USO DE TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS COMO FACILITADORAS NO ENSINO DA ARTE NAS ESCOLAS BRASILEIRAS

ANDREIA FERNANDES RIBEIRO DO NASCIMENTO

RESUMO

O presente estudo visa refletir sobre o uso de tecnologias contemporâneas como meios facilitadores do processo de ensino aprendizagem de Arte nas escolas. Com todos os avanços tecnológicos as escolas não podem continuar ignorando a necessidade de adequação, de abertura para o novo a fim de tornar as aulas de Arte mais atraentes, participativas e eficientes transformando os alunos em seres capazes de resolver os problemas do cotidiano, compreender o mundo e atuar na transformação de seu contexto.

Palavras–chave: Arte; Tecnologia; Educação.

INTRODUÇÃO

O presente estudo visa refletir sobre o uso, importância do uso de tecnologias contemporâneas como meios facilitadores do processo de ensino/ aprendizagem da Arte nas escolas brasileiras.

É cada vez mais perceptível a interferência que as novas tecnologias têm causado em diferentes áreas de nosso cotidiano, especialmente no campo da informação e da comunicação. Cada vez mais vemos se multiplicarem na Internet museus virtuais, sites voltados para estudos de obras de artistas conceituados no Brasil e no exterior. Compreender a importância, as novas possibilidades de se ensinar e como torná-las importantes ferramentas do processo de ensino/ aprendizagem tornou-se um dos temas mais debatidos na atualidade.

O objetivo geral procurou analisar o uso de tecnologias contemporâneas como meio de facilitar o processo de ensino/aprendizagem da Arte nas escolas brasileiras. Os específicos procuraram compreender a importância do uso das novas tecnologias no ensino da Arte, analisar e refletir sobre o uso destas tecnologias no ensino da Arte e relacionar benefícios que o uso destas tecnologias possibilita ao processo de ensino/aprendizagem da Arte.

A Internet tem se mostrado, cada vez mais, um instrumento poderoso de ação artístico-cultural possibilitando a geração de novas formas e propostas do ensino da Arte. Investigar de que forma as novas mídias contribuem para a prática do ensino da Arte no contexto educacional brasileiro torna-se um importante eixo gerador de estudo.

A presente pesquisa se configura como descritiva e analítica, visando uma compreensão do trabalho educacional e a utilização das novas tecnologias como ferramenta para complementação desse trabalho.

O mesmo adota uma abordagem metodológica de cunho qualitativo, por ser mais interessante na constatação da inserção de novas tecnologias sob o olhar do professor.

Visa, também entender e justificar o uso de novas tecnologias na Arte. Meio que, de forma cada vez mais crescente, faz parte de nossas vidas e que apresentam inúmeras ferramentas facilitadoras do processo ensino aprendizagem.

A abordagem de pesquisa deste trabalho visa entender e justificar o uso de novas tecnologias na Arte. Meio que, de forma cada vez mais crescente, faz parte de nossas vidas e que se apresentam inúmeras ferramentas facilitadoras do processo ensino/aprendizagem. Outra questão é verificar se apenas estas novas tecnologias são suficientes para favorecer o completo ensino desta disciplina.

Este estudo será desenvolvido através de pesquisas bibliográficas de autores como: Ana Mae Barbosa, Fernando Hernández, Lucia Gouvêa Pimentel, Pierre Lévy e Parâmetros Curriculares Nacionais. Será realizada a exposição das ideias dos mesmos, comparações e pesquisa de resultados apresentados seguindo bases apresentadas por estes autores.

LEIS E PROGRAMAS QUE REGULAMENTAM A INCLUSÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS

O ensino e aprendizagem da Arte tornou-se obrigatório após a criação da LDB, no Ensino Fundamental e Médio. Essa Lei também define um dos papéis da Arte que é a preparação para novos modos de percepção largamente introduzidos pela revolução tecnológica e da comunicação de massa.

Segundo Ana Mae Barbosa (2007, p. 14) " no Brasil, como vemos, nem a mera obrigatoriedade nem o reconhecimento da necessidade são suficientes para garantir a existência da Arte no currículo. Leis tão pouco garantem um ensino/aprendizagem que torne os estudantes aptos para entender a Arte ou a imagem na condição pós-moderna contemporânea".

Na sequência acompanhe o que diz a Lei e alguns programas que ajudam a promover esse ensino.

A nova LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996, é a lei que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Nela podemos observar dois artigos que citam a

importância do uso de novas tecnologias.

O artigo 32- inciso II diz:

Seção III - do Ensino Fundamental

II - A compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade.

O artigo 36

Seção IV - do Ensino Médio

O currículo do Ensino Médio observará o disposto na Seção I deste Capítulo e as seguintes diretrizes.

I - Destacará a educação tecnológica básica, a compreensão do significado da ciência, das letras e das artes; o processo histórico de transformação da sociedade e da cultura, a língua portuguesa como instrumento de comunicação, acesso ao conhecimento e exercício da cidadania.

§ 1º - Os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliação serão organizadas de tal forma que ao final do Ensino Médio e educando demonstre:

I - Domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna.

É uma ferramenta gerencial que auxilia a escola a realizar melhor o seu trabalho:

focalizar sua energia, assegurar que sua equipe trabalhe para atingir os objetivos e avaliar e adequar sua direção em resposta a um ambiente em constante mudança.

É considerado um processo de planejamento estratégico desenvolvido pela escola para melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem.

Artigo 8, § 4º - O Ministério da Educação promoverá, adicionalmente, a pré-qualificação de materiais e tecnologias educacionais que promovam a qualidade da educação básica, os quais serão posteriormente certificados, caso após a avaliação, verifique-se o impacto positivo na evolução do IDEB (Índice de Desenvolvimento do Ensino Brasileiro) onde adotados.

O Programa Nacional Tecnologia Educacional, PROINFO, regulamentado pelo decreto 6.300 de 12 de dezembro de 2007.

É um programa educacional com o objetivo de promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica.

O programa leva às escolas computadores, recurso digitais e conteúdos educacionais.

Artigo 1º, Parágrafo único. São objetivos do PROINFO:

- Promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas escolas de educação básica das redes públicas de ensino urbanas e rurais;

- Fomentar a melhoria do processo de ensino e aprendizagem com uso das tecnologias de informação e comunicação;

- Promover a capacitação dos agentes educacionais envolvidos nas ações do

Programa;

- Contribuir com a inclusão digital por meio da ampliação do acesso a computadores, da conexão à rede mundial de computadores e de outras tecnologias digitais, beneficiando a comunidade escolar e a população próxima às escolas;

- Contribuir para a preparação dos jovens e adultos para o mercado de trabalho por meio do uso das tecnologias de informação e comunicação.

O ensino de Artes e as novas tecnologias

A Arte sempre esteve ligada diretamente ao uso das novas tecnologias podendo até mesmo dizer que ela impulsionou o aparecimento de algumas tecnologias como por exemplo, com o design, que com sua preocupação estética com a imagem, fez surgir uma diversidade de programas para seu tratamento e aprimoramento.

Para Lucia Gouvêa Pimentel (2007, p. 115) " o uso de novas tecnologias na escola se faz, tradicionalmente, com alguma defasagem em relação ao seu aparecimento. Isso é normal, uma vez que raramente são desenvolvidas tecnologias que se dirijam diretamente ao processo educacional. Na maioria das vezes, porém, a escola se apropria das tecnologias desenvolvidas com o mesmo enfoque tradicional de supremacia do texto em detrimento ao estudo da imagem"

Portanto faz-se necessário conhecer um pouco do uso das tecnologias na Arte para depois ser possível analisar o seu uso nas escolas.

Tudo iniciou com a fotografia, ainda no século XIX, e desde então, as tecnologias envolvidas na produção e circulação de imagens por meio de equipamentos diversos têm passado por muitas mudanças.

A expansão rápida das redes de computadores, a produção e circulação de imagens abriram um novo espaço na nossa realidade.

No que envolve as artes, principalmente as artes visuais, os recursos da informática têm sugerido novos rumos bastante instigantes e cheios de possibilidades a uma grande geração de artistas. No século XIX a fotografia

e o cinema inauguraram a era das imagens técnicas. Para Flusser (2002), imagens técnicas são aquelas produzidas por meio de aparelhos, enquanto que imagens tradicionais são aquelas resultantes do trabalho do artista em manuseio direto de suas ferramentas.

A televisão e mais tarde o vídeo, ampliaram as possibilidades para produção e veiculação de imagens.

Os computadores atingiram o auge de sua popularização nas últimas décadas do século XX, fazendo surgir a era das imagens digitais.

Estas novas tecnologias trouxeram novas características à arte contemporânea que passou a contar com a internet para sua concepção e como suporte e distribuição para suas obras.

A utilização das novas tecnologias pela arte constituiu o que podemos chamar de ciber-arte, cujos exemplos mais importantes são: a vídeo arte, a tecno-body-art, o multimídia, a robótica, esculturas virtuais, a arte holográfica, a realidade virtual e a música tecno-eletrônica.

Diariamente percebemos que as informações codificadas através de imagens estão cada vez mais presentes na escola, na TV e nos espaços públicos.

A escola, ainda nos dias de hoje, ignora o forte apelo das imagens e continua priorizando a comunicação verbal e escrita e o ensino quase que exclusivamente por meio dela.

Segundo Ana Mae Barbosa (2009, p.12) " as únicas imagens na sala de aula são imagens ruins dos livros didáticos, as imagens das folhas de colorir, e no melhor dos casos, as imagens produzidas pelas próprias crianças. Mesmo os livros didáticos são raramente oferecidos às crianças porque elas não têm dinheiro para comprar livros. O professor tem sua cópia e segue os exercícios propostos com as crianças... visitas a exposições são raras e em geral pobremente preparadas."

Assim sendo uma escola que não faça uso das tecnologias digitais falsificaria o próprio processo educacional ou estará formando alunos para uma vida que não farão parte do mundo atual.

Neste sentido uma educação em arte cumpre o papel de formar um observador mais crítico, que consiga decodificar imagens as quais está exposto, seja no sentido formal, seja no conceitual.

As imagens veiculadas pelos diferentes tipos de mídia trazem em sua essência um discurso conceitual que deve ser trabalhado a partis da estética e dos conteúdos das artes visuais.

A escola tem avaliado a atual geração de alunos como totalmente desinteressada e que não faz nada além de assistir TV e de jogar videogames. Assim percebemos que os alunos são atraídos pelas imagens em movimento, e esperam da escola também um ritmo intenso. Ela precisa ficar atenta a esta situação e utilizar estes meios como uma forma de estabelecer uma relação mais efetiva com os alunos.

Se a escola não se modernizar corre o risco de ser omissa na formação desses alunos, permitindo que eles sejam consumidores desses meios, sem reflexão, e sem saber o que fazer com tanta informação que recebem.

A maioria das escolas que incluem a informática na formação de seus alunos prioriza a edição de textos e o uso de bancos de dados, ao invés de enfocarem ao ensino de visualizar imagens, o som e o movimento por exemplo.

A apreciação e a produção de imagens em movimento demandam o conhecimento da linguagem, o que envolve a aplicação dos recursos dos softwares de acordo com o resultado que se pretende.

Outro grande problema refere-se à infraestrutura das escolas no tocante a informatização. Algumas escolas possuem computadores, mas são equipamentos defasados, com poucos recursos. E, muitas vezes, a utilização dos laboratórios de informática requer planejamento e a programação nem sempre fáceis de serem articulados.

Outra dificuldade seria gerada por conta de contextos socioculturais onde algumas localizações são desprovidas de instituições como museus, galerias, centros culturais, e outros. As referências fornecidas a esses alunos são oferecidas pelos sistemas abertos de televisão e suas programações estipulando gostos e padrões estéticos. Uma minoria das escolas públicas está localizada em cidades que possuem instituições culturais onde se possam conhecer presencialmente obras de artistas. Assim o contato dos alunos com essas produções é feito apenas através de reproduções de livros de arte e que algumas escolas, por possuírem orçamentos muito pobres acabam por optar por não adquirir esse material.

E quanto aos nossos professores? Diante de uma tecnologia que muda numa velocidade muito alta, em geral, os professores não estão acompanhando-a. Alguns dominam muito superficialmente as ferramentas disponibilizadas pelos computadores e ainda não se acostumaram às artes eletrônicas.

Por estes motivos é que observamos que o ensino das artes visuais insiste em dar continuidade a práticas conservadoras sobre o ensinar e aprender. Torna-se mais fácil trabalhar com giz de cera, colorir desenhos... se

possível, são programadas visitas a museus e centros culturais e retornando à escola voltar a atividades de produção de imagens tradicionais.

Na educação contemporânea estamos lidando com alunos que são verdadeiros "nativos digitais"; uma educação que busque utilizar estas novas tecnologias tornaria a sala de aula muito mais atraente e motivadora, além de que, conhecendo a produção artística visual contemporânea, este aluno valorizaria nossa herança cultural e tomaria consciência da sua participação enquanto fruidores e construtores da cultura do nosso tempo.

Segundo Ana Mae Barbosa, as propostas do ensino da Arte pretendem" desenvolver a percepção e a imaginação capaz de captar a realidade circundante" [...], " desenvolver a capacidade crítica para analisar a realidade percebida" e " encorajar o processo criativo, o qual permite novas respostas a esta realidade, até mesmo mudando a ou transformando-a".

Para Lúcia Gouvêa Pimentel (2007, p. 116) “ao se optar por usar um ou mais recursos tecnológicos, essa escolha deve justificar-se pela melhor adequação da expressão artística possibilitada por esse ou esses meios. O ideal é que o aluno tenha experiências com atividades e materiais diversos - câmera fotográfica (tradicional ou digital) / vídeo/ scanner/ computador/ ateliê/ fotocópia- para que, conhecendo-os, possa pensar em Arte de forma mais abrangente."

Assim sendo, o primeiro desafio da educação seria o de nos aproveitarmos da velocidade contida nessas tecnologias: cartazes, outdoors e os meios de comunicação, computadores e verificar se esta velocidade está permitindo com que nossos alunos pensem sobre o que viram, estão selecionando o que deve fazer parte para registrar na memória?

A Internet e seus recursos hipermídios levam a criação de um maior número de elementos capazes de interferir no universo da expressão artística. A presença de Museus Virtuais na grande rede mundial possibilita o contato com a produção artística em diferentes momentos da história.

O uso de softwares educacionais permitem a criação de desenhos com mais ou menos recursos (carimbos, texturas, variações de preenchimentos, entre outros) .

Desta forma além do caráter de um mero observador, ao aluno será dada a oportunidade de acesso a registros textuais, linhas de tempo, novas produções, ou simplesmente pesquisar.

O uso de novas tecnologias possibilita o desenvolvimento da capacidade de pensar e fazer arte contemporânea abrindo possibilidades para o conhecimento e uso de novas formas de expressão, troca de experiências além de contribuir para a melhoria e a democratização do ensino de arte. Além de ser fundamental para o desenvolvimento de competências necessárias a inclusão digital.

O uso desses materiais, porém devem ser feitos sempre com a intenção de propiciar o aprendizado em Arte. Faz-se necessária toda atenção para que esses recursos não sejam utilizados simplesmente para favorecer o conhecimento e para que se possa explorar os programas colocados a disposição.

Os projetos de trabalho surgiram com características bem específicas dentre as quais poderíamos citar: surgem a partir de temas de interesse dos alunos, favorecem pesquisas, implicam atividades individuais e grupais, vão além dos limites do currículo escolar, implicam a realização de atividades práticas, realizam visitas, trazem convidados para sala de aula, etc.

Segundo Fernando Hernández (2000, p. 181) " essas características estão presentes, de uma forma ou de outra, nessas modalidades de ensino, porque estão dentro de uma tradição educativa que recolhe propostas da Escola Nova relacionadas com o papel da atividade e do estudo do próximo na aprendizagem. Vincula-se a Dewey e à sua ideia da importância da aprendizagem conceitual. Relaciona-se com Brunet e sua proposta de currículo em espiral a partir do ensino das ideias-chave"

Segundo Pierre Leva (1993) é bem conhecido o papel do envolvimento pessoal do aluno no processo ensino-aprendizagem. Quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar-se e reter aquilo que aprender. A multimídia interativa, graças a sua dimensão reticular não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material assimilado. É, portanto, um instrumento, bem adaptado a uma pedagogia ativa.

Esses fatos podem apontar o sucesso desses projetos descritos a seguir.

2.1.1. Projeto " Tempo- Movimento e ritmo” do Colégio de Aplicação da UFRJ

Este projeto teve como objetivos gerais a discussão e investigação de possibilidades de uso das novas tecnologias na educação e, mais especificamente, no ensino das Artes Visuais, envolvendo a produção de filmes de animação.

Algumas experiências foram feitas com turmas da 8ª série do ensino fundamental em 1997 e envolviam o movimento real e o ilusório na obra de arte. O ponto de partida foi a observação do filme de animação "Mo-