

ARTEMÍDIA: COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL E A IMAGEM EM MOVIMENTO¹

Liséte Sehnem ²

Sandra Dutra Piovesan ³

RESUMO

O presente artigo aborda o tema Artemídia: Comunicação Audiovisual e a Imagem em Movimento. Pensar a imagem, nos leva ao fazer e é nesse sentido que os alunos do 7º ano, Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr: Alberto Pasqualini estivera em contato com diferentes maneiras de expressar suas ideias, ampliando suas capacidades comunicativas descobrindo novas formas de utilizar os recursos de mídias existentes. Pensar e fazer da imagem em movimento uma tecnologia em desenvolvimento capaz de contribuir juntamente com o uso tecnológico do vídeo e da Internet no ensino pedagógico de maneira crítica e imaginária, contribuindo na educação e na reflexão mais ampla e aprofundada do ensino a partir das técnicas das mídias, pensar a relação teoria e prática utilizando instrumentos novos de pesquisa e de estudo refletindo sobre o papel das mídias na sociedade e as mudanças propiciadas pelas tecnologias.

ABSTRACT

The present article approaches the them Art media Audiovisual Communication and the Movie Image. Thin king of the images, takes us to the doing and it's on this sense that the students in 7th year Municipal School of Basic Education Dr: Alberto Pasqualini had the contact with different ways of expressing their ideas, improving their communicative capabilities and discovering new ways of using the existent media resources. Thinking and making the moving image a technology in development able to contribute with the technological usage of the video and the Internet, on the pedagogical teaching on a criticizing and imaginary way, contributing in education and in the deeper and wider reflection about the relation theory and practice using new instruments of research and study reflecting about the role that the media plays in the society and the changes provided by technologies.

PALAVRAS-CHAVE

Artemídia; Imagem; Tecnologia.

1 INTRODUÇÃO

Os desafios estão lançados em busca de transformações e mudanças no ensino. Com a integração das tecnologias, tanto alunos como professores, vão em busca da inovação, sem perder a qualidade da Educação.

De acordo com Barbero:

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora, Mestre em computação, Universidade Federal de Santa Maria.

A simples introdução dos meios e das tecnologias na escola pode ser a forma mais enganosa de ocultar seus problemas de fundo sob a égide da modernização tecnológica. O desafio é como inserir na escola um ecossistema comunicativo que contemple ao mesmo tempo: experiências culturais heterogêneas, o entorno das novas tecnologias da informação e da comunicação, além de configurar o espaço educacional como um lugar onde o processo de aprendizagem conserve seu encanto. (Barbero, 1996, p. 10-22).

Hoje, pode-se dizer que usar tecnologias é uma questão de sobrevivência e de profundas mudanças nos hábitos e costumes sociais, estando cada vez mais presente e necessária, possibilitando a troca de informação e a socialização do conhecimento.

Ao introduzir tecnologias ao convívio escolar, ocorre uma quebra na rotina das escolas tradicionais provocando mudanças na forma de construção do conhecimento, na produção, armazenamento e disseminação das informações, no processo de ensino-aprendizagem, com conseqüente questionamento dos métodos didáticos tradicionais e a redefinição do papel do professor e de sua interação com os alunos.

No campo das mídias, as linguagens estão sempre em relação, não podem ser pensadas isoladamente, levando ao entendimento de que as mídias educativas são quase que fundamental nas aulas de Artes, possibilitando uma dinâmica na explanação dos conteúdos, observação e fruição das imagens, permitem visitas a diferentes lugares virtuais como museus, exposições, com mais rapidez, integrando o tempo atual com o tempo distante.

Neste trabalho são apresentadas as transformações provocadas pelo uso das mídias na arte, colocando os alunos em contato com diferentes maneiras de expressar suas ideias, ampliando suas capacidades comunicativas para que descubram suas próprias formas de utilizar os recursos existentes. Integrando as mídias como uma nova alternativa de trabalho, como ferramenta do processo ensino-aprendizagem, enriquecendo as aulas, tornando-as mais interessantes, atualizadas e proporcionando maior interação com os alunos, permitindo assim a leitura do mundo através da artemídia.

O artigo está estruturado da seguinte forma: O capítulo 2 apresenta As novas tecnologias no ensino; o capítulo 3 Arte em movimento; o capítulo 4 Metodologia o capítulo 5 Desenvolvimento e resultados; e o capítulo 6 Considerações Finais.

2 NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO

A mídia está permanentemente presente ao redor do artista, despejando o seu fluxo contínuo de imagens audiovisual, na maioria das vezes o artista tem um projeto relacionado com os meios e tecnologias existente no seu meio. Ele busca interferir com as

tecnologias, explorando as possibilidades prometidas pelos aparatos, desvendando suas funções e finalidades.

Segundo MORAN (2007) todos os grupos e instituições, que evoluem e crescem, trazem consigo formas de integrar organização e criação, normas e liberdade, autoridade e confiança. As escolas que estão em constante evolução, reúnem pessoas abertas, que sabem gerenciar seus conflitos pessoais, que sabem comunicar-se e aprender, buscando tempos e espaços onde as trocas de experiências e as formações em serviço possam ocorrer de maneira mais produtiva e dinâmica.

Na sociedade da informação, faz-se necessário preservar seus conhecimentos e memória, o ser humano necessita da comunicação através da linguagem oral e escrita, porém a linguagem visual tem grande importância no mundo.

A linguagem visual é uma linguagem talvez mais limitada do que a falada, porém mais direta. Isto nos mostra que a transmissão de informações no modo visual tem um maior impacto e efeito no observador, já que utilizamos maneiras mais objetivas através das mensagens visuais em seus diversos exemplos.

Conforme HERNANDEZ, (2000) "[...] a compreensão da cultura visual significa, em primeiro lugar, reconhecer que vivemos inundados de uma extraordinária variedade de imagens (e imaginários visuais)". Diante disso, exigem-se do professor, uma postura conhecedora e problematizadora frente a esta realidade. Não se pode mais simplesmente reproduzir algo que a cultura visual já se ocupa de divulgar, com a simples justificativa de que, fazendo desta forma, estaremos trabalhando com a realidade do aluno.

Estamos cada vez mais inserindo as mídias em nossa vida, no contexto escolar, onde se percebe que as pessoas estão sendo educadas por imagens e sons, por programas de televisão, cinema, pelos meios eletrônicos e tantos outros, configurando os meios audiovisuais como um dos protagonistas do processo culturais e educativos, portanto, a escola precisa pensar tais potencialidades.

Afinal, as mídias não só asseguram formas de socialização e transmissão simbólica, mas também participam como elementos importantes da nossa prática social e cultural na construção de significados da nossa inteligibilidade do mundo, enfatiza Belloni, 2005. Para ela, a ideia de educação para as mídias é condição de “educação para a cidadania, sendo um instrumento fundamental para a democratização de oportunidades educacionais e do acesso ao saber e, portanto, de redução das desigualdades sociais”. Belloni, 2005 destaca duas dimensões indissociáveis: ferramenta pedagógica e objeto de estudo complexo e

multifacetado. Ela distingue mídias e comunicação educacional como duas novas disciplinas ou áreas de estudo que delinham-se, ainda como confusamente, sendo mídia-educação.

Mídia-educação (ou educação para as mídias) diz respeito à dimensão “objeto de estudo” e tem importância crescente no mundo da educação e da comunicação. Corresponde a *media education*, em inglês; *educations aux médias*, em francês; *educación en los medios*, em espanhol, educação e media em português; e comunicação educacional que se refere mais à dimensão “ferramenta pedagógica” e vai se desenvolvendo como uma nova “disciplina” ou campo que vem substituir e ampliar a “tecnologia educacional” (também não tem ainda termo consagrado no Brasil). (Belloni, 2005, p. 9)

A educação para as mídias não se reduz aos meios a seus aspectos instrumentais, pois elas são ferramentas e meios que produzem significados, isso deve estar claro nas mediações escolares. Portanto, diversas experiências têm demonstrado que é possível não só ensinar verbalmente, mas sim apropriar-se dos meios existentes para explorar e formar espectadores críticos que negociam os significados, que constroem conhecimento e que interagem com os mesmos.

Na obra de Marcelo Grassmann apresentada na Figura 1, pode-se perceber a interação do aluno com a obra, onde textos orais e escritos ocupam o mesmo suporte de forma complementar que pode ao mesmo tempo trabalhar com a escrita, oralidade, som, imagem e o cibernauta, promovendo fusão da oralidade e da escrita no ciberespaço.



Figura 1- Ficha 45- De Marcelo Grassmann - Sem título, 1961.

A imagem passa ser portadora de uma materialidade que lhe concede um discurso extremamente concreto, cuja complexidade ao examinar, pensar e imaginar ensina na medida em que ela vincula a um pensamento, Figura 2, encorajando o telespectador a um questionamento direto à imagem e seu fazer, apresentada na Figura 3.

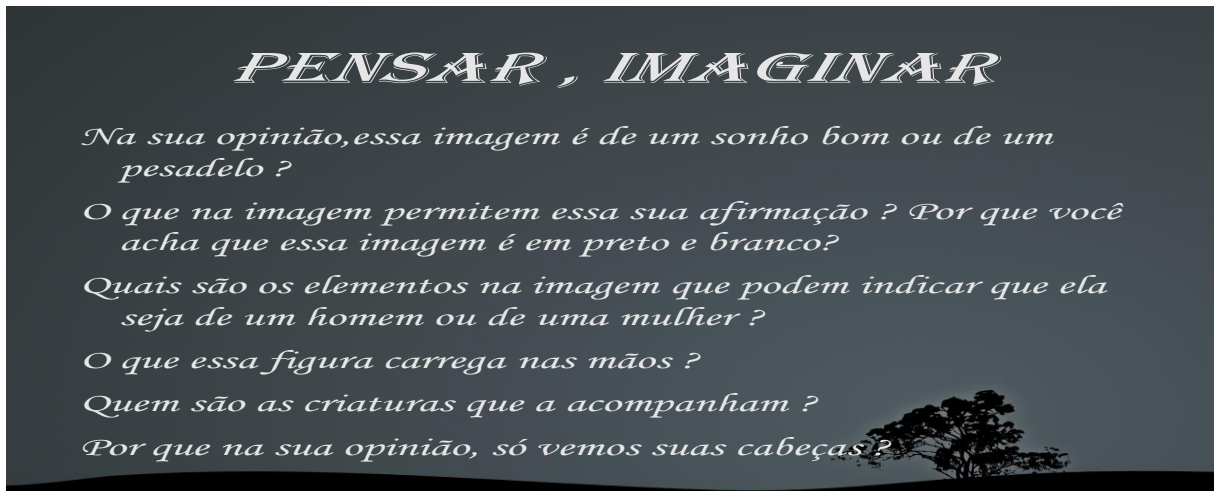


Figura 2 – Ficha 45-Marcelo Grassmann- Pensar, Imaginar.

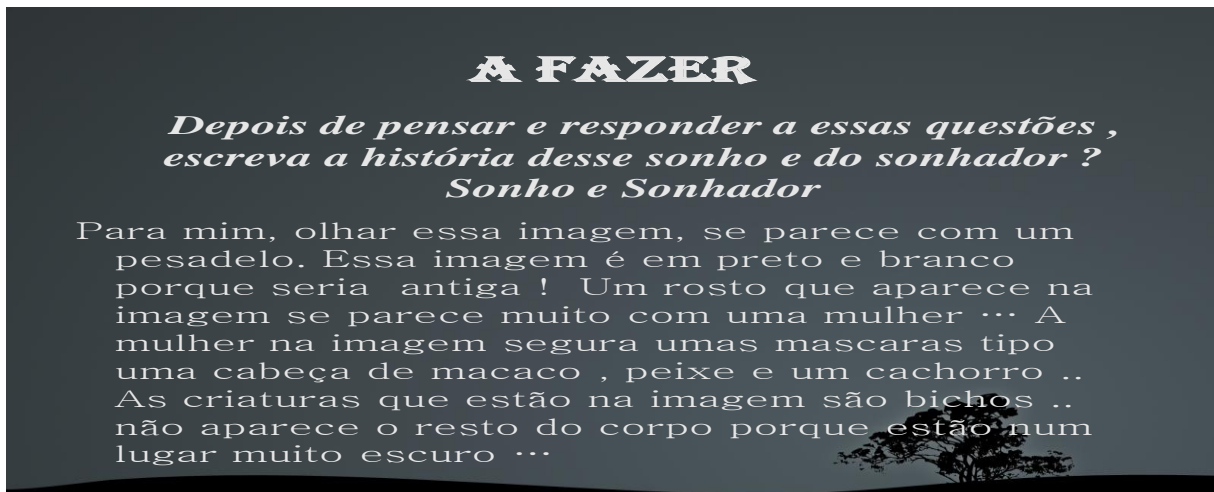


Figura 3 - Atividade realizada por um aluno.

Cesare Rivoltella, professor e pesquisador italiano têm produzido muitos estudos, pesquisas e reflexões a respeito da mídia-educação sendo considerada hoje uma referência internacional no campo. Diversas experiências de mídia e associacionismo a mídia e movimentos sociais vêm se configurando como importante espaço de atuação e reflexão indicando uma crescente complexidade da sociedade que tende a ser cada vez menos institucionalizada (Rivoltella, 2002). Para ele, talvez esse seja o motivo da mídia-educação assumir hoje uma viva presença no mundo, caracterizando-se mais como uma sensibilidade difusa que um campo disciplinar.

Nessa perspectiva, a mídia-educação pode funcionar como instrumento cultural e educativo, tanto no sentido da formação prático-reflexiva dos profissionais da comunicação

como na formação e capacitação de educadores. (RIVOLTELLA, 2002, p. 35). Como instrumento cultural, seria uma oportunidade dos profissionais refletirem sobre sua própria atividade, relacionando-a com a responsabilidade social e educativa.

Rivoltella considera referências obrigatórias neste propósito a Pedagogia do Oprimido de Paulo Freire e a Escola-Laboratório de Celestin Freinet. Segundo o autor, a comunicação está no centro de muitas ideias de educação em alguns pressupostos da pedagogia freireana: no estilo e presença do educador cujo pensamento está em comunicação com a realidade; como espaço em que acontece o diálogo educativo; como materiais (fotografia, filmes, cartazes, etc.) através dos quais acontece a intervenção educativa que propicia a reflexão sobre a codificação e decodificação, análoga à semiótica e aos estudos culturais; e como instrumento de libertação do sujeito na medida em que as técnicas de comunicação da leitura e escrita propiciam um novo acesso ao mundo.

A consciência da tensão entre vida e escola se traduz na necessidade de criar instrumentos novos de pesquisa e de estudo, como materiais tipográficos, livros especiais, rádio, discos, cinema, laboratórios, oficinas, etc. Repensar o ensino a partir das técnicas das mídias significa pensar a relação teoria e práxis sobre novas bases e abrir na escola um espaço para o jornal, avaliar as notícias, construir/desconstruir o texto e criticar as mensagens. Tais práticas que estão presentes nesta pedagogia são questões centrais para a educação.

Na escola, no ensino da Arte, o aluno deve progressivamente entrar em contato com diversas linguagens artísticas (Artes Visuais, a Dança, o Teatro, a Música). Consta nos PCNs (1998, p.46) que "a escola não dará conta de ensinar todos os conteúdos de arte, mas precisa garantir um determinado conjunto que possibilite ao aluno ter base suficiente para seguir conhecendo". É também preocupação das Diretrizes, democratizar o acesso ao conhecimento e a experimentação artística através das mídias presentes e que o aluno disponibiliza no seu dia a dia.

Em Arte, o aluno tem oportunidade de conhecer o acervo artístico de determinado autor, de épocas diferentes, reproduzindo sua própria crítica em relação às obras de arte, música, teatro ou dança. A interrelação de conteúdo/tecnologia - aprendizagem é uma forma positiva de o professor inovar na sua prática pedagógica, fazendo com que o aluno, absorva e assimile o conhecimento, apresentada na Figura 4, onde o aluno coloca em prática a releitura a partir da obra de Edvard Munch "O Grito".

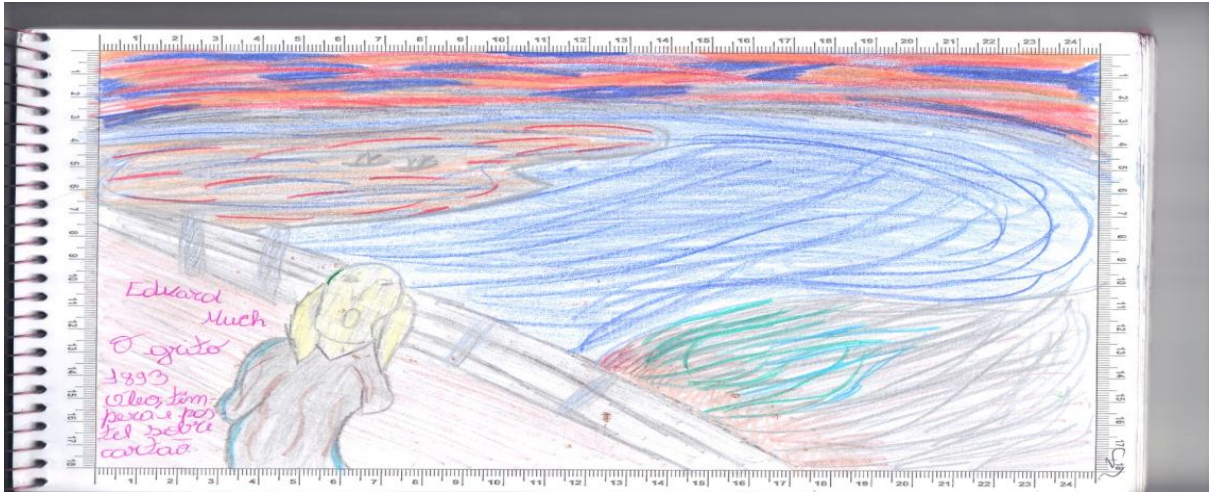


Figura 4 - Releitura da obra “O Grito” de Edvard Munch.

A inclusão digital e suas tecnologias, por si, não vão mudar a realidade e a qualidade do ensino público. A formação continuada dos professores utilizando-se das teleaulas, internet, assim contribuirá para a melhora do ensino. Portanto os professores necessitam estar preparados para interagir no ensino de artes apropriando-se de ferramentas que acompanhe uma geração mais atualizada e mais informada, porque os modernos meios de comunicação, liderados pela Internet, permitem o acesso instantâneo à informação e os alunos têm mais facilidade para buscar conhecimento por meio da tecnologia colocada à sua disposição.

Os procedimentos didáticos, nesta nova realidade, deve privilegiar a construção coletiva do conhecimento mediada pela tecnologia, na qual o professor intermedia e orienta esta construção. Trata-se de uma inovação pedagógica que, com os recursos da informática, levará o educador a ter muito mais oportunidade de compreender os processos mentais, os conceitos e as estratégias utilizadas pelo aluno e, com esse conhecimento, mediar e contribuir de maneira mais efetiva nesse processo de construção do conhecimento, como sugere (Valente, 1999, p.22).

No entanto, a tecnologia na sala de aula não se refere exclusivamente ao computador. A TV e o vídeo também devem ser bem analisados e planejados para se constituírem num recurso de enriquecimento e interatividade. O uso do computador melhorou a qualidade da apresentação das lâminas do retroprojeter, através do aplicativo PowerPoint, que tanto pode ser utilizado para fazer lâminas para utilização no retroprojeter como para ser apresentado, de forma mais dinâmica, com o uso da multimídia, data show apresentada na Figura 5.



Figura 5 - Releitura da obra de Alex Vallauri – (ficha 61)

Com o adequado emprego da tecnologia, o professor deverá ser o elemento fundamental nesta mudança de mentalidade e atitude, inclusive com uma nova visão a respeito do erro não mais como punição, mas como oportunidade para aprender, desenvolver a autonomia e a flexibilidade de um sistema rígido, centralizado e controlador (VALENTE, 1997, p. 21).

Portanto, faz-se necessário uma mudança de concepção sobre a importância das Artes Visuais no contexto escolar e para tanto, o professor precisa estar respaldado em teorias que lhe apontem outras formas de pensar sobre o próprio fazer. Nesse sentido, teoria e prática são indissociáveis. Um processo, no qual não existem receitas prontas de como ensinar, aprender e compreender todas as áreas do conhecimento, mas sim, uma constante busca por subsídios que possam dar conta dos próprios anseios, dos alunos e suas culturas.

Para (Bueno, 2008) "Os professores tem um compromisso muito sério no que diz respeito à educação do olhar dos alunos, pois estes estão constantemente em relação direta com um mundo cheio de imagens que muitas vezes não são percebidas". Para escolher uma metodologia de leitura de imagens, o professor precisa se preocupar com vários caminhos, pois não existe uma única forma de apreciar e interpretar uma obra de arte ou imagem. Com conhecimentos básicos das Artes visuais será mais fácil a educação do olhar dos alunos na busca do novo, do movimento desconhecido.

3 ARTE E MOVIMENTO COM AUDIOVISUAIS

O movimento funciona como uma ação que se realiza através da ilusão criada pelo olho humano. Podemos observar uma imagem estática num papel e parecer que ela está se

movimentando para os nossos olhos. Isso acontece devido à maneira como os elementos básicos são arranjados e combinados entre si para criar a ilusão do movimento, ao percorrermos a imagem com os olhos durante a observação seguindo uma ou várias direções (horizontal, vertical, inclinado e curva) estamos trabalhando também com o elemento básico do movimento.

Burmark (2002) defende o uso de imagem no ensino, da alfabetização visual, justificando que a imagem é uma das primárias formas de comunicação, dos registros pré-históricos nas cavernas aos “grafitos” nos muros são, portanto, imagens que comunicam e não palavras. Para autora, o uso de vídeos reproduz as imagens e utilizam som, música, movimento e palavras em uma abordagem que possibilita o endereçamento de diferentes tipos de aprendizado alcançando todo aprendiz, aumentando o foco de atenção do aluno, possibilitando o aprendizado mais rápido, eficaz e uma melhor memorização.

O termo "imagem" tem sido utilizado como restrito à imagem em movimento, fotográfica ou eletrônica, dos meios audiovisuais. O conceito, na verdade, transcende em muito esse pequeno recorte e diz respeito a toda visualização construída pela ação do Homem. Neste sentido, inclui todo e qualquer objeto que possa ser percebido visualmente, esteticamente e que oferece traços, cores e outros elementos visuais em simultaneidade conforme apresentada na Figura 6.

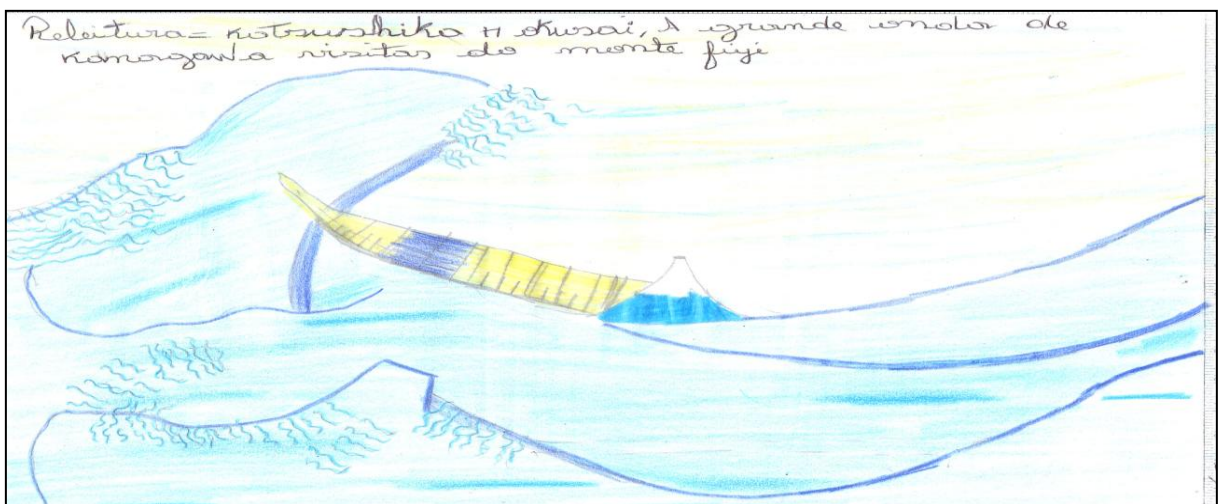


Figura 6 - Releitura da obra de Katsushika Hokusai- A grande onda.

Barbosa Junior (2005), também descreve o movimento presente na técnica de animar desenhos ou bonecos, que consiste em fotografar em sequência uma série de imagens, feitas de sorte que, ao ser projetado o filme, figuras e objetos se movam demonstrando efeitos como na ação ao vivo. Efeito de animação obtido por meio de recursos de computação gráfica

usado em produção cinematográfica, televisão, mídia digital, etc. Pode-se perceber que a imagem pensa e faz pensar, e é nesse sentido que ela contém uma pedagogia intrínseca. Se até hoje não apreendemos seus ensinamentos e continuamos a reproduzir as representações imagéticas falantes, como diz Piaget (1972).

Com o desenvolvimento da tecnologia do vídeo, a imagem tem sido cada vez mais amplamente assimilada pela educação, sem a contrapartida de uma reflexão teórica mais aprofundada e de uma práxis mais consequente dessa mesma imagem. É possível visualizar, animar e modificar, mediante edição e tratamento digital, os tipos mais comuns de arquivos de imagens digitais, utilizando alguns aplicativos básicos e ferramentas tecnológicas.

É importante entender que a mídia-educação é de uma natureza dinâmica e seu conceito vai estar sempre em movimento assim como as imagens veiculadas pelos diferentes tipos de mídia com que as pessoas têm contato em seu dia a dia trazem em sua essência um discurso conceitual que deve ser trabalhado a partir da estética e dos conteúdos de artes visuais.

Um novo tipo de público, que não aceita qualquer produção sem refletir, forçaria uma mudança qualitativa na produção para o cinema, TV, internet, outdoor e livros escolares apresentadas na figura 6. A animação (em vídeo, cinema, jogos, web) tem crescido muito no Brasil e também no exterior, tanto em relação a sua produção quanto à aceitação como mídia de informação e entretenimento, deixando de ser explorado apenas em seu lado comercial, e longe de ter só as crianças como público-alvo, exemplo apresentado na Figura 7. Temos todo tipo de público em conexão durante seu tempo de lazer, nas escolas, repartições públicas, no trabalho, simbolizando uma nova linguagem de comunicação e novos signos.

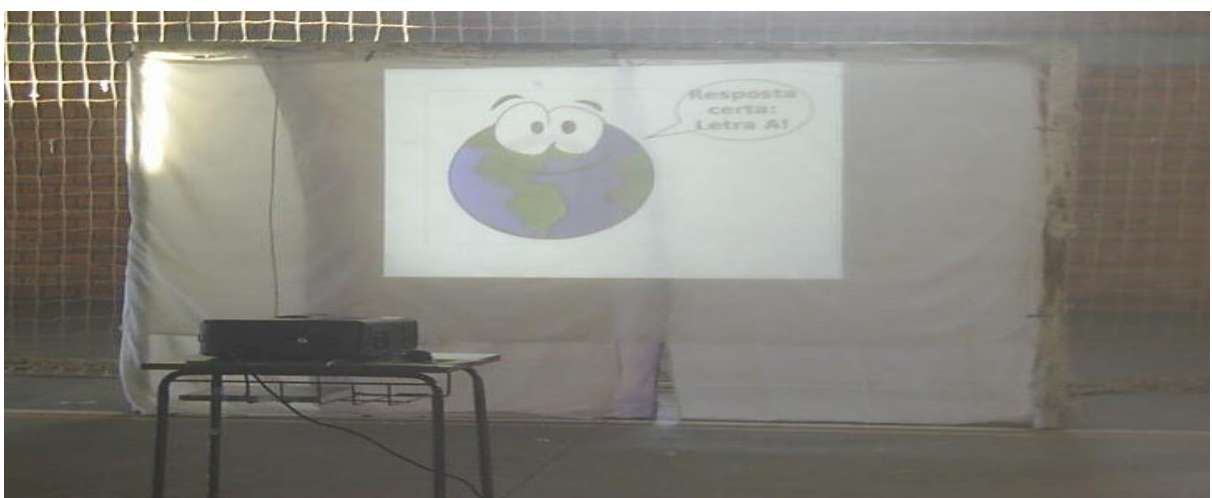


Figura 7 - Atividades na escola com uso de mídia.

Já se percebe que o cinema de animação surge na escola como mais uma ferramenta de produzir imagens em movimento. Brinquedos ópticos, considerados experimentos do pré-cinema, são feitos com os alunos com o objetivo de perceber a construção do movimento em animação.

Assim, a partir da tecnologia a imagem adquire novas possibilidades de trabalho, envolvendo a imaterialidade, o virtual, e criando novas formas de ver o real a partir da imagem digital que desperta através da animação grande interesse nos alunos, seja na apreciação ou na produção. Isto faz dela mais um meio para expressão pessoal e crítica, além de promover o desenvolvimento do conhecimento em diversas áreas, estabelecendo um diálogo imediato dos alunos a partir de uma linguagem contemporânea.

A escola, portanto, se apropria da imagem em movimento não como quem se aproxima de uma arte, a cinematografia, capaz, por si só, de pensar novas relações de espaço e de tempo, resurgindo através das mídias em benefício ao educando e ao educador.

4 METODOLOGIA

O artigo Artemídia: Comunicação audiovisual, a imagem em movimento, teve abordagem qualitativa, isto é, o pesquisador desenvolve conceitos, ideias e entendimentos a partir de padrões encontrados nos dados, ao invés de coletar dados para comprovar teorias, hipóteses e modelos preconcebidos (Reneker, 1993).

Foi desenvolvido com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental nas aulas de Educação Artística, no Laboratório de Informática da Escola Municipal Dr: Alberto Pasqualini e professores que aceitaram o desafio de descobrir novas formas de trabalhar a arte no contexto escolar, utilizando as mídias como ferramentas. Teve a duração de um mês, no total de três aulas de 45 minutos semanais.

A metodologia deu-se por meio de diferentes atividades artísticas, através do uso das novas tecnologias de manipulação de imagens, um importante recurso para a introdução da computação no ensino de artes visuais, linguagem cada vez mais presente nos dias de hoje e nos tempos que estão por vir., um rápido estudo sobre as mídias na Arte; Produção de imagens em movimento, utilizando PowerPoint; Distribuição dos alunos em grupos, para a elaboração de roteiro, cenários e personagens; Produção e apresentação dos resultados obtidos através das mídias exploradas, levando a permitir uma melhor e mais rápida socialização do conhecimento e da informação, pois a questão da exibição é muito importante quando se trabalha uma produção artística.

Os alunos conheceram um pouco do uso da tecnologia de manipulação de imagens, o movimento por elas observado, a o uso constante e importante dos recursos como ferramentas para a introdução da computação no ensino de artes visuais, linguagem cada vez mais presente nos dias de hoje e nos tempos que estão por vir, aproxima-los um pouco mais dessa nova mídia.

Fizeram uso de diferentes ferramentas e diferentes equipamentos, foram eles: TV, computadores, multimídia, Internet, câmeras digitais, softwares e livros. Sendo o manuseio destes, importante condição para a execução das atividades propostas, partindo-se da prática fundamentada no conhecimento teórico. Houve uma parte teórica que precedeu à prática onde debatemos sobre o desenvolvimento da Internet e a crescente qualidade das câmeras digitais e dos softwares com aplicativos gráficos, o que leva ao crescente interesse pelas imagens digitais.

Realizaram um rápido estudo sobre a obra e autor escolhidos individualmente por cada aluno, onde houve dificuldades em encontrar materiais disponíveis na biblioteca e nos livros, foi necessária uma pesquisa fora da escola, pois não temos internet disponível na escola. Após a coleta de informações, chegou a hora de colocar tudo no papel seguindo o roteiro encontrado nas fichas escolhidas, sobre o tema e imagem as atividades de: Para ver; Para pensar e Para fazer.

Após o registro em sala de aula, chegou a hora de ir ao laboratório de informática e com auxílio dos computadores e professores, aplicar as mídias, passar para o editor de texto, impressão, montagem de apresentação no PowerPoint e apresentação com o multimídia.

As atividades foram sendo apresentadas ao aluno com a intervenção pedagógica do professor, que lhe forneceu diferentes possibilidades de leitura e de construção do significado para o conhecimento artístico, para o uso e para a exploração das ferramentas de maneira que ele não ficasse à mercê das imagens e de programas tecnológicos.

5 RESULTADOS

O artigo foi em busca de respostas plausivas sobre a importância das ferramentas de tecnologias como recurso no ensino da arte, podendo estar vinculadas a conteúdo de Artes Visuais a partir da observação e produção de releituras, tornando-se melhores decodificadores dessas imagens, apresentação de vídeos para a análise de imagens, movimento, som, música, que possibilitou diferentes tipos de aprendizagem também produção de novos saberes com o uso das ferramentas na produção de trabalhos escolares.

Após o estudo do movimento Expressionista, as obras e artistas deste período, cada aluno pode expressar através da pintura a sua maneira de ver o mundo atual. Utilizando as mídias realizaram através do PowerPoint a apresentação do resultado obtido.

Foram desenvolvidas todas as atividades planejadas, as mídias foram utilizadas na pesquisa, nas sínteses das informações, na apresentação do resultado e na transição das imagens produzidas no papel para o computador. Houve grande adesão e comprometimento da parte dos alunos. As pendências só ocorreram em casos em que o aluno esteve ausente as aulas, atrapalhando a sequência das atividades, e assim, dificultando no término de algumas etapas, com isso, dificultando a finalização do trabalho proposto.

Realizaram o diálogo entre as linguagens, a comparação das imagens em movimento, aprofundando-se no funcionamento das dinâmicas de composição da imagem a partir de suas próprias necessidades expressivas utilizando as mídias disponíveis. A oportunidade de explorá-los pode levar o aluno a “pensar” as imagens, refletindo sobre o importante papel das imagens no contexto da aprendizagem e sua verdadeira função. Se as imagens podem estar ou não ligadas a sons e a movimentos. Demonstração feita pelos alunos na Figura 8.



Figura 8 - Alunos do 7º Ano com as fichas escolhidas para realizar o trabalho.

Foi possível perceber, na integração promovida por este conjunto de trabalho o desempenho dos alunos, tornando as aulas mais interessantes pela diversidade de atividades que podem realizar com as novas tecnologias. Mostrando-se, dessa maneira, adequados para a aprendizagem, facilitando o trabalho do educador, que poderá em tempo hábil compreender e explorar corretamente essas ferramentas, procedendo às alterações necessárias antes, durante e depois da aplicação das novas ferramentas.

Portanto a avaliação foi contínua, formativa e realizada a partir das atividades desenvolvidas com recursos audiovisuais e tecnológicos. Os principais aspectos considerados na avaliação foram: iniciativa e autonomia no processo de aprendizagem e de produção de conhecimento; capacidade de pesquisa e abordagem criativa na solução de problemas apresentados; reconhecimento dos recursos expressivos específicos das ferramentas utilizadas na oficina; articulação do conteúdo trabalhado na oficina com os conteúdos específicos da disciplina de Arte, tendo a preocupação com a aprendizagem de conhecimentos em Artes, pois são grandes as possibilidades de uso dos recursos tecnológicos sem que haja conhecimento artístico.

Observou-se que, tanto professores quanto alunos permaneceram envolvidos nas atividades propostas, demonstrando grande interesse e motivação para continuar fazendo uso da ferramenta nas aulas de Arte, buscando respostas que propõe uma interface entre a arte e a tecnologia, de modo a possibilitar que o aluno deixe a posição de mero espectador dos artefatos estéticos, para se tornar sujeito aprendiz de arte, desenvolvendo potencialidades até então desconhecidas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa análise apontou que a prática pedagógica em Arte, é importante e pode ser eficiente desde que o professor faça articulação entre arte e tecnologia no contexto escolar, possibilitando o uso das mídias como ferramentas de trabalho para o ensino das artes, colocando alunos frente às diferentes formas de utilização da imagem na sociedade contemporânea, compreender o fascinante processo de troca, buscando novas formas de identificar e de conhecer a forma e o conteúdo dessas imagens e como elas interagem entre si.

A tecnologia e a arte vinculadas ajudam desenvolver habilidades e espaços-temporais, mas o professor sempre será fundamental para adequar cada habilidade a um determinado momento histórico e a cada situação de aprendizagem. As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam e mediam o nosso conhecimento do mundo, com diferentes formas de representação da realidade, demonstrando vantagens e possibilidades para enriquecer a prática oferecendo alternativas de interação e de aprendizagem, contribuindo para que o aluno expanda a visão de mundo, aguace o espírito crítico, as formas de perceber e de aprender a realidade, tendo na tecnologia forte aliada da reflexão e da imaginação.

Por fim, o uso da tecnologia em ensino de Arte não é privilégio somente dos dias atuais, pode-se dizer que, algumas vezes, a arte foi a responsável pelo aparecimento de tecnologias, com seus diferentes softwares gráficos para atender às necessidades da preocupação estética com a imagem, nos deixando seguros e confiantes que, apesar de todo o progresso da ciência e da tecnologia, sempre haverá necessidade de mentes criativas, poéticas e apaixonadas, mentes que não obedeçam exclusivamente à lógica, pois é esta imperfeição criadora que sempre distinguirá o homem da máquina.

REFERÊNCIAS

BARBERO, J. M. Heredando el Futuro. Pensar la Educación desde la Comunicación, in Nómadas, Bogotá, septiembre de 1996, n. 5, p. 10-22.

BARBOSA JÚNIOR, A. L. A Arte da Animação. Técnica e estética através da história. 2 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BELLONI, M. L. O que é Mídia – Educação. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

BRASIL. Ministério da Cultura e Endesa. Artoteca, lendo imagens. Programa Endesa Brasil de Educação e Cultura (PRONAC 09-7945). Fichas. Série Brasileira.

BUENO, L. E. B.. Linguagem das artes visuais. Curitiba: Ibepx, 2008. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/professor-de-arte-no-seculo-xxi/68299/#ixzz2ULsag0rG>>Acessado em 25 de maio de 2013.

BURMARK, L. Visual literacy: learn to see, see to learn. Alexandria: Association for Supervision & Curriculum Deve, 2002.

ENSINO Médio. 2008. Disponível em: <http://www.artenaescola.org.br/upload/Monografias/resenha_260.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2013.

GARCIA, P. S. A Internet como nova mídia na educação. Disponível em: <<http://www.geocities.com/Athens/Delphi/2361/intmid.htm>>. Acesso em: 15 jun. 2013.

HERNÁNDEZ, F. Cultura Visual, Mudança Educativa e Prática de Trabalho. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

LEITE, M. A Influência da Mídia Educação. Revista Mídia e Educação. Disponível em: <<http://www.tvebrasil.com.br/educacao/artigos>>. Acesso em: 05 jun. 2013.

MORAN, J. M. A Educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas Tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2000.

NACIONAIS. Parâmetros curriculares:Arte: Ensino de primeira à quarta série. / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.130p.

PIAGET, J. Psicologia e pedagogia. São Paulo: Editora Forense, 1972.72p.

RENEKER, Maxine H. A qualitative study of information seeking among members of na academic community: methodological issues and problems. *Library Quarterly*, v. 63, n. 4, p. 487-507, Oct. 1993

RIVOLTELLA, P.C. “Mass Media, Educazione e Formazione” in MASTERMAN, L. A scuola di media a cura di Pier Cesare Rivoltella. La Scuola, Brescia,1997.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa. Estrutura e Apresentação de monografias. Dissertações e Teses. Ed. UFSM, 6ª edição. Santa Maria, 2006.

VALENTE, J. O uso inteligente do computador na educação, *Pátio*, ano 1, n. 1, p. 19-21, Porto Alegre, mai/jul. 1997.

_____. Informática na Educação: uma questão técnica ou pedagógica? *Pátio*, ano 3, n. 9, p. 20-23, Porto Alegre, mai/jul., 1999.