

UMA REFLEXÃO SOBRE AS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS PARA O ENSINO DA ARTE

Flávio Eduardo ZANDONÁ JUNIOR¹
Prof. Me Marco Antonio João FERNANDES JUNIOR

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo refletir sobre as tecnologias contemporâneas no ensino da Arte e evidenciar que a tecnologia, aplicada ao ensino-aprendizagem da Arte, promove a reflexão e a autonomia do aluno – cujo perfil é o de “nativo digital”, juntamente com as novas formas de pensar a Arte e os novos recursos tecnológicos, utilizados tanto pelo educador quanto pelo educando a favor do conhecimento. Neste artigo, abordar-se-á também a importância da tecnologia dentro do ensino da Arte, mostrando que a educação passou por uma transformação significativa e que é papel da sociedade acompanhar esse processo. Para tais abordagens, foram utilizados entre outros teóricos e estudiosos, Prensky, que argumenta sobre esse aluno e esse novo contexto digital. Assim, a metodologia empregada neste trabalho foi a de pesquisa bibliográfica, por meio de autores que abordam o tema.

PALAVRAS-CHAVE

Educação; Arte; Tecnologias Contemporâneas.

1. Introdução

É sabido que, em meio à era tecnológica (também conhecida como era digital ou era da informação – compreendida principalmente após os anos de 1980), os discentes apresentam um novo perfil, nas palavras de Marc Prensky (2001),

Nossos alunos mudaram radicalmente. Os alunos de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado. Os alunos de hoje não mudaram apenas em termos de avanço em relação aos do passado, nem simplesmente mudaram suas gírias, roupas, enfeites corporais, ou estilos, como aconteceu entre as gerações anteriores. Aconteceu uma grande descontinuidade. Alguém pode até chamá-la de apenas uma “singularidade” – um evento no qual as coisas são tão mudadas que não há volta. Esta então chamada de “singularidade” é a chegada e a rápida difusão da tecnologia digital nas últimas décadas do século XX. (PRENSKY, 2001, p. 01).

Assim, os “nativos digitais”, termo utilizado por Prensky (2001), trata-se de uma evolução na qual os jovens de hoje cercam-se de tecnologia, celulares, tablets, notebooks,

¹ Graduando em Arte – FIRA – Faculdades Integradas Regionais de Avaré – 18700-902 – Avaré – SP – Brasil – flavio.zandona.jr@gmail.com

entre outros dispositivos digitais. O processamento de informação está cada vez mais rápido e eficiente, mostrando aos educadores que os “imigrantes digitais” mudaram sua estrutura de pensamento e compreensão. “Imigrantes digitais” evidenciam que não só os docentes, como a escola em si, precisam adequar-se para receber essa geração, incrementando, em seu método de ensino, as tecnologias.

Como deveríamos chamar estes “novos” alunos de hoje? Alguns se referem a eles como N-gen [Net] ou D-gen [Digital]. Porém a denominação mais utilizada que eu encontrei para eles é Nativos Digitais. Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet. Então o que faz o resto de nós? Aqueles que não nasceram no mundo digital, mas em alguma época de nossas vidas, ficou fascinado e adotou muitos ou a maioria dos aspectos da nova tecnologia são, e sempre serão comparados a eles, sendo chamados de Imigrantes Digitais (PRENSKY, 2001, p. 01-02).

Na atualidade, com a velocidade das intensas transformações e inovações tecnológicas em várias áreas, acabam ocorrendo alterações no perfil dos alunos e dos docentes. Muitos recursos, como as salas de informática que poderiam ser atrativas e eficazes para a educação deixam de ser utilizadas.

Nesse contexto, é pertinente utilizar a tecnologia junto à disciplina Arte, já que muitas produções artísticas se valem dela para expressar ideias, conforme aponta Zamboni (2001), a grande maioria das inovações e descobertas tecnológicas, incorporadas pelo fazer artístico, não foram criadas para esse fim, mas foram incorporadas por ele.

A tecnologia é um agente de mudanças e as inovações tecnológicas podem resultar em grandes transformações, segundo Wiley (2002). A Internet, em especial, gerou impactos na maneira pela qual os povos se comunicam e realizam seus negócios, e pode proporcionar alterações na maneira pela qual os povos aprendem. Com relação ao ensino, modificações importantes são propiciadas na forma pela qual os materiais educacionais são projetados, disponibilizados e entregues àqueles que desejam aprender (SILVA; CAFÉ; CATAPAN, 2010, p. 94).

O objetivo deste artigo é refletir sobre as tecnologias contemporâneas no ensino da Arte e evidenciar que a tecnologia, aplicada ao ensino-aprendizagem da Arte, promove a reflexão e a autonomia do aluno.

Nesse contexto, a palavra “Tecnologia” não se refere somente a equipamentos eletrônicos, mas sim a novos meios de conhecimento. Ao pensar nesses recursos em meio à “Arte”, é válido ressaltar que ainda existem muitos paradigmas e serem analisados, como o caso do aluno se tornar passivo diante dessas novas tecnologias ou mesmo acreditar que o papel do professor deva ser descartado. É importante, nesse momento, ressaltar o papel do

docente como mediador crítico, ao mostrar o uso adequado dessa ferramenta, além de instrumentalizar o aluno:

[...] é como se os objetos técnicos pudessem, por um passe de mágica, garantir qualidade na educação. Em muitos casos, ocorre transposição, para novos meios, dos conteúdos tradicionalmente ensinados nas salas de aula [...]

[...] Qualidade na educação passa a corresponder ao emprego, nem sempre criativo e eficiente, de recursos tecnológicos que promoveriam a atratividade dos ensinamentos “oferecidos” aos alunos ou por eles apreendidos sem uma interferência significativa do/a professor/a [...]

[...] uma educação de qualidade demanda, entre outros elementos, uma visão crítica dos processos escolares e usos apropriados e criteriosos das novas tecnologias [...] (MOREIRA; KRAMER, 2007, p. 1038).

Com base nos conceitos acima, passar-se-á, neste momento, à reflexão dessas novas tecnologias no contexto escolar e suas significativas mudanças no ensino-aprendizagem.

2. As tecnologias contemporâneas no contexto escolar

Hodiernamente, as escolas possuem, o menos, uma sala de recursos tecnológicos com computadores e internet. Assim, nota-se que uso da tecnologia está evoluindo a cada ano, e escolas estão sendo adequadas para essas novas transformações.

Porém, ao se analisar com mais profundidade esse quadro, nem sempre esses recursos funcionam, ou mesmo essas salas encontram-se fechadas, os aparelhos são obsoletos ou as instituições não possuem espaço físico para tal. O que se vê é que, em meio à tanta inovação, ainda se encontram grandes obstáculos.

Nesse sentido, existem dois tipos de tecnologia observáveis no contexto escolar: a tecnologia dos equipamentos (celulares, computadores, tablets, etc.) e a tecnologia da evolução do conhecimento. Ainda nesse contexto tecnológico, existe uma carência referente ao conhecimento de novas tecnologias por grande parte dos educadores. Muitos não são instrumentalizados com esses novos recursos, optando por seguir apenas a livre expressão – a qual seria uma linguagem ultrapassada e acabando por entrar, assim, no antigo conceito de Arte que é o desenho livre.

No entanto, é da conjugação entre o passado e o presente que deve ser pensado o ensino da Arte:

Para tanto, talvez seja importante compreender primeiro que novo é apenas o aparato tecnológico, que parece apresentar sempre um compromisso com o futuro, mas as histórias contadas por meio dele podem remeter a algo que vem de um tempo remoto, original, e conjugam-se no presente da narrativa atual, sobretudo a da televisão. Assim, uma educação que envolva a mídia precisa revelar o cerne da

linguagem e dos produtos dessa cultura audiovisual, buscando aprofundar a compreensão da forma de expressão televisiva, assim como é feito há muito nas escolas, com maior ou menor sucesso, com a literatura, por exemplo, para além da simples recepção e produção. (COUTINHO, 2005, p. 20).

Em vista disso, a evolução por parte do aluno pode ser concebida através de dois fatores: um deles seria a informação mais rápida e através da prática, em que este aprende de forma mais dinâmica. Mesmo que os educadores queiram forçar o método tradicional, os alunos não regredirão, pois já nascem com essa nova cultura tecnológica, sempre buscando a informação de maneira mais atraente.

Os Imigrantes Digitais não acreditam que os seus alunos podem aprender com êxito enquanto assistem à TV ou escutam música, porque eles (os Imigrantes) não podem. É claro que não – eles não praticaram esta habilidade constantemente nos últimos anos. Os Imigrantes Digitais acham que a aprendizagem não pode (ou não deveria) ser divertida. Por que eles deveriam? Eles não passaram os últimos anos aprendendo com a Vila Sésamo.

Infelizmente para os nossos professores Imigrantes Digitais, as pessoas sentadas em suas salas cresceram em uma “velocidade rápida” dos vídeo games e MTV. Eles estão acostumados à rapidez do hipertexto, baixar músicas, telefones em seus bolsos, uma biblioteca em seus laptops, mensagens e mensagens instantâneas. Eles estiveram conectados a maior parte ou durante toda sua vida. Eles têm pouca paciência com palestras, lógica passo-a-passo, e instruções que “ditam o que se fazer” (PRENSKY, 2001, p. 3).

2.1 Como os educadores de Arte poderiam se adequar a esse novo perfil de aluno?

Os docentes precisam se comunicar com a linguagem desse novo grupo de educandos, claro, de uma maneira que essas novas linguagens complementem o conteúdo a ser ministrado, adaptando-se ao novo. Porém, é sabido que nem sempre a tecnologia ajudará a ter uma leitura satisfatória e crítica de uma obra de arte, por exemplo, e nem fará com que os discentes sintam a riqueza das folhas de um bom livro. Para tanto, é necessário ter a referência e a fonte de consulta desses novos materiais.

Em meio ao cotidiano de uma sala de aula, o ensino deve levar em consideração o contato direto e a inclusão dos alunos a esse universo tecnológico, utilizar este como ferramenta de estudo e mostrar que a tecnologia não é apenas o mero acesso às redes sociais. Nós, educadores, precisamos orientar o aluno: mostrar que, antes mesmo de explanar sobre algum tema da Arte, como exemplo de um pintor, trazer a referência de livros, artigos ou documentários. Ou seja, utilizar as novas tecnologias como um complemento ao tema ministrado, não como única ou principal fonte. Conforme argumenta Bertoletti (2012, p. 13): “Alicerces teóricos serão construídos para fundamentar a prática pedagógica no ensino da arte consonante com as tecnologias digitais.”

No que concerne a um novo perfil de aluno, não se trata apenas do aluno do século XXI, mas sim de um novo modo de pensamento já trazido à sala de aula: a informação pronta, muitas vezes, errônea; os educandos acessam sites para estudar ou à guisa de curiosidade e acabam se atendo a informações descontextualizadas, ou mesmo que fujam do tema proposto: “a chegada dos meios digitais cuja marca principal está na busca dispersa, alinear, fragmentada, mas certamente uma busca individualizada da mensagem e da informação.” (SANTAELLA, 2003, p. 27).

Cabe, assim, ao docente orientar o alunado também contra esses impasses e, sempre que possível, sanar suas dúvidas.

Para tanto, é necessário não somente possibilitar aos estudantes explorar interfaces técnicas (como a das linguagens de programação ou de uso de ferramentas e apps variados de edição de áudio, vídeo, imagens, de realidade aumentada, de criação de games, gifs, memes, infográficos etc.), mas também interfaces éticas que lhes permitam tanto triar e curar informações como produzir o novo com base no existente. (BRASIL, 2017, p. 489).

É importante ressaltar que os docentes não detêm todo o conhecimento. Assim, essas novas tecnologias podem ser trazidas a favor do ensino-aprendizagem; é interessante pedir para que o aluno utilize, como pesquisa ou atividade extraescolar, por exemplo, sites de busca, com as páginas já sugeridas pelo professor, como fonte segura de pesquisa.

A promoção de uma educação de qualidade depende de mudanças profundas na sociedade, nos sistemas educacionais e na escola. Nesses dois últimos, exigem-se: condições adequadas ao trabalho pedagógico; conhecimentos e habilidades relevantes; estratégias e tecnologias que favoreçam o ensinar e o aprender; procedimentos de avaliação que subsidiem o planejamento e o aperfeiçoamento das atividades pedagógicas; formas democráticas de gestão da escola; colaboração de diferentes indivíduos e grupos; diálogo com experiências não-formais de educação; docentes bem formados (que reconheçam o potencial do aluno e que concebam a educação como um direito e um bem social). (MOREIRA; KRAMER, 2007, p. 1038).

Para melhor adequação e reflexão da pergunta: como os educadores de Artes podem se adequar a esse novo perfil de aluno? É primordial que o docente entenda o conceito de O. A. (objetos de aprendizagem). Essa nova abordagem pedagógica facilitará o uso de tecnologias, como a internet, para fins didáticos.

Segundo o artigo escrito por Hoffmann et al. (2007) – citado por Silva, Café e Catapan – o significado de O. A. por ser “qualquer coisa”, sempre tendo como objetivo o conceito de educação para facilitar a aprendizagem:

Hoffmann et al. (2007) condensam os diversos pontos de vista, explicando que objeto de aprendizagem, segundo a literatura, pode ser qualquer coisa (um livro, uma árvore, um céu estrelado), pode ser qualquer coisa digital (documentos digitais em geral) e qualquer coisa com objetivo educacional (um livro, uma calculadora desde que possam ser, de alguma maneira, reagrupados em blocos maiores para compor uma aula ou uma disciplina ou um curso), e qualquer coisa digital com objetivo educacional (qualquer arquivo digital - texto, imagem, ou vídeo que seja usado para facilitar e promover a aprendizagem). O conceito dominante de OA é o de qualquer recurso digital usado com objetivo educacional como chegam à conclusão Hoffmann et al. (2007). (SILVA; CAFÉ; CATAPAN, 2010, p. 94).

De fato, promover a aprendizagem requer recursos ilimitados, em que docentes podem utilizar qualquer ferramenta, como um livro ou tablet, para melhor aplicação do conteúdo didático. Assim, no ensino da Arte levam-se em conta recursos como imagens projetadas, vídeos ou até mesmo sites, o que facilita o trabalho em sala de aula e desperta o interesse do aluno na situação de aprendizagem.

De acordo com Bertolotti (2012, p. 29):

O ensino de arte na contemporaneidade desenvolve-se, de modo geral, de acordo com três eixos norteadores: fazer arte, ler imagens, contextualizá-las no tempo e espaço. Esses eixos se referem à Abordagem Triangular do ensino de arte sistematizada pela professora e pesquisadora Ana Mae Barbosa no final dos anos de 1980: a construção do conhecimento no cruzamento entre experimentação, codificação e informação. [...] Atualmente, a elaboração de programas de ensino na área de arte, em geral, contempla três importantes ações: fazer (expressar-se e comunicar-se por meio de linguagens artísticas – visual, sonora, cênica, corporal), contextualizar (buscar subsídios, em pesquisas, para a apreensão das manifestações culturais) e ler imagens (decodificar e apreender significados) (BERTOLETTI, 2012, p. 29).

Não se deve esquecer que, para uma aula atender às necessidades do grupo, é preciso haver um planejamento inicial desta por parte do professor – cuja finalidade é sempre o aluno. Portanto, de acordo com o excerto citado acima, é válido ressaltar a proposta de ensino de Arte da arte-educadora Ana Mae Barbosa, cujas reflexões atendem a três eixos: o fazer artístico correspondente a uma vivência do educando, fazendo com que o ensino-aprendizagem seja, de fato, significativo; o professor deve intermediar as leituras de imagens, na medida em que problematiza e respeita a autonomia dos alunos; e, por fim, a contextualização de uma obra de arte não deve se ater somente à biografia do artista ou ao seu contexto histórico. Tríade esta que, se somada aos novos recursos tecnológicos, será de significativo valor ao ensino-aprendizagem em sala de aula.

[...] os estudantes podem também relacionar, de forma crítica e problematizadora, os modos como as manifestações artísticas e culturais se apresentam na contemporaneidade, estabelecendo relações entre arte, mídia, mercado e consumo. Podem, assim, aprimorar sua capacidade de elaboração de análises em relação às produções estéticas que observam/vivenciam e criam. (BRASIL, 2017, p. 474).

Assim, ao se pensar em tecnologia no espaço da sala de aula, desperta-se também a curiosidade do aluno, o que contribui para a motivação em aprender. É preciso haver um cronograma antes de usar qualquer tipo de recurso tecnológico, o aluno pode realizar alguns questionamentos, como: por quê, onde, quando utilizamos esse recurso e qual sua finalidade? Esses questionamentos, somados à mediação do educador, contribuem para que o contato com essa nova tecnologia seja crítico e eficiente.

Ressaltando que o ensino da Arte atualmente tem um valor maior acrescido à cultura histórica, possibilitando a interação de manifestações artísticas nas escolas e criando interações com o cotidiano do aluno. É válido destacar a importância da cultura popular e da cultura erudita nesse processo e o quão próximas dos recursos tecnológicos ambas se encontram. Como ao apresentar – por meio de slides – obras com grafite aos alunos, por exemplo, e explorar as curiosidades que os discentes teriam sobre os limites da Arte; questioná-los sobre o espaço em que se insere o grafite; se já contemplaram algum pessoalmente; se já tiveram vontade de criar; trazer algum documentário sobre o tema; enfim, existem vários manejos para abordar a cultura popular (também a erudita – como telas de pintores clássicos), com o auxílio da tecnologia:

[...] os estudantes possam entrar em contato e explorar manifestações artísticas e culturais locais e globais, tanto valorizadas e canônicas como populares e midiáticas, atuais e de outros tempos, sempre buscando analisar os critérios e escolhas estéticas que organizam seus estilos, inclusive comparativamente, e levando em conta as mudanças históricas e culturais que as caracterizam. (BRASIL, 2017, p. 488).

Há os que optam por não usar a tecnologia, postura um tanto quanto obsoleta, ainda mais ao observarmos o quanto esses novos meios interagem com a Arte e o quanto o acesso a informações aproxima pessoas e torna os limites geográficos quase inexistentes. Em meio a essa grande evolução, torna-se necessário utilizar recursos tecnológicos, levando em conta que é fundamental explorar meios didáticos diferentes, além de uma maior rapidez e praticidade em sala de aula também ao docente.

Nesse sentido, é fundamental que os estudantes possam assumir o papel de protagonistas como apreciadores e como artistas, criadores e curadores, de modo consciente, ético, crítico e autônomo [...]. Assim, [os alunos] devem poder fazer uso de materiais e instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais, em diferentes meios e tecnologias. (BRASIL, 2017, p. 475).

Existem aplicativos, softwares, recursos de imagens, criados para tornar a Arte mais acessível para o educador e seu aluno. Um dos recursos já utilizados por museus é o passeio

online, basta acessar o site do museu e realizar um passeio online sem sair de seu espaço (seja em casa ou na escola). Além da aproximação com a obra em si, é pertinente ressaltar, entre outros benefícios, o alto custo para viajar de um país ao outro, por isso os museus decidiram investir nessa ideia. Uma reportagem do site "*Glamurama*"² mostra quais museus possuem esse recurso: Capela Sistina – Vaticano; Museu Imperial – Petrópolis/RJ; Museu Nacional do Iraque – Bagdá; Pinacoteca – São Paulo/SP; Museu da Casa Portinari – Brodowski/SP; Museu Oscar Niemeyer – Curitiba/PR; Teatro-Museu Dalí – Figueres/Catalunia; Museu do Louvre – Paris; Museu Americano de História Natural – Nova York.

Não cabe a esta pesquisa esgotar todos os recursos que podem ser utilizados a favor da educação e sim refletir que devem ser explorados por educadores e educandos. Ademais, existem muitos outros recursos também importantes para o ensino da metodologia da Arte, que instrumentalizam o aluno, para que o mesmo explore, de forma consciente, recursos que a internet pode oferecer. Esse contato pode ser feito primeiro na escola e com a mediação do professor, assim, ao despertar sua curiosidade, que este possa fazê-lo de forma autônoma e crítica.

3. Considerações finais

Coube a este trabalho, portanto, não trazer respostas prontas de como deve ser o ensino da Arte na atualidade – já que muitas poderiam ser as metodologias aplicadas – mas sim elucidar alguns pontos que devem ser lembrados pelos educadores no que tange o ensino junto às novas tecnologias, tentando aprimorar e adequar sua prática às novas necessidades dos discentes. Ademais, é mister afirmar que as propostas tratadas neste artigo são apenas o começo de uma discussão acerca do ensino da Arte e as novas tecnologias, já que esta temática ainda é recente.

Procurou-se também traçar um perfil desse novo público que está na sala de aula, seus anseios e suas expectativas quanto ao ensino de Arte, bem como algumas metodologias aplicadas a esse novo formato de ensino.

Buscou-se elucidar o quão importantes esses novos meios tecnológicos são e se fazem instrumentos para esses alunos pensarem a Arte, talvez como futuros artistas, ou mesmo como seres reflexivos e participativos no meio em que se encontram, os quais poderão ter, com a

² MUNDO VIRTUAL: 9 MUSEUS PELO MUNDO PARA VISITAR SEM SAIR DE CASA. UOL. Disponível em: <<https://glamurama.uol.com.br/mundo-web-9-museus-pelo-mundo-para-visitar-sem-sair-de-casa/>>. Acesso em 04 de junho de 2018.

ajuda desses recursos tecnológicos, sua ascensão social e sua autonomia.

4. Referências

BERTOLETTI, Andréa. **Tecnologias digitais no ensino de arte: perspectivas educacionais na era da conversão digital**. Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Mestrado em Artes Visuais, Florianópolis, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Brasília, DF, 2017.

COUTINHO, Laura Maria. Aprender com o vídeo e a câmera. Para além das câmeras, as ideias. In: ALMEIDA, M. E. B.; MORAN, J. M. (Orgs.). **Integração das tecnologias na educação**. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005. p. 18-21. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/1sf.pdf> Acesso em: 04 de junho de 2018.

HOFFMANN, Ana Valéria et al. **Objetos de aprendizagem para a TV *pendrive*: conhecendo e produzindo**. 3. ed. Curitiba: Secretaria da Educação, 2007

MOREIRA, Antônio Flávio Barbosa; KRAMER, Sonia. **Contemporaneidade, educação e tecnologia**. Campinas, vol. 28, n. 100 – Especial, p. 1037-1057, out. 2007.

MUNDO VIRTUAL: 9 MUSEUS PELO MUNDO PARA VISITAR SEM SAIR DE CASA. UOL. Disponível em: <https://glamurama.uol.com.br/mundo-web-9-museus-pelo-mundo-para-visitar-sem-sair-de-casa/>. Acesso em 04 de junho de 2018.

PRENSKY, Marc. Trad. Roberta de Moraes Jesus de Souza. **Nativos digitais, Imigrantes digitais**. 2001. Disponível em: http://api.ning.com/files/EbPsZU1BsEN0i*42tYnd650YRCrrtIi8XBkX3j8*2s /Texto_1_Nativos_Digitais_Imigrantes_Digitais.pdf. Acesso em 21 abril de 2017.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 22, p. 23-32, dezembro 2003.

SILVA, Edna Lúcia da; CAFÉ, Lígia; CATAPAN, Araci Hack. **Os objetos educacionais, os metadados e os repositórios na sociedade da informação**. Brasília, DF, vol. 39 n. 3, p. 93-

104, set./dez. 2010.

WILEY, David A. **Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy.** In: _____. (Ed.). *The instructional use of learning objects.* Bloomington: AECT, 2002.

ZAMBONI, S. **A Pesquisa em Arte: um paralelo entre arte e ciência.** Campinas: SP: Autores Associados, 2001.