

# A INFORMÁTICA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS

ZICARDI, Alexandre<sup>1</sup>; FERNANDES, Alessandra Duarte<sup>2</sup>; PORTELA, Elen Darnardi Troni<sup>3</sup>;  
Orientador: Maria Angélica Gomes Maia (Prof<sup>o</sup> MSc.) mamaia@univap.br

<sup>1</sup>UNIVAP/ISE, Av.Ouro Fino, 2431, Bosque, São José dos Campos, SP, alezi\_10@yahoo.com.br

UNIVAP- Rua Dr. Tertuliano Delphin Junior, 181 – Jardim Aquarius- São José dos Campos –SP

<sup>2</sup>UNIVAP/ISE, R.: Rio Jurubatuba, 107, Jd. Pararangaba, São José dos Campos, SP,  
alessandrduarty@hotmail.com

UNIVAP- Rua Dr. Tertuliano Delphin Junior, 181 – Jardim Aquarius- São José dos Campos -SP

<sup>3</sup>UNIVAP/ISE, Av.Ouro Fino, 2431, Bosque, São José dos Campos, SP, pistter@yahoo.com.br

UNIVAP- Rua Dr. Tertuliano Delphin Junior, 181 – Jardim Aquarius- São José dos Campos -SP

**Resumo-** O presente estudo objetivou analisar a aplicação de metodologia ancorada na utilização da Informática, como instrumento de promoção e contribuição no processo de ensino e aprendizagem das aulas de Arte no Ensino Fundamental. A pesquisa de campo efetivou-se a partir de uma abordagem interdisciplinar, a partir do uso do software com alunos da 4ª série de uma escola de ensino privado. As referidas atividades apoiaram-se nos objetivos das artes para o ensino fundamental e, conseqüentemente, nos seguintes eixos: Expressão e Comunicação, Artes Visuais como processo de apreciação significativa e produto cultural e histórico. Além do inter-relacionamento do aluno, com outras disciplinas, na execução deste projeto.

**Palavras-chave:** educação, artes visuais, informática

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas (Educação, Artes), Informática.

## INTRODUÇÃO

A escolha do tema teve como questionamento inicial, o módulo do curso de Pedagogia “Pesquisa e Produção de Material Didático”, onde foi sugerido a este grupo a produção de um material didático de Artes para a 4ª série do ensino fundamental.

A partir deste foi sugerido pelo orientador deste artigo, o estudo aprofundado sobre o tema e a busca por teóricos diversificados, este estudo deveria ser acompanhado de uma produção de uma material e a sua aplicabilidade em uma sala de aula.

Em nossas vivências escolares temos observado que, em geral, a disciplina de Arte não é reconhecida como uma área de conhecimento situada no mesmo patamar de outras áreas disciplinares. Apesar dos avanços trazidos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais em Artes, em muitas escolas a Arte é considerada como uma disciplina de pouca importância, muitas vezes não considerada no processo de planejamento.

Muitos profissionais atuantes da Educação não percebem a Arte, como elemento essencial para a formação do indivíduo, diferente do que acontece nas outras disciplinas do núcleo comum. A estas sempre é dada maior prioridade. Além disso, muitas vezes, as oportunidades educativas oferecidas aos alunos na área de arte são de pouco valor para a formação integral do aluno.

Sabemos que a arte precisa ser significativa para professores e alunos por intermédio de experimentações, do fazer e do

refletir artístico, partindo do contexto cultural e histórico do aluno indo até outros diferentes contextos.

Refletindo sobre este contexto, e utilizando a experiência de um dos componentes do grupo, com a produção de material didático em Informática, surgiu o questionamento principal de nossa pesquisa:

Quais contribuições a informática poderia propiciar ao ensino-aprendizagem das artes visuais, a fim de contribuir para a formação integral do aluno?

A falta do planejamento coletivo contribui para o não conhecimento dos objetivos da Arte por parte dos educadores. Temos clareza que o projeto político-pedagógico resulta da construção coletiva dos atores da Educação Escolar. Ele é a tradução que a escola faz de suas finalidades, a partir das necessidades que lhe estão colocadas, com professores/alunos/equipe pedagógica/pais, bem como diante dos recursos de que dispõe.

Muitas das vezes, a organização estrutural das escolas não possibilita o planejamento coletivo dos profissionais dificultando, assim, a realização de ações significativas para o ensino-aprendizagem. Em alguns momentos, a falta de conhecimento das diversas áreas específicas também tem sido fator de dificuldade, para a organização do planejamento conjunto, pois muitos professores, alegando falta de conhecimento de outras áreas, acabam preferindo desenvolver ações de forma isolada não percebendo a importância das ações interdisciplinares.

Ao “competir” com outras disciplinas escolares consideradas mais necessárias, freqüentemente o ensino da arte acaba subjugado e reduzido a um mero recurso didático decorrente da falta de conhecimento por parte dos professores em geral. Na escola é freqüente observarmos o ensino da arte sendo colocado como disciplina periférica no currículo escolar.

A arte no contexto escolar deveria ser compreendida como necessária, uma vez que é uma área capaz de permear disciplinas e fazer do ser humano um ser que move, que gera, que transforma. Um ser humano, para ser “humano” precisa olhar, sentir, discernir, compreender, tocar, fazer, aceitar, ler, modificar, subjetivar, objetivar, materializar, interiorizar para exteriorizar e sem dúvidas a arte é caminho fértil para isso. É necessário que a educação perceba a importância real da arte e para isso é premente respeitá-la, dar credibilidade, bem como, desenvolver ações inovadoras que a valorizem a fim de que esta possa servir para a melhoria do ensino aprendizagem.

Diante disso, visualizamos a informática como uma das grandes possibilidades para efetivação dessas inovações.

A informática educativa possibilita ao discente, o desenvolvimento de seu senso crítico e raciocínio lógico, assegurando, dessa forma, a igualdade de oportunidades no âmbito educacional. Contribui também para o desenvolvimento de aptidões e habilidades, preparando esse aluno para a vida, já que nos dias de hoje faz parte do cotidiano dos cidadãos e é de grande necessidade no mundo do trabalho.

Os alunos, ao utilizarem o computador, podem vivenciar um ambiente multidisciplinar e interdisciplinar, não apenas recebendo informações, mas também construindo conhecimentos.

Acreditamos na possibilidade de unir Arte e Informática buscando perceber se a última pode ser elemento capaz de contribuir com o ensino-aprendizagem das Artes Visuais e conseqüentemente para a formação integral do aluno. Neste caminho, ficamos instigados em desenvolver esta pesquisa, uma vez que percebemos a necessidade de valorizar o ensino aprendizagem das Artes Visuais.

Desde o início da história da humanidade a sempre esteve presente em praticamente todas as formações culturais. O homem que desenhou um bisão numa caverna pré-histórica teve que aprender, de algum modo, seu ofício. E, da mesma maneira, ensinou para alguém o que aprendeu. Assim, o ensino aprendizagem da arte fazem parte, de acordo com normas e valores estabelecidos em cada ambiente cultural, do conhecimento que envolve a produção artística em todos os tempos (PCN- Artes, pag.21).

Motivados à melhora deste ensino à futura gerações embasamo-nos nas possibilidades inovadoras proporcionadas pelo computador nesta pesquisa.

## **METODOLOGIA**

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, associada a produção de material didático, neste caso um CD ROM, contendo informações sobre a arte primitivista no Vale do Paraíba, onde foi montado um roteiro de atividades a serem desenvolvidas com o suporte do CD ROM, de maneira interdisciplinar em uma 4ª série do ensino fundamental. O software desenvolvido em CD ROM esta estruturado em Macromedia Flash e linguagem HTML. A pesquisa buscou-se referenciais e autores que postulam por um ensino que busque a aprendizagem significativa ao cotidiano do discente. Dentre os autores utilizados destacamos: ALMEIDA (1999), ARRUDA (2002), BARBOSA (1999), DOMINGUES (1999), DOWBOR(2004), FLEISCHMANN(2001), PAPER(1985), PILLAR(1999), PIMENTEL entre outros.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Para o alcance do desenvolvimento do aluno em comunicação em arte enfatizamos a pesquisa, o diálogo e a postura construtiva do professor.

A pesquisa foi efetivada através do software educativo “Série Pintores Primitivistas do Vale do Paraíba – Versão Adão Silvério”, associado interdisciplinarmente a outros conteúdos tais como Língua Portuguesa, Geografia, História, pesquisas na Internet (sites), e utilização de materiais diversos.

O software educativo “Série Pintores Primitivistas do Vale do Paraíba – Versão Adão Silvério”, é instrucionista, de consulta com jogos e acompanhado de um “Quiz” avaliativo. Inclui galeria de arte virtual mostrando todas as obras do artista, informações sobre artista e o movimento artístico primitivista de qual ele é adepto. O software utiliza uma abordagem pedagógica baseada na exploração livre e na ludicidade, o que possibilita significativas vantagens para o espírito investigativo.

Nas atividades desenvolvidas com o uso deste software os alunos conseguiram, conhecer o mapa de São Paulo, destacando a região do Vale do Paraíba, e a cidade de nascimento do artista, onde buscaram na Internet informações relevantes sobre ela. Além de conhecer outras cidades e artistas plásticos em destaque nelas, criando fichas de cada cidade do vale, desta forma uniram a arte a geografia e a história. Já em língua portuguesa associada a artes, conseguiram desenvolver as seguintes atividades: aplicar procedimentos de

leitura dos textos apresentado; pesquisar outros textos que tratem do mesmo assunto; trabalhar com a estrutura textual: Bibliografia; desenvolver a leitura e interpretação da obra, através da oralidade; desenvolver pesquisas e produções de textos, dos assuntos culturais envolvidos na obra; conhecer e executar um tipo de jogo de perguntas e respostas denominado "quiz"; desenvolver com os diferentes assuntos pesquisados, outros tipos de jogos que envolvam leitura e produção escrita; como produto final um livro de relatos individuais sobre a obra primitivista do vale e seus artistas.

O software ainda possui um jogo chamado "memória inicial, que tratava-se de um jogo de memória interativo, representando 4 obras (quadros) do artista, em que os alunos deveriam buscar os pares.

Os discentes ainda visitaram a galeria virtual, observaram detalhes de obras e releituras feitas pelo software e em conjunto com a professora, pesquisaram informações sobre obras e movimento artístico primitivista (naif) desenvolvendo um processo sistemático de aprender a ver, observar, pensar criticamente e investigar a respeito da produção observada.

As atividades de pesquisa realizadas através da Internet propiciaram aos alunos observação de obras, leituras sobre o movimento artístico e técnica de pintura, assim como conhecimento da vida dos artistas.

Foi proposto para darmos continuidade ao trabalho, a produção de gravuras, usando aspectos da pintura Naif ou primitivista.

Baseando-se em idéias de teóricos sobre o computador e sua facilidade de assimilação de conhecimento.

"A expressão gráfica no computador é uma espécie de pensamento/imagem externalizados que podem ser materializados a um simples comando" (FLEISCHMANN, 2001, p. 83).

Dentre as atividades realizadas, dentro do desenvolvimento de comunicação em arte, destacamos as discussões em grupo após a exibição do material do software, papos no início das aulas acerca dos assuntos que iriam ser trabalhados no dia. A conversa no início da aula motivava os alunos a realizarem com prazer as atividades propostas, instigava a curiosidade, e despertava o interesse pelo assunto. Os trabalhos em dupla e em grupo favoreciam a troca de idéias e a interação. Na condição de mediadores, despertávamos a curiosidade, a dúvida, a pergunta, levando os alunos a sentirem o prazer de aprender.

A pesquisa e o diálogo propiciaram a comunicação em arte fundamentando-se numa concepção educacional construtivista, segundo a qual o papel do professor configura-se como de mediador entre o aluno e o objeto de estudo (arte).

Segundo Papert a atitude do professor

não apenas promove a interação do sujeito com a máquina, mas, sobretudo, possibilita a aprendizagem ativa, ou seja, permite ao sujeito criar modelos a partir de experiências anteriores, associando o novo com o velho. (apud ALMEIDA, 1999, p. 34).

Através de um trabalho concomitante entre a exploração e apropriação dos recursos informáticos e a conscientização das teorias educacionais, às diferentes abordagens de uso dos computadores em educação o computador passa a ser o "aliado" do educador na aprendizagem, propiciando transformações no ambiente de aprender e questionando as formas de ensinar.

O educador pode se beneficiar com o uso da tecnologia, pois através dela pode promover a construção do conhecimento. Ele deve agir como observador que intervém, que lança desafios para quebrar o equilíbrio e assim contribuir com a construção de novos conhecimentos. Além disso, deve valorizar os interesses e necessidades dos educandos como ponto de partida para a aprendizagem.

A mediação do educador depende do conhecimento que o professor tem do objeto de estudo e do sujeito da aprendizagem, ou seja, mediar o ensino aprendizagem das Artes empregando recursos computacionais precisa ter clareza do papel da arte e da importância para a formação, assim como, do processo de aprendizagem do aluno.

## CONCLUSÃO

O estudo realizado fortalece ainda mais a necessidade do educador contrapor-se a compreensão de que a Arte é disciplina de pouco valor pedagógico para a formação dos alunos. Ao contrário, sua prática deve fundamentar-se na crença de que a arte é a maneira mais lúdica, criativa e crítica de ver o mundo. Há, portanto a necessidade de serem propiciados aos educandos elementos mais significativos para sua comunicação em arte.

Diante do objetivo principal deste trabalho que era analisar a aplicação de metodologias apoiadas pelos recursos de informática visando detectar suas contribuições para o ensino-aprendizagem das artes visuais, consideramos que não é somente a introdução da tecnologia no campo das artes que trará mudanças significativas na aprendizagem dos alunos. O computador é, sem dúvida, uma ferramenta rica em possibilidades, no entanto, é preciso haver consciência por parte do professor no sentido de fazer um bom planejamento pautado em concepções inovadoras para que a introdução da tecnologia no campo da arte revestir as velhas práticas dos professores.

Além do planejamento e de uma visão inovadora quanto ao papel da arte e da informática é necessário que o professor congregue o virtual com o real, ou seja, a informática deve ser uma ferramenta aliada a outras seja em qualquer área do conhecimento. A dinâmica da interação real-virtual ou virtual-real é essencial para o desenvolvimento do processo de construção do conhecimento, pois ampliam as possibilidades de diferentes perspectivas. Outro ponto a destacar foi a variedade de recursos computacionais, resultado do estudo e pesquisa do professor.

Em suma, as contribuições da informática foram de extrema relevância para o ensino-aprendizagem das artes visuais já que propiciou ambiente rico em experimentações e descobertas. Os educandos evoluíram quanto a comunicação em arte, sensibilidade e auto confiança devido a principalmente, às possibilidades de acesso a Internet e aos programas computacionais, assim como, a crença de que poderiam interagir com os recursos tecnológicos e, ao mesmo tempo aprender.

Compete aos educadores, portanto, contribuir para ampliação das possibilidades, dos educandos a partir do direito às informações e à produção de conhecimento em todas as áreas, oferecendo oportunidades significativas para sua formação integral.

## REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, M. E. Informática e formação de professores. Vol. 1. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, 1999.

ARRUDA, Jacqueline, VENTRELLA, Roseli, Projeto educação para o século XXI, 1. Ed. - São Paulo: Moderna, 2002 - (Série link da arte).  
BARBOSA, Ana Mae. A Imagem no Ensino da Arte. São Paulo: Perspectiva: Fundação IOCHPE, 1991.131 p.

\_\_\_\_\_. Arte – Educação: leitura no subsolo – Ana Mae Tavares Bastos Barbosa (org.) – 2. Ed. revista – São Paulo: Cortez, 1999.  
BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução dos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: arte. Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998.

DOMINGUES, Diana. Tecnologias, Produção Artística e Sensibilização dos Sentidos, In: PILLAR, Analice Dutra (org). A Educação do Olhar no Ensino das Artes, Porto Alegre: Mediação, 1999.

DOWBOR, Ladislau. Tecnologias do conhecimento: os desafios da educação, 2ª edição, Coleção temas sociais, Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

FLEISCHMANN, Lezi Jacques, Crianças no computador: desenvolvendo a expressão gráfica, Porto Alegre: Mediação, 2001. 102 p.  
PAPERT, Seymour, Computadores e educação, Tradução José Armando Valente Editora Braziliense, 1985.

\_\_\_\_\_. A máquina das crianças, Tradução José Armando Valente Editora Braziliense, 1985.

PILLAR, Analice, Dutra (Org). A educação do olhar no ensino das artes. Porto Alegre: Mediação, 1999, 205 p.

PIMENTEL, Lucia Gouveia, Tecnologias contemporâneas e o ensino da arte, In: