 2005).

Por sua natureza flexível as artes visuais conseguem acompanhar todos os *upgrades* relacionados a imagem, tanto que sua nomenclatura se modificou com o adentrar de técnicas apoiadas as atuais ferramentas tecnológicas. Antes os professores para formação escolar recebiam a licenciatura em artes plásticas, mas essa mudança na nomenclatura foi necessária ao notar a convergência na comunicação visual.

Se mesmo com o surgimento das chamadas novas tecnologias que “substituem” as antigas ainda é possível integrar e usar em sala como parte do processo formativos das crianças gerações de tecnologias como alternativas. Tendo consciência de elas existem e que instintivamente as crianças redescobrem extensões para suas próprias criações. Acredita-se que a criança é muito intuitiva em relação a criação, que há enormes possibilidades dentro da simplicidade por se permitir às experiências artísticas singulares com a mediação do professor. Os materiais utilizados para a produção de seu objeto artístico não necessitariam exclusivamente de tecnologias digitais. Mergulhando na sua tradução a palavra tecnologia é de origem grega, *téchne*” que significa técnica, arte e ofício e “logia” o estudo de algo. Dessa maneira pode ser encarado a ideia de que para aperfeiçoar alguma técnica pode ser usado qualquer objeto.



Se a “prática artística tecnológica”, abrange qualquer item palpável como ferramenta de aperfeiçoamento, a arte contemporânea em específico a eco-arte poderia ser pensada como um caminho independente de produção, que poderia fazer o aluno em desenvolvimento, criar a solução de um problema através dos seus processos criativos. E de acordo com os escritos de Montañana (2019)

“O ambientalismo nos mostra como o comportamento das pessoas pode ser redirecionado para estabelecer relações de coexistência sustentável com o ecossistema global. Essas novas relações devem ser erguidas dentro de uma escala de valores diferente, na qual não busquemos a produção e o consumo como fim, mas o equilíbrio, e assumimos nossa interdependência e eco-dependência”. (MONTAÑANA, p.11. 2019)

Tantos os artistas quanto as crianças têm a necessidade inerente de criação, por serem sensíveis ao seu meio, e para se produzir qualquer objeto seria indispensável o uso daquilo que chamamos de consciente ou subconsciente para as escolhas perante a variedade de opções. Esse relacionamento é o principal critério para o processo de criação, as percepções provindas desse ato, faz com que seja organizado na mente impressões e interpretações dando noção do uso do intelecto. (OSTROWER, 2015). Qualquer percurso consciente usado pelo docente aproxima seus alunos do saber artístico, já que o processo criativo não se desconecta e nem se separa de seus produtos, e muito menos do conhecimento que gerou. Ao aplicar uma técnica em sala de aula, por exemplo, uma composição usando as cores, o indivíduo é estimulado a ter pensamento científico e artístico ao sistematizar seus procedimentos, analisando, selecionando e organizando.

Na sala de aula pode ser proposto ao aluno o uso de elementos como o papelão, isopor para a produção de esculturas; sucata na construção de ready-made, “desenho” com pedras, galhos; mobile com folhas, linhas, tampas; construções com restos de madeira (material de serrarias), bonecos e máscaras de papietagem; lápis de argila, carvão; pintura com pigmentos naturais; molde vasado para estêncil com resto de papel, carimbo de esponjas; mosaico e recortes de embalagens; objeto de casa para observação, releitura e discussão de valores, história, característica. Todas essas propostas além de sustentável abre um viés para o uso do que de princípio é tecnológico.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, há possibilidade de praticar artes visuais com apoio das tecnologias alternativas, através da linha de pensamento da eco-arte. Apesar do termo eco-arte ser contemporâneo, ele antes, foi algo vivenciada no princípio, nas primeiras produções estéticas da humanidade. Quando nossos antepassados usufruíam do moderno antes das atuais intervenções tecnológica.

Com os avanços industriais a técnica de pintura realista, por exemplo, se transformou em tecnologia ao dar espaço para a fotografia que imprimia com maior precisão as formas e tons. Em um ponto evolutivo a técnica se transformou em tecnologia, e a própria linguagem artística acompanhou essa mudança traçando uma conversa entre as duas realidades.

Portanto, esse trabalho trouxe um breve dialogo sobre o uso de uma possível tecnologia arcaica, que poderia ser usada na sala de aula na atualidade com a principal razão de introduzir na escola o uso de materiais inusitados (ecológicos e residuais) com a possibilidade de maior cobertura do público, para o exercício de elementos visuais e técnicas, mesmo que haja diferença de idade, cultural, desenvolvimento físico / cognitivo e status sociais, ressaltando ser considerável realizar estudos mais profundos sobre esses assuntos, considerando haver desfalque sobre essa relação.



6. REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ana Mae. Educação e Desenvolvimento Culturais e Artístico, ed. Educação e Realidade. jul/dez. 1995. ISSN 0100-3143. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/viewFile/71713/40662>
- BNCC - MEC. Base Nacional Comum Curricular. Boletim Técnico do Senac, v. 44, n. 1, 2018. Brasília - DF. Disponível em: <<https://www.bts.senac.br/bts/article/view/664>>. Acesso em: 30/5/2021.
- BRITTO, A. B. S.; VIEIRA, D. P. MÍDIAS E EDUCAÇÃO: O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA PRÁXIS PEDAGÓGICA. 2018. Acesso em: 06/6/2021.
- BRUZZI, D. G. Uso da tecnologia na educação, da história à realidade atual. Polyphonia, v. 27/1, jan./ jun. 2016. Acesso em: 06/6/2021.
- FERREIRA, Sueli et al. O ensino das artes: construindo caminhos. 10 ed - Campinas, SP: Papyrus, 2013
- FONTOURA, J. Quais os desafios dos professores para incorporar as novas tecnologias no ensino, 2018. São Paulo - SP. Disponível em: <<https://revistaeducacao.com.br/2018/05/09/quais-os-desafios-dos-professores-para-incorporar-as-novas-tecnologias-no-ensino/>>. Acesso em: 30/5/2021.
- INDALÉCIO, A. B. Entre imigrantes e nativos digitais: a percepção docente sobre as novas tecnologias da informação e comunicação (NTIC) e o ensino da educação física, 2015. São Carlos - SP, Brasil: Universidade Federal de São Carlos. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/7634>>. Acesso em: 30/5/2021.
- HOLM, Ana Marie, Eco-arte com crianças. Tradução do dinamarquês de Felipe Romano. S/L Editora: Ateliê Carambola/Unigráfica Ltda. 2017
- LEMONS, M. S. Ministério da Educação - Leitura crítica da Base Nacional Curricular Comum BNCC Artes. 2017.
- MONTAÑANA, Ferriols A. Eco-arte educativo y su aplicación en la educación formal y no formal. Facultad de Belles Arts de Sant Carles Grado en Bellas Artes Curso 2018-2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10251/125920>. Acesso em: 14/6/2021.
- MONTEIRO, M. R. M.; SILVA, J. M. DA. Ensino-aprendizagem na era digital: novas formas de pensar a educação a distância. Revista Ensaios Pedagógicos, v. 8, n. 2, p. 105–117, 2018. Curitiba - Pr. Disponível em: <<https://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/v8n2/ENSINO-APRENDIZAGEM-NA-ERA-DIGITAL-NOVAS-FORMAS-DE-PENSAR-A-EDUCAÇÃO-A-DISTÂNCIA.pdf>>. Acesso em: 30/5/2021.
- PALLOFF, R. M.; PRATT, K. Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço: estratégias e cientes para a sala de aula on-line. Tradução Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo? São Paulo: Paulus, 2005.
- SIEMENS, G. Conectivismo: uma teoria da aprendizagem para a idade digital. Alberta: Athabasca University, 2004. Disponível em: <http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo%5Bsiemens%5D.pdf>. Acesso em: 06/06/2021.
- VERGARA, S. C. Projetos e relatórios de pesquisa em administração. 3.ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2007.