

O ENSINO DA ARTE NO CONTEXTO TECNOLÓGICO: ABORDAGENS METODOLÓGICAS ANTES E DURANTE A PANDEMIA*

Teaching art in the technological context: methodological approaches before and during the pandemic

Genaina Freitas da Silva Fonseca¹

¹ Arte-educadora e Especialista em Educação Tecnológica pelo CEFET-RJ -Centro Federal de Educação Tecnológica. *E-mail*: genainaff@gmail.com

Data do recebimento: 01/12/2022 - Data do aceite: 01/02/2023

RESUMO: A presente pesquisa tem como tema O ensino da Arte no contexto tecnológico, com objetivo de abordar a sistematização das aulas de Arte antes e durante a pandemia, explorando o desafio do professor diante dos novos paradigmas metodológicos, as dificuldades em ministrar aulas criativas no ensino remoto e a contribuição das ferramentas tecnológicas no ensino-aprendizado. O trabalho pretende investigar a aplicabilidade das metodologias tradicionais de ensino, explorar os recursos tecnológicos como geradores do processo criativo e comparar o ensino das aulas de Arte presenciais com o novo contexto remoto. Para atingir os objetivos foi realizada uma investigação qualitativa, que teve início com pesquisa bibliográfica, buscando na literatura índices, conteúdos e embasamento histórico, seguindo por problemáticas vivenciadas pelo pesquisador dentro do universo ao qual está inserido. Avançará, ainda, consolidando estatísticas resultantes de entrevista virtual com alunos inseridos nesse contexto.

Palavras-chave: Artístico. Expressão. Tecnologia. Metodologia. Educação.

ABSTRACT: The theme of this research is The teaching of Art in technological context, aiming to address the systematization of Art classes before and during the pandemic, exploring the teacher's challenge before new methodological paradigms, the difficulties in teaching creative classes in remote teaching and the contribution of technological tools in the learning-teaching

process. The work intends to investigate the applicability of traditional teaching methodologies, explore technological resources as a generator of the creative process and to compare the face-to-face teaching of art classes with the new remote context. In order to achieve the objectives, a qualitative investigation was carried out, which started with a bibliographic research, searching the literature for indexes, content and historical background, following by problems experienced by the researcher within the universe he/she is inserted in, it will also advance, consolidating statistics resulting from virtual interviews with students in this context.

Keywords: Artistic. Expression. Technology. Methodology. Education.

Introdução

Nas últimas décadas, a disseminação das tecnologias digitais tem difundido o uso dessas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. Nessa caminhada, as instituições escolares têm adotado, gradualmente, o uso das novas ferramentas digitais, adaptando aos poucos a metodologia tradicional. Sobretudo, no início do ano de 2020, essa realidade: veio a sofrer uma forte reviravolta, decorrente da pandemia global pela contaminação do novo Coronavírus. De forma acelerada, a humanidade se viu diante dessa nova realidade, as escolas foram sendo fechadas, os alunos passaram a estudar em suas casas, foram adotadas ferramentas digitais no mundo todo, expandindo seu uso, modificando as formas de ensinar e aprender. Esse impacto veio atingir as metodologias de ensino e antecipar o processo de inserção das ferramentas tecnológicas na educação, colocando em questão as atribuições do professor diante da imposição das novas formas de ensinar.

Este estudo tem por objetivo sondar a relação do professor de Arte com as ferramentas tecnológicas antes e durante a pandemia, mostrando seus desafios, aprendizados e conquistas, comparar as aulas presenciais e as aulas de forma remota, mostrar a contribuição das ferramentas tecnológicas no

ensino-aprendizado, destacando como o espaço de aprendizagem extrapolou o ensino para além da sala de aula, conectando o estudante à rede mundial. O tema “O ensino da Arte no contexto tecnológico” busca mostrar a sistematização das aulas de Arte antes da pandemia e explicar as mudanças e adaptações no ensino após o decreto de isolamento social, enfatizando o uso e a aplicabilidade das novas abordagens metodológicas durante a quarentena. Será ressaltada a importância do fazer artístico na rotina das aulas de Arte, e em como o professor fará para adaptar essa rotina ao novo formato de aula, destacando os percalços trilhados por esse educador. Nesta reflexão, serão investigadas as características e uso das metodologias tradicionais de ensino, comparando-as às novas abordagens do ensino remoto, em especial as relacionadas à disciplina de Arte. Serão feitas algumas considerações sobre o impacto das tecnologias digitais no ensino-aprendizado, na rotina de estudos dos alunos e do professor de Arte. Posteriormente, serão considerados a importância e os benefícios desses recursos tecnológicos.

É de fato, muito importante compreender como a quarentena e a pandemia afetaram todo o sistema educativo, incluindo os alunos, o professor e o fazer artístico. As mudanças ocorridas não podem ser ignoradas. Estamos falando em educação

de crianças e jovens em formação, em evolução cognitiva e emocional. Visto que, a disciplina de Arte busca o protagonismo do aluno, o desafio maior do professor será em favorecer o desenvolvimento de habilidades e competências preparando os alunos para lidarem com o processo criativo utilizando recursos tecnológicos. Tais preocupações serão exploradas e respondidas por meio de pesquisa bibliográfica analítica reflexiva e opinião de alunos inseridos neste contexto, coletadas por meio de questionário *on-line*. A busca pela compreensão desse período de adaptação, avanço forçado das ferramentas tecnológicas nas aulas de Arte e de como tudo isso impactou o ensino, a metodologia, a prática e o fazer criativo é de grande importância para o entendimento das consequências desse processo.

Material e Métodos

Os dados para a produção desse trabalho foram coletados por meio de pesquisa remota, utilizando como ferramenta o Google Forms para entrevistar alunos do Ensino Fundamental II e Médio do Colégio Dinâmico, na cidade de Nova Friburgo, no estado do Rio de Janeiro, entre os dias 23 e 30 de outubro de 2020. A instituição escolhida possui ensino regular da Educação Infantil ao Ensino Médio.

O trabalho apresentado foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica e da utilização da metodologia de estudo de caso, com obtenção de dados por meio de abordagem quantitativa, apresentada em tabelas e gráficos, objetivando analisar o ensino da Arte no contexto tecnológico antes e durante a pandemia. A técnica utilizada para o estudo de caso foi a de questionário, organizado com perguntas pertinentes que propiciaram o recebimento das informações necessárias, como opiniões, aproveitamento e índice de

contentamento dos entrevistados. Foram respeitadas as respostas e opiniões dos entrevistados, sem nenhum tipo de interferência.

Resultados e Discussão

A Arte e a Educação

A Arte é imprescindível à humanidade. Por meio dela o homem registrou sua cultura, história, ciência e ideias, deixando registros que possibilitaram ao homem informações importantes sobre nossos antepassados. Tal legado, também teve grande importância e utilidade no desenvolvimento das tecnologias ao longo de toda a história da raça humana, pois, na medida em que o homem foi desenvolvendo suas capacidades criativas e registrando-as, a civilização foi se devolvendo intelectualmente. Historicamente falando, a Arte foi responsável pelo desenvolvimento e pelas criações, refletindo no aparecimento dos recursos tecnológicos que conhecemos hoje, nos *softwares*, aplicativos, mídias digitais, etc. A professora Graça Proença destaca a importância da Arte como registro do desenvolvimento da cultura e da civilização:

[...] o homem cria objetos não apenas para se servir utilitariamente deles, mas também para expressar seus sentimentos diante da vida e, mais ainda, para expressar sua visão do momento histórico em que vive. Essas criações constituem as obras de arte e também contam – talvez de forma muito mais fiel – a história dos homens ao longo dos séculos. (PROENÇA, 2006, p. 7)

A Arte no campo educacional mostra a importância na aquisição da criatividade como caminho para desenvolver o pensamento crítico, sensibilidade emocional, experiências práticas, favorecendo ao aluno a aproximação do universo cultural, mostrando-se como um recurso poderoso e interdisciplinar.

Uma preocupação relevante no ensino da Arte é de como ensinar, considerando as competências e habilidades dos alunos e de como desenvolvê-las, preparando-os para os desafios do contexto em que vive. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN:Arte 1998), é preciso que o professor utilize ferramentas aprimoradas de busca e pesquisa em suas aulas se atentando para variadas fontes e formas de ensinar que extrapolem as possibilidades, levando em conta o que o aluno traz consigo e adentrando nos seus interesses. Outra vez se estabelece o caráter criador da atividade de pesquisa do professor. Trata-se da necessidade de buscar elementos disponíveis na realidade circundante que contribuam para o enriquecimento da aprendizagem artística de seus alunos: imagens, textos que falem sobre a vida de artistas (seus modos de trabalho, a época, o local), textos críticos, textos literários, levantamento sobre artistas e artesãos locais, revistas, vídeos, fitas de áudio, cassetes, discos, manifestações artísticas da comunidade, exposições, apresentações musicais e teatrais, bem como acolhimento dos materiais trazidos pelos alunos. (Brasil, PCN: Arte, 1998, p. 98)

A Arte é fonte de humanização e, por meio dela, o aluno se torna consciente de sua existência individual e social, sendo levado a interpretar o mundo e a si mesmo, não o contrário. Por isso, é de extrema importância que o trabalho com a disciplina de Arte seja contextualizado, que busque a raiz de compreensão dos alunos, que adentre suas vivências e expectativas, levando o educando ao processo criativo, produtivo e crítico.

A disciplina em questão é um fio condutor que leva o aluno à aquisição de conhecimentos sobre as diversidades da criação artística e favorece a aproximação do educando ao universo cultural. Na educação, ela expande a visão de mundo e aguça o espírito crítico. Compreender essa ligação entre Arte e Edu-

cação é de extrema importância para que seja percebido o grau de intimidade com que a disciplina artística se comunica com as demais disciplinas e como a arte propicia a formação integral do aluno no âmbito educacional.

A presença das ferramentas tecnológicas no contexto educacional anterior à pandemia

Desde a disseminação da tecnologia e das mídias digitais, a introdução das ferramentas tecnológicas nas escolas brasileiras percorre uma caminhada exaustiva. Muito se fala sobre a possibilidade de uso das tecnologias na educação e se discute sobre esse atraso comparando o Brasil a outros países. No entanto, somente há alguns anos esse debate tornou-se significativo. Em meio a toda evolução e discussão, gradualmente foram sendo introduzidos o computador, o Datashow, o quadro interativo e o Tablet, como auxiliares de potência no ensino. Claro que, a questão aqui colocada é de como se deu essa inserção. A pesquisa não se atentará para as questões sociais e financeiras de cada estado ou, de forma alguma, fará comparações entre as redes de ensino públicas e privadas, pois, o objetivo principal, aqui, é destacar, em aspecto geral como tem sido a inserção dessas ferramentas dentro do ambiente escolar e aceitação por parte dos educadores.

Essas mudanças chegaram impactando as instituições escolares e foram responsáveis por propiciar o desenvolvimento de um novo tipo de estudante, estabelecendo uma nova rotina de estudo e busca por conhecimento. A partir de então, já não é mais possível interagir e dialogar com esse aluno sem a mediação tecnológica. Nas aulas de Arte, o contato visual, o toque e a manipulação de texturas são pré-requisitos de integração do corpo com a mente. Esse contato é produtivo e funciona muito bem, visto que, os alunos sentem a necessidade dessa troca e convívio

social, uma vez que esses momentos dão segurança a eles. Nesse sentido, as ferramentas tecnológicas nas aulas presenciais limitam-se ao uso do Datashow, que aparece como complemento das aulas. Por meio dele, o professor de Arte consegue passar um filme com melhor resolução, som e amplitude, acessar plataformas musicais, pesquisar imagens instantaneamente e explorar visitas virtuais a museus pelo mundo.

No entanto, nota-se que a utilização desses recursos nas aulas presenciais são para fixar ou complementar o conteúdo relacionado às linguagens artísticas trabalhadas como dança, teatro, música, pintura, etc. Ou seja, os recursos tecnológicos funcionam como suporte e auxílio da prática, mas não como condutor ou parte integrante do processo criativo.

O desafio do professor de Arte diante dos novos paradigmas metodológicos decorrentes da pandemia

Nas últimas décadas, os professores são desafiados a abandonar sua zona de conforto e adquirir habilidades pedagógicas e tecnológicas, que cada vez mais se fazem necessárias para ensinar e mediar o conhecimento. Muito se discute sobre a importância do professor adquirir habilidades para manipular as novas ferramentas tecnológicas, compreender os principais conceitos e utilizá-los na interação com os alunos. No entanto, com a chegada inesperada da pandemia, o professor de Arte se encontra em um momento atípico, em que é preciso se decidir e aprender rápido, diferente do contexto anterior em se protelava a adoção das ferramentas tecnológicas. Todo o sistema educacional se vê impactado de um dia para o outro, decorrente da pandemia global pela contaminação do novo Coronavírus. Em cumprimento ao inesperado decreto do Conselho Estadual de Educação, que visa, sobretudo, à segurança nacional,

fica determinado o fechamento de todas as instituições escolares.

É um momento de choque e transição do professor de Arte que, por anos trabalhou com as metodologias tradicionais e práticas de ensino que exigem da própria disciplina um fazer artístico sociável e manual. Esse educador, agora precisa buscar segurança e meios para dominar essas novas ferramentas de ensino a fim de se comunicar com os alunos. Muitos professores são capazes de usar as ferramentas para uso particular, no entanto, não conseguem utilizá-las para favorecer o ensino-aprendizado na sala de aula. Para que isso aconteça, na expectativa de bons resultados, é necessário que haja significância, que essas ferramentas conduzam e favoreçam o processo criativo dos alunos, e não ao contrário, levando-os à reprodução da imensidão de conteúdos disponíveis na rede. É o início de muitos desafios, mas também de muito aprendizado.

A imposição do uso das ferramentas tecnológicas na continuidade das aulas, agora de forma remota, exigiu dos professores capacitação acelerada e promoção de novas e rápidas estratégias para se alcançar efeito imediato. Efeito esse, antes debatido para o porvir, refletirá no aprendizado escolar, vivência dos alunos e, conseqüentemente, na sociedade atual e futura. Após ser despertado com o susto, o professor de Arte inicia adotando novas ferramentas tecnológicas, não por estarem relacionadas às metodologias pedagógicas ou por melhorarem a forma de ensinar os conteúdos, mas como seu único recurso de acesso aos alunos e continuidade das suas aulas. Esse educador foi literalmente “obrigado” a adentrar o mundo tecnológico, sem muito tempo para refletir sobre as possibilidades ou sentir-se preparado.

Essas mudanças repentinas no meio educacional, foram só o começo. Prosseguindo, o professor de Arte se vê diante do desafio,

antes impensado, de integrar suas aulas práticas ao ensino remoto, selecionando, adaptando e promovendo engajamento por meio das ferramentas tecnológicas, desenvolvendo diferentes visões e perspectivas de estudo e pesquisa. Buscando transmitir aos alunos condições de uso das fontes informativas, das plataformas digitais, dos recursos midiáticos e aplicativos para desenvolver habilidades, resolução de problemas, pensamento crítico, na tentativa de continuamente promover o fazer artístico.

Outro desafio gigante do professor de Arte é a organização da sala de aula. No ensino, por traz das telas, muito da identidade e expressão do aluno se perde - a distância dificulta esse processo integral de interação, pois tudo é motivo para não participar e assistir às aulas. Nesse momento, o professor de Arte percebe que a conexão virtual não dá conta dessa demanda afetiva e social muito forte nas aulas; não substitui os encontros presenciais. Com isso, o educador corre na busca por novas opções e recursos, dentro da própria oferta tecnológica, que de alguma forma atraia o aluno.

Foi nessa constante busca por ajuda, informações recursos e capacitações que o professor de Arte conseguiu reunir ferramentas de produção eficazes, passando a usá-las em suas aulas como parte do processo criativo, tornando os educandos em protagonistas do fazer artístico por meio daquilo que eles dominam muito bem - as mídias digitais. Tais recursos serão explorados mais à frente.

As dificuldades em ministrar aulas de Arte no contexto tecnológico, mediante as metodologias tradicionais

As discussões e os estudos no contexto tecnológico parecem muito promissores a longo prazo, sem atropelamentos quanto à busca por essas habilidades e adaptações ao

currículo escolar, em especial na disciplina de Arte, se mostrando como uma relação desafiante, mas que acontecerá vagarosamente respeitando os limites e amadurecimentos necessários do próprio currículo escolar e dos profissionais envolvidos. No entanto, o ano letivo de 2020 é impactado por uma inesperada mudança: ministração das aulas de forma remota. É o início da integração das tecnologias em contrapartida à evidência da estagnação do modelo educacional, pois, se antes o sistema escolar não conseguia acompanhar o ritmo acelerado das demais áreas, no que se diz respeito ao uso das ferramentas digitais, com a chegada da pandemia as instituições de educação se viram em grandes apuros perante a realidade impensável das aulas remotas.

“Aqueles que defendem a Arte na escola meramente para liberar a emoção devem lembrar que podemos aprender muito pouco sobre nossas emoções se não formos capazes de refletir sobre elas.” (BARBOSA, 2008c, p. 21).

Segundo Ana Mae Barbosa, grande arte-educadora brasileira, a aula de arte nas escolas se apresenta de forma descontextualizada. Esse processo de ensino, precisa transcorrer de maneira a beneficiar a aprendizagem, que sofre tanto pelas metodologias utilizadas quanto pela falta de formação adequada e continuada dos professores.

Diante da nova realidade pandêmica, esse cenário tende a piorar. O professor de Arte preocupado inicia a incessante procura em aprender a aprender novas metodologias de aplicação educacional e a como utilizá-las no ensino remoto, visto que, as metodologias tradicionais imperam sobre o currículo escolar, dificultando o manejo do professor de Arte em adequar os conteúdos e aulas práticas. Essa adaptação e busca por recursos aplicáveis não é nada fácil, pois encontrar boas ferramentas em meio a tantas opções,

aprender a usá-la e a aplicá-las na temática da aula de Arte, requer habilidade e organização. Os professores Shannam Butler (2011) e Corine Weisgerber (2011), da universidade da Saint Edwards, no Texas, estipularam oito passos para sistematizar o trabalho de um professor-curador, como mostra a figura 1.

Em uma sala de aula presencial a comunicação entre professor e aluno é construída na hora, no instante em que as dúvidas vão surgindo e que as dificuldades com os trabalhos manuais vão se mostrando - é uma troca rápida, consciente e eficaz. A partir do momento que as aulas remotas iniciaram, essa foi a primeira grande dificuldade do professor de Arte: como manter essa relação? Como cultivar essa comunicação rica e espontânea de forma remota?

Começa a busca do professor no desenvolvimento de habilidades, de observação, de compreensão do aluno e de como ele usa, interpreta e assimila as informações das mídias tecnológicas, como se dá essa busca de informação e produção de conteúdo. A partir dessa análise e busca, o professor tem um retorno que facilita suas intervenções, apontando para a direção na qual deverá trilhar. Para manter o vínculo com os alunos são criados grupos no WhatsApp, pois é um aplicativo de comunicação gratuito, rápido e acessível à grande maioria dos estudantes, servindo como um canal para tirar dúvidas, envio de recados e atividades. A começar daí, quase que simultaneamente, o professor de Arte iniciou a gravação das aulas e passou a enviá-las para os alunos. Dessa forma, mantinha-os atualizados recebendo instruções do

professor. No entanto, o educador ainda não conseguia retorno da maioria dos alunos, não havia interação. Partindo dessa angústia, o professor de Arte começa a contatar os alunos em uma pesquisa de possibilidades, a buscar recursos e tutoriais no YouTube, a participar de capacitações promovidas por editoras e pela intuição escolar, na busca por respostas e recursos que ele não conhecia e não dominava.

A partir de então, iniciam-se as aulas ao vivo e, a primeira barreira, aquela da interação simultânea, é quebrada. Essa aula *on-line* acontece por meio de plataformas como Meet, Zoom e Teams que possibilitam o acesso simultâneo de toda turma. No começo, a “novidade” é satisfatória e atua muito bem. Na medida em que as semanas vão passando e o ensino remoto se torna uma realidade sem prazo de validade, o professor continua sentindo dificuldade de lecionar a disciplina de Arte, pois ainda está amarrado às metodologias tradicionais.

O livro didático ainda precisa ser utilizado - o conteúdo não pode parar e as aulas práticas, promovidas pelo professor de Arte, nos encontros presenciais, ficam em memória. Nem todos os alunos têm em suas casas materiais necessários para a realização das atividades manuais e outros não têm o apoio da família na obtenção de algum recurso necessário. A frequência dos alunos começa a diminuir, não há interesse, eles começam a achar que nada disso é essencial à sua formação. Surgem casos de desânimo, depressão e angústia dos alunos, desestabilidades familiares também afetam a frequência e o

Figura 1 - Os oito passos de um professor-curador



rendimento escolar. Diante destes resultados desanimadores, o professor de Arte ainda em sua adaptação, corre na busca por aplicativos e plataformas de apoio e começa a mesclar o uso dessas ferramentas, substituindo suas aulas práticas por produções criativas nesses recursos virtuais. O educador, finalmente, encontra formas de cativar os alunos naquilo que eles se gostam e têm interesse, produção e tecnologia, unindo as duas estratégias e transformando suas aulas.

Diante das ferramentas tecnológicas como seu único recurso para chegar até o aluno, o professor de Arte percebeu que não basta usá-las de forma solta como caminho de comunicação ou complemento. É necessário proporcionar um engajamento que seja significativo para o aluno e para a turma dentro do contexto no qual estão inseridos. Tudo acontece muito rápido, em uma velocidade fracionada, não há muito tempo para planejar e escolher as melhores ferramentas. Na medida em que o professor de Arte vai preparando suas aulas ele se capacita, estuda, cria, se reinventa, erra, aprende e segue em um processo de constante adaptação e sem previsão de término. Até o alcance de uma utilização efetiva, foi necessário compreender que os alunos utilizam as ferramentas digitais e tecnológicas nas suas vidas pessoais e públicas com uma série de objetivos e do mesmo modo o fariam para estudar. Dessa forma, foi possível explorar os recursos tecnológicos para a ação coletiva e social, potencializando o ensino e possibilitando o empoderamento dos alunos em suas produções e na construção do conhecimento. No período de isolamento social, a tecnologia sozinha não substituiu as aulas presenciais, mas proporcionou uma mediação familiarizada, aproximando o aluno ao ensino remoto e contribuindo com o processo de aprendizagem artística, mostrando sua eficácia. As ferramentas tecnológicas são aliadas, mas precisam ser bem conduzidas e

aplicadas em propostas claras, interessantes e significativas.

Produções artísticas na aula remota

O currículo escolar e suas competências devem ser flexíveis, podendo adaptar-se ao contexto e realidade local, identificando os conhecimentos, as habilidades e atitudes que devem ser desenvolvidas. Dentro dessa dinâmica, é importante que o professor tenha conhecimentos sobre os recursos tecnológicos, funções e condições necessárias para seu desempenho, desenvolvendo habilidades para explorar com propósito. Nesse sentido, o professor de Arte se vê diante da resignificação das suas práticas, saberes e metodologias, compreendendo que o recurso por si só não produzirá aprendizado e não levará ao processo criativo, será preciso antes de tudo, saber como conduzir os alunos a esse caminho. A linguagem também é uma tecnologia (LEITE, 2015), assim compreende-se que a máquina de impressão, o papiro, o lápis e o papel, entre tantas outras invenções, também são consideradas tecnologias.

No novo formato de aula foram utilizados alguns recursos e plataformas como Google Arts & Culture, Padlet, Mentimeter e Quizur onde após os alunos assistirem as aulas de Arte ou durante a realização das aulas *online*, recorriam ao recurso, direcionado pelo professor, para realizar pesquisas, produzir arte como autorretrato com self instantânea, participar de enquetes e debates, participar de jogos com leitura de imagens, responder Quiz relacionado ao tema, entre muitos outros recursos disponíveis. A forma que o professor de Arte encontrou para lidar com esse desafio foi encará-lo e fazer dele um recurso a seu favor.

A figura 2 mostra parte de um mural virtual criado pela turma da 8^o série. Nessa proposta os alunos pesquisaram em seu ambiente familiar itens produzidos artesanais-

mente, relataram características pessoais e de produção sobre a descoberta e publicaram na plataforma Padlet.

Figura 2- Mural Arte do Povo

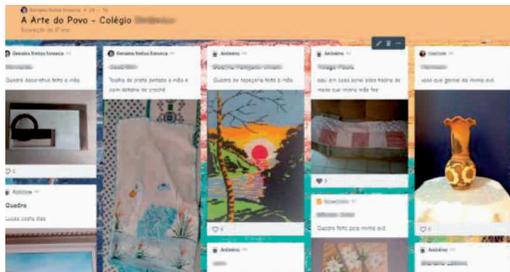
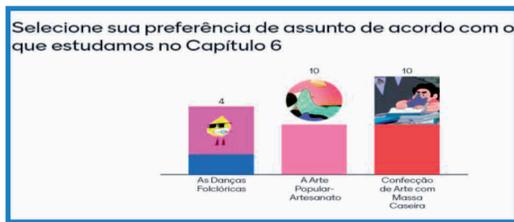


Figura 3- Enquete coletiva



A figura 3 mostra o resultado de uma enquete proposta para turma da 8^o série, no final do capítulo do livro de Arte. Antes de ingressarem na aula, os alunos responderam à enquete que oferecia três opções de escolha representadas por Gifs animados. O objetivo do professor de Arte foi avaliar a receptividade com relação à condução das aulas e o interesse da turma, de forma dinâmica e instantânea. Durante a aula *on-line* o gráfico foi debatido pela turma, que participou com energia por se tratar de uma produção deles. O gráfico prova uma preferência pelo tema inserido no cotidiano dos alunos e pela produção prática.

As figuras 4 e 5 mostram parte de um único trabalho realizado pela turma da 2^o série do Ensino Médio. Nessa proposta os alunos assistiram ao filme *Com Amor Van Gogh* e o sintetizaram em três palavras, através de uma enquete. A participação da turma gerou uma

nuvem de palavras relacionadas ao filme, que conduziu todo o trabalho seguinte. No final, a turma produziu um documentário crítico de análise detalhada do filme. A proposta objetivou a participação ativa dos alunos na produção de conteúdo, pesquisa direcionada, formação de opinião e rendimento do trabalho em grupo, utilizando variados recursos tecnológicos do início ao fim.

Figura 4 - Capa Do Documentário

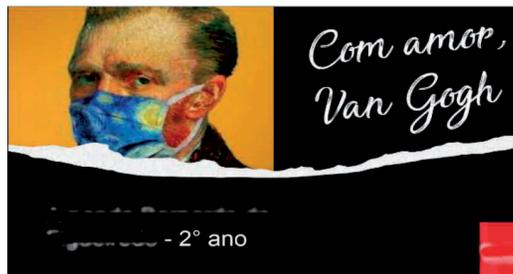


Figura 5 - Nuvem de palavras



Contribuições das ferramentas tecnológicas no ensino-aprendizado

A pandemia chegou no início de 2020 acelerando as tendências tecnológicas existentes, e diante de tantas dúvidas e interrogações, a escola foi se ajustando, os professores foram renovando-se, adequando suas aulas e os alunos seguiram o fluxo. Na medida em que os educandos interagem com os recursos tecnológicos, aprendem conteúdos artísticos, estabelecem vínculos com as mídias e

aplicativos de produção criativa e constroem o sentido do fazer criativo, com pesquisa avançada, conhecimento democratizado e de qualidade. Esse foi o início de um grande desafio da disciplina de Arte e formação de novas dimensões educacionais que, a partir dessa experiência, inicia a consolidação da educação digital e integral, preparando alunos para lidar com algo ainda desconhecido mas que já influenciou a educação e o fazer artístico do futuro. Esses alunos encontram-se agora preparados e munidos de autonomia e flexibilidade para assumir novas possibilidades de liderança, inovação criativa e sucesso.

O uso das ferramentas tecnológicas na prática diária, além de conectar aluno e professor, trouxe benefícios produtivos. Agora, os professores estão equipados com um saber aperfeiçoado, experientes em transmitir conhecimentos sobre as funções das ferramentas digitais e contribuir para a potencialização desses futuros cidadãos. Foi diagnosticado que a prática pedagógica no ensino de Arte, no modelo remoto e focada no uso das tecnologias, promoveu nos alunos a capacidade de investigação, seleção dos conteúdos, pensamento reflexivo, crítico e o desenvolvimento do fazer criativo.

A exploração de imagens, textos, hipertextos, produções virtuais, animações e interatividade promove o desenvolvimento do processo cognitivo do indivíduo. Nas aulas remotas, em que foram utilizados aplicativos e plataformas virtuais para produção do fazer artístico, houve familiarização com esses recursos que favoreceram uma rica e efetiva aprendizagem. A interação social e os relacionamentos por meio das plataformas e recursos digitais, são cada vez mais reais e procurados pelos jovens, fazendo-os sentirem-se à vontade na exploração e uso dos novos recursos.

Tem-se consciência que a tecnologia entrou na educação forçando passagem e

a reestruturação do sistema escolar. Com isso, entende-se que o uso das ferramentas tecnológicas na educação, em específico na disciplina de Arte, é um caminho sem volta. O sucesso com o uso das ferramentas tecnológicas aconteceu não somente por conta da efetiva utilização, mas sobretudo, da conscientização e entendimento por parte do professor de Arte e da instituição escolar que o apoiou. A partir do entendimento da contribuição desses recursos no desenvolvimento das habilidades necessárias nesse cenário de aulas remotas, iniciou-se um processo de adequação ao currículo escolar, adaptando a inserção das ferramentas digitais à metodologia tradicional, de maneira que elas passaram a fazer parte do aprendizado e processo criativo. Determinar as fontes de informações e os recursos a serem utilizados para tarefas específicas e para o acesso de maneira eficaz é papel do professor de Arte deste século, instruindo o aluno em uma investigação criteriosa e selecionada na busca por informações de qualidade, na busca pela formação da opinião, na busca pela construção do conhecimento, não oportunizando a cópia e cola desestruturada.

Portanto, a aliança entre Arte e Tecnologia provou proporcionar grandes benefícios em todas as áreas de formação do aluno, que quando estimulado como protagonista, tem a possibilidade de dispor dos saberes trazidos consigo e somá-los aos outros novos, como meio de ampliar, difundir e adquirir técnicas na ampliação do próprio conhecimento e construção do coletivo.

Diagnóstico

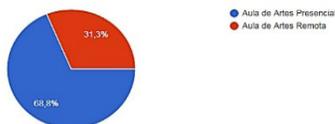
Ao analisar os resultados obtidos foi possível perceber como os dados coletados foram norteando as considerações da presente pesquisa. A primeira pergunta feita aos alunos, gráfico I, foi sobre a preferência entre o ensino presencial e de forma remota.

68,8% dos alunos optaram pelas aulas de Arte no formato presencial, mostrando o quanto os alunos sentem falta dos encontros presenciais.

Gráfico I, II - Questionário de sondagem

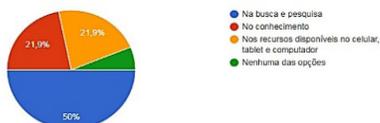
1. Com relação ao desenvolvimento prático e teórico das aulas de Artes, qual modalidade você destaca como proveitosa?

32 respostas



2. Como as ferramentas tecnológicas te auxiliaram nas aulas de Artes?

32 respostas

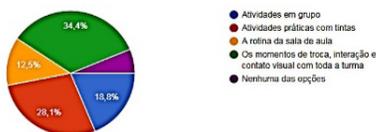


Fonte: Colégio Dinâmico

Gráfico III, IV - Questionário de sondagem

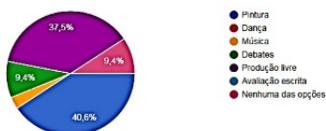
3. Do que você mais sentiu falta nas aulas de Artes presenciais e que não puderam ser executadas de forma remota?

32 respostas



4. Com relação a disciplina de Artes, qual conceito mais lhe agrada nas aulas presenciais?

32 respostas



Fonte: Colégio Dinâmico

A pergunta do gráfico II indaga o quanto as ferramentas tecnológicas têm auxiliado os alunos nas aulas de Arte. 50% afirmaram terem sido beneficiados pela possibilidade de buscas e pesquisas abundantes, já que nas aulas presenciais o acesso ao celular era limitado. 21,9% dos alunos afirmaram que a

tecnologia ajudou na busca por conhecimento, contra 21,9% que afirmou terem sido beneficiados pelos vários recursos proporcionados pelo celular, tablet e computador.

Na pergunta do gráfico III, fica claro que os alunos sentem falta dos momentos de troca e interação proporcionados pelas aulas presenciais: 34,4% dos alunos carecem dessa relação social e afetiva. 28,1% relataram sentir falta da atividade que envolve prática manual, como a utilização de tintas, visto que vários alunos não dispõem desses recursos em casa ou não têm liberdade ou incentivo por parte da família para executá-las. 18,8% afirmaram que sentem falta das atividades em grupo e 12,5% sentem falta da rotina da sala de aula, o que corrobora com o resultado da pergunta de número 1, reafirmando a necessidade que os alunos apresentam dos momentos de trocas presenciais com os colegas e professores.

No gráfico IV a pergunta foi direcionada às preferências de atividades/temas dos alunos nas aulas de Arte presenciais. O resultado mostra que a maioria, 40,6%, prefere as atividades com tintas e 37,5% têm preferência pelas produções livres, ou seja, aulas que propiciem a criatividade espontânea. Tais resultados reforçam a necessidade dos alunos em participarem de aulas práticas e manuais.

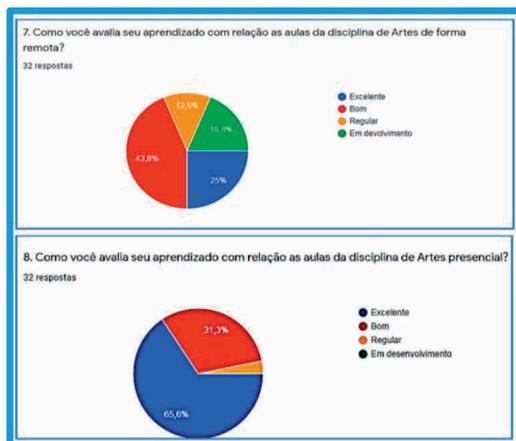
O gráfico V tem uma pergunta que objetiva obter dos alunos respostas quanto às preferências com relação as aulas remotas. 50% dos alunos optaram por selecionar as possibilidades infinitas de busca relacionadas a disciplinas de Arte como preferência nessa nova modalidade de aula. Surpreendentemente, 18,8% dos alunos não selecionaram nenhuma alternativa que lhes parecesse favorável. No entanto, quando a pergunta foi feita para a aula presencial, no gráfico IV, 9,4% dos alunos não selecionaram opções de preferências em contrapartida com o resultado do gráfico V que detectou o dobro da porcentagem, mostrando o descontentamento dos alunos com o ensino remoto.

Gráfico V, VI - Questionário de sondagem



Fonte: Colégio Dinâmico

Gráfico VII, VIII - Questionário de sondagem



Fonte: Colégio Dinâmico

No gráfico VI, a grande maioria dos alunos, 40,6%, acharam o ensino remoto fácil. Essa estatística é esperada se olharmos para a facilidade e acessibilidade dos jovens ao uso das ferramentas digitais e se compararmos com o resultado do gráfico V, em que, 50% dos alunos optaram pelas infinitas possibilidades de busca, evidenciando que, no ensino remoto os alunos, de certa forma, são “beneficiados” com os recursos de buscas e pesquisa infinita, sem precisar de muito esforço. 25% dos alunos declararam que essa nova modalidade de ensino é desafiadora; 15,6% escolheram a opção que define o ensino re-

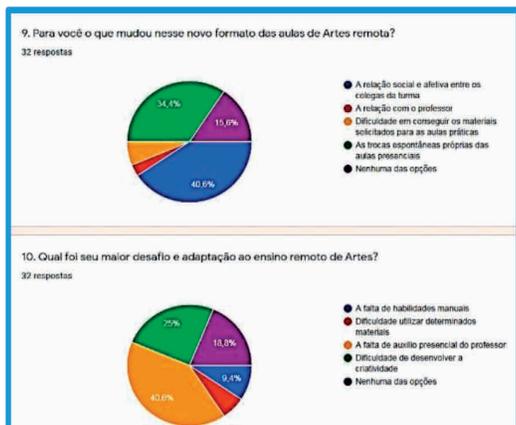
moto como difícil e 18,8% afirmaram ainda estar em processo de adaptação.

Com relação à percepção dos alunos sobre seu próprio aprendizado na disciplina de Arte de forma remota, o gráfico VII, mostra que 43,8% considera que o ensino foi bom; 25% considera que o ensino foi excelente, 12,5% avaliaram como regular e 18,8% consideram que seu aprendizado ainda está em desenvolvimento. Traçando um paralelo entre o gráfico VI e o gráfico VII, pode-se considerar que, em sua maioria, os alunos consideraram o ensino remoto fácil e de bom rendimento no que diz respeito aos conteúdos. Ao traçar comparações entre o ensino da disciplina de Arte no sistema presencial e de forma remota tem-se, por parte dos alunos, uma avaliação positiva no aproveitamento dos conteúdos nas aulas de Arte presenciais. Ou seja, para 65,6% dos alunos, as aulas de Arte presenciais, são classificadas como excelente para o aprendizado, conforme comprovado no gráfico VIII.

Durante toda a pesquisa ficou claro como as mudanças no ensino, decorrentes da pandemia, impactaram as relações sociais dos alunos. O resultado do gráfico IX deixa bem claro a carência dos alunos no desempenho das relações sociais e afetivas entre os colegas da turma e, uma parcela mínima, opinou sobre a mudança na relação com o professor. A ferramenta tecnológica encurtou a distância, mas não conseguiu substituir a relação de contato visual, de vivência espontânea, própria da sala de aula presencial.

Por último, quando indagado sobre seu maior desafio no ensino remoto, o aluno correlata as porcentagens anteriores. No gráfico X, destaca-se que 40,6% dos alunos revelaram sentir falta do auxílio presencial do professor de Arte. Neste mesmo gráfico fica evidente uma porcentagem bastante preocupante em que, 25% dos alunos sentem dificuldade em desenvolver a criatividade sem o auxílio do professor, demonstrando uma dependência ansiosa.

Gráfico IX, X- Questionário de sondagem



Fonte: Colégio Dinâmico

Considerações Finais

Ao longo deste trabalho foi possível conhecer o funcionamento da aula de Arte presencial e de forma remota. Foi traçada uma comparação entre ambas, fazendo um paralelo entre as aplicações metodológicas, utilização dos recursos tecnológicos, receptividade e aprendizado dos alunos em ambos os formatos de ensino. Colocou-se em evidência os benefícios das ferramentas tecnológicas na produção de conteúdo e promoção da criatividade, mostrando que a prática pedagógica do ensino de Arte remoto, focada no uso das tecnologias, promoveu nos alunos a capacidade de investigação, seleção dos conteúdos, pensamento reflexivo, crítico e o desenvolvimento do fazer criativo. Mostrou, assim, que um trabalho bem conduzido nas aulas de Arte, tendo como suporte a tecnologia, oportuniza aos alunos a possibilidade de vivenciar inúmeras experiências para além da sala de aula convencional, aproximando-os do mundo artístico, desenvolvendo a sensibilidade e habilidades inovadoras, conectando-os ao passado, presente e preparando-os para o futuro.

Destacou-se a opinião dos alunos nesse contexto de aula remota, pois, o retorno

recebido, por meio do questionário *on-line*, teve embasamento e propriedade nas considerações e questões argumentadas no presente trabalho. Partindo da premissa de que os alunos são, em parte, afetados pelas propostas dinâmicas e condução do professor, é de extrema importância conhecer suas expectativas, preferências, opiniões e receptividade das aulas. Esse retorno, permite uma avaliação criteriosa por parte de toda a estrutura educacional, do que funciona bem e o que precisa ser melhorado, conduzindo a futuras adequações, busca e aperfeiçoamento das aulas de Arte dentro do contexto tecnológico.

Os dados coletados foram avaliados e comparados, chamando a atenção para alguns aspectos. Em linhas gerais, ficou evidente que mesmo tendo a tecnologia como aliada na aproximação virtual, ela não supre a presença dos colegas e dos professores: os alunos sentem falta do contato aproximado, das interações, da troca de sentimentos espontâneos. Outra questão que influencia essa preferência é a da infraestrutura, pois muitos alunos reclamam de queda da conexão, “disfuncionalidade” dos aparelhos utilizados, dificuldade em reunir os recursos necessários, manejo de senha para acesso diário a determinadas plataformas, entre outros. Por outro lado, eles possuem a consciência de que as interações virtuais e continuidade dos estudos só foram possíveis graças a todo o aparato tecnológico, que funcionou como auxiliar benéfico na condução das aulas e como suporte de produção artística

No entanto, todas essas buscas e indagações não se encerram aqui, o presente trabalho foi o começo de uma grande jornada de pesquisa e busca pela compreensão e uso das funcionalidades relacionadas às ferramentas tecnológicas no meio educacional, como prática metodológica. Essas ferramentas foram adotadas de forma acelerada, porém seu uso continua se expandindo, modificando a

sociedade e, sobretudo, o processo educacional. Educação é isso: aprendizado e reflexão constante, onde é preciso ter consciência da

importância e enorme responsabilidade que o professor carrega ao mediar crianças e jovens em desenvolvimento.

NOTAS

* Trabalho selecionado durante o evento III CoBICET - III Congresso Brasileiro Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia, realizado em 2022.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008a.
- BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**, BNCC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 08 out. 2020.
- BRASIL. **Deliberação CEE Nº 376, de 23 de março de 2020**- Publicada no Diário Oficial de 25/03/2020 nas páginas 15 e 16. Disponível em: http://www.cee.rj.gov.br/deliberacoes/D_2020-376.pdf
- BRASIL, **Parâmetros curriculares nacionais: Arte / Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília : MEC / SEF, 1998. 116 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>. Acesso em: 05 out. 2020
- CORTELLA, M. S.; DIMENSTEIN, G. **A era da curadoria: o que importa é saber o que importa!** Campina: Papyrus/7mares,2015
- GOOGLE, **Google Art & Culture**, 2020. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/?hl=pt-BR> Acesso em: 05 nov. 2020.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.
- LEITE, B. S. M-Learning: o uso de dispositivos móveis como ferramenta didática no Ensino de Química. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 22, n. 3, 2014
- MENTIMETER, **Mentimeter 2020**. Disponível em: <https://www.mentimeter.com/> Acesso em: 11 nov. 2020.
- PADLET, **Padlet**. Disponível em: <https://padlet.com/create?back=1> Acesso em: 30 out. 2020.
- PRENSKY, M. **Teaching digital natives**. Thousand Oaks: Sage Press, 2010.
- PROENÇA, G. **História da Arte**. São Paulo: Ática, 2006, p. 7
- QUIZUR, **Quizur 2020**. Disponível em: <https://pt.quizur.com/tag/g-artes> Acesso em: 12 nov. 2020.
- SEVERINO, A. J. 1941 –**Metodologia do trabalho Científico / Antônio Joaquim Severino**. 23. ed. rev. e atual. –São Paulo: Cortez, 2007.
- STRAUB, S. L. W. **Estratégias, desafios e perspectivas do uso da informática na educação**. Cárceres: UNEMAT, 2009
- TURBOX, **Marketing Digital**- disponível em: <https://turbox.me/o-que-acontece-em-um-minuto-na-internet/> Acesso em: 26 out. 2020.
- WEISGERBER, C.; BUTLER S. **Re-envisioning pedagogy: educators as curators** (2012). Disponível em: goo.gl/PXoThj. Acesso em: 25 out. 2020.