

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

# ARTE DIGITAL

---

## Mídias na Educação

**Maria Magdalena Sattes Felkl**

**19/12/2014**

Trabalho apresentado como requisito para a conclusão do curso Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria-RS.

# ARTE DIGITAL E O ENSINO MÉDIO NO COLÉGIO ESTADUAL CORONEL PILAR<sup>1</sup>

Maria Magdalena Sattes Felkl<sup>2</sup>

André Cordenonsi<sup>3</sup>

**1. Introdução; 2. A Arte Digital no Contexto Educacional do Colégio Coronel Pilar; 3. Conclusão**

## RESUMO

As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) são métodos comunicativos surgidos com a chamada Revolução Informacional ou Terceira Revolução Industrial e desenvolvidos gradativamente desde a segunda metade da década de 1970 com auge na década de 90. Embora voltada ao setor econômico e tendo influenciado tremendamente no setor industrial, teve profundos reflexos na Educação de um modo geral, principalmente no processo de ensino aprendizagem. Podemos citar o projetor de slide que ganhou popularidade entre os anos 1950 e 70 e que foi visto como uma ameaça ao ensino tradicional com livros didáticos. Após veio o mimeógrafo, patenteado por Thomas Edison em 1887, que chegou às escolas brasileiras nos anos 60 e hoje, embora ainda usado em escolas sem recursos, foi substituído pelas máquinas reprográficas que terminaram sendo disseminadas e conhecidas como Xerox. Mais tarde, nos anos 80, o retroprojetor veio fazer parte das tecnologias auxiliares no trabalho dos professores e nos anos 90 os computadores abriram um leque de possibilidades para o trabalho em sala de aula. Essas novas mídias, principalmente o trabalho com fotos, são excelentes ferramentas para o trabalho com alunos, principalmente na área da Educação Artística.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologia; Ensino; Aprendizagem; Mídia; Foto; Arte.

---

<sup>1</sup> 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

<sup>2</sup> Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria

<sup>3</sup> Professor Orientador, Doutor(Mestre), Universidade Federal de Santa Maria

## 1. INTRODUÇÃO

O presente Artigo é resultado de um estudo realizado no Colégio Coronel Pilar com alunos do Ensino Médio onde buscou-se aplicar o uso de tecnologias midiáticas como ferramenta para o trabalho com o Ensino de Artes. É notório que atualmente os recursos tecnológicos cada vez mais se inserem no meio educacional oferecendo várias ferramentas que se tornam facilitadores para o processo de Ensino / Aprendizagem. A intenção foi de incentivar a criatividade dos alunos que auxiliassem em releituras de obras artísticas, mais a proposta que criassem suas próprias obras a partir de manipulação de fotos por eles mesmos realizadas. Isso, dentro do processo ensino/aprendizagem, torna-se um facilitador do fazer artístico do aluno. Outro objetivo foi o de mostrar que o uso de tecnologias é um instrumento mais prático de fazerem releituras de contextos, sendo possível modificá-los e até mesmo complementá-los através de outras imagens que venham agregar melhorias no trabalho por eles realizado. O PPN e a Lei de Diretrizes e Bases, junto aos Parâmetros Curriculares Nacionais, propõem novas tendências para o estudo das artes, em uma perspectiva que leve o aluno a se apropriar do conhecimento de recursos tecnológicos das mídias, intervindo em seus canais de difusão para propor alternativas estéticas e inovadoras para o ensino das artes.

## 2. Revisão Bibliográfica

As tecnologias da informação, via computadores, vieram agilizar e tornar mais palpável e rápido a captação e transmissão do conhecimento possibilitando uma gama enorme de recursos para o ensino/aprendizagem. Mas os computadores não são a única ferramenta possível, pois não devemos esquecer outros equipamentos que muito auxiliam no processo educacional, bem como algumas particularidades dos mesmos. Sobre isso MORAN (2008, p. 1) assim se manifesta:

Estamos deslumbrados com o computador e a Internet na escola e vamos deixando de lado a televisão e o vídeo, como se já estivessem ultrapassados, não fossem mais tão importantes ou como se já dominássemos suas linguagens e sua utilização na educação. A televisão, o cinema e o vídeo, CD ou DVD - os meios de comunicação audiovisuais - desempenham, indiretamente, um papel educacional relevante. Passam-nos continuamente

informações, interpretadas; mostram-nos modelos de comportamento, ensinam-nos linguagens coloquiais e multimídia e privilegiam alguns valores em detrimento de outros.

O autor assevera, muito propriamente, que nós educadores vivenciamos certa “esquizofrenia das visões contraditórias de mundo e das narrativas (formas de contar) tão diferentes dos meios de comunicação e da escola.” (p. 2). Nesse ponto que nossa pesquisa se ressalta, pois a busca foi para analisar o quanto os alunos iriam surpreender-se e reagir diante do trabalho proposto. Tal refere MORAN (2008), a TV tem um discurso impactante e sedutor, demonstra a vida, o aqui e o agora, os problemas pessoais e afetivos em contraposição à escola que possui um discurso distanciado da realidade e intelectualizado.

[...] a escola, em geral, é mais cansativa, concorda?. O que tentamos contrapor na sala de aula, de forma desorganizada e monótona, aos modelos consumistas vigentes, a televisão, o cinema, as revistas de variedades e muitas páginas da Internet o desfazem nas horas seguintes. [...] na procura desesperada pela audiência imediata e fiel, os meios de comunicação desenvolvem estratégias e fórmulas de sedução mais e mais aperfeiçoadas: o ritmo alucinante das transmissões ao vivo, a linguagem concreta, plástica, visível?. Mexem com o emocional, com as nossas fantasias, desejos, instintos. Passam com incrível facilidade do real para o imaginário, aproximando-os em fórmulas integradoras. (p. 1)

TORNAGHI et al (2010) também referem a questão dessas novas tecnologias e da abrangência e rapidez com que as informações são transmitidas na atualidade, com isso a escola passa a enfrentar novos desafios em relação aos saberes que tem por competência transmitir. Essa realidade requer um outro perfil dos profissionais da educação frente aos alunos que já dominam muitos desses conhecimentos tecnológicos.

Encontramos, no cotidiano, situações que demandam o uso de novas tecnologias e que provocam transformações na nossa maneira de pensar e de nos relacionar com as pessoas, com os objetos e com o mundo ao redor. No bojo das mudanças tecnológicas, culturais e científicas, não há como prever quais serão os conhecimentos necessários para viver em sociedade e inserir-se no mundo do trabalho daqui a alguns anos. O desafio atual do sistema educacional é formar, efetivamente, os alunos para a cidadania responsável e para que sejam contínuos aprendizes, que tenham autonomia na busca e na seleção de informações, na produção de conhecimentos para resolver problemas da vida e do trabalho e que saibam, também aprender a aprender ao longo da vida. (TORNAGHI, 2010, p. 36)

Essas tecnologias exigem uma reorganização no próprio espaço físico e infraestruturas das escolas. A Lei 10.172/2001 que instituiu o Plano Nacional de

Educação trouxe em seu bojo a questão das novas tecnologias e da necessidade em assegurar condições para o uso das mesmas:

Deve-se assegurar a melhoria da infra-estrutura física das escolas, generalizando inclusive as condições para a utilização das tecnologias educacionais em multimídia, contemplando-se desde a construção física, com adaptações adequadas a portadores de necessidades especiais, até os espaços especializados de atividades artístico-culturais, esportivas, recreativas e a adequação de equipamentos.

O Decreto Lei nº 6.300/2007 veio dispor sobre Programa Nacional de Tecnologia Educacional, ProInfo, visando promover o uso pedagógico das Tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação básica. Dentre os objetivos do ProInfo estão:

- I - promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas escolas de educação básica das redes públicas de ensino urbanas e rurais;
- II - fomentar a melhoria do processo de ensino e aprendizagem com o uso das tecnologias de informação e comunicação;
- III - promover a capacitação dos agentes educacionais envolvidos nas ações do Programa;
- IV - contribuir com a inclusão digital por meio da ampliação do acesso a computadores, da conexão à rede mundial de computadores e de outras tecnologias digitais, beneficiando a comunidade escolar e a população próxima às escolas;
- V - contribuir para a preparação dos jovens e adultos para o mercado de trabalho por meio do uso das tecnologias de informação e comunicação; e
- VI - fomentar a produção nacional de conteúdos digitais educacionais.

Saliente-se que o Plano Nacional de Educação também teve a preocupação em relação à qualificação profissional dos trabalhadores em Educação ao objetivar recursos e capacitação profissional, embora nem sempre isso ocorra na prática. Pelo Plano, o Ministério da Educação tem a responsabilidade de:

- I - prover a infra-estrutura necessária para o adequado funcionamento dos ambientes tecnológicos do Programa;
- II - viabilizar e incentivar a capacitação de professores e outros agentes educacionais para utilização pedagógica das tecnologias da informação e comunicação;
- III - assegurar recursos humanos e condições necessárias ao trabalho de equipes de apoio para o desenvolvimento e acompanhamento das ações de capacitação nas escolas;
- IV - assegurar suporte técnico e manutenção dos equipamentos do ambiente tecnológico do Programa, findo o prazo de garantia da empresa fornecedora contratada.

Parágrafo único. As redes de ensino deverão contemplar o uso das tecnologias de informação e comunicação nos projetos político-pedagógico das escolas beneficiadas para participarem do ProInfo.

O que as tecnologias favorecem são o contato em rede e vemos a cada momento cada vez mais as pessoas conectadas em algum tipo de rede, seja via computador ou celulares. Isso leva a Educação à uma dimensão que PIERRE LÉVY (1999) definiu como “cibercultura” e “ciberespaço”. Um ambiente virtual onde a realidade pode tornar-se ficção ou vice-versa com suas possíveis consequências.

O ciberespaço como suporte da inteligência coletiva é uma das principais condições de seu próprio desenvolvimento. Toda história da cibercultura testemunha largamente sobre esse processo de retroação positiva, ou seja, sobre a auto-manutenção da revolução das redes digitais. Esse é um fenômeno complexo e ambivalente. Em primeiro lugar, o crescimento do ciberespaço não determina automaticamente o desenvolvimento da inteligência coletiva, apenas fornece a esta inteligência um ambiente propício. (PIERRE LÉVY, 1999, p. 29)

Esta nova dimensão seria a capacidade de encontrar-se certas ações nesse caldeirão de informações que possuímos e sintetizar essas informações dentro de uma área do conhecimento. As consequências que podem acarretar, e que os Educadores devem estar atentos, seriam:

- de isolamento e de sobrecarga cognitiva (estresse pela comunicação e pelo trabalho diante da tela),
- de dependência (vício na navegação ou em jogos em mundos virtuais),
- de dominação (reforço dos centros de decisão e de controle, domínio quase monopolista de algumas potências econômicas sobre funções importantes da rede, etc.),
- de exploração (em alguns casos de teletrabalho vigiado ou de deslocalização de atividades no terceiro mundo),
- e mesmo *bobagem coletiva* (rumores, conformismo em rede ou em comunidades virtuais, acúmulo de dados sem qualquer informação, “televisão interativa”) (PIERRE LÉVY, 1999, p. 30)

É possível dizer-se que essas novas tecnologias estão associadas à interatividade onde as informações são transmitidas para um público geral sem uma seletividade tal ocorre com a TV, nessa interação em rede é descartado o modelo unilateral de envio de informações. Sobre essa questão PIERRE LÉVY (op. cit.) assim se manifesta:

No final dos anos 80 e início dos anos 90, um novo movimento sócio-cultural originado pelos jovens profissionais das grandes metrópoles e dos campus americanos tomou rapidamente uma dimensão mundial. Sem que nenhuma instância dirigisse esse processo, as diferentes redes de computadores se formaram desde o final dos anos 70 se juntaram umas às outras enquanto o

número de pessoas e de computadores conectados à inter-rede começou a crescer de forma exponencial. (PIERRE LÉVY, 1999, p. 32).

Tal refere TRINDADE (2010), é preciso ter-se um senso crítico em relação às mídias que são utilizadas no campo educacional, seja uma simples televisão.

A televisão é contemplada em nossa sociedade como um meio de comunicação que assume papel fundamental no cotidiano das crianças, disseminando informações e conhecimentos, propagando ideologias e, de acordo com a Teoria Crítica da Escola de Frankfurt, é capaz de transformar o ser humano em “coisa” sem qualquer espírito crítico. O fato de estar presente, hoje, ocupando lugar de destaque dentro dos lares, e, de alguma forma, substituir a função materna, a televisão necessita ser entendida pela população, principalmente de educadores e formadores. Devido à falta de tempo dos pais, cada vez mais dedicados ao trabalho e às atividades frenéticas do cotidiano, as crianças passam mais tempo diante da TV. É importante questionar qual é o lugar que as escolas reservam as mídias em seu ambiente. Se existe preocupação quanto aos conteúdos veiculados, se existe o hábito de discutir os referidos conteúdos e ainda se meios de comunicação, como a televisão, se fazem presentes nas salas de aula. (TRINDADE, 2010, p. 178)

Nessa linha de raciocínio, MORAN (2008) refere que as mídias, principalmente a televisão, são interlocutores constantes e reconhecidos que seduzem principalmente o público infantil, porém atingem a sociedade como um todo devido a profusão de informações e forma como induzem a vermos o mundo. Assim, a escola não pode permanecer alheia à esses referenciais que os alunos levam para a sala de aula e necessita manter uma análise crítica em relação às novas mídias. Sobre a televisão o autor assim se manifesta:

Ela alimenta e atualiza o universo sensorial, afetivo e ético que crianças e jovens – e grande parte dos adultos - levam a para sala de aula. Como a TV o faz de forma mais despreziosa e sedutora, é muito mais difícil para o educador contrapor uma visão mais crítica, um universo mais abstrato, complexo e na contra-mão da maioria como a escola se propõe a fazer. (MORAN, 2008, p. 1)

Tal já visto, o termo novas mídias adquiriu uma amplitude significativa na sociedade atual, seria uma soma de tecnologias de comunicação formando um novo canal de distribuição de conteúdos. Desde o velho radinho à pilha, passando pela televisão, até chegar ao computador com internet, celulares etc., a interação entre as pessoas socializou-se de tal maneira que é impossível um retrocesso.

Nesse caldeirão cultural multimídia<sup>1</sup>, repleto de sites de relacionamentos, blogs, flogs, podcasts, e atualmente o wattshap, ou ainda através de facebook, as mídias

digitais nas práticas educacionais ampliam o universo dos alunos e permitem a produção/reprodução de conteúdos significativos para os alunos. Assim, o professor tem que estar preparado para tudo isso.

É difícil dizer se ser professor, na atualidade, é mais complexo do que foi no passado, porque a profissão docente sempre foi de grande complexidade. Hoje, os professores têm que lidar não só com alguns saberes, como era no passado, mas também com a tecnologia e com a complexidade social, o que não existia no passado. Isto é, quando todos os alunos vão para a escola, de todos os grupos sociais, dos mais pobres aos ricos, de todas as raças e todas as etnias, quando toda essa gente está dentro da escola e quando se consegue cumprir, de algum modo, esse desígnio histórico da escola para todos, ao mesmo tempo, também, a escola atinge uma enorme complexidade que não existia no passado. (TORNAGHI et al , 2010, P. 39)

Assim como Xerox veio dinamizar a atuação de alunos e professores, a imagem impressa veio trazer novas leituras e interpretações para as imagens. Então o ensino de Artes pode tornar-se extremamente dinâmico. Essas tecnologias favorecem uma pedagogia com interatividade e cooperação extinguindo a ideia de aluno-receptor de conteúdos. PIERRE LÉVY (1999) constrói um universo onde as relações e interconexões estão sob constante contato produzindo diversidades que se transformam em fluxos de conhecimento.

O ciberespaço não compreende apenas materiais, informações e seres humanos, é também constituído e povoado por seres estranhos, meio textos meio máquinas, meio atores, meio cenários: os programas. [...] Através dos circuitos que comandam, os programas interpretam dados, agem sobre informações, transformam outros programas, fazem funcionar computadores e redes, acionam máquinas físicas, viajam, reproduzem-se, etc. (p. 91)

O uso de mídias na Educação permite explorar produções gráficas e conteúdos audiovisuais, permitindo criar, reproduzir, reutilizar matérias sem perda de qualidade. Garante um ambiente de trabalho dinâmico e favorece a interdisciplinaridade e a integração entre os alunos. A mídia digitalizada também permite explorar outros universos, leituras e releituras de uma obra de Arte transmitindo mensagens de maneira mais instigante.

### **3. Metodologia**

Como Metodologia, optamos por uma pesquisa de caráter qualitativo. A pesquisa qualitativa permite uma ação mais flexível onde a imaginação e criatividade permitem ao pesquisador a propor trabalhos enfocando novas propostas (GODOY, 1995).

A ideia inicial foi que os alunos tivessem contato com atividades que estimulem a compreensão e a criatividade na produção significativa em arte. A meta foi a promoção do desenvolvimento cultural, especulativo e criativo dos alunos com uma proposta artística resultante de pesquisas contemporâneas na expressão e na produção da arte.

Produção de trabalhos transformados em obras virtuais estudadas e assimiladas de artistas e épocas específica em uma releitura contemporânea.

Produzir uma busca motivada pelo interesse em compreender e saber mais o sentido da arte em nossas vidas. Encontrar vários caminhos críticos, criativos e toda sua diversidade pessoal, coletiva e/ou colaborativas por meio de percursos de experimentação.

### **4. Resultados e Discussões**

Inicialmente notamos que os alunos, apesar de estarem envolvidos diariamente com tecnologias, têm muitas dificuldades em lidar com elas quando se referem à Educação e usos das mídias em sala de aula. Por isso, uma primeira discussão colocada para ele foi a questão de usos de fotografias e imagens em revistas e as mensagens que as mesmas podem transmitir.

Foi salientada que a arte digital é aquela que é produzida em ambiente gráfico computacional, visando criar obras de arte através de softwares e hardwares em espaços virtuais, dentre elas a pintura digital, a impressão digital, modelagens, fotografias, animações, etc.

Outro ponto discutido foi sobre que os recursos midiáticos têm se tornado ferramentas facilitadoras para o processo de ensino-aprendizagem e compete à nós professores buscarmos nessas tecnologias meios que instiguem os alunos a

desenvolverem suas criatividadeas, além de buscarmos incentivar o espírito crítico nos mesmo.

Compete à escola a busca pela formação da personalidade dos alunos, visando não só a transmissão de conteúdos mas também oferecer-lhes uma bagagem cultural que levarão para a construção dos seus futuros. Tal referem BÉVORT e BELLONI (2009) ao tratarem sobre mídia e educação:

Mídia-educação é importante porque vivemos num mundo onde as mídias estão onipresentes, sendo preciso considerar sua importância na vida social, particularmente no que diz respeito aos jovens. Promover a mídia-educação é importante também porque as defasagens, que separam muitas vezes os sistemas educacionais do mundo que nos rodeia, prejudicam a formação das novas gerações para a vida adulta. (p. 1801)

Tal já referido a proposta visou incentivar a criatividade dos alunos, utilizando a Arte digital para auxiliar nas releituras de obras artísticas manipulando fotos visando facilitar o fazer artístico dos mesmos. Igualmente, mostrar-lhes que o Software é uma forma mais prática de fazer releitura de imagens, modificá-las, e até mesmo complementar fotos ou quaisquer outras imagens que se queira melhorar.

Definir o que seja arte não é uma tarefa fácil, pois vários fatores devem ser levados em conta. Trabalhar com arte digital, então, se torna mais complexo. Por definição, na Arte digital é empregado o computador para sua criação. Uma foto escaneada, p. ex., por mais que seja considerada bonita, não pode ser considerada uma Arte digital. Em acordo com AZEVEDO JUNIOR (2007, p. 7)

Dentre os possíveis e variados conceitos que a arte pode ter podemos sintetizá-los do seguinte modo – a arte é uma experiência humana de conhecimento estético que transmite e expressa idéias e emoções na forma de um objeto artístico (desenho, pintura, escultura, arquitetura etc) e que possui em si o seu próprio valor. Portanto, para apreciarmos a arte é necessário aprender sobre ela. Aprender a observar, a analisar, a refletir, a criticar e a emitir opiniões fundamentadas sobre gostos, estilos, materiais e modos diferentes de fazer arte.

Tal assevera AZEVEDO JUNIOR (2007) cada grupo social têm sua visão sobre a Arte em si e foi somente a partir do XX que a “a arte foi reconhecida e valorizada por si, como objeto que possibilita uma experiência de conhecimento estético.” (p. 8)

Nas sociedades indígenas e africanas originais, por exemplo, a arte não era separada do convívio do dia-a-dia, mas presente nas vestimentas, nas pinturas, nos artefatos, na relação com o natural e o sobrenatural, onde cada

membro da comunidade podia exercer uma função artística. (AZEVEDO JUNIOR, 2007, p. 8)

ECO (1999, p. 40) fala em “fruição” de uma obra de arte. Por fruição entenda-se um estado de gozo diante uma obra artística, seja uma música, um conto, romance, quadro, pintura, fotografia, etc. É uma contemplação prazerosa de onde se captam os distintos e diversos significados que uma obra pode proporcionar. Permite a percepção e recepção estética a partir da leitura, e releitura, proposta pelo artista. Essa percepção estética só se demonstra para o “leitor” que consegue recuperar o todo demonstrado em determinada obra.

Porém essa noção de fruição/contemplação não compreende um ato passivo, embora ela se apresente acabada e fechada em si mesmo também tem um caráter aberto e sujeito às diferentes interpretações sem que sejam alteradas suas singularidades. ECO (op. cit) ainda acrescenta que uma obra é composta por uma gama de “signos” e “efeitos comunicativos” propostos pelo artista em sua originalidade e pode infinitamente ser atualizada, incorporando os gostos, as culturas e preferências de cada receptor.

BRITO JUNIOR (2010) pondera que a interpretação, ou fruição, de uma obra depende do esforço do espectador para organizar o universo caótico que a própria obra coloca diante seus olhos.

Isso significa que a interpretação de qualquer obra depende de um esforço por parte do espectador para pôr em ordem algo da experiência caótica que se lhe apresenta. Ora, uma vez que as mensagens estéticas (ou a “grande” mensagem estética que é a obra na sua integralidade) desafiam os hábitos interpretativos, é fundamental que o intérprete se imiscua na obra, a fim de selecionar aqueles aspectos mais relevantes para sua conceitualização. Assim, a interpretação é desautomatizada; por conta disso, alguns dos aspectos eminentemente estéticos da fruição – isto é, aquelas sensações experimentadas com o devir da interpretação, com a “simbolização” da arte (sensações de que nos fala Aristóteles, desde há muito, como demonstra o conceito de catarse) – não se estabelecem de pronto, de modo que, ao fim e ao cabo, o sentido final, que é o que desencadeia alguma reação, acaba sendo fruto de um árduo trabalho de conscientização e conceitualização da forma. (BRITO JUNIOR, 2010, p. 4)

O trabalho com fotos digitalizadas permite aos alunos construir um processo onde os mesmos contemplam as produções artísticas em si, lerem as mensagens contidas em ditas fotos e se tornarem autores ao manipularem as mesmas alterando, acrescentando, retirando focos de leitura. Nesse ponto é possível trabalhar-se questões de postura como a Ética em relação à honestidade intelectual do autor real.

Outro ponto é que o trabalho com mídias em sala de aula permitem construir uma dimensão cidadã, pois os alunos têm uma visão de postura ética e criativa em relação ao trabalho que estão realizando.

Trata-se de um elemento essencial dos processos de produção, reprodução e transmissão da cultura, pois as mídias fazem parte da cultura contemporânea e nela desempenham papéis cada vez mais importantes, sua apropriação crítica e criativa, sendo, pois, imprescindível para o exercício da cidadania. Também é preciso ressaltar que as mídias são importantes e sofisticados dispositivos técnicos de comunicação que atuam em muitas esferas da vida social, não apenas com funções efetivas de controle social (político, ideológico...), mas também gerando novos modos de perceber a realidade, de aprender, de produzir e difundir conhecimentos e informações. (BÉVORT e BELLONI 2009, p. 1083)

Atualmente fala-se, inclusive, em “educomunicação”. Ela leva em conta a comunicação em caráter amplo, criação de espaços alternativos educacionais, construção da cidadania e direito à expressão.

O conceito e as práticas educacionais vêm somar-se às propostas dos Parâmetros Curriculares Nacionais no que se refere especialmente à área das linguagens e suas tecnologias.

O conceito da educomunicação propõe, na verdade, a construção de ecossistemas comunicativos abertos, dialógicos e criativos, nos espaços educativos, quebrando a hierarquia na distribuição do saber, justamente pelo reconhecimento de que todas as pessoas envolvidas no fluxo da informação são produtoras de cultura, independentemente de sua função operacional no ambiente escolar.

Em resumo, a educomunicação tem como meta construir a cidadania, a partir do pressuposto básico do exercício do direito de todos à expressão e à comunicação.<sup>2</sup>

O trabalho realizado no Colégio Coronel Pilar partiu de todos esses pressupostos. É possível perceber que existe por parte dos teóricos contemporâneos a preocupação com o desenvolvimento de novos conceitos estéticos que possam dar ênfase das especificidades das práticas artísticas na era digital.

O ponto de partida, para os alunos, foi o conhecimento prévio de toda sua caminhada cultural e aprendizagem em artes (Conjunto de ideias, representações e informações).que poderiam servir de base para a aprendizagem. Ficou estabelecido que conteúdos emergentes também pudessem ser incorporados conforme critérios e valores de aplicação ao universo cultural do aluno. O aluno deveria percorrer e alcançar o sentido mais completo de sua produção crítica e criativa com suas formulações em arte.

Em um primeiro momento foram apresentadas as fotos e obras de vários artistas. No momento seguinte eles fizeram uma leitura sobre as imagens apresentadas. Iniciamos com uma análise de várias fotos em revistas relacionadas a obras de Arte, modelos, jogadores, natureza, etc.; em seguida foi proposto aos alunos que expressassem suas percepções sobre as fotos analisadas.

Após, foi proposto releituras e que eles já fossem incluindo imagens sobrepostas às imagens analisadas. Alguns exemplos dos resultados dos trabalhos construídos pelos alunos encontram-se em anexo. Em outro momento, na aula seguinte, realizamos um debate sobre o que são as novas tecnologias e o quanto elas podem auxiliar processo educacional e no trabalho em sala de aula.

À continuação, em outra aula, sobre as diferentes mídias como ferramentas para auxiliar no processo de ensino / aprendizagem e o quanto pode incrementar o conhecimento de mundo dos alunos. Então foi proposto que os alunos escolhessem imagens / fotos as quais eles pudessem, utilizando as tecnologias disponíveis no colégio, acrescentar ou suprir informações nas imagens escolhidas.

Por fim, após manipuladas as imagens, discutimos sobre questões éticas em alterar-se obras de outras pessoas; procedimentos autorais de uso de imagens; novas mensagens contidas nas imagens manipuladas; etc. O resultado dos trabalhos será apresentado em exposição no salão da escola em data a ser agendada.

### **3. CONCLUSÃO**

O Colégio Estadual Coronel Pilar (Santa Maria – RS) oferece amplas condições favoráveis e necessárias para o desenvolvimento de estudos sobre mídias e tecnológicas para professores e alunos. Pela infraestrutura do colégio, facilita no processo ensino aprendizagem.

Será de grande importância que as ideias e propostas formuladas e executadas neste trabalho mobilizem reflexões, discussões, pesquisas e que os alunos desenvolvam os ideais aqui propostos, garantindo a posse do conhecimento artístico e estéticos para sua formação garantindo uma educação de fato, mais democrática e criadora frente as novas tendências tecnológicas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**AZEVEDO JUNIOR**, José Garcia de. **Apostila de Arte – Artes Visuais**. São Luís: Imagética Comunicação e Design, 2007

**BÉVORT**, Evelyne; **BELLON**, Maria Luiza. **MÍDIA-EDUCAÇÃO: conceitos, história e perspectivas**. Educ. Soc. , Campinas, vol. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf>. Acesso em 11/10/2014

**BRASIL. Lei nº 10.172, de 9 de janeiro de 2001**. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/leis\\_2001/110172.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/110172.htm). Acesso em 09/11/2014

\_\_\_\_\_. **Decreto nº 6.300, de 12 de dezembro de 2007**. Dispõe sobre o Programa Nacional de Tecnologia Educacional – ProInfo. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2007/Decreto/D6300.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2007/Decreto/D6300.htm). Acesso em 09/11/2014

**BRITO JUNIOR**, Antonio Barros de. **Arte e Abdução na Obra Teórica de Umberto Eco**. Cadernos de Semiótica Aplicada, Vol. 8 .n. 1, agosto de 2010, Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/viewFile/2943/2705>. Acesso em 12/10/2014

**ECO**, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 1969

**GODOY**, Arilda Schimidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. ERA – Revista de Administração de Empresas. São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995. Disponível em: <http://base.repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/20595/S0034-75901995000300004.pdf?sequence=1>. Acesso em 13/11/2014

**LÉVY**, Pierre. **Cybercultura**. Trad. Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

**MORAN**, José Manuel. **Mídias na Educação**. Disponível em: [http://www.eca.usp.br/prof/moran/midias\\_educ.htm](http://www.eca.usp.br/prof/moran/midias_educ.htm). Acesso em 08/10/2014

**TORNAGHI**, Alberto J. C.; **PRADO**, Maria Elisabette B. B.; **ALMEIDA**, Maria Elizabeth B. **Tecnologias na Educação: ensinando e aprendendo com as TIC**.

Programa Nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional - Proinfo Integrado. 2. ed.; Brasília: Secretaria de Educação a Distância, 2010

**TRINDADE**, Larissa Crepaldi. **A realidade da educação frente ao conteúdo televisivo**. Revista Identidade Científica, Presidente Prudente - SP, v. 1, n. 2, p. 177-187, jul./dez. 2010

Endereços Eletrônicos pesquisados

[http://www.suapesquisa.com/industrial/terceira\\_revolucao.htm](http://www.suapesquisa.com/industrial/terceira_revolucao.htm). Acesso em 08/10/ 2014

[http://www.lami.pucpr.br/newsletter/site\\_news/artigo0103b.php](http://www.lami.pucpr.br/newsletter/site_news/artigo0103b.php). Acesso em 08/10/2014

<http://www.xerox.com/about-xerox/75th-anniversary/ptpt.html>. Acesso em 08/10/2014

Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.usp.br/nce/aeducomunicacao/>. Acesso em 12/10/2014

---

<sup>1</sup> Termo cunhado por Theodor Holm Nelson em 1963. “filósofo e sociólogo estadunidense nascido em 1937. Pioneiro da Tecnologia da Informação, inventou os termos hipertexto e hipermídia, em 1963, e os publicou em livro, no ano de 1965. Também inventou os termos transclusão, transcopyright e virtualidade. O grande mote do trabalho de Ted Nelson tem sido tornar os computadores acessíveis para pessoas comuns. Seu lema é: *Uma interface para um usuário deve ser tão simples que um iniciante, numa emergência, deve entendê-la em 10 segundos.*” Fonte: Wikipédia. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Theodor\\_Nelson](http://pt.wikipedia.org/wiki/Theodor_Nelson). Acesso em 10/10/2014

<sup>2</sup> Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.usp.br/nce/aeducomunicacao/>. Acesso em 12/10/2014