



UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

PHILIPPE WANDREL MONTEIRO FARIAS

**TECNOLOGIAS DIGITAIS: INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS
PRÁTICAS EDUCACIONAIS EM ARTE**

MARABÁ - PA

2018

PHILIPPE WANDREL MONTEIRO FARIAS

**TECNOLOGIAS DIGITAIS: INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS
PRÁTICAS EDUCACIONAIS EM ARTE**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará – UNIFESSPA, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Dr. José Marcos Cavalcanti de Carvalho.

MARABÁ - PA

2018

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Biblioteca Setorial Campus do Tauarizinho

Farias, Philipe Wandrel Monteiro

Tecnologias digitais: informação e comunicação nas práticas educacionais em arte / Philipe Wandrel Monteiro Farias ; orientador, José Marcos Cavalcanti de Carvalho. — Marabá : [s. n.], 2018.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Instituto de Linguística, Letras e Artes, Faculdade de Artes Visuais, Curso de Licenciatura em Artes Visuais, Marabá, 2018.

1. Arte – Estudo e ensino. 2. Tecnologia. 3. Ensino - Metodologia. 4. Práticas de ensino. I. Carvalho, José Marcos Cavalcanti de, orient. II. Título.

CDD: 22. ed.: 372.5

Elaborada por Adriana Barbosa da Costa – CRB-2/391

PHILIPPE WANDREL MONTEIRO FARIAS

**TECNOLOGIAS DIGITAIS: INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS
PRÁTICAS EDUCACIONAIS EM ARTE**

Trabalho de conclusão de curso apresentado para obtenção de grau de licenciatura plena em Artes Visuais, Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará – UNIFESSPA, como requisito para obtenção do título de Professor de Artes.

Data de aprovação: __/__/201__

Conceito: _____

Banca Examinadora

Prof. Dr. José Marcos Cavalcanti de Carvalho
Faculdade de Artes Visuais – UNIFESSPA – Orientador

Prof.^a Esp. Leila Maria Rêgo dos Santos
Faculdade de Artes Visuais – UNIFESSPA - Membro

Prof. Me. José Maria Teixeira da Costa Júnior
Faculdade de Artes Visuais – UNIFESSPA - Membro

“Todas as artes contribuem para a maior de todas as artes, a arte de viver.”

Berthold Brecht, 1957

Dedicatória

Quero agradecer, em primeiro lugar, a Deus, pela força e coragem durante toda esta longa caminhada.

Aos meus amigos, pelas alegrias, tristezas e dores compartilhadas. Com vocês, as pausas entre um parágrafo e outro de produção melhora tudo o que tenho produzido na vida.

À minha família, por sua capacidade de acreditar e investir em mim. Mãe, seu cuidado e dedicação foi que deram, em alguns momentos, a esperança para seguir. Pai, sua presença significou segurança e certeza de que não estou sozinho nessa caminhada.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus que permitiu que chegasse até aqui, e com as dificuldades me deu forças pra continuar, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

Agradeço a minha mãe, Dona Leda, heroína que me deu apoio, que desde sempre contribuiu para minha educação, e sempre me incentivou a ir em frente.

A minhas tias que foram de suma importância no meu desenvolvimento, grandes exemplos, que apesar de todas as dificuldades me fortaleceram e que pra mim foi muito importante.

A minha família, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

Meus agradecimentos aos amigos, que tornaram todo esse processo um pouco mais fácil, irmãos na amizade que fizeram parte da minha formação e que vão continuar presentes em minha vida com certeza.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

RESUMO

A relevância deste estudo visa evidenciar o uso das tecnologias para o ensino de arte nas escolas públicas, com o objetivo de possibilitar aos docentes a indicação de alguns recursos na utilização de metodologias tecnológicas como apoio ao processo de ensino aprendizagem, e por meio da tecnologia buscar subsídios que possibilitem maior e melhor resultado no conhecimento educacional. Por compreender os benefícios que este trabalho pode trazer para a educação como um todo, viu-se a importância de desenvolver este tema “Tecnologias Digitais: Informação e comunicação nas práticas educacionais em arte”, buscando evidenciar o valor que as tecnologias possuem no contexto social, e como a escola busca capacitar o indivíduo para atuar em sociedade nada mais justo do que está apropriando-se destas tecnologias para beneficiar o processo escolar. Neste sentido ao perceber quão atualizadas as informações estão nos dias atuais, e por compreender que a tecnologia tem muito a contribuir no campo educacional que esta pesquisa foi desenvolvida. Para a elaboração deste trabalho foi realizada uma leitura bibliográfica do tipo qualitativa para embasar o tema em questão, buscando informações necessárias que possam orientar os docentes e discentes a importância de se inovar nas metodologias para beneficiar a educação com a utilização das tecnologias da informação.

Palavras-chave: Educação. Metodologia. Tecnologia.

ABSTRACT

The relevance of this study aims to highlight the use of technologies for teaching art in public schools, with the aim of enabling teachers to indicate some resources in the use of technological methodologies as support to the teaching learning process, and through technology to seek subsidies that allow greater and better results in educational knowledge. In order to understand the benefits that this work can bring to education as a whole, the importance of developing this theme "Digital Technologies: Information and Communication in Educational Practices in Art" was sought to highlight the value that technologies have in social content, and how the school seeks to empower the individual to act in society nothing more fair than making them appropriate to these technologies to benefit the school process. In this sense, when realizing how updated information is nowadays, and by understanding that technology has much to contribute in the educational field that this research was developed. For the preparation of this work, a bibliographical reading of the qualitative type was carried out to support the theme in question, seeking the necessary information that can guide teachers and students the importance of innovating in the methodologies to benefit education with the use of technology's information.

Keywords: Education. Methodology. Technology.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPITULO I – ENSINO DA ARTE NAS ESCOLAS	10
1.1. O que é tecnologia?	12
1.2. As Tecnologias nas Escolas públicas	14
1.3. A Tecnologia como Metodologia de Ensino na Atualidade	17
1.4. Artes visuais e tecnologia digital.	20
1.5 Abordagem Pedagógica: Introdução a Tecnologia	24
1.5.1 Integrar, Readaptar e Inovar	25
CAPITULO II – ANÁLISE BIBLIOGRÁFICA.....	28
2.1 Considerando as informações Obtidas	29
2.2 As Abordagens Metodológicas no ensino das artes	30
2.2.1 Propostas Metodológicas: Arte e Tecnologia.....	33
2.3. As causas das dificuldades	37
2.4. Apoio necessário.....	38
2.5 Projetos Escolares	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERENCIAL	45
APÊNDICE A – PLANO DE CURSO.....	54

INTRODUÇÃO

Por perceber a educação, elemento de fundamental importância e de transformação no contexto social, que este trabalho foi desenvolvido, buscando alternativas tecnológicas como métodos de ensino na disciplina de arte, com sugestões de aplicativos e jogos que possibilitam ao docente e discente uma troca de informações atualizadas com a utilização de dispositivos digitais, tal como os smartphones, enquanto mecanismo no processo educacional. E por compreender que a tecnologia tem muito a proporcionar a educação como método de ensinamento de grande relevância, que se viu a necessidade de desenvolver este estudo com o objetivo de possibilitar a todos os envolvidos neste processo de ensino aprendizagem, conhecer e dispor de técnicas digitais para ampliar o campo de conhecimento das artes na educação, e neste sentido que se pressupõe uma educação voltada para a formação profissional e pessoal onde o indivíduo busca subsídios para se destacar no ambiente que está inserido, se fazendo necessário oportunizar aos alunos um espaço de integração, possibilitando que estes adquiram novos métodos de aprendizagem com uma práxis transformadora, com metodologias diversificadas através de uma visão global de uma educação vinculada ao mundo tecnológico, capacitando o aluno para atuar em sociedade.

Acreditando na educação como ação transformadora, este estudo buscou embasar, através de uma pesquisa bibliográfica o tema em questão, onde se encontrou uma gama de informações que evidenciam a importância da tecnologia para o processo de ensino aprendizagem, e que muito desta vantagem tecnológica está sendo deixada de lado pelos profissionais da educação, por falta formação pedagógica adequada e dificuldade de lidar com as novas tecnologias, e vale ressaltar que este estudo tem o objetivo de propor uma reflexão e posteriores debates, além de possibilitar observar quais os fatores positivos da sugestão destes métodos de ensino, assim como qual a possibilidade dos docentes se apoderarem destas tecnologias para auxiliar sua didática bebendo em novas fontes de conhecimento.

O resultado deste estudo foi realizado através de análise de informações bibliográficas, a partir de levantamento de dados qualitativos em artigos

especializados que ressalta o tema pesquisado. A mesma se constitui em dois capítulos:

O capítulo um apresenta o ensino das artes nas escolas, as tecnologias nas escolas públicas, o significado de tecnologia, e esta, como método de ensino nas artes visuais e ainda uma abordagem pedagógica com introdução a tecnologia, e quais possibilidades os professores possuem de reivindicar e integrar estes métodos ao processo de ensino aprendizagem.

O capítulo dois ressalta a importância dos dados coletados através da análise bibliográfica, quais as causas das dificuldades dos professores em utilizar estas tecnologias, que apoio daria suporte ao docente na apropriação destas tecnologias para aplicá-las como método de ensino, apresenta alguns projetos escolares que já utilizaram das tecnologias no processo educacional e além de possíveis métodos que poderiam mudar o ensino da maneira que conhecemos.

Por fim, o referido estudo evidenciou nas considerações finais as reflexões acerca da importância de se inovar as metodologias utilizadas e aliadas as tecnologias que se encontram na palma da mão para transformar informação em conhecimento, e a importância do valor de uma educação de qualidade na vida social de todo indivíduo.

CAPITULO I – ENSINO DA ARTE NAS ESCOLAS

O ensino da arte nas escolas tem sido deixado de lado por bastante tempo, a arte é uma área que por muito tempo vem sendo trabalhada na sala de aula como uma mera auxiliadora das demais disciplinas, as aulas têm se tornado cansativas e repetitivas, e é preciso provocar discussões sobre o papel da arte nas escolas, pois conforme falam Alvarenga e Silva:

A disciplina de Educação Artística, a qual era entendida por promover atividades educativas em seu contexto de criação, gerou uma demanda por docentes, logo, tinha-se a necessidade de criação da licenciatura em Educação Artística. Para suprir tal demanda, foram criados cursos polivalentes de curta duração. A polivalência é uma marca da Lei nº 5.692/71, e a Educação Artística foi concebida como a formação de um único profissional capaz de ministrar aulas de artes plásticas, educação musical e artes cênicas em um único programa. (AVARENGA, SILVA, 2018, p.2)

Os professores das escolas públicas, em arte, muitos não possuem formação na área. Na maioria são professores de inglês, português, história, dentre outros que são responsáveis pelo ensino de arte. Porquê? Sabemos que há poucos professores da área, coisa que vem mudando com o surgimento do curso em várias regiões, mesmo assim, arte é tão fácil assim? Para quem tem o estudo mais aprofundado sobre arte pensa o contrário, pois arte é um assunto muito complexo, que abrange os mais diversos tipos de conhecimento, a sua concepção é sempre diferente para cada indivíduo, tal como afirma Nascimento:

Durante muitos anos se reproduziu um ensino pautado no modelo de uma sociedade capitalista, onde o objetivo principal é o consumo em série e o lucro por parte de um grupo bem reduzido da sociedade, e nesse contexto, a escola serviu de reprodutora deste sistema, onde a formação do ser só tem ênfase no âmbito profissional, deixando de lado a formação pessoal, artística e, enquanto cidadão, a sua integridade. Verifica-se ainda, que temos traços cada vez mais fortes deste ensino, e que este está gerando certa “crise de identidade cultural”. (NASCIMENTO, 2012, p.02)

Sabemos que é difícil mudar drasticamente algo que nos foi implementado por muito tempo, mas aos poucos podemos mudar isso. É através da arte que podemos causar mudanças significativas, a arte tem esse poder. Seu ensino aproxima culturas de forma prática e interativa. Tornando o conhecimento muito mais agradável, e é o professor o mediador deste ensino,

é papel dele criar métodos que possibilitem o desenvolvimento do conhecimento mantendo a atenção do aluno sobre o assunto.

De acordo com Andrade e Arantes (2016, p. 02):

As Artes Visuais envolvem: desenho, pintura, colagem, gravura, escultura, fotografia, desenho no computador, vídeo, cinema, televisão e outros. Os PCN's idealizam a Arte como objeto de conhecimento e como um conjunto de manifestações simbólicas de uma cultura.

Todo tipo de manifestação humana é marcado na história através da arte. Desde a era primitiva o homem deixava suas marcas nas paredes das cavernas como uma possível forma de expressão, e desde então o ser humano tenta deixar sua marca no mundo, mas com o passar do tempo as formas de se fazer arte mudaram, criaram-se movimentos artísticos, e consequentemente se utilizou as ferramentas de cada época, desenvolvendo-se assim a arte de acordo com as tecnologias que surgem através dos tempos, pois:

Ciência e arte são, assim, produtos que expressam as experiências e representações imaginárias das distintas culturas, que se renovam através dos tempos, construindo o percurso da história humana. (BRASIL, 1998. p.31).

A arte possui então, um grande papel na construção de nossa identidade histórica, que abre portas para um conhecimento que poderia passar despercebidas, trazendo técnicas e experiências que por muito tempo foram esquecidas.

A arte sempre esteve presente. Desde os primórdios o homem teve a necessidade de deixar sua marca no mundo, no passado com as figuras primitivas deixada nas cavernas. “Denominamos arte rupestre as pinturas e gravuras feitas sobre paredões rochosos por populações da pré-história.” (AGUIAR, 2012, p. 2). A arte mesopotâmica com as primeiras ligações de arte e religião com esculturas e relevos, a arte egípcia com suas monumentais arquiteturas. A arte grega com o culto ao corpo e beleza, a arte romana com os famosos bustos escultóricos, logo após surge o modernismo que se inicia no Renascimento, onde conhecemos os famosos pintores como: Donatello, Leonardo da Vinci, Botticelli, Donatello e etc. e as famosas pinturas do século XIX, do realismo e o impressionismo, do século XX com o expressionismo, o

surrealismo, dentre outras. E a arte ainda persiste até hoje de diferentes formas, técnicas, linguagens e expressões.

1.1. O que é tecnologia?

A história traz em si muitas significações, dentre estas convém destacar a tecnologia que hoje conhecemos e como esta surgiu, como esta teve seu apogeu na revolução industrial e hoje possui grande status na sociedade

Uma definição exata e precisa da palavra tecnologia fica difícil de ser estabelecida tendo em vista que ao longo da história o conceito é interpretado de diferentes maneiras, por diferentes pessoas, embasadas em teorias muitas vezes divergentes e dentro dos mais distintos contextos sociais (GAMA, 1987). Em diferentes momentos a história da tecnologia vem registrada junto com a história das técnicas, com a história do trabalho e da produção do ser humano. Assim, é primordial a tentativa de apresentar um marco divisório para mostrar a tênue linha que separa a técnica da tecnologia. (VERASZTO [et.al.]. 2008, p.3)

E mais,

É com o homem que as técnicas iniciam seu desenvolvimento, porque, este torna-se um prodigioso inventor de novos mecanismos, muito diferente daquilo que é concebido pela natureza. O que diferencia o homem do animal é que o primeiro descobriu que não tem somente o seu corpo como instrumento; muito pelo contrário, o homem aprende que é capaz de criar extensões inéditas para que seus membros possam agir no meio de maneira cada vez mais eficiente. (VERASZTO [et.al.]. 2008, p.5)

Em geral, tudo é tecnologia, uma simples caneta é tecnologia, os livros são uma tecnologia, até o hambúrguer é uma tecnologia. Na maioria das vezes as pessoas acreditam que somente computadores, smartphones e semelhantes se encaixam na descrição, mas a área é muito mais abrangente, desde a era primitiva já se criava tecnologias, juntamente com a evolução humana.

Mas aqui, estamos falando das tecnologias digitais, exatamente daqueles que vem em computadores, smartphones, etc. Aquela que mais nos aproxima de um mundo virtual e nos liga a um vasto caminho de conhecimento, que é a internet. O mundo ficou pequeno, antigamente uma mensagem, em

carta, demorava meses para chegar ao seu destino, hoje em dia uma mensagem, instantânea, chega em poucos segundos, basta possuir o fator principal, que é a internet.

A internet surge como uma grande ferramenta de informação e comunicação, a maioria das dúvidas que tiver basta entrar em um site de pesquisa que em segundos, você receberá inúmeros resultados. Você consegue encontrar vídeos dos mais variados, desde ensinamentos até entretenimento. Tudo se tornou mais fácil, não é mais necessário ir a um restaurante ou a um ponto de taxi, tudo está disponível na sua mão, através de aplicativos facilitadores que nos permitem isso.

Santos e Corrêa (S.d., p.3) dizem:

Na atualidade, devido as intensas pesquisas no campo tecnológico e científico, tudo muda rapidamente. O que é válido hoje, amanhã poderá ser sucumbido por algo novo. Este aspecto se intensifica em função da rapidez com que as informações circulam e, ao mesmo tempo, em que o conhecimento é propagado e está ao acesso de todos aqueles que fazem parte da cibercultura.

O homem está constantemente criando, vem da necessidade de se aprimorar e/ou facilitar algo, ou simplesmente pelo prazer da descoberta, aparelhos, aplicativos, jogos, etc. surgem para deixar a vida mais cômoda ou mais interessante, que melhoram o nível de vida do ser humano. Por outro lado, para a maioria dessas inovações existem consequências, como a substituição do homem pela máquina ou a própria poluição do meio ambiente. É preciso encontrar alternativas de uso mais ecológico, e aprendermos a trabalhar em coletivo com as máquinas, para isso é preciso capacitação e qualificação para ser aprendido como manipulá-las e fazer bom uso destas.

O mundo está em constante mudança, e é nosso papel aprender a se adaptar a essas novidades, para os nascidos nessa era da informação, é muito mais fácil habituar-se a essa época. Muitas crianças já possuem um aparelho celular, coisa que para os nascidos do século XX não aconteceu, porém, estes são as melhores testemunhas das inovações e mudanças do tempo. Abeirar-se do assunto tecnológico, para muitos, não é tarefa simples, é um desafio, simplesmente pensar nas possibilidades que essa área pode nos proporcionar, pelo fato também, que a mesma pode ser incorporada em várias especialidades diferentes, pois consegue harmonizar-se com habilidade, o

mundo das tecnologias de informação e comunicação é extenso, existem as mais variadas formas de trabalhar nela, e é tarefa de seu usuário mostrar o caminho a ser seguido.

1.2. As Tecnologias nas Escolas públicas

As tecnologias de informação e comunicação parecem distantes da prática educacional. A arte, assim como as tecnologias digitais, mais especificamente o computador e a internet, mostram-se tímidas ou mesmo inexistentes dentro das propostas educacionais em arte ou do próprio conteúdo programático. E a internet, um grande meio de comunicação, é utilizada muitas vezes apenas para pesquisas sobre a vida e/ou obra dos artistas, no mais o que se percebe é que falta maior capacitação profissional por parte dos profissionais da área educacional para rever seus conceitos e buscar inserir as tecnologias auxiliares do método de ensino, pois, o leque de informações disposto na rede de comunicação é diverso, e está disponível para aqueles que buscam informações e conhecimentos específicos, seja para a sua vida educacional, profissional ou pessoal.



Figura 1 – Sala de Aula. Escola Martinho Motta
Fonte: Philipe Farias

O que se percebe é que há certo distanciamento entre a prática pedagógica e a utilização de tecnologias nas escolas, a falta de estruturas específicas nas escolas, acarreta uma série de dificuldades, dentre as quais podemos encontrar a sala de informática sem uso por falta de suporte técnico ou supervisor, computadores que foram disponibilizados para auxiliar os docentes na educação ficaram sem utilidade por falta de capacitação e hoje se encontram sucateados e sem manutenção perdendo assim uma fonte atual de muita informação para as escolas. As tecnologias são ferramentas pouco utilizadas pelos professores tanto porque faltam os equipamentos necessários quanto porque muitos docentes não possuem habilidades com o uso de computadores e Datashow em um nível mais amplo. “O resultado é que os trabalhadores de vários segmentos precisaram (e ainda precisam) estar abertos aos novos e constantes aprendizados com relação aos meios tecnológicos.” (ROSSI, S. d. p. 02).

Por meio disso, a criação de uma proposta que com o uso das tecnologias como forma de ensinar arte se torne uma ferramenta importante de intervenção na sala de aula, com vista à possibilidade, não apenas do aprofundamento sobre arte, mas também uma nova forma de se criar arte. Uma metodologia que incentive o comprometimento dos alunos e desperte interesse pela tecnologia e pela arte digital.

Mas o que é tecnologia digital? Seria um estilo criado através de ambientes computacionais gráficos. É uma área em expansão, desde a popularização dos recursos tecnológicos. E atualmente vários artistas utilizam dessa técnica para criarem seus trabalhos expressando sua visão de mundo. E quanto sua utilização em sala, fazemos uma aproximação de algo que está sempre presente na vida das pessoas, que é a tecnologia, com o objeto de estudo da disciplina, que é a arte, essa ligação permite que tanto aluno quanto professor se utilize da facilidade da máquina para criar, com suas mais variadas opções técnicas de produção.

Navarro, Gomes e Lopes (2011, p. 79) dizem que:

O universo da arte sofre mudanças constantes, sempre fazendo uso das técnicas e tecnologias disponíveis. Com o surgimento da era digital isto se torna mais evidente, pois as linguagens estão sendo trabalhadas através de um hibridismo.

O vasto conhecimento existente na Internet e um computador dotado de programas gráficos contribuem para uma forma de criar arte sem grandes gastos materiais, e ao publicar esse trabalho na internet, fica disponível para muito mais pessoas verem e tentarem também. O universo digital transformou o atelier em um estúdio limpo, sem tintas ou pinceis, abrindo um mundo rico de experiências para trabalhos artísticos.

Atualmente, o que se percebe nas escolas é muita informação nas mãos e pouco conhecimento de como utilizá-las. As grandes mídias sociais são um grande exemplo desta prática, onde se tem um grande acumulo de dados e poucos sabem como usá-los com sabedoria para aquisição de conhecimento. Todos os dias o acesso a essas informações se torna mais fácil, mas o ser humano se tornou tão acostumado a pesquisar só o que lhe interessa e o que precisa, deixando de lado um mundo de informações.

Para que a sala de aula se torne um espaço de aprendizagens significativas, é necessário que os dois atores professor e aluno, estejam presentes e atuantes, desencadeando o processo de ensino aprendizagem. Levando em consideração que o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, na qual o professor, que possui um papel importante no processo ensino-aprendizagem, procura fazer uso das tecnologias, investigando e buscando caminhos que transformem a maneira de se apresentar os conteúdos, através da diversidade e inovação na sala de aula, assumindo o papel de facilitador da construção do conhecimento e não um transmissor de informações. (KOCH, 2013, p. 24).

Em um mundo em constante desenvolvimento, os professores precisam buscar caminhos para acompanhar essas mudanças, criando novas didáticas de ensino para que na Era da informação, comunicação e educação cresçam juntas, adaptando as aulas à realidade dos alunos, que se encontram imersos nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), visto que a internet veio para criar novos meios de comunicação, o que gera uma necessidade de aprendizado continuo sobre os novos meios, é preciso estar atualizado e pronto para criar alicerces de comunicação e conhecimento entre professor e

aluno. É preciso perceber se a escola e os professores estão preparados para essas mudanças, pois introduzir as TIC's como mediadora de conhecimento não é algo simples, é preciso investimento e boa vontade do profissional para desenvolver um trabalho de qualidade, visto a grande diversidade de ferramentas que podem ser utilizadas para elaboração de atividades criativas que possibilitarão ao discente um conhecimento mais significativo.

1.3. A Tecnologia como Metodologia de Ensino na Atualidade

A utilização da tecnologia da informação e comunicação em sala de aula só tem a contribuir no desenvolvimento educacional. Normalmente o uso das tecnologias nas salas de aula se resume a assistir um filme, ou passar um slide, alguns professores não se arriscam a ir, além disso. É percebido no meio escolar que os educadores não possuem total acesso e ou conhecimento para o uso dos recursos tecnológicos, na maioria das vezes por insegurança, nesse caso, é preciso que os profissionais de educação estejam abertos a novos aprendizados e novas propostas metodológicas, contribuindo para uma nova realidade educacional, desde que, no contexto atual, o campo da comunicação tem ganhado muito espaço e visibilidade. É necessário acompanhar as mudanças do mundo, para uma educação mais completa e de qualidade.

Garcia (2013, p. 2) expõe:

A partir de mudanças na forma de ensinar e com a inserção de tecnologias nesse processo de ensino, mudam-se também as formas de aprendizagem. Os alunos sentem-se mais motivados, pois estas diferem de antigamente, quando não existia diálogo entre professor e aluno; hoje há uma troca de informações em sala de aula, na qual o professor não é mais o detentor de todo o conhecimento, de modo que o aluno passa a ser o principal responsável pela construção do seu conhecimento, tendo um papel mais ativo, na busca de soluções das suas necessidades.

No ambiente escolar todos possuem um papel fundamental, e por meio do uso das tecnologias em sala, o papel do aluno se torna mais evidente e importante, torna os alunos mais proativos do seu próprio ensino e o professor surge como mediador desse processo, contribuindo para uma relação de troca de conhecimentos, tornando a sala de aula um ambiente confortável, mais

interativo e produtivo. A tecnologia digital é uma grande ferramenta a ser utilizada, pois possui grande proximidade da vida, não só dos alunos, mas de todos os envolvidos, o mundo está se desenvolvendo ao redor da mesma, nada mais promissor do que acompanhar esse desenvolvimento de forma que corrobore para os métodos educacionais e conseqüentemente com o ensino em geral, e a escola tem papel fundamental para que métodos como esses prosperem, disponibilizando os recursos básicos disponíveis, como data show, computador ou o próprio laboratório de informática da mesma.

A Tecnologia Educativa surge, por um lado, como via de acesso ao processo geral de tecnização da vida, isto é, o homem deve ser educado para atuar conscientemente num ambiente tecnológico e, por outro lado, como uma ciência aplicada capaz de contribuir para tornar o processo educativo mais eficaz, isto é, melhorar a aprendizagem. O domínio de estudo da Tecnologia Educativa consiste, assim, na construção de sistemas de ensino-aprendizagem capazes de provocar mudanças educativas significativas. (ALVES, 2009, p.21).

Seguindo este pensamento pode se compreender o quão importante é nos dias atuais o domínio tecnológico para o ensino aprendizagem, visto que a era da informação chegou para ficar, tornando o processo educacional mais amplo com toda informação na palma da mão e cabe ao docente saber utilizar corretamente ao seu favor esta tecnologia para contribuir na construção de um saber mais significativo para o discente. Neste sentido se faz evidente o investimento nesta área tecnológica, e buscar desenvolver metodologias capazes de tornar o processo educacional mais consistente, para uma formação e domínio das tecnologias que estão disponíveis e que muitas das vezes não se saber utilizá-las para adquirir conhecimento necessário.

Os ambientes virtuais de aprendizagem exigem uma maior interatividade, cooperação e colaboração entre os envolvidos no processo o que os leva a adotarem uma postura de compartilhamento do desejo de construir e de aprender, e ao mesmo tempo, doar-se na busca de uma construção coletiva e na superação das limitações. (AGUIAR, 2008, p.8).

A tecnologia existe para ser utilizada, o que se percebe é que cada dia mais as pessoas estão se tornando dependente da informação, mas esta muitas das vezes sem conhecimento real, em se tratando de educação algumas escolas escolheram proibir o uso do celular em sala de aula, mas se

esquecem que podem utilizar as mesmas tecnologias para o acesso a informação em tempo real, se falta recursos tecnológicos nas escolas, sobra nas mãos dos alunos com celulares de ultima geração, pois esta juventude esta cada dia mais conectada, o que falta no ambiente escolar é o docente utilizar desta ferramenta para potencializar o conhecimento em sua área de estudo, mas antes, é preciso ter uma reeducação de como fazer o uso dessa ferramenta em sala, para que os alunos não a utiliza para funções que não contribuíram para o ensino.

A formação docente necessita ser repensada, modernizada, para acompanhar as mudanças que se desenvolvem no mundo digital, outro fator importante é a formação continuada do profissional da educação em busca de desenvolver metodologias tecnológicas que atenda neste processo de ensino aprendizagem. Vieira e Restivo (2014, p.80), nos diz que “O valor da Internet como fonte de informação é poderoso, permitindo-nos aceder, de forma livre e aberta, a quantidades incalculáveis de informação avulsa”. A força tecnológica da informação na sociedade abre porta para o conhecimento dos que o buscam.

Na educação, houve projetos políticos educacionais para a implantação de redes de informação nos ambientes educacionais, dentre os quais alguns docentes buscaram formação adequada para utilizar deste conhecimento em função de melhor qualidade na educação escolar, mas entre estes também existem profissionais da educação que pararam no tempo e não possuem nenhum conhecimento em relação à informática que possam utilizar como metodologia no ambiente escolar, o que se percebe, é que existe sim profissional da educação comprometida com uma educação de qualidade e estão sempre em busca de formação adequada e capaz de auxiliá-los em uma educação de qualidade que forme pessoas capazes para uma vida ativa em sociedade.

A Educação, por se caracterizar como uma instituição formal responsável pela produção do conhecimento tem o compromisso de formar cidadãos mais humanos que possam fazer uso dos recursos tecnológicos a favor do bem comum e um dos grandes desafios que se apresentam para os educadores é o de escolher, entre tantos disponíveis, aqueles que melhor se ajustem aos seus propósitos educacionais. (MACEDO, 2007, p.4).

Neste sentido convém que a escola crie metodologias atrativas e desafie os discentes em busca de conhecimento no mundo da informação, possibilitando uma educação tecnológica onde os níveis de conhecimento sejam cada vez maiores e de melhor qualidade de informação dentro da área a ser estudada. E mais, o estado sempre se utiliza de justificativas, para o baixo nível da educação no país sem de fato resolver, é preciso rever conceitos e partir em busca de formação dentro das informações que estão disponíveis, um profissional capacitado se sobressai e faz de tudo para alcançar seus objetivos, a educação necessita de novos horizontes e de docentes engajados da causa por uma educação diferente da que vemos, com baixos níveis de aproveitamento dentro de um mundo de informação sem conhecimento.

É nesse sentido que se discute a necessidade de uma mudança de paradigma no contexto de ensino e aprendizagem de modo que o processo esteja voltado para a construção de conhecimento de fato, e não acúmulo de informações. (SOUZA, CUNHA, 2009, p.3).

Não é a quantidade de informação que importa e sim quanto desta informação torna-se conhecimento escolar, um conteúdo escolar que possibilite ao discente a compreensão do todo e não só de parte, voltado para a formação escolar de um individuo capacitado com conteúdo diversificado e atualizado.

1.4. Artes visuais e tecnologia digital.

Os avanços tecnológicos percebidos e utilizados pela sociedade nos dias atuais é fruto de muitos estudos em busca de melhorias na qualidade de vida, neste sentido convém que se analise o potencial tecnológico no ensino das artes visuais no ensino regular.

As artes visuais, além das formas tradicionais (pintura, escultura, desenho, gravura, arquitetura, artefato, desenho industrial), incluem outras modalidades que resultam dos avanços tecnológicos e transformações estéticas a partir da modernidade (fotografia, artes gráficas, cinema, televisão, vídeo, computação, performance).

Cada uma dessas visualidades é utilizada de modo particular e em várias possibilidades de combinações entre imagens, por intermédio das quais os alunos podem expressar-se e comunicar-se entre si de diferentes maneiras. (BRASIL, 1997, p. 45)

Assim como as tecnologias estão sempre em estado de melhoria, a arte sempre se utiliza de ferramentas de seu tempo, sempre criando e inovando, o que antes era “somente” pintura e escultura, hoje temos a fotografia como forma de criar arte, a gravura digital, videoart e muito mais. A arte também está sempre se aprimorando, sempre em busca de formas de criar e consequentemente alcançar mais pessoas.

A introdução de tecnologias nas escolas provoca mudanças na forma de construção do conhecimento, na produção, armazenamento e disseminação das informações, no processo de ensino-aprendizagem, com consequente questionamento dos métodos didáticos tradicionais e a redefinição do papel do professor e de sua interação com os alunos. Mostrando-se, dessa maneira, adequados para a aprendizagem, facilitando o trabalho do educador, mas exigindo tempo para compreender e explorar corretamente essas ferramentas, procedendo às alterações necessárias. (SANGOI, p.19).

A arte se tornou um grande meio de comunicação e ganhou status, passou a ser divulgada amplamente nos meios de comunicação da atualidade, “A tecnologia digital propicia novas formas de pensar e fazer arte. Para que isso aconteça os alunos precisam entender a natureza dos instrumentos de arte e os meios de escolha.” (PIMENTEL, p.02), onde a mesma passa a integrar fatos históricos atuais com maior produção de conhecimento, facilitando a vida de quem busca informações mais complexas. A arte transmite sentimentos do artista ou até mesmo revive sentimentos em nós muitas vezes esquecidos. A arte tem o poder de transformar e traduz em nós muitas das vezes sentimentos inexplicáveis, ao ouvir uma música, ou ao visualizar uma pintura somos transportados a momentos individuais de nossas vidas.

E neste sentido, é possível ampliarmos as formas de divulgação da arte, possibilitando o alcance de um grande público, ou apresentar novas técnicas para artistas e estudantes, uma nova forma de criar arte. Ainda há muito a se descobrir em arte e principalmente no mundo digital, áreas e ambientes ainda não mapeados que podem proporcionar experiências antes inalcançáveis, como apresentar as famosas pinturas para deficientes visuais, reproduzidas em alto relevo, ou em esculturas através de uma impressora 3D. As possibilidades são gigantescas, e a maioria das pessoas estão abertas a experienciar algo novo e ou diferente.

As novas tecnologias são uma realidade presente no cotidiano, assim, é difícil negar a sua importância ou necessária utilização consciente. Os recursos tecnológicos têm muitos potenciais a serem explorados em benefício do aprendizado dos estudantes. Além disso, as TIC contribuem para a atualização do professor quanto às novas informações e descobertas que envolvem seu campo de conhecimento. Na contemporaneidade, o professor se torna um aprendiz constante, diante da multiplicidade de possibilidades de conhecimento que os novos meios têm a lhe oferecer. (ROSSI, ZAMPERETTI, 2015, p.05).

Não é difícil pensar em formas de combinar arte e tecnologia, o campo é muito vasto. A facilidade é bem maior quando lidamos com as artes visuais. O campo tecnológico se tornou acessível, desde para criação de gravuras digitais, a colagens elaboradas, e vários outros. Mas facilidade no acesso não quer dizer que é fácil na criação, mas é papel do artista pensar qual o melhor uso da tecnologia para o desenvolvimento de sua obra. E com este vasto campo de informação que o docente precisa saber trabalhar com estes dados a seu favor no campo educacional, buscando subsídios que iram facilitar o acesso ao conhecimento para um ensino de qualidade com os recursos tecnológicos disponíveis.

Quando o professor convida o aluno a um estudo virtual de informações, ele não apenas lança mão da nova mídia para potencializar a aprendizagem de um conteúdo curricular, mas acima de tudo contribui pedagogicamente para a inclusão deste educando na tecnologia digital.

Contudo, a contribuição pedagógica para a inclusão na tecnologia exige um aprendizado prévio por parte do professor, uma vez que não basta convidar a um site para se promover inclusão digital; ele precisará operacionalizar os recursos tecnológicos e desenvolver novas formas de ensinar e de aprender. Essa questão, no entanto, diz respeito à formação do professor – aquela que poderá ser desenvolvida na sua própria Escola e de forma continuada, pois hoje com a tecnologia basta ter o apoio institucional que prioriza a qualidade do trabalho educacional. (SEEGGER, CANES, GARCIA, 2012, p.02)

Cabe ao docente promover ao discente a possibilidade de aprendizagem com o auxílio de recursos digitais, desenvolvendo metodologias que priorize a aprendizagem educacional, pois, o que se vê nas escolas é a proibição da utilização destes recursos no ambiente escolar e a não utilização das mesmas como auxílio ao aprendizado, algumas mudanças de atitudes precisam ser tomadas de ambos os lados, para que se efetive uma inclusão digital amparada

no auxílio ao conhecimento, e cabe ao docente buscar formas de ensinar ao discente se apropriar das tecnologias em favor do saber escolar.

São muitas as vantagens e as possibilidades da era digital e que podem trazer avanços significativos, levando-nos a enriquecer nossa prática, diversificando os recursos utilizados e oferecendo novas alternativas de interação e de aprendizagem. São caminhos e intervenções que podem ser tomados por alunos e por professores. Sob esse olhar, o uso dos recursos informáticos pode contribuir para que o aluno desenvolva suas compreensões sobre o mundo e sobre a cultura em que vive, bem como pode proporcionar novas formas de perceber e de aprender a realidade, tendo na tecnologia forte aliada da reflexão e da imaginação. (BECKER, OLIVEIRA, BIDARRA, 2009, p.04).

Com a facilidade da tecnologia, podemos conhecer o mundo sem sair de casa, ao trazermos esse tipo de ferramenta para as salas de aula mostramos ao aluno diferentes realidades, culturas e pessoas, além de conhecimentos antes ditos como inalcançáveis, e é neste contexto, que professor desenvolve métodos que tornem o ensino mais interativo e de fácil entendimento, e é papel do aluno estar disposto a contribuir em seu próprio desenvolvimento educacional, trazendo propostas que possam ser trabalhadas em sala juntamente com o professor e os demais alunos.

Nesse contexto, é de suma importância que o educador busque, nas demais áreas do conhecimento, as necessárias ferramentas para a construção de categorias de análise que lhe permita aprender e compreender as diferentes concepções e práticas pedagógicas. (LIRA, SPONCHIADO, 2012, p.07)

Ao ser apresentado caminhos para avanços tecno-educacionais nas salas de aula, o professor torna o aluno parte importante de seu próprio ensino, para que ocorra uma troca de conhecimento de forma criativa, um bom exemplo seria o uso de aplicativos e/ou jogos, agregando conhecimento e trabalhando a interatividade com os alunos. Além de que, com a facilidade da comunicação atualmente, se tornou mais simples conhecer as diversas culturas existentes ao redor do mundo.

1.5 Abordagem Pedagógica: Introdução a Tecnologia

As abordagens pedagógicas convergem para um único propósito, o conhecimento, e hoje com o auxílio das novas tecnologias como ferramenta das práticas educacionais, surge uma nova forma de se ensinar, mas é necessário que haja boa vontade e formação capacitada do professor para que se alcance o objetivo proposto, que é uma educação de qualidade, igualitária e que está em plena parceria com a era da informação tecnológica.

Com o advento da internet, todo e qualquer conhecimento pode ser adquirido através de sites de busca, vídeo-aulas, tutoriais, tudo está a um clique de distância. Mas se todo o conhecimento está disponível e principalmente na possibilidade de escolha do aluno em relação ao que deseja aprender, será que o atual modelo de ensino não está ultrapassado? (SILVA, 2015, p.3).

O conhecimento é base de uma sociedade capacitada, por esta razão é que a educação precisa ter bases sustentáveis que auxilie o aluno a desenvolver-se em sua formação profissional e pessoal, neste contexto as tecnologias surgem como possibilidade de ferramentas necessárias a educação que se quer e se busca para um melhor desempenho educacional.

O conceito do ensino como mera transmissão de conteúdos deve ceder lugar para novas metodologias que possibilitem o desenvolvimento das competências dos estudantes para operar sobre os conteúdos. (FUNDAÇÃO SANTILLANA, 2014, p.13).

É preciso rever conceitos mudar posturas sobre a transmissão de conhecimento, utilizar de ferramentas tecnológicas para criar novas metodologias de ensino, a fim de possibilitar aos discentes o desenvolvimento de competências que o permitam desempenharem atividades diversificadas no ambiente profissional, ou seja, um profissional mais capacitado diante da sociedade globalizada. O desafio é grande, mas necessário visto a grande demanda de informação constantemente atualizada e disponível para todos que a buscam, a inclusão digital se faz precisa no ambiente escolar e convém que todos os envolvidos neste contexto estejam aptos a desenvolver suas potencialidades e ou habilidades nesta área da comunicação.

A educação deve, pois, adaptar-se constantemente a estas transformações da sociedade, sem deixar de transmitir as aquisições, os saberes básicos frutos da experiência humana. Finalmente, perante esta procura cada vez maior, mas também cada vez mais exigente, como atuar de modo a que as políticas educativas cumpram o duplo objetivo de conseguir um ensino equitativo e de qualidade? Estas as questões que a Comissão teve em consideração a propósito de cursos, métodos e conteúdos de ensino, assim como das condições necessárias à sua eficácia. (DELORS, *et. al.*, 1998, p.21).

As metodologias pedagógicas precisam analisar as tecnologias disponíveis de modo a garantir novas técnicas para o processo de ensino aprendizagem, visando novos métodos de ensino que possam possibilitar maior e melhor eficácia nas políticas públicas de ensino, onde os docentes tenham formação pedagógica adequada e continuada, possibilitando através das novas tecnologias um ensino qualitativo e equitativo com conteúdos atualizados, e com o objetivo de garantir uma educação eficaz para o desempenho em sociedade.

A educação não deve e não pode ser vista desassociada do contexto da realidade em que vivemos, ao contrário tende a adaptar-se e incluir em seus currículos as transformações que perpassam a sociedade, e buscar inserir em seus métodos de ensino, qualquer mediação que possa auxiliar o professor neste processo pedagógico de ensino, neste sentido, convém que os envolvidos neste contexto educacional busquem possibilidades nas tecnologias da informação e comunicação suporte pedagógico para se readaptar e transformar a educação que temos, na educação que se precisa, mais atualizada e adequada a era da informação.

1.5.1 Integrar, Readaptar e Inovar

Quando se trata de educação, não existe um método único, eficaz e capaz de transmitir o conhecimento que se quer, mas sim vários métodos diversificados que dão suporte técnico pedagógico ao docente, e cabe a este busca inserir sempre novas metodologias ao seu ambiente escolar, é responsabilidade do professor buscar integrar as novas tecnologias ao seu planejamento, para isso deve se buscar formação adequada, apoio técnico pedagógico adequado, o docente necessita sair da estagnação, do comodismo,

tipo “finjo que ensino e o aluno finge que aprende”, os professores tem a tecnologia na palma da mão e seus alunos em sua grande maioria também, mas o que se vê é a proibição destas tecnologias no ambiente escolar e a não apropriação da mesma em benefício da educação. “A Educação constitui um forte mecanismo de articulação entre conhecimento e as novas tecnologias e estas servem para fazer educação, refletindo nas formas de pensá-la e fazê-la.” (SILVA et. al., 2014, p.3). Talvez por falta de conhecimento do professor de como utilizar esta tecnologia em seu favor é que este recurso tecnológico não seja utilizado como deve ser, pois, o aluno precisa ser incentivado, motivado e ativar sua curiosidade sobre o conteúdo a ser estudado, a tecnologia isolada não resolve os problemas da educação, ela é apenas uma ferramenta que pode ser utilizada em benefício da educação.

Portanto, as tecnologias não são solução para os problemas educacionais. São ferramentas que podem ser utilizadas para a inovação e transformação dentro de um processo elaborado em cooperação pelo professor e seus alunos. Para tanto, necessita-se compreender a educação a partir de uma visão holística, que quer produzir e não mais reproduzir o conhecimento. (SANT’ANA, SANTOS, ALVES, 2013, p.9).

É preciso ressaltar que nesta perspectiva as tecnologias são de grande valor para a educação, desde que saiba como usá-las em benefício da mesma.

Rever as práticas pedagógicas é sem dúvida no contexto atual o caminho inevitável para entender, aceitar e corroborar para que na Educação Básica as tecnologias sejam vistas como possibilidade de ampliação da qualidade do ensino e recurso de qualidade imprescindível na prática educativa. (GUERREIRO, BATTINI, 2014, p.5).

Os docentes precisam se apropriar destas tecnologias, se readaptarem em sua didática e inovar em suas metodologias para uma prática educativa mais condizente com a realidade, pois, o que percebe-se são discentes cada dia mais conectados, e a possibilidade da informação tecnológica ser vista como recurso inovador, criativo e que atice a curiosidade destes alunos é bem maior, buscando alcançar o público conhecedor desta tecnologia em prol de uma educação inovadora. A grande maioria dos jovens está conectada as grandes mídias, o que falta é redirecionar esta atenção para a educação em uma sociedade globalizada e informatizada.

A tecnologia não é uma panacéia para a reforma de ensino, mas ela pode ser um catalisador significativo para a mudança e uma ferramenta para apoiar a indagação, composição, colaboração e comunicação dos alunos.” (DINIZ, 2001, p.15).

Vários são os problemas educacionais, desde falta de recurso, pessoas capacitadas e espaço adequado, e por aí vai, não é uma afirmação dizer que a tecnologia irá resolver estes problemas, mas que este recurso tecnológico possui imenso potencial como metodologia de ensino aprendizagem desde que se possua conhecimento necessário de como utilizá-lo.

CAPITULO II – ANÁLISE BIBLIOGRÁFICA

Este estudo pretende analisar os dados coletados de outras pesquisas que tenham correlação com o tema em questão, em uma análise bibliográfica dentro do campo de estudo do uso das tecnologias no ambiente escolar como método de ensino no processo educacional, e debater os pontos de vista dos seguintes autores, sobre a tecnologia, suas funções no ambiente escolar, qual a política pedagógica sobre tecnologia, e a resistência da grande maioria dos docentes sobre a utilização desta ferramenta tecnológica como metodologia de ensino. Segundo Ramos (2012, p.4), “A palavra tecnologia é de origem grega: tekne e significa “arte, técnica ou ofício”. Já a palavra logos significa “conjunto de saberes”. Como temos a tecnologia com um conjunto de saberes disposto a auxiliar no processo educacional, nada mais justo que utilizar desta tecnologia em favor da educação. Para isso se convém formação tecnológica pedagógica destes profissionais de ensino, para Thoaldo (2010, p.16): “É de fundamental importância que o professor tenha conhecimento sobre as possibilidades dos recursos tecnológicos, para poder utilizá-los como instrumentos para a aprendizagem.”

Os docentes precisam se apropriar destas tecnologias para utilizá-las como metodologia de ensino, vista que estas possuem informações que fornecem a educação um enriquecimento pedagógico sem igual.

Cajazeiras, Novikoff (2012, p.3):

A Internet, a maior rede social do mundo, o maior sistema global de interação de redes de computadores, democratiza a informação e traz grande avanço à educação. Pela facilidade de comunicação, de obtenção de informações, de realização de pesquisas, de atualização de notícias e eventos e, principalmente, de disseminação de todos os tipos de mídia (áudio, filmes, texto, imagens ao vivo, fotografias, músicas, dentre tantos outros), vem atraindo e conquistando cada vez mais jovens.

O desafio desta proposta é a formação pedagógica tecnológica dos docentes com apropriação eficaz deste conhecimento, onde os mesmos possam utilizar em sala de aula, possibilitando aos alunos, já conhecedores

desta tecnologia, aprenderem como fazer seu uso a favor de seu aprendizado, utilizando-as em pesquisas relacionadas à educação.

Segundo a LDB (2005, p.7):

TÍTULO I- Da Educação. Art. 1º A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

§ 1º Esta Lei disciplina a educação escolar, que se desenvolve, predominantemente, por meio do ensino, em instituições próprias.

§ 2º A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social.

Cabe a educação escolar capacitar o indivíduo para atuar em sociedade, daí a abrangência de seu papel, neste contexto, percebendo as grandes transformações tecnológicas que ocorrem mundialmente, as instituições escolares precisam se adaptar e desenvolver técnicas pedagógicas eficientes capazes de desenvolver no processo de ensino aprendizagem alternativas inovadoras que transformem a educação que conhecemos em uma educação de qualidade com amparos tecnológicos e profissionais capacitados em busca de formar seus alunos para atuar em sociedade. A escola, espaço onde ocorre grande parte do conhecimento científico e pedagógico, não pode e não deve ficar de fora das inovações que se percebem na sociedade, já que esta capacita seus alunos para a vida em sociedade.

2.1 Considerando as informações Obtidas

O que se pode notar em referência aos autores supracitados neste trabalho, sobre a utilização de recursos tecnológicos no processo de aprendizagem do ensino das artes, é a fonte riquíssima de conteúdos utilizados pelo profissional de ensino em sua prática pedagógica, as atualizações dos assuntos em questão com melhor explanação e recursos didáticos, fazendo uso do auxílio de vídeos, imagens e muitos outros recursos que podem ajudar o professor em sua prática docente.

As Artes visuais são os processos e produtos artísticos e culturais, nos diversos tempos históricos e contextos sociais, que têm a expressão visual como elemento de comunicação. Essas manifestações resultam de explorações plurais e transformações de materiais, de recursos tecnológicos e de apropriações da cultura cotidiana. (BNCC, 2018, pg.195).

As informações obtidas acerca dos meios tecnológicos na disciplina de artes possibilitam uma descrição de seu processo pedagógico, possibilitando a apropriação de uma infinidade de informações no contexto artístico, visando estimular os discentes na aprendizagem dentro de várias modalidades de ensino, levando o professor a ter em mãos técnicas inovadoras no processo educacional e possibilitando ao discente criar, fazendo uso dos recursos digitais.

2.2 As Abordagens Metodológicas no ensino das artes

A apropriação das tecnologias como fonte de informação e metodologia para o ensino de arte nas escolas é um trabalho que visa fornecer ao professor material com uma variedade de propostas, criativas e dinâmicas. Possibilitando uma vasta oportunidade de desenvolver habilidades e/ou competências relacionadas aos recursos tecnológicos para o ensino aprendizagem das artes

Segue abaixo tabela dos principais métodos de ensino-aprendizagem utilizados no ensino com autores e ano.

Categorias do saber docente	Tardif, Lessard e Lahaye (1991)	Saviani (1996)	Gauthier et al. (1998)	Pimenta (1999)
Pedagógico	Saberes curriculares;	Saber didático-curricular.	Saberes disciplinares; Saberes da tradição pedagógica; Saberes da ação pedagógica.	Saberes pedagógicos.
Atuação/experiência	Saberes da formação profissional; Saberes da	Saber atitudinal.	Saberes experienciais;	Saberes da experiência;

	experiência.			
Conhecimento /específicos	Saberes das disciplinas;	Saber crítico-contextual; Saber específico; Saber pedagógico;	Saberes das Ciências da Educação; Saberes curriculares;	Saberes do conhecimento;

Quadro 1: Categorização dos saberes docentes

Fonte: Brighenti, Biavatti, Souza, 2015, p.8.

Para Tardif, Lessard e Lahaye (1991), destacam as categorias do saber pedagógico, necessários ao professor em sua atuação como profissional, que este através de sua experiência passa a adquirir mais conhecimento relacionando o saber pedagógico a conhecimentos específicos de sua área de atuação.

De acordo com Saviani (1996), o saber didático curricular como conhecimento pedagógico, é que a partir destes conhecimentos o saber atitudinal complementa o saber contextualizado mediante a atuação, relacionando sua experiência com conhecimentos específicos de sua área.

Gauthier et al. (1998) os saberes da docência pedagógica referem se aos saberes das disciplinas, aos saberes tradicionais pedagógicos, e a ação pedagógica destes saberes na atuação profissional através da experiência, que se adquire saberes experienciais e os saberes das ciências da educação e saberes curriculares são conhecimentos específicos do saber docente.

Pimenta (1999) relaciona o saber docente aos saberes pedagógicos necessário ao ensino aprendizagem, e que na atuação pedagógica se adquire saberes por experiência, mas, os conhecimentos específicos são necessários na área de atuação.

A tabela acima citada trata dos saberes relacionados a métodos de ensino, correlacionando as categorias do saber docente dentro de um contexto escolar, com experiência e conhecimentos específicos em diversas áreas do saber pedagógico, contextualizando estes saberes e aplicando-os em conhecimentos específicos. As metodologias utilizadas pelo professor diferem se quando aplicadas na classe seja para um grupo de alunos ou individualmente, cabendo ao docente especificar sua intenção visando alcançar

seu objetivo, e através da metodologia possibilitar a aquisição de conhecimentos no ambiente escolar.

Descrição	Definição	Principais Métodos
Métodos de ensino coletivo	Consistem em proporcionar ensino a um grupo de educandos, considerando-os em condições pessoais de estudo equivalentes, e orientar os trabalhos escolares com base na capacidade média da classe.	Expositivo; Expositivo misto; Arguição*; Leitura; etc.
Métodos de ensino em grupo	Também compreendido como dinâmica de grupo, dão ênfase à interação e cooperação dos educandos, levando-os a enfrentar tarefas de estudo em conjunto.	Painel; Simpósio; Debate; Discussão; etc.
Métodos de ensino individualizado	Consistem em se dirigir diretamente a cada educando, procurando atendê-lo em suas condições pessoais de preparo, motivação e possibilidades.	Instrução personalizada*; Instrução programada*; Estudo dirigido individual; Estudo supervisionado*; Tarefas dirigidas, Módulos instrucionais*; etc.
Método de ensino socializado-individualizante	Procura oferecer, durante o estudo de uma mesma unidade, oportunidades de trabalho em grupo e a seguir individual, visando formar o cidadão consciente, que toma as suas decisões com base no seu próprio raciocínio.	Métodos mistos de trabalho individual e em grupo.

Quadro 2: Métodos de ensino

Fonte: Elaborado com base em Nérice (1987). In: Brighenti, Biavatti, Souza, 2015, p.11.

* Essas contribuições que Nérice trouxe precisam hoje ser reorientadas, justamente pela exigência de metodologias que contemplem trabalhos coletivos, compartilhados, em rede, criativos, dentre outros.

2.2.1 Propostas Metodológicas: Arte e Tecnologia

A utilização de metodologias no ensino das artes é possível assim como outras disciplinas, os recursos tecnológicos disponíveis se diferenciam, mas cada um só tem a acrescentar em informações que enriquecem os conteúdos escolares. Contemplando estas contribuições sobre a utilização de metodologias tecnológicas no ensino das artes, percebe-se o cabedal de opções dentro desta temática em questão, fornecendo a possibilidade de desenvolver propostas interativas, que propiciem aos alunos construir sua percepção visual utilizando dispositivos móveis como celular. Evidenciar objetos que passam despercebidos é um exemplo. Mostrar a diferença entre o ver e o olhar, fotografia é olhar, é necessário ver a pose, o momento, a situação, para então olhá-la. Olhar de forma profunda, se pôr no lugar do outro, se pôr na cena. Ver o momento com outros olhos, pensar, repensar, analisar e criar, são passos a serem seguidos quando pretendemos compor uma imagem. Quanto mais trabalhado for seu olhar mais identidade terá suas fotografias.



Figura 2 – Ângulo

Fonte: Philipe Farias

O uso de aplicativos também é uma opção, já existem aplicativos que facilitam o acesso ao conhecimento artístico, como o aplicativo “Impressionism®” que possui a seleção de cerca de 200 pintores impressionistas e pós-impressionistas, que além de mostrar as obras possui a biografia de cada artista. O professor poderia utilizar esse aplicativo para que os alunos tenham exemplos imagéticos das obras dos artistas e poderia gerar debates entre os alunos sobre as mesmas.



Figura 3 - App Impressionism

Fonte: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.macsoftex.impressionism>

Outro aplicativo é o “daily art®”, ele fornece informações precisas e detalhadas sobre obras de arte espalhadas por renomadas instituições ao redor do mundo. Utilizando deste banco de informações é possível fazer as

mais diferentes pesquisas. Pode descobrir em qual museu está uma obra específica ou conhecer sobre a vida de algum artista. Se encaixa nas aulas sobre história da arte.



Figura 4 - App Daily Art

Fonte: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moiseum.dailyart2>

Na loja de aplicativos nos celulares, possuem diversos aplicativos que podem ser utilizados nas aulas de arte, desde jogos a aplicativos de conhecimento, vale o professor pensar no modo que fará um bom uso, que tenha maior alcance e maior distribuição de conhecimento. Um exemplo de jogo para dispositivos moveis é o “Dalí eX®”, um Role-playing game – RPG, desenvolvido por um professor brasileiro. O jogo é produto de sua dissertação de mestrado. O game possui um desfecho que apresenta uma parte sobre educação estética e outra focado no ensino das artes visuais. O jogo repassa o mesmo conteúdo de um curso tradicional de artes ou que o aluno veria em um livro, porém de forma interativa e narrativa, onde o aluno nem percebe que está estudando.



Figura 5 - App Dalí eX

Fonte: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cirandz.dali>

Além de jogos e aplicativos que podem ser aplicados sobre história da arte, é possível também apresentar métodos facilitadores de criar arte digital, fazendo uso de programas ou mesmo editores nos próprios celulares, apresentando técnicas como colagem, gravura digital e a própria fotografia. A imagem a seguir foi feita a partir dessa ideia, foi utilizado o programa Adobe Photoshop®, para fazer os recortes e mesclar as imagens, vale de o professor procurar um programa que seja de mais fácil uso, para que os alunos não se confundam ou mesmo se cansem do processo.



Figura 6 - Arte Digital

Fonte: Philipe Farias

Estes e outros aplicativos estão disponíveis na rede, que age como mediadora para fornecer as informações necessárias aos professores que se dispuserem a utilizar das ideias aqui citadas para diversificar suas metodologias e fornecer aos alunos métodos criativos e com acesso à tecnologia.

2.3. As causas das dificuldades

Por meio de estágio nas escolas, através da disciplina de estágio supervisionado II e III do curso de licenciatura em Artes Visuais, foi possível que percebamos de perto as maiores causas das dificuldades dos professores na utilização das tecnologias. Uma das maiores causas é a falta de infraestrutura, em algumas escolas de Marabá no Pará, isso é facilmente percebido, as salas são sucateadas é proibido a entrada no laboratório de informática, o que causa o acúmulo de poeira nos dispositivos que pode resultar em futuros defeitos. O acesso a internet da escola não é permitido, somente pelos funcionários. Foi percebido na análise dos dados do estágio que mesmo quando houve iniciativa do professor de fazer uso da tecnologia da

escola, o aparelho estava trancado e a chave tinha sido perdida. A necessidade de uma formação continuada de alguns professores se fez presente, alguns nem pensaram na possibilidade de fazer uso da tecnologia preferiram continuar apenas com o livro.



Figura 7 - Sala de aula

Fonte: Philipe Farias

Todas essas dificuldades tornaram o acesso a tecnologias nas escolas bem mais difíceis, mas tentando trabalhar com as tecnologias disponíveis, conversando com os superiores das escolas, é possível que consigamos melhorar essa realidade. Por meio das ferramentas digitais, o processo de ensino não só melhora como torna o acesso a informação bem mais fácil.

2.4. Apoio necessário

A educação perpassa por diversas modificações desde o ensino como era no tempo de nossos avôs aos tempos atuais, mudanças estas que surgem

das modificações sociais, hoje em dia, para alguns, falar de educação sem o apoio das tecnologias é regredir, visto a dimensão de equipamentos tecnológicos que podem auxiliar o docente em sua prática pedagógica, e mais, a formação educacional alcançou um patamar significativo, possibilitando ao educando atuar em sociedade através de sua educação escolar, onde o educando busca formação escolar, com base em seu objetivo enquanto ser social e participativo, e a escola possibilita a formação educacional necessária ao ambiente de trabalho.

Neste contexto não se pode excluir a tecnologia do ambiente escolar, ao contrário, ao docente cabe a apropriação destas tecnologias como apoio necessário ao desempenho escolar. A formação docente e a formação continuada se fazem necessárias para um ensino de qualidade que fazem uso destes novos métodos de ensino e possibilitam aos discentes novos métodos de aprendizagem com o apoio tecnológico. Percebe-se que hoje em parte das escolas a grande maioria dos alunos dispõe de celulares, junto ao acesso a rede de internet da escola, a informação se encontra na palma da mão, o que falta é transformar esta informação disponível em conhecimento, mas o que é visto são profissionais de ensino sem a capacitação de como utilizar estes equipamentos ao seu favor.

Não basta à escola adquirir recursos tecnológicos e materiais pedagógicos sofisticados e modernos, mas os professores limitarem-se apenas ao treinamento para o uso destes. Faz-se necessário na educação, construir novas concepções pedagógicas elaboradas sob a influência do uso dos novos recursos tecnológicos que resultem em práticas que promovam o currículo nos seus diversos campos dentro do sistema educacional. Desta forma, os recursos tecnológicos podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem, promovendo uma educação mais estimuladora, ganhando destaque enquanto recurso pedagógico. (CARVALHO, 2009, p.3).

O projeto pedagógico escolar precisar ser compreendido como um processo de interação entre o que se conhece o que necessita conhecer para fazer uma correlação com os diversos campos de aprendizagens para o docente se apropriar das inovações tecnológicas para o ensino pedagógico, com recursos metodológicos no sistema de ensino, elaborando uma nova plataforma de aprendizado através de uma concepção educacional com ferramentas sofisticadas para o ensino. Partindo desta premissa a educação só

tem a ganhar, estimulando assim, docentes e discentes no processo de ensino aprendizagem com aplicabilidade de ações inovadoras que fortaleçam o desenvolvimento escolar para a atuação na sociedade digital dos dias atuais.

Em suma, o uso das TICs na educação depende, antes mesmo da sua implantação na escola, da formação do professor para lidar crítica e pedagogicamente com elas. É necessário que o professor conheça os meios tecnológicos, as suas interfaces e todas as possibilidades educacionais no espaço presencial e virtual, para que possa utilizá-las nas variadas situações de aprendizagem e nas mais diferentes realidades educacionais. (MARCOLLA, 2008, p.4).

A utilização das TIC's pelos professores no processo educacional depende do conhecimento e apropriação desta modalidade como possibilidade de ensino, de modo que o mesmo possa utilizar as diversas áreas do conhecimento nas várias situações de aprendizagem, para isso, convém que o docente tenha conhecimento suficiente para implantar esta prática pedagógica nas diferentes áreas de ensino e saber se apropriar da melhor forma.

2.5 Projetos Escolares

Em busca por escolas que desenvolvam projetos escolares com a utilização das tecnologias para o ensino de suas disciplinas, pode se constatar que há diversos projetos no ambiente escolar com várias finalidades, dentre os quais podemos destacar a própria feira de ciências que possibilita aos alunos envolvimento direto com temas dos mais variados, que favorece o aprendizado e o entendimento dos conteúdos com mais facilidade, percebe-se que quando um projeto escolar é posto em prática, há envolvimento e disponibilidade dos alunos para desenvolvê-lo.

A utilização de projetos no ambiente escolar se faz necessária, neste sentido o jogo Dalí eX®, produto da dissertação do professor Santiago Lemos, contribui na exploração dos conteúdos de artes, ele percebeu que a maioria dos objetos educacionais se concentram nas áreas de matemática e ciências e não havia algo parecido para arte. Então o jogo surge como uma nova experiência didática para o ensino da arte com base nos estudos de linguagem visual, educação estética, ensino de artes visuais e cultura visual. A produção

artística de Salvador Dalí é que foi a selecionada para compor a narrativa, o artista fez uso de técnicas artísticas como pintura, escultura e composição de vídeos, os chamados Video-art.

Ao apresentar aplicativos e jogos que orientem na execução de métodos na área da disciplina de artes com o auxílio das tecnologias, este trabalho buscou subsídios teóricos de alguns autores, e páginas do Play Store® com algumas dicas da facilidade e utilização destes aplicativos disponibilizando metodologia tecnológica para o ensino de artes.

A Plataforma Khan Academy, disponível na internet no website www.khanacademy.org, constitui-se de um website que apresenta vídeos que ensinam habilidades específicas de disciplinas como matemática, ciências, programação, entre outros conteúdos. Além disso, são disponibilizados exercícios que verificam o aprendizado do aluno e todos os dados gerados da interação deste com a plataforma são utilizados para apresentar um painel de indicadores ao professor, que pode ser configurado para visualização de um ou mais indivíduos. (ALMEIDA, ATHAYDE, 2015, pg.06).

A Khan Academy, é uma plataforma diferente que possibilita a interação e troca de conhecimentos entre professor e aluno, disponibilizando recursos tecnológicos de diversas áreas de conhecimento. A Khan oferece varias formas de aprendizado, o que inclui recursos e atividades com tecnologias adaptativas de ponta que identificam os pontos fortes e as dificuldades no aprendizado, habilita os estudantes a aprender em ritmo próprio dentro e fora da sala de aula. Khan Academy possui parcerias com instituições como o Museu de Arte Moderna, o MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), a Academia de Ciências da Califórnia e a NASA para oferecer conteúdo especializado. Estas e outras informações sobre o Khan Academy podem ser acessadas pelo site <https://pt.khanacademy.org/>. Que dispõe de uma gama de recursos que poderia contribuir para o enriquecimento educacional.

Um projeto que estimulou os alunos de escola pública a usar tecnologia em sala de aula já foi lançado em 2016, na Escola Municipal Malba Tahan, em Irajá, zona norte do Rio de Janeiro. O projeto “Recordes em escolas” foi produzido pela ONG (Organização Não Governamental) Comitê pela Democratização da Informatica (CDI) que fez parceria com a Secretaria Municipal de Educação. O projeto visa apresentar aos professores o uso das tecnologias, para que passem a enxergar objetos, o celular e o tablet, como

mecanismos de extensão do saber na sala de aula e assim melhorar o desempenho do discente. (GRANDA, 2016)

É importante para educação, buscarmos métodos que possibilitem o desenvolvimento escolar junto ao desenvolvimento tecnológico, que todos os dias passam por aprimoramentos. Trazermos didáticas tecnológicas para facilitarmos a transmissão do saber ou mesmo tornar as aulas mais produtivas só tem a agregar no ambiente escolar. Fazer uso de um método tão próximo dos alunos tanto pode contribuir com o ensino quanto pode melhorar o relacionamento entre o professor e os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As questões teóricas que foram discutidas neste trabalho, e a análise realizada a partir das citações dos teóricos que tratam do tema em questão, apresentam a relevância deste estudo para o processo de ensino aprendizagem com a utilização das tecnologias como método de ensino.

É preciso ressaltar a importância do ensino escolar para capacitar\formar o indivíduo para atuar em sociedade, por esta razão convém que se evidencie a necessidade de utilizar as novas tecnologias como metodologia de ensino nas diversas áreas de estudo, e ainda destacar o quão necessário é a formação docente e continuada para apropriar-se destas tecnologias e utilizá-las no processo de ensino aprendizagem.

A pesquisa bibliográfica muito me enriqueceu como estudante e futuro professor de arte, pois, constatou-se a grande diversidade de aplicativos e jogos que possibilitam a utilização destes para o processo educacional favorecendo a aprendizagem e tornando o percurso educacional diferenciado, possibilitando a utilização dos recursos tecnológicos disponíveis na sociedade objetivando alternativas inovadoras no percurso educacional.

Considerando as informações obtidas através de vários estudos realizados, foi possível perceber que há escolas que realizam atividades pedagógicas com a utilização de tecnologias, mas que poucas trabalham com métodos tecnológicos, algumas por falta de formação profissional, outras por não dispor de tecnologia para utilizar como é o caso de algumas escolas rurais.

Outro fator determinante é a utilização das TIC's (Tecnologia da Informação e Comunicação) no processo educacional, além dos recursos e formação docente é ampliar este conhecimento possibilitando aos docentes e discentes uma troca de informações sobre este processo, pois, a era da informação permite aos discentes maior conhecimento já que estes nasceram na era da informática apropriando-se desde cedo da tecnologia, e alguns profissionais da educação tiveram pouco ou quase nenhum conhecimento sobre o uso das tecnologias como métodos de ensino, o que dificulta transpor esta barreira do processo tecnológico nas escolas.

Acreditando na ação transformadora da educação é que se dá a importância da formação continuada, visto a possibilitar aos docentes de conhecer novos recursos disponíveis e desconhecidos pelos mesmos, que venham a beneficiar o processo educacional trazendo para a educação uma visão global de uma educação formadora para atuar em sociedade. Neste sentido se mostrando necessário a inovação das metodologias utilizadas buscando inserir os docentes e discentes em novas áreas do conhecimento educacional.

A tecnologia faz parte da vida da sociedade, algumas mais atualizadas que outra, mas, cada uma utiliza desta tecnologia ao seu favor, trazendo benefícios aos indivíduos, o que concluímos neste trabalho é que os recursos tecnológicos estão disponíveis para qualquer pessoa que busque apoderar-se deste recurso para sobressair-se dos demais indivíduos, sugere-se que na educação seja utilizado este acúmulo de informações para a aquisição e melhoramento do processo de ensino aprendizagem, para auxiliar a todos os envolvidos neste processo pedagógico, pois, a área tecnológica é abrangente e evolui constantemente, requerendo uma constante busca por aprendizado por ambas as partes, visto que a área da tecnologia da informação é extensa e densa de diversos conteúdos que podem contribuir significativamente no desenvolvimento educacional.

REFERENCIAL

AGUIAR, Eliane Vigneron Barreto. **As novas tecnologias e o ensino-aprendizagem**. VÉRTICES, v. 10, n. 1/3, jan./dez. 2008. Disponível em: http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic_literatura/artigos/outros/Aguiar_Rosane.pdf. Acesso em: 18 de setembro de 2018, às 12h: 40min.

AGUIAR, Rodrigo L. S. **Arte Rupestre: conceitos introdutórios**. 2012. Disponível em: <http://www.do.ufgd.edu.br/rodrigoaguiar/arterupestre.pdf>. Acesso em: 19 de setembro de 2018, às 11h: 14 min.

ALMEIDA, Ivana Cristina Lima de; ATHAYDE, Mariana Moschkovich. **TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO: O USO DA PLATAFORMA NORTEAMERICANA KHAN ACADEMY EM UMA DETERMINADA ESCOLA MUNICIPAL DE ROLÂNDIA/PR – UM ESTUDO DE CASO**. 2015. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/15917_10646.pdf. Acesso em: 07 de novembro de 2018, às 12h: 10 min.

ALVARENGA, Valéria Metroski; SILVA, Maria Cristina da Rosa Fonseca da. **Formação Docente em Arte: percurso e expectativas a partir da lei 13.278/16**. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 43, n. 3, p. 1009-1030, jul./set. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/edreal/2018nahead/2175-6236-edreal-2175-623674153.pdf>. Acesso em: 12 de setembro de 2018, às 12h: 57min.

ALVES, Taíses Araújo da Silva. **TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) NAS ESCOLAS: da idealização à realidade**. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias Instituto de Ciências da Educação Lisboa 2009. Disponível em: <http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/1156/Taises%20Araujo%20-%20versao%20final%20da%20dissertacao.pdf?sequence=1>. Acesso em: 18 de setembro de 2018, às 08h: 29min.

ANDRADE, Darlene Queiroz dos Santos; ARANTES, Adriana Rocha Vilela. **A HISTÓRIA DO ENSINO DA ARTE NO BRASIL: tendências e concepções**. 2016. Disponível em: <http://catolicadeanapolis.edu.br/revistamagistro/wp-content/uploads/2016/09/a-hist%C3%B3ria-do-ensino-da-arte-no-brasil-tend%C3%A2ncias-e-concep%C3%A7%C3%B5es.pdf>. Acesso em: 12 de setembro de 2018, às 09h: 06min.

BECKER, Silvana Ap. Portes; OLIVEIRA, Valdeci Batista de Melo; BIDARRA, Jorge. **Contribuições da Tecnologia para o Professor de Arte em sua Prática Pedagógica: um relato de experiência**. 2009. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1886-8.pdf>. Acesso em: 11 de outubro de 2018, às 10h: 58 min.

BERTOLETTI, A. **Tecnologia digital no ensino da arte: perspectivas e desafios**. In: NATFAP, Paraná, agosto, 2011.

BNCC. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>. Acesso em: 07 de novembro de 2018, às 12h: 24 min.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>. Acesso em: 20 de setembro de 2018, às 10h: 46 min.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC / SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>. Acesso em: 12 de setembro de 2018, às 12h: 59 min.

BRIGHENTI, Josiane; BIAVATTI, Vania Tanira; SOUZA, Taciana Rodrigues de. **METODOLOGIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA ABORDAGEM SOB A PERCEPÇÃO DOS ALUNOS**. Revista GUAL, Florianópolis, v. 8, n. 3, p. 281 – 304, set. 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/gual/article/download/1983-4535.2015v8n3p281/30483>. Acesso em: 02 de novembro de 2018, às 10h: 54 min.

CAJAZEIRAS, Vera Lucia Lavrado Cupello; NOVIKOFF, Cristina. **Pedagogia da Práxis e as tecnologias: um caminho para o ensino da Física**. Cadernos UniFOA. Edição nº18- Abril\2012. Disponível em: <http://revistas.unifoa.edu.br/index.php/cadernos/article/download/1090/947>.

Acesso em: 31 de outubro de 2018, às 14h: 41min.

CARVALHO, Rosiani. **AS TECNOLOGIAS NO COTIDIANO ESCOLAR: POSSIBILIDADES DE ARTICULAR O TRABALHO PEDAGÓGICO AOS RECURSOS TECNOLÓGICOS**. 2009. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1442-8.pdf>. Acesso em: 01 de novembro de 2018, às 11h: 08min.

DELORS, Jacques. [et. al.]. **EDUCAÇÃO UM TESOURO A DESCOBRIR**: Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. 1998. Disponível em: http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a_pdf/r_unesco_educ_tesouro_descobrir.pdf. Acesso em: 22 de outubro de 2018, às 05h: 34min.

DINIZ, Sirley Nogueira de Faria. **O uso das novas tecnologias em sala de aula**. Universidade Federal de Santa Catarina Programa de Pós - graduação em Engenharia de Produção. 2001. Disponível em: http://www.pucrs.br/ciencias/viali/doutorado/ptic/aulas/aula_2/187071.pdf. Acesso em 23 de outubro de 2018, às 12h: 39min.

FUNDAÇÃO SANTILLANA, **Tecnologias para a transformação da educação: experiências de sucesso e expectativas**. 2014. Disponível em: <https://www.fundacaosantillana.org.br/seminario-tecnologia/pdf/tecnologias-para-a-transformacao-da-educacao.pdf>. Acesso em: 22 de outubro de 2018, às 10h: 40 min.

GARCIA, Fernanda Wolf. **A importância do uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem**. Educação a Distância, Batatais, v. 3, n. 1, p. 25-48, jan./dez. 2013. Disponível em: <https://intranet.redeclaretiano.edu.br/download?caminho=upload/cms/revista/su>

[marios/177.pdf&arquivo=sumario2.pdf](#). Acesso em: 13 de setembro de 2018, às 15h: 05 min.

GRANDA, Alana. **Projeto estimula estudantes a usar tecnologias em sala de aula**. julho de 2016. Agência Brasil. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2016-07/projeto-estimula-estudantes-usar-tecnologias-em-sala-de-aula>. Acesso em: 13 de novembro de 2018, às 11h: 40 min.

GUERREIRO, Jackeline Rodrigues Gonçalves; BATTINI, Okçana. **NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: DESAFIOS OU POSSIBILIDADES?**. III Jornada de Didática: Desafios para a docência e II seminário de pesquisa CEMAD. 2014. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/III%20Jornada%20de%20Didatica%20-%20Desafios%20para%20a%20Docencia%20e%20II%20Seminario%20de%20Pesquisa%20do%20CEMAD/NOVAS%20TECNOLOGIAS%20NA%20EDUCA%20BASICA%20DESAFIOS%20OU.pdf>. Acesso em: 23 de Outubro de 2018, às 12h: 01min.

KOCH, Marlene Zimmermann; **AS TECNOLOGIAS DO COTIDIANO ESCOLAR: UMA FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**. Sarandi, RS, Brasil. 2013. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/498/Koch_Marlene_Zimmermann.pdf?sequence=1. Acesso em: 12 de setembro de 2018, às 10h: 58min.

LDB. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, Dispositivos Constitucionais. Emenda Constitucional nº11, de 1996, Emenda Constitucional nº14, de 1996. Lei 9.424, de 24 de dezembro de 1996. Regulamentações Pertinentes. Brasília- 2005. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>. Acesso em: 31 de outubro de 2018, às 14h: 30min.

LEMOS, S. **Jogo virtual dali ex: formação estética e ensino de artes visuais**. 2017. 70 f. Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2017. Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/8184>. Acesso em: 07 de novembro de 2018, às 10h: 20 min.

LINS, Claudia Maisa Antunes; **A arte e a educação**. Juazeiro: Fonte Viva, 2011.

LIRA, D.; SPONCHIADO, D. A. M. **A FORMAÇÃO PEDAGÓGICA DO PROFISSIONAL DOCENTE NO ENSINO SUPERIOR: DESAFIOS E POSSIBILIDADES**. PERSPECTIVA, Erechim. v.36, n.136, 2012. Disponível em: http://www.uricer.edu.br/site/pdfs/perspectiva/136_297.pdf. Acesso em: 11 de outubro de 2018, às 16h: 12 min.

LIS, E. A. B.; **O ensino da arte e a formação de docentes – ensinando a ensinar**. 2008. Material didático – Universidade Estadual do Centro-Oeste. Guarapuava.

MACEDO, Tangreys Ehalt. **“AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE ENRIQUECIMENTO PARA A EDUCAÇÃO”**. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/61-4.pdf>. Acesso em: 18 de setembro de 2018, às 10h: 23min.

MACHADO, Arlindo; **Arte e Mídia**. 3. Ed. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2010.

MARCOLLA, Valdinei. **COMO PROFESSORES E ALUNOS PERCEBEM AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NOS CURSOS DE LICENCIATURA**. Anped - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação. 2008. Disponível em: <http://www.anped.org.br/sites/default/files/gt16-5005-int.pdf>. Acesso em: 05 de novembro de 2018, às 10h: 38min.

NASCIMENTO, Vanderléia Santos de Jesus. **ENSINO DE ARTE: CONTRIBUIÇÕES PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA. II** Encontro funarte políticas para as artes interações estéticas em rede. 2012. Disponível em: http://www.funarte.gov.br/encontro/wp-content/uploads/2013/04/artigo-para-submiss%C3%A3o-pela-funarte_Vanderl%C3%A9ia-Santos.pdf. Acesso em: 12 de setembro de 2018, às 08h: 48min.

NAVARRO, H.; GOMES, R.; LOPES, M. **Tecnologia e arte digital: um estudo sobre imagens virtuais e dispositivos móveis (mídias móveis)**. In: VISUALIDADES, Goiânia, v.9 n.1 p. 77-91, jan-jun 2011. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/viewFile/18370/10933>. Acesso em: 15 de maio de 2018, às 20h: 35min.

OLIVEIRA, E. P. T.; **O ensino de arte e as tecnologias contemporâneas no contexto escolar**. 2014. Monografia – Diretoria de pesquisa e pós-graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira.

PIMENTA, S. G. **Saberes pedagógicos e atividade docente**. São Paulo: Cortez, 1999.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. **NOVAS TERRITORIALIDADES E IDENTIDADES CULTURAIS: O ENSINO DE ARTE E AS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS**. 2011. Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/lucia_gouvea_pimentel.pdf. Acesso em: 11 de outubro de 2018, às 09h: 14 min.

RAMOS, Márcio Roberto Vieira. **O USO DE TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA**. Ensino de Sociologia em debate. Revista Eletrônica: LENPES- PIBID de Ciências Sociais. Edição Nº. 2, Vol. 1, jul-dez. 2012. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/lenpes-pibid/pages/arquivos/2%20Edicao/MARCIO%20RAMOS%20>

[%20ORIENT%20PROF%20ANGELA.pdf](#). Acesso em: 31 de Outubro de 2018, às 13h: 39min.

ROSSI, Flávia Demke. **O ENSINO DE ARTES VISUAIS E AS TIC – PESQUISANDO OS DOCENTES E SUA ATUAÇÃO EM SALA DE AULA.** Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/viewFile/4902/3642>. Acesso em: 12 de setembro 2018, às 10h: 09min.

SANGOI, Tânia Losekann. **ARTES VISUAIS E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFISSIONAIS DO ENSINO MÉDIO.** 2006. Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/7252/Dissertacao%20de%20Tania.pdf>. Acesso em: 11 de outubro de 2018, às 08h: 38 min.

SANTOS, M. L.; CORRÊA, A. D. **Universo digital no ensino de arte na contemporaneidade para formação inicial do professor de artes visuais.** S.d. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/gpforma/2senafe/PDF/017e5.pdf>. Acesso em: 15 de setembro de 2018, às 15h: 15 min.

SANT'ANA, Jonathas Vilas Boas de; SANTOS, Ludimila Gonçalves dos; ALVES, Palmira Francisco. **A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA COM O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NUMA EDUCAÇÃO COMPLEXA E LIBERTADORA: BREVE INVESTIGAÇÃO EM CAMPO.** 2013 . Revista Temporis [ação]. Disponível em: <http://www.revista.ueg.br/index.php/temporisacao/article/viewFile/3830/3473>. Acesso em: 23 de Outubro de 2018, às 11h: 34min.

SAVIANI, D. **Educação: do senso comum à consciência filosófica.** 12. ed. Campinas:Autores Associados, 1996.

SEEGGER, Vania; CANES, Suzy Elisabeth; GARCIA, Carlos Alberto Xavier. **ESTRATÉGIAS TECNOLÓGICAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA.** 2012.

Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/remoa/article/viewFile/6196/3695>.
Acesso em: 11 de outubro de 2018, às 10h: 22 min.

SILVA, Filipe Figueiredo. **Os desafios da educação na era digital**. 2015. Instituto de Educação Tecnológica. Disponível em: <http://www.ietec.com.br/clipping/2015/boletim/outubro/ti-out-os-desafios-da-educacao-na-era-digital.pdf>. Acesso em: 11 de outubro de 2018, às 16h: 30 min.

SILVA, José Gilberto da. [et. al.]. **O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS E A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NA PERCEPÇÃO DE DOCENTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBÁ**. ESUD 2014. CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA. Florianópolis\SC, 05 – 08 de agosto de 2014- UNIREDE. Disponível em: <http://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014/files/pdf/128071.pdf>. Acesso em: 23 de Outubro de 2018, às 10h: 31min.

SOARES, Ana Cecília. **História da arte**. Sobral. 2017. Disponível em: <http://md.intaead.com.br/geral/historia-da-arte/Historia-da-arte-ace.pdf>. Acesso em: 10 de outubro de 2018, às 10h: 01 min.

SOUZA, Ângela Gonçalves de; CUNHA, Maria Carmen Khnychala. **Reflexões sobre a tecnologia educativa: conceitos e possibilidades**. Revista Horizontes de Lingüística Aplicada, v. 8, n. 1, p. 82-99, 2009. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/horizontesla/article/viewFile/2953/2555>. Acesso em 18 de Setembro de 2018, às 01h: 25min.

TARDIF, M., LESSARD, C. e LAHAYE, L. **Os professores face ao saber. Esboço de uma problemática do saber docente**. Teoria e Educação nº 4, Porto Alegre: Pannônica, 1991.

THOALDO, Deise Luci P. B. **O USO DA TECNOLOGIA EM SALA DE AULA**. UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ. Curitiba – 2010. Disponível em:

<http://tcconline.utp.br/wp-content/uploads/2012/04/O-USO-DA-TECNOLOGIA-EM-SALA-DE-AULA.pdf>. Acesso em: 31 de Outubro de 2018, às 14h: 20min.

VALE, L. B. R. **Como desenvolver a criatividade do aluno em artes visuais**. 2010. Dissertação (Mestrado em Ensino de Artes Visuais) – Universidade de Lisboa.

VERASZTO, Estéfano Vizconde [et. al.]. **Tecnologia: Buscando uma definição para o conceito**. 2008. Disponível em: <http://ojs.letras.up.pt/index.php/prisma.com/article/viewFile/2078/1913>. Acesso em: 17 de Setembro de 2018, às 09h: 37 min.

_____, **Tecnologia: Buscando uma definição para o conceito**. 2008. Disponível em: <http://ojs.letras.up.pt/index.php/prisma.com/article/viewFile/2078/1913>. Acesso em: 18 de setembro de 2018, às 16h: 12 min.

VIEIRA, Fátima; RESTIVO, Maria Teresa (ORG.). **NOVAS TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO: ENSINAR A APRENDER/APRENDER A ENSINAR**. BIBLIOTECA DIGITAL DA FACULDADE DE LETRAS DA UNIVERSIDADE DO PORTO 2014. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/13021.pdf>. Acesso em: 18 de setembro de 2018, às 09h: 47min.

ZAMPERETTI, M. P.; ROSSI, F. D. **TECNOLOGIAS E ENSINO DE ARTES VISUAIS – APONTAMENTOS INICIAIS DA PESQUISA**. 2015. Universidade Federal de Pelotas. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/download/2031/1321>. Acesso em: 11 de outubro 2018, às 09h: 34 min.

APÊNDICE A – PLANO DE CURSO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE LINGUISTICA, LETRAS E ARTES
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

PHILIPPE WANDREL MONTEIRO FARIAS

**PLANO DE CURSO: INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS PRÁTICAS
EDUCACIONAIS EM ARTE**

MARABÁ

2018

PHILIPPE WANDREL MONTEIRO FARIAS

**PLANO DE CURSO: INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS PRÁTICAS
EDUCACIONAIS EM ARTE**

Plano apresentado ao curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará – UNIFESSPA, como requisito para obtenção parcial de nota, sob orientação do Prof. Dr. José Marcos Cavalcanti de Carvalho.

MARABÁ

2018

RESUMO

As tecnologias se desenvolvem rapidamente, hoje em dia se tornou comum ver notícias do desenvolvimento de uma nova mídia. E como consequência disso os meios de comunicação se tornaram grandes influências no desenvolvimento educacional. Ao se fazer uso dessa influência podemos tornar as aulas de arte mais interativas e proveitosas, e ao mesmo tempo formando um aluno comprometido na escola e um grande colaborador do seu próprio desenvolvimento educacional e cultural.

A seguinte plano visa o aprimoramento do ensino de arte nas escolas públicas, através de aulas, sobre o uso das mídias digitais na sala de aula, para professores, elaborando uma discussão sobre tecnologia em artes e como sua aplicação na didática contribuiria para um melhor entendimento sobre o ensino da mesma.

Palavras chave: Educação, arte, tecnologia, mídias.

Sumário

JUSTIFICATIVA	58
PÚBLICO-ALVO	59
OBJETIVO GERAL	59
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	59
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	59
METODOLOGIA.....	60
RECURSOS.....	60
AVALIAÇÃO	60
CRONOGRAMA.....	60
BIBLIOGRAFIA	62

JUSTIFICATIVA

Na escola descobrimos vários desafios que dificultam o trabalho do professor, como a superlotação das salas de aula, o sucateamento dos materiais tecnológicos, a falta de acessibilidade e também problemas na infraestrutura de modo geral. Apesar da presença constante das Tecnologias da Informação e Comunicação, as escolas ainda não conseguiram alcançar as necessidades mínimas com relação a uma boa estrutura física, como salas de informática com acesso à internet de boa qualidade, por exemplo.

Nas universidades tem-se acesso aos conteúdos em sala de aula por meio do uso frequente do computador e de outras mídias, o que acaba fazendo com que os estudantes se acostumem a vivenciar processos de ensino-aprendizagem por intermédio da tecnologia. Por outro lado, sabemos que nas escolas este acesso é limitado, muitas vezes em razão da falta de estrutura, como já mencionado, e também pela carência de conhecimento sobre como os utilizar a favor da educação.

Este projeto procura descobrir as atitudes, pontos de vista e preferências dos educadores, a respeito do uso das mídias em sua metodologia educacional. Também visa identificar falhas ou erros, descrever procedimentos, reconhecer interesses e outros comportamentos.

O ensino de arte conta hoje com diversas possibilidades de abordagens, seja em um espaço informal de ensino, como o Museu, ou até mesmo por meio do uso de um celular ou computador, em sala de aula. Para que isto aconteça, é necessário um professor que saiba o que está ensinando e que saiba utilizar a tecnologia como possibilidade de extensão da formação do sujeito.

É importante apresentar uma nova perspectiva de ensino da arte, pois, mesmo hoje em dia a maioria dos professores que atuam ensinando arte nas salas de aula não são formados na área. E por não dominarem totalmente o assunto, se agarram ao livro e não costumam buscar estratégias fora das páginas do mesmo.

O procedimento artístico nasce a partir de um planejamento e inspiração. Toda arte tem de envolver os sentimentos e reflexão do criador e a quem se destina. Trazer essa realidade para a sala de aula abrirá os olhos dos envolvidos para além da representatividade, saindo da zona de conforto e fazer uso do que está a nossa volta, tanto para pesquisa como para um objeto de criação.

PÚBLICO-ALVO

Entende-se como público-alvo principal professores de artes que não são formados na área, em especial da rede pública, que sentem a necessidade de aprimorar sua didática de ensino. Contribuindo diretamente na atividade profissional do docente de artes, equilibrando o conteúdo do livro didático com as propostas metodológicas que fazem o uso das mídias digitais.

OBJETIVO GERAL

- Apresentar aos professores de artes, recursos e propostas metodológicas que beneficiem suas didáticas e possibilitem um ensino de arte mais imersivo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Contribuir para a didática dos professores;
- Apresentar propostas metodológicas;
- Evidenciar uma arte mais prática e menos teórica;
- Refletir sobre o atual ensino da arte

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Apresentação da proposta da aula;
- Ouvir o relato dos professores sobre a forma que aplicam suas aulas;
- Perguntar sobre o que entendem por “mídias digitais”;
- Apresentar projetos pedagógicos que fizeram o uso das mídias digitais;
- Demonstrar programas, aplicativos e sites;
- Questionar de que forma aplicariam as propostas em seus métodos de ensino;
- Trazer exemplos de propostas metodológicas;
- Debater sobre as aulas e se as ideias foram absorvidas;

METODOLOGIA

Será apresentado a proposta do curso, evidenciando o assunto tema e exemplificando a procedência da aula. Logo depois, ouvir os relatos dos participantes, os professores, sobre a forma que aplicam suas aulas e se há dificuldades no acesso aos recursos tecnológicos da escola. Debater sobre o que se entende de mídias digitais. Criar alternativas e apontamentos perante isso. Pesquisar meios para solucionar as dificuldades, indicando ferramentas facilmente encontradas nos meios de comunicação, como: links de sites e vídeos. Sugerir aplicativos para dispositivos móveis que contribuirão na didática dos professores em sala de aula. E por fim, discutir sobre o que foi aprendido no curso e se as ideias foram compreendidas e absorvidas.

RECURSOS

- Computador
- Datashow
- Caixa de som
- Vídeos
- Imagens

AVALIAÇÃO

A avaliação consistirá na elaboração de propostas metodológicas em artes, a partir das ideias expostas durante o curso e sua aplicação em sala de aula. e por fim um debate sobre as propostas expostas, se foram compreendidas todas as ideias, se há dúvidas e quais metodologias se identificaram mais.

CRONOGRAMA

O curso terá o período de cinco dias, sendo 4h por dia. No primeiro dia, será apresentado a proposta do curso, exemplificando e tirando dúvidas. No segundo dia, será aberto espaço para que falem sobre suas experiências em sala de aula, se já fizeram uso das mídias digitais, se houve ou há dificuldades quanto ao acesso, e logo depois debater sobre o que se entende de mídias digitais. No terceiro dia, fazer apontamentos e criar alternativas sobre o que foi

falado na aula anterior, pesquisar meios para solucionar as dificuldades, sugerindo ferramentas como: aplicativos, programas, vídeos e sites, que contribuíram e serviram como suporte para a proposta didática, por fim pedir que tentem aplicar em sala uma das proposta elaboradas, e trazer os resultados na próxima aula. O quarto dia será um dia livre para os participantes realizarem a atividade proposta. No quinto e último dia, os participantes apresentarão os resultados da atividade, debatendo sobre as propostas metodológicas aplicadas, se houve dificuldades e quais foram os pontos positivos, por fim, abrir uma discussão sobre o que foi aprendido no curso, se as ideias foram absorvidas e quais metodologias se identificaram mais.

BIBLIOGRAFIA

LIS, E. A. B.; **O ensino da arte e a formação de docentes – ensinando a ensinar**. 2008. Material didático – Universidade Estadual do Centro-Oeste. Guarapuava.

MACHADO, Arlindo; **Arte e Mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2010.

NAVARRO, H.; ZANETTI, R.; SÍLVIO, M. **Tecnologia e arte digital: um estudo sobre imagens virtuais e dispositivos móveis (mídias móveis)**. In: VISUALIDADES, Goiânia, v.9 n.1 p. 77-91, jan-jun 2011.

SANTOS, M. L.; CORRÊA, A. D. **Universo digital no ensino de arte na contemporaneidade para formação inicial do professor de artes visuais**. S.d.

VALE, L. B. R. **Como desenvolver a criatividade do aluno em artes visuais**. 2010. Dissertação (Mestrado em Ensino de Artes Visuais) – Universidade de Lisboa.