

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE ARTES E LETRAS
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA
COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO

Juliane Guarienti Taborda de Souza

**ENSINO DE ARTES MEDIADO POR TECNOLOGIAS
AUDIOVISUAIS NAS SÉRIES INICIAIS**

Agudo, RS
2018

Juliane Guarienti Taborda de Souza

**ENSINO DE ARTES MEDIADO POR TECNOLOGIAS AUDIOVISUAIS NAS
SÉRIES INICIAIS**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação.**

Aprovado em 01 de dezembro de 2018:

Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Dr^a., (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Wagner de Souza Antônio, Mestre, (UFN)

Felipe Becker Nunes, Dr., (AMF)

Agudo, RS
2018

ENSINO DE ARTES MEDIADO POR TECNOLOGIAS AUDIOVISUAIS NAS SÉRIES INICIAIS

TEACHING OF ARTS MEDIATED BY AUDIOVISUAL TECHNOLOGIES IN THE INITIAL SERIES

Juliane Guarienti Taborda de Souza¹, Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi²

RESUMO

Face às tecnologias de informação e comunicação (TIC) e seus significativos impactos sociais e culturais, este estudo tem por objetivo discutir acerca das implicações dessas mudanças na educação, refletindo sobre as tendências educacionais contemporâneas, dentre elas o ensino das Artes e sua história nas séries iniciais, mediado por tecnologias audiovisuais. Para consubstanciar esta pesquisa, foi realizada uma atividade de reflexão e produção imagética a partir de obras consagradas do período da Arte Moderna, quando foram apresentados, para uma turma de alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Nóbrega, RS, processos e formas de trabalho com tecnologias de produção de imagem como fotografia, vídeo, animação e literatura ilustrativa. Propôs-se, assim, o desenvolvimento de uma pesquisa exploratória sobre o ensino da História da Arte através da criação e produção a partir de pinturas do período moderno, com artistas expoentes e consagrados mundialmente. Ao final, foi gerado um audiovisual, a partir do material elaborado, feito por meio de registro visual e em áudio sistemático de todas as atividades, o qual poderá ser multiplicado através de mídia física (DVD) e/ou disponibilizado para escolas a fim de trabalhar conteúdos de Artes Visuais.

Palavras-chave: Tecnologias de Informação e Comunicação. Produção Audiovisual. Ensino de Artes Visuais.

ABSTRACT

Faced with information and communication technologies (ICT) and their significant social and cultural impacts, this study aims to discuss the implications of these changes in education, reflecting on contemporary educational trends, among them the teaching of Arts and its history in the series mediated by audiovisual technologies. In order to consolidate this research, an activity of reflection and imagery production was carried out based on the works of the Modern Art period, when processes and forms of work with image production technologies such as photography, video, animation and illustrative literature were presented. a group of students of the Municipal School of Fundamental Education Padre Nóbrega, in Santa Maria, RS. Thus, the development of an exploratory research on the teaching of the History of Art through the creation and production of paintings of the modern period, with artists exponent and consecrated world-wide was proposed. At the end, an audiovisual was generated, from the material prepared, through visual and audio recording of all activities, which could be multiplied through physical media (DVD) and / or made available to schools in order to work contents of Visual Arts.

Keywords: Information and Communication Technologies. Audiovisual production. Teaching Visual Arts.

¹ Bacharel em Desenho e Plástica, acadêmica da Especialização em TIC/EAD - (UFSM);

² Doutora em Engenharia de Produção, Prof.^a Associada do Dept^o. de Artes Visuais - (UFSM).

1 INTRODUÇÃO

É sabido que as tecnologias de informação e comunicação (TIC) estão sendo inseridas no cenário educacional atual, fazendo com que os conteúdos e atividades na educação estejam em constante transformação e atualização, tanto em relação às ferramentas quanto aos profissionais da educação. De acordo com Juan Ignacio Pozo (2004), a inserção de tais tecnologias está permitindo com que surjam novas possibilidades de distribuir socialmente o conhecimento porém, implicam em novas formas de alfabetização (literária, gráfica, informática, científica, etc.).

Apesar disso, pode-se dizer que as discussões sobre essas tecnologias como parte do processo de aprofundamento nas mudanças da sociedade e seus impactos educacionais ainda não tem recebido a devida atenção (UNESCO, 2010). A inclusão das TIC na educação pode ser uma importante ferramenta que favoreça o processo de ensino-aprendizagem, entretanto, toda nova tecnologia tem seu incremento após um longo processo de apropriação. No caso das TIC, esse processo envolve dois aspectos essenciais, o tecnológico e o pedagógico (PONTE, 2000).

Neste contexto, outra problemática se coloca no que tange o ensino da Arte como disciplina ou conteúdo trabalhado nas escolas, que, ainda hoje no Século XXI, tem a tendência a ser vista como conhecimento secundário, muitas vezes, mero passatempo. Sendo assim, o que dizer, então, da História da Arte no ensino fundamental? Pouco usual no Brasil no contexto escolar, a História da Arte é uma área do conhecimento que analisa os estilos artísticos, suas modificações, as obras de arte, a trajetória de artistas e o valor estético das obras produzidas. Diferentes ciências ou campos de conhecimento auxiliam nessas análises tais como a Arqueologia, História, Paleografia, Filosofia, Sociologia, entre outras.

Se observada no dicionário, a palavra Arte (do latim, “*Ars*”) é um termo que significa basicamente técnica/habilidade. Por muito tempo foi entendida como o processo ou o produto do conhecimento, sendo utilizado para exercer determinadas habilidades. A Arte pode ser também definida como algo inerente

ao ser humano, criado por artistas com o intento de despertar algo sensorial no ser humano. Cada expressão artística entende-se como única e diferente.

Com o surgimento da tecnologia industrial acontecendo de forma acelerada sobretudo a partir do final do século XIX, surgiram os especialistas que definiram os valores que deveriam ser aplicados em setores sociais. A “verdade teológica” da Idade Média foi substituída pela “verdade científica”, relegando as demais formas de conhecimento (Arte, Filosofia e outras) a um plano inferior. A racionalização tornou-se o valor básico da moderna sociedade (DUARTE JUNIOR, 1988). Entendeu-se que a emoção deveria ser distinta da razão.

No entanto, a importância da Arte para a humanidade pode ser identificada através da própria história. A Arte nasce a partir da necessidade humana de se expressar. Hoje, pode-se relacioná-la, de forma abrangente, com determinado momento histórico de uma época, seus costumes, tradições e cultura.

Por outro lado, sabe-se que os “nativos digitais” (PRENSKY, 2001; JORDÃO, 2009) têm livre acesso a incontáveis informações e inúmeras distrações; assim, o grande desafio é voltar esta curiosidade inerente desta geração para o estudo da Arte e sua linha histórica, trazendo reflexão e inspirando novos pensamentos. Neste sentido, o tema do presente estudo envolve a geração de alternativas para o ensino de História da Arte voltado a crianças, que seja feito de forma lúdica e interessante e usando de ferramentas tecnológicas, bastante próximas e usuais na geração atual.

As questões de pesquisa que se colocam são: Como agregar as Tecnologias de Informação e Comunicação ao ensino da Arte? Como ensinar de forma efetiva e envolvente conteúdos de história da Arte para os estudantes do ensino fundamental das escolas públicas? Como este estudo pode ser relevante para a realidade tecnológica dos estudantes de Ensino Fundamental?

Sendo assim, o presente estudo propõe desenvolver uma pesquisa exploratória sobre formas alternativas de ensino da história da Arte com uso das TIC, contribuindo para seu aprendizado e potencializando a criatividade e o imaginário infantil, com base no estudo e produção imagética a partir de obras consagradas do período da Arte Moderna.

Como objetivos específicos busca: (a) agregar às atividades didáticas da disciplina de Artes, em uma turma do Ensino Fundamental, conteúdos sobre arte moderna e seus representantes, suas obras mais expressivas, fornecendo imagens de livros e vídeos; (b) apresentar para os alunos nas aulas de Artes processos e formas de trabalho a partir de tecnologias de produção de imagem como: fotografia, vídeo, animação e literatura ilustrativa; (c) desenvolver produções imagéticas em distintas linguagens artísticas (desenhos, pinturas, etc.) com participação dos alunos e professor de Artes, fazendo o registro visual e audiovisual sistemático de todas as atividades; (d) gerar um produto audiovisual, a partir do material elaborado, que poderá ser multiplicado através de mídia física (DVD) e/ou distribuído via rede para escolas da região que trabalhem conteúdos de Artes.

A experiência pessoal como profissional da fotografia e artista visual permite refletir, por meio de diversas mídias (por exemplo, o audiovisual), o papel do docente enquanto mediador do conhecimento, e do aluno, como sujeito de seu aprendizado, no contexto escolar. Assim, busca-se fazer da História da Arte um meio de aprender, usando da linguagem e das ferramentas tecnológicas para elaborar um material consistente, com autoria dos próprios estudantes, que seja, ao mesmo tempo, significativo e de linguagem acessível aos estudantes.

A pesquisa tem como local de realização Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Nóbrega, com turmas do terceiro ano do ensino fundamental e resulta em uma produção audiovisual com a prática desenvolvida, contendo imagens fotográficas, vídeos e falas dos alunos. Este resultado poderá, posteriormente, ser disponibilizado para as escolas públicas interessadas, a fim de compartilhar a experiência e possibilitar novos desdobramentos a partir da mesma.

Destaca-se sua relevância tendo em vista que os conteúdos e disciplinas no campo artístico podem considerar o potencial do aluno como sujeito de sua aprendizagem, em um processo apoiado nas tecnologias de informação e comunicação existentes como meios de gerar aproximações com os períodos da história e da Arte e a realidade atual dos estudantes.

Vale lembrar que existem pesquisas sobre o assunto que foram desenvolvidas. Entre elas, destaca-se a de Maria Helena Rossi (2009) que

escreveu vários livros, como “Imagens que falam: Leitura da Arte na Escola”, em que a autora colocou mais de cem estudantes, de idades entre 06 e 18 anos, ante quatro reproduções de obras de arte, uma imagem publicitária e uma exposição interativa virtual. Separados em dois grupos, os alunos identificaram diferenças quanto ao contexto sociocultural, à familiaridade com a arte e à discussão estética. Em 2003, Luciana Milcarek apresentou sua dissertação de mestrado pela Universidade Federal de Santa Catarina investigando os “Ambientes de aprendizagem e contribuição da Arte para a Educação Infantil”, onde descreveu uma proposta teórica de ensino em relação à Arte para a Educação Infantil.

Neste sentido, o estudo se justifica, em um primeiro momento, pela importância da Arte para a humanidade e a necessidade de uma formação integral na educação infantil, valorizando a cultura e seus produtos. Igualmente, a necessidade de dinamizar e atualizar pelo uso das TIC, as formas de contato e vivência com a Arte e sua história, sobretudo no ensino formal, constituindo parte essencial da formação humana. Nesta direção, quer proporciona a vivência com formas e linguagens expressivas distintas utilizadas no campo artístico, tais como a fotografia e a produção audiovisual.

Destaca-se, da mesma forma, que o presente estudo tem como diferencial a prática em sala de aula, o uso de tecnologias já familiares aos estudantes e o senso de apropriação e responsabilidade que se pretende a partir da viabilização da proposta.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E A EDUCAÇÃO

A inserção de tecnologias da informação e comunicação no dia a dia do ocorre de forma cada vez mais intensa e a nível global. A tecnologia tornou-se uma forma de adaptação ao meio, trazendo “conhecimento materializado ou extensão do corpo” (LEOTE, 2004, p. 1), bem como novas possibilidades à humanidade.

Quanto à prática dos professores, eles entenderam estas mudanças no meio da educação, ocasionado pelo aparecimento das TIC. Dentro da escola, o uso do computador, a Internet e os recursos tecnológicos modificaram a educação levando-a a novos níveis, tanto pelas diferentes formas de entender o conhecimento, quanto pelo perfil atual dos educandos, constantemente conectados. Neste sentido, é reconhecida a importância das novas tecnologias no ensino, e, face a isso, o Ministério da Educação afirma que “precisam ser explorados de forma crítica e criativa, contribuindo para tornar o ato educativo mais próximo da realidade dos educandos, além de mais dinâmico, rico e contextualizado” (BRASIL, s. d., p. 1).

Assim, buscar uma nova forma de educar e atender as expectativas dos alunos tem sido o grande desafio para os profissionais da educação. Educadores que têm presenciado os alunos cada dia mais cientes e questionando seus professores dentro das salas de aula. Compete, portanto, ao docente entender essas alterações e sua função no sentido de proporcionar a construção de conhecimento em suas atividades didáticas, considerando a inserção das tecnologias.

O professor “[...] sai do centro da relação e passa a orientar seu aluno em sua busca, numa nova relação de ensino-aprendizagem” (FISS; AQUINO, 2013, p. 203). Ensinar, assim, sob uma nova perspectiva, o novo estudante, utilizando as soluções tecnológicas a favor da educação, melhorando seu conhecimento digital e integrando estas tecnologias dentro deste processo de aprendizagem. Para tal, deve levar em conta que a forma como os educandos aprendem hoje é totalmente distinta da de sua geração (Tereza Cristina JORDÃO, 2009). Porém, conforme lembra Carolinne da Silva Evangelista (2011, p. 3) “não adianta a tecnologia oferecer diversos recursos se os professores não estiverem devidamente capacitados para lidar com essa ferramenta tecnológica”.

Nesta perspectiva, os ambientes virtuais, as redes sociais também representam um espaço livre, surgindo como novas formas de relacionamentos e relações interpessoais. Estas formas de comunicação intercedida pelo computador, explora a sensação de sincronismo e presença, não importando as extensões físicas e que separam as pessoas. Sendo assim, cada vez mais, o

aspecto comportamental humano também tem se alterado com a introdução das novas tecnologias da informação e da comunicação.

[...] O jovem hoje, por outro lado, pode estar desenvolvendo um novo modo de pensar, voltado à rapidez da capacidade de detectar a informação e sintetizá-la. Mas, assim como as informações zapeadas, sua mente, seu corpo e suas relações podem estar fragmentados, dificultando a percepção mais apurada e cuidadosa, seja de seus sentimentos, seja das experiências que o mundo tão intensamente lhe oferece (PALADINO, 2010 apud NOGARO; ECCO, 2013, p. 393).

Os “nativos digitais” (PRENSKY, 2001; JORDÃO, 2009) são habituados a textos online, grandes mídias e ambientes sociais. De outro lado, vê-se professores que nasceram em outra época, mas tiveram acesso a filmes e livros e, por isso, têm certa dificuldade em lidar com este meio (MARINHO, 2011).

A cada dia, mais os professores se deparam, em suas salas de aula, com alunos que convivem diariamente com as tecnologias digitais. Estes alunos têm contato com jogos complexos, navegam pela internet, participam de comunidades, compartilham informações, enfim, estão completamente conectados com o mundo digital (JORDÃO, 2009, p. 10).

Um dos grandes problemas da tecnologia na escola está no ajuste do técnico com o pedagógico (VALENTE, 2005) e na orientação e conhecimento passado aos professores para entender e desafiar o aluno para que o conhecimento traga entendimento e se desenvolva com qualidade. A escola que não se adaptar com a tecnologia “está na contramão da história, alheia ao espírito do tempo e, criminosamente, produzindo exclusão social ou exclusão da cibercultura” (SILVA, 2005, p. 61).

Contudo, estar *online* não garante inclusão e inserção crítica das novas gerações na cibercultura. Há que se ter o cuidado para a aula não seja passiva e individual e continuar como mera transmissão de conhecimentos (SILVA, 2005). Portanto, o professor deve ser o articulador, colaborador e coordenador das atividades que são desenvolvidas. Para utilizar os computadores e a internet de forma benéfica, é preciso criar situações em que o conteúdo da aula faça sentido para o aluno, para que as produções escolares sejam significativas (OLIVEIRA, 2013).

De fato, existe na atualidade um consenso quanto à importância das TIC nas instituições escolares, porém, sua utilização é alvo de discussões e polêmicas. Como apresentado abaixo, Sicília Calado Freitas (2007) salienta a complexidade que os educadores estão enfrentando quanto aos novos contextos educacionais frente as TIC e as estruturas apresentadas nas escolas. Assim, pode-se dizer que a educação está passando por mudanças estruturais e funcionais no que tange as novas tecnologias (ROCHA, 2011, p. 2).

2.2 ENSINO DA ARTE E O CONTEXTO ATUAL

No que se refere ao ensino de Arte, pode-se dizer que o assunto é relativamente novo no Brasil. Esta disciplina tem se reafirmado e crescido com o empenho de muitos profissionais da educação, embora haja, ainda, muito a se fazer. Ensinar arte nas escolas, principalmente as públicas, implica em aceitar diversos desafios como as condições da estrutura física, falta de apoio financeiro, conhecimento e preparo dos profissionais da educação, entre outros.

De acordo com Freitas (2007), o ensino das artes aponta diversos caminhos para as práticas e concepções de atuação nos diferentes contextos educacionais, em resposta à complexidade e às rápidas mudanças socioculturais contemporâneas.

Para Carolinne da Silva Evangelista (2011, p. 3), “uma solução para aplicar essas propostas pedagógicas relacionadas ao ensino da Arte é a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como ferramenta auxiliar durante as aulas”.

Os recursos, os computadores, a internet e tantas outras possibilidades trazem oportunidades e agregam ao aprendizado. Na mesma direção, a linguagem audiovisual, como a própria palavra expressa, sendo composta da junção de elementos de duas naturezas: os sonoros e os visuais, os quais afetam os dois sentidos do homem se tornando uma ferramenta de uso educacional para o aprendizado (COUTINHO, 2006). No entanto, é preciso entender as tecnologias através de uma nova perspectiva, não apenas como uma ferramenta de informação, mas como um meio de ampliar os horizontes e as estratégias de

ensino das escolas (EVANGELISTA, 2011). Sobre o assunto, Lucia Pimentel (2002) coloca,

O uso da tecnologia no vazio, sem conceitos, explorando apenas seus recursos, sem propósitos, não garante o desenvolvimento de um pensamento artístico ou da construção de um saber em arte. Para alguns trabalhos ou estudos, pode ser preferível utilizar um material/técnica tradicional: para outros, determinado meio/tecnologia é o mais indicado. O bom senso, o conhecimento e o desejo, juntos, vão direcionar a escolha justificada de determinado caminho a ser seguido (PIMENTEL, 2002, p. 118).

Por isso, o arte-educador tem papel essencial ao receber todas estas informações e repassá-las aos seus alunos, de forma a trazer alternativas relacionadas às tecnologias e comunicações. Será ele quem poderá capacitar seu aluno para o entendimento deste universo das artes visuais com a tecnologia, absorvendo e devolvendo esta informação, estimulando tanto a recepção quanto a produção das imagens (MACIEL, 2007).

O professor deve ficar atento às potencialidades que os usos das tecnologias possam acrescentar à sua prática docente. São ferramentas que auxiliam na busca de informações, no planejamento de aulas, no desenvolvimento de projetos e de outras atividades que podem ser elaboradas inclusive além do tempo e do espaço da escola. É um fator favorável para essa integração é o desejo expresso da maioria dos alunos em utilizar esses equipamentos na escola (LOYOLA, 2009, p.46).

Este fato é realidade para os professores de Artes, que, há muito tempo tem desenvolvido em sala de aula projetos com pouco significado e interesse, simultaneamente as aulas, muitas vezes, são substituídas por matérias mais “importantes” Na base do ensino da arte, "as atividades iam desde ligar pontos até copiar formas geométricas", conforme refere Rosa Lavelberg (1980), diretora do Centro Universitário Maria Antonia, em São Paulo, que é co-autora dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Sobre a disciplina, a autora acrescenta: “a criança não era considerada uma produtora e, por isso, cabia ao professor dirigir seu trabalho e demonstrar o que deveria ser feito”.

Nos anos 60 surge o movimento Escola Nova, onde ideias criativas iniciam algumas mudanças nas aulas de Arte, como lembra Analice Pillar (2003).

De acordo com este movimento, intitulado de escola espontaneísta (ou livre expressão), os orientadores só deveriam dar espaço e material para os alunos criarem e não poderiam direcionar a produção do aluno, permitindo assim que a arte crescesse de forma natural, sem orientações e direções, espontaneamente. Segundo coloca Lavelberg (1980), "achava-se que a criança tinha uma arte própria e o adulto não deveria interferir".

Novas modificações surgem a partir dos anos 90, onde, na Espanha, Fernando Hernández defendeu o estudo da chamada "Cultura Visual" (HERNÁNDEZ, 2000), na qual, além de imagens das artes tradicionais, seria incluído o uso de videoclipes, internet, histórias em quadrinhos, objetos populares e da cultura de massa, rótulos e *outdoors* nas salas de aula.

No Brasil, a educadora Ana Mae Barbosa formulou a metodologia da "Proposta Triangular" (BARBOSA, 1998), defendendo que o educador deveria trazer de volta alguns aspectos, baseado em um tripé, como o fazer artístico, a história da arte e a leitura de obras. De acordo com a mesma, o tripé é entendido como um referencial, como linhas de entendimento que contêm a educação hoje: a produção, a apreciação artística e a reflexão. Isso acarreta uma nova forma de refletir e entender que existe muito mais que lápis de cor e folhas em branco como forma de fazer arte, já clássicas nas aulas de artes no Brasil.

A importância do Ensino de Arte na escola pode estar na educação do sensível, chamada de educação estética, por Duarte Júnior (2001). Tendo origem na palavra grega *estésia*, a estética parte "[...] da primordial capacidade do sentir a si próprio e ao mundo num todo integrado" (DUARTE JÚNIOR, 2001 p. 45). Destaca-se, assim, a importância das tecnologias nas escolas, por ser uma nova forma de conexão do "nativo digital" ao contexto escolar.

Para Duarte Júnior (1988), na prática, a disciplina de Artes vem sendo aplicada de forma lenta e fragmentada nas escolas – é utilizada como suporte ou preenchimento de tempo para as matérias consideradas "nobres" – deixando de lado o aspecto de que a educação dos alunos envolve muitos aspectos em relação ao aprendizado. De acordo com o autor, quando o estudo das artes é aplicado com seriedade, o aluno responde de forma positiva e criativa, o que pode colaborar para os demais aprendizados.

Assim, a união desta prática criativa com o uso das tecnologias digitais muito usadas pelos estudantes desta geração foi um dos principais motivos deste estudo para o projeto de pesquisa proposto, o qual é focado no período conhecido como Arte Moderna, termo que designa qualquer expressão e produção artística que ocorreu no final do século XIX até meados do século XX (ARGAN, 1993). Englobam este período os mais diferentes tipos de arte como: pintura, literatura, música, escultura, fotografia e arquitetura.

Na Arte Moderna pode-se ver visivelmente o alcance da Revolução Industrial. Foi um período de intensa mudança, mas de uma forma desordenada e tumultuada. Estas são as sensações de quando está diante de alguma obra criada durante o período do Modernismo. Era um período de guerras, revoluções tecnológicas e desordem, que fez com que os artistas desejem compreender o que estava se passando, através do conhecimento e experimentação de todas as novidades que estavam acontecendo. Foi durante este período caótico que surgiram as correntes de vanguarda, que passaram a separar os estilos do período da Arte Moderna. As mais conhecidas delas foram o Surrealismo, o Futurismo o Expressionismo, o Dadaísmo, e o Modernismo.

Conforme explicitado nas seções subsequentes, busca-se não somente unir as práticas criativas, como também desenvolver aulas dinâmicas e motivadoras, que gerem envolvimento positivo, onde a história da Arte e seu contexto possa ser explorado e estudado como parte da história do homem e sua evolução. Nesta abordagem, inserindo as TIC, pretende-se tratar sobre a produção imagética através da fotografia e audiovisual, a partir de etapas e manifestações das artes visuais.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa em questão tem abordagem qualitativa, é descritiva e realizada diretamente no contexto escolar de Ensino Fundamental em escola da cidade de Santa Maria, RS. Conforme Jaime Cordeiro (2007), a pesquisa qualitativa descritiva se caracteriza pela observação dos fatos humanos ou sociais, atentando para as variáveis que afetam esses fatos e registrando-as, para confirmar ou rejeitar as hipóteses.

3.1 CONTEXTO DE INVESTIGAÇÃO E PARTICIPANTES DA PESQUISA

A investigação foi realizada com a colaboração da Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Nóbrega, situada na cidade de Santa Maria, RS, à Rua João Olinto Réquia, Bairro Nossa Sra. das Dores, Santa Maria, RS. Por se tratar de uma escola pública entende-se que o objetivo principal seja o de formar as crianças no ensino fundamental e dar uma visão mais ampla sobre o mundo e a importância da educação.

A Escola atende da Pré-Escola (40 alunos), aos Anos Iniciais (1^a a 4^a série ou 1^o ao 5^o ano, com 168 alunos) e aos Anos Finais (5^a a 8^a série ou 6^o ao 9^o ano, com 135 alunos). As práticas da Escola envolvem manter contato diretamente com os pais e alunos, trazendo estes para dentro da escola, participando de festas familiares, data comemorativas, e eventos especiais, como apresentações e aniversários. Neste ano de 2018, a escola de ensino fundamental completou 40 anos de existência, e desde então tem crescido em número de alunos e participado da formação de muito profissionais.

A turma em que será aplicado o projeto possui vinte cinco alunos (25), na faixa etária de oito a nove anos, os quais residem nos bairros próximos da Escola, por isso sua convivência com o ambiente escolar é bastante familiar.

3.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Como já mencionado, a pesquisa qualitativa descritiva vai muito além da observação dos fatos e fenômenos. Assim, neste estudo, por meio de disponibilização de vídeos e imagens de produções de artistas selecionados de períodos específicos da história da Arte aos participantes, foi proposta uma atividade prática e reflexiva e coleta de dados através de perguntas elaboradas e respondidas pelos alunos, além de registro em foto/vídeo, bem como entrevista (de forma voluntária) ao final.

O estudo foi viabilizado através da realização de aulas de Artes, realizadas como um projeto adicional do currículo de aulas, ministradas juntamente com a professora titular do 3^o Ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Nóbrega em Santa Maria, RS.

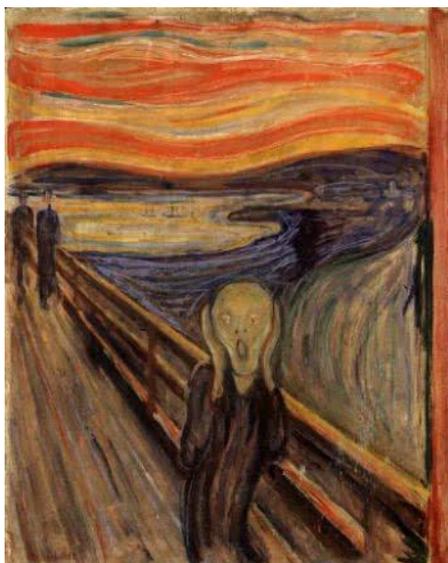
No período de realização da pesquisa junto à Escola, como forma de proceder a coleta dos dados, estruturou-se a atividade em etapas, conforme os encontros com os alunos. Foram previstos três encontros onde, primeiramente, foram apresentados os períodos marcantes da história da Arte, sendo destacado o Modernismo e as obras de dois pintores em específico, Pablo Picasso e Edvard Munch.

- 1ª aula (1:30 h) – Explicação sobre as obras através de imagens e vídeos; roda de conversa com os participantes, promovendo debate sobre as imagens e vídeos acerca da impressão que cada aluno teve sobre as obras; registro fotográfico das atividades.
- 2ª aula (1:30 h) – Apresentação de outros vídeos sobre o assunto; análise das imagens das obras; produção imagética individual dos alunos, com técnicas de desenho e pintura, determinação de título para as produções e explicação de cada aluno sobre sua criação; gravação de áudios, a partir de leituras de um texto sobre o tema; coleta de dados através de questionário com os alunos; registro em fotos e filmagem das atividades;
- 3ª aula (1:30 h) – Entrevista com alunos (de forma voluntária) sobre suas produções, com gravação em vídeo; apresentação do resultado das etapas anteriores em *slide show* aos alunos e à professora titular da turma.

3.3 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

Entre os vários artistas, com atuação nos períodos citados, foi proposto desenvolver uma pesquisa exploratória sobre atividades para o ensino de História da Arte através da produção de imagens a partir de obras do período moderno. Dentre estes foram elegidos o expressionismo e o cubismo, sendo os artistas selecionados destes movimentos: Edvard Munch, e Pablo Picasso. Entre suas obras, selecionou-se “O Grito” (Figura 1), e “Guernica” (Figura 2), consideradas de relevância, consagradas e conhecidas mundialmente.

Figura 1 - O Grito, de Edvard Munch (1893)



Fonte: (<<https://www.culturagenial.com/quadro-o-grito-de-edvard-munch/>>)

Figura 2 - Guernica, de Pablo Picasso (1937).



Fonte: (<<https://www.culturagenial.com/quadro-guernica-de-pablo-picasso/>>)

A turma de alunos participantes foi convidada a debater, assistir vídeos³ sobre as reproduções das pinturas selecionadas e, após, realizar produções imagéticas, tendo por base elementos das obras propostas, utilizando, para tal, materiais como lápis de cor, folhas em branco e coloridas, bem como outros materiais para colagem. Todo o processo de confecção e *making off* do trabalho

³ Vídeo 1 “Estudo sobre Guernica de Picasso. Disponível em <https://bit.ly/2CzkY38> Vídeo 2: “O grito”. Disponível em: <https://bit.ly/2ReaTRD> Vídeo 3: “Afinal o que foi o cubismo?” Disponível: <https://bit.ly/2Q5TOoe> .

dos grupos foi registrado em fotografia e vídeo. O áudio dos vídeos foi editado com voz e texto dos próprios alunos dos grupos.

Visando a apresentação de conteúdos de forma mais abrangente o material editado será disponibilizado em mídia física (DVD) para a escola. Acompanha o registro do estudo, a autorização por escrito dos pais e responsáveis pelos alunos, de forma a ressaltar a elaboração da proposta como material de aprendizagem e resultado didático.

3.4 CRITÉRIOS OU PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE DADOS

Depois da proposta realizada junto aos grupos de alunos, os dados foram analisados e interpretados com base na fundamentação teórica, com o objetivo de elucidar o problema pesquisado a partir de sua discussão.

As análises foram feitas levando-se em conta o processo realizado (três encontros com os participantes) e as perguntas do questionário (Apêndice 1). Nas percepções dos sujeitos e andamento do processo durante as aulas propostas, considera-se a opinião da professora titular de artes da turma. No caso do questionário, para elucidar as análises, os dados levantados foram organizados em gráficos, discutidos na subseção 4.

A ideia é que o produto final possa ser compartilhado com outras escolas e grupos de alunos, motivando a explorar as novas tecnologias de informação e comunicação aplicadas à educação, gerando reflexões e uma aprendizagem significativa envolvendo o ensino das artes e sua história.

4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Considerando os critérios estabelecidos neste estudo para análise, os resultados estão apresentados nas subseções 4.1 (Análise do Processo) e 4.2. (Análise das Respostas). A subseção 4.1 tem como foco a análise do processo quanto ao projeto efetuado durante as aulas práticas, com as atividades dos grupos de alunos, utilizando câmeras para fotografar e filmar, captando assim imagens e cenas com a produção artística dos alunos. Além disso, colheu-se as opiniões dos participantes quanto ao desenrolar da aula. Na subseção 4.2 o foco

é a análise das respostas sobre o questionário aplicado ao fim do projeto prático concluído. Visa descrever as respostas dos alunos ao questionário elaborado segundo os objetivos da investigação e refletir sobre o ensino da história da arte e a utilização das tecnologias de informação e comunicação no contexto escolar.

4.1. ANÁLISE DO PROCESSO

Durante as três aulas em que o projeto foi aplicado, a pesquisadora teve total autonomia para fazer perguntas, observar os alunos e analisar suas reações e questionamentos. Como já havia prévio conhecimento do ambiente escolar e da turma junto à qual foi efetivado o estudo⁴, os participantes tiveram liberdade para fazer um maior contato e, assim, interagir durante o projeto e sua aplicação.

Sobre a utilização e a humanização das tecnologias aplicadas à disciplina de Arte, Diana Domingues (1997, p.193) afirma que “as tecnologias poderão se humanizar se, e somente se, o homem acreditar em si mesmo e em sua dimensão [...] se se colocar na busca de reflexão sobre o que quer fazer com sua própria tecnologia, de seus próprios saberes, ao serviço de quais escolhas e de quais objetivos deseja sujeitá-los”.

Buscando uma aproximação a tais ideia, em um primeiro momento, durante a primeira aula, foi apresentada aos alunos uma breve explicação sobre o que é história da arte e como se desenvolveu, dando enfoque para o período Modernista, através de vídeos para apresentação ao alunos (mencionados na seção 3.3) e outros como subsídios para a pesquisa⁵, além de reproduções das pinturas selecionadas. Na ocasião, foram apresentados os principais artistas deste mesmo período e, dentre eles, Edvard Munch e Pablo Picasso, respectivamente representantes dos períodos Expressionismo e Cubismo. Entre suas obras, um pequeno estudo sobre as obras “O Grito” e “Guernica”, ambas obras de reconhecida importância na história da arte.

⁴ Devido à participação de parente (filho) na comunidade escolar em questão.

⁵ Vídeo 5: “Lendo Imagens Guernica (Pablo Picasso, 1937)”. Disponível em: <<https://bit.ly/2A16nvZ>>

Através dos vídeos explicativos, possibilitou-se conhecer o que cada obra representa, seus significados e expressões, o momento em que foram produzidas e o que cada artista “de forma particular” pretendia representar. Em se tratando do grande mural “Guernica” houve a experiência de “viajar” nesta obra em um vídeo explicativo em 3D⁶ onde o aluno pode passear em cada integrante ou “personagem”, retratado de forma isolada e entender de forma particular seu papel no contexto do todo. A experiência foi bem recebida pela turma, sendo que os mesmos aplaudiram e gostaram muito, ressaltaram que nunca tinham visto um “vídeo tão legal sobre arte”. A participação foi integral, todos tiveram a iniciativa de produzir e retratar sua forma de ver os personagens fortes e dramáticos de Picasso.

O “Grito” foi recebido de igual forma, com interesse e curiosidade, onde a rápida explanação sobre a pintura se deu através de um vídeo com a análise no ambiente que os “personagens” estão retratados, mencionando o porquê de suas cores e da sensação de angústia.

Durante as elaborações criativas feitas pelos alunos, propôs-se, também a criação de um nome para cada desenho, de modo que este tivesse uma ligação direta com o sentimento que a obra trouxe durante sua feitura. Neste quesito os estudantes foram muito participativos, questionando e dando sugestões sobre o que cada obra os fazia sentir, nomeando suas produções com suas palavras e frases.

Em vários momentos escutou-se destes alunos que “esta forma de estudar arte” era “muito melhor”. Houve relatos de que estes projetos foram divididos com suas famílias em casa e, conseqüentemente, houve interesse em buscar na internet maiores informações. Outra situação decorrente da experiência vivenciada foi o caso de um aluno enviar a pesquisadora uma cena de uma tela de um jogo de vídeo game em que ele reconheceu imediatamente a obra estudada e fotografou para mostrar (Figura 3).

⁶ Vídeo 4: “Guernica 3D”. Disponível em: <<https://bit.ly/2PGxjG1>>

Figura 3 - Cena do jogo de Vídeo Game Fort Nit PS4 enviado por aluno



Fonte: blob:<https://web.whatsapp.com/1ca8a73e-8738-49ac-8d03-c3c2e5c13df6>

Face ao exposto, acredita-se que estas relações da arte, sua história, aliadas a tecnologias e suas ferramentas, sejam tão significativas e importantes quanto o aprendizado em si. José M. Moran (2007, p. 11-66), afirma que: “Os recursos da informática não são o fim da aprendizagem, mas são meios que podem instigar novas metodologias [...]”. Por sua vez, José Manuel Moran (2001), coloca:

Um dos grandes desafios do educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher o que é verdadeiramente importante entre tantas possibilidades. Há muitos caminhos que facilitam a aprendizagem e um deles pode ser o uso das tecnologias. Através delas é possível ajudar na realização e agilidade do que já fazemos ou desejamos fazer. O professor é um pesquisador em serviço. Aprende com a prática e a pesquisa e tem um leque de opções metodológicas quando o assunto é uso das tecnologias. Vale a pena descobrir as potencialidades dos alunos que temos em cada classe, que contribuições podem dar [...]. É importante mostrar aos alunos [...] motivá-los para as tecnologias que iremos utilizar. [...] integraremos as tecnologias novas e as já conhecidas. Na sociedade da informação, todos estamos reaprendendo a conhecer, a comunicar-nos, a ensinar; reaprendendo a integrar o humano e o tecnológico (MORAN, 2001, p.).

Na terceira e última aula os alunos assistiram uma breve apresentação (exibida via *Data show*) de suas fotos e seus trabalhos, onde se reconheceram e tiveram oportunidade de opinarem sobre o que acharam das aulas. Foi oportunizado um espaço para cada um falar sobre suas criações e colarem no

quadro, como também foram convidados para gravarem, voluntariamente, um pequeno relato em vídeo, os quais estão disponibilizados no produto audiovisual (DVD) resultante deste trabalho.

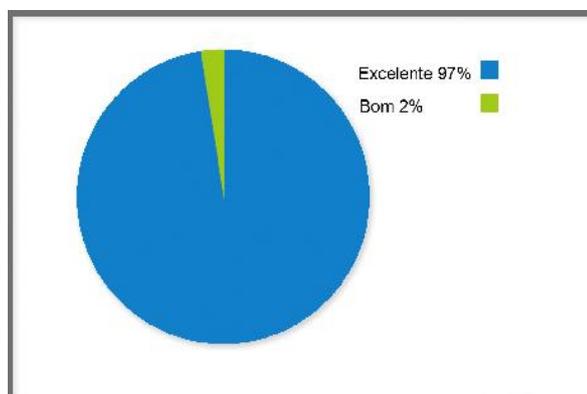
Entende-se, neste contexto, que o profissional educador se torna responsável por esta ponte que liga o saber ao interesse dos seus alunos, onde a tecnologia e a comunicação podem representar ferramentas de grande importância no processo.

4.2 ANÁLISE DAS RESPOSTAS

Na segunda aula, ocorreu a aplicação do instrumento de coleta de dados, um questionário, que foi entregue aos 22 alunos presentes e à professora titular na sala de aula, para acompanhamento. A análise dos dados da presente seção visa descrever as respostas dos alunos segundo sua percepção das aulas ministradas durante a pesquisa.

Com relação à questão de número 1 (Como você recebeu a proposta deste projeto e como ele conseguiu auxiliar no seu entendimento sobre recursos e formas de ensino da história da arte), a maioria (20 alunos) respondeu afirmativamente, classificando como excelente. Percebe-se que quase a totalidade dos participantes recebeu com interesse o projeto, participando de forma integral (Figura 4).

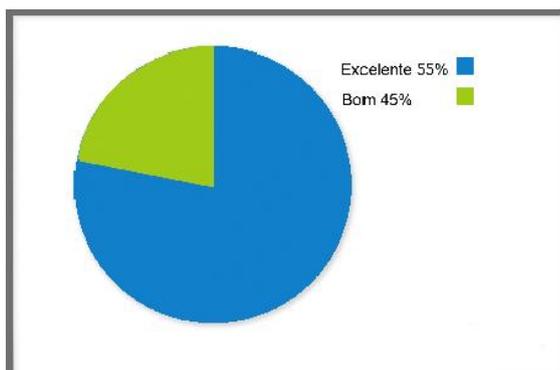
Figura 4 - Gráfico referente à Questão 1



Fonte: Elaborado pela autora

Na resposta da questão de número 2 (Sua compreensão foi clara sobre os períodos da história da arte e aos artistas que estudamos? O expressionismo e o cubismo?), percebe-se que o objetivo foi atingido com êxito, a curiosidade dos educandos foi despertada, trazendo interesse sobre o tema e a forma como foi abordado, através de mídias e som (Figura 5).

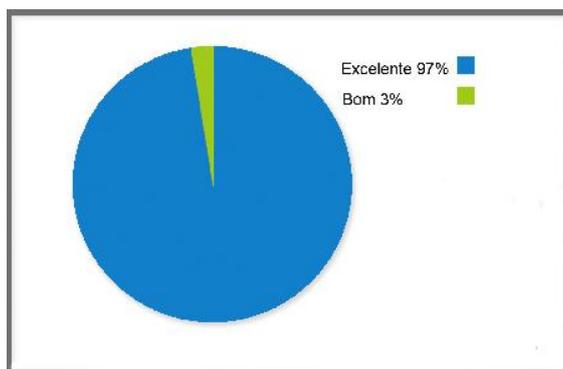
Figura 5 - Gráfico referente à Questão 2



Fonte: Elaborado pela autora

Na questão número 3 (O uso das tecnologias como a fotografia, os vídeos e o uso da fala gravada do colega e da professora, foi importante para seu entendimento da atividade proposta?), a resposta foi quase unânime, a forma como o projeto foi apresentado e conduzido demonstrou despertar maior interesse e curiosidade entre eles, oportunizando experiências inovadoras, como a viagem 3D, pelo mural de sete metros de Picasso, que foi projetado na parede da sala de aula, como uma grande imagem ampliada. Ou então a narração com a voz de um colega explicou o pensamento do artista que retratou tantos sentimentos na tela o “O Grito” (Figura 6).

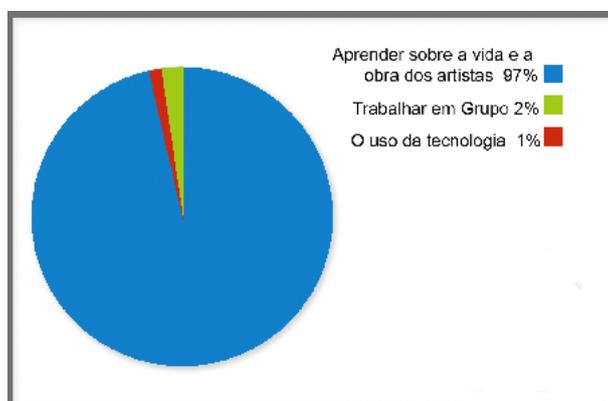
Figura 6 - Gráfico referente à Questão 3



Fonte: Elaborado pela autora.

Na questão 4 (Cite o que mais lhe chamou atenção nesta atividade), as respostas demonstram que o aprendizado se torna muito mais interessante com o uso das tecnologias e mesmo que elas ainda estejam em processo de inserção no dia a dia escolar os alunos já as reconhecem e as praticam em seu diário (Figura 7).

Figura 7 - Gráfico referente à Questão 4



Fonte: Elaborado pela autora

Percebe-se que houve uma notável valorização do aprendizado sobre a vida e a obra dos artistas, vindo ao encontro do objetivos deste estudo. Da mesma forma, os participantes reconheceram a importância do trabalho em grupo e do uso da tecnologia nas aulas de artes. Ao final da última aula, os participantes se reuniram para solicitar que a pesquisadora voltasse com novos projetos e “esta forma legal de dar aula”.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação deste estudo referente ao uso das TIC no contexto escolar para o ensino de Artes tornou-se um exercício de reconhecimento e prática que apontou possibilidades concretas para a inserção de distintos meios e recursos tecnológicos na compreensão de produções de artistas e movimentos artísticos, trazendo maturidade e entendimento do que a história da Arte e a tecnologia podem agregar de cultura para os educandos.

Na realização da pesquisa, de acordo com as conversas com os participantes, ficou muito claro que a história da arte pode ser ricamente explorada e ensinada de forma pessoal e transportada para o mundo lúdico das crianças, utilizando as ferramentas tecnológicas a fim de possibilitar desenvolvimento social e interação global, levando-se em conta a demanda por materiais visuais de referência para as artes.

Sabe-se que boa parte dos professores ainda não faz uso do potencial dos recursos disponíveis em sala de aula, muitas vezes porque demandam a atualização profissional, o conhecimento das ferramentas tecnológicas e seu uso, assim como estrutura física e apoio da gestão, elementos que fazem grande diferença neste processo. Assim, restrições presentes atualmente como a permissão do celular em sala de aula poderiam ser revistas, trabalhando seu uso a favor do processo de ensino-aprendizagem, de forma coerente e administrada pelo educador, como uma opção que viria a somar na visualização de materiais e elaboração de processos em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Schwarcz, 1993.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte-educação: Conflitos e acertos**. São Paulo: Max Limonad, 1980.

BRASIL. **Integração das Tecnologias na Educação**/Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, 2005. 204 p.

CULTURA GENIAL. Artes Visuais, Pintura, **Significado do O Grito de Edvard Munch** Disponível em: <<https://www.culturagenial.com/quadro-o-grito-de-edvard-munch/>> Acesso em: 03 nov de 2018

CORDEIRO, Jaime. **Didática**. São Paulo: Contexto, 2007, p. 13-39.

COUTINHO, Laura Maria. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem**. Brasília: Universidade de Brasília, 2006. 92 p. Ilustrado. (Profucionário - Curso técnico de formação para os funcionários da educação – 60h). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/11_audiovisuais.pdf>. Acesso em: 26 out. 2018

DUARTE JÚNIOR, João Francisco **Por que arte-educação?** Campinas: Papyrus, 1988.

_____. **O sentido dos sentidos**. Curitiba: Criar, 2001.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.

EVANGELISTA, Carolinne da Silva. O Ensino da Arte através do Computador: Uma Proposta de Prática Pedagógica para o Ensino Fundamental. **Anais V Colóquio Internacional: Educação e Contemporaneidade**, São Cristóvão-SE/Brasil, p. 1-16, Setembro de 2011.

FISS, Dóris Maria Luzzardi; AQUINO Israel da Silva. Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC): Autoria Colaborativa e Produção de Conhecimento no Ensino Superior. **Revista Reflexão e Ação**. Santa Cruz do Sul, v.21, n.2, p.199-226, jul./dez. 2013.

FREITAS, Sicília Calado. Arte e cidade como fundamento para o ensino de artes visuais: uma proposta de formação continuada para os professores da rede pública municipal de João Pessoa. **Anais do Encontro nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**. Florianópolis. 2007.

JOSE, **Eu Quero Saber Tudo**, História, Significado de Guernica, Disponível em: <<https://euquerosabertudo.com/historia/guernica-trabalho.html>> Acesso: em 03 nov de 2018.

JORDÃO. Tereza Cristina. **A formação do professor para a educação em um mundo digital**. IN: BRASIL, Ministério da Educação. Saldo para o futuro. Tecnologias digitais na educação. Ano XIX. Boletim 19. Nov.-Dez. /2009

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

LAVELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

LEOTE, Rosangella. Sobre Interfaces e Corpos. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Arte em pesquisa: especificidades**. Brasília: ANPAP/UNB, 2004.

LOYOLA, Geraldo Freire. **me adiciona.com** Ensino de Arte+Tecnologias contemporâneas+Escola Pública. Belo Horizonte. Escola de Belas Artes. UFMG. 2009. Disponível em:
<www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/JSSS7WSQ3H> Acesso em :13 out de 2018

MACIEL, Rosilene Conceição. Inovação tecnológica e o ensino em artes visuais. **Revista Convergência**. 2007. Disponível em:
<www.convergencias.esart.ipcb.pt/artigo/95>. Acesso em 13 out de 2018.

MARINHO, Francisco Carlos de Carvalho. **Arte, web e educação**. Entrevista para a Revistapontocom, por Marcia Stein. 2011. Disponível em:
<<http://www.revistapontocom.org.br/entrevistas/arte-web-e-educacao-poder-ilimitado>> Acesso em: 14 out de 2018

MILCAREK, Luciana. **Ambientes de aprendizagem e a contribuição da arte para a educação infantil** (Dissertação de Mestrado). Florianópolis: Universidade de Santa Catarina. 2003. Mestrado em Educação.

MORAN, José M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13.ed. Campinas, SP: Papirus p. 11-66, 2007.

OLIVEIRA, Erika Patricia Teixeira. **arte.com: reflexões sobre o ensino de artes visuais e a utilização das tecnologias contemporâneas**. Trabalho de conclusão do curso de licenciatura em Arte e educação. Faculdade Integrada da Grande Fortaleza. 2013.

NOGARO Arnaldo; ECCO Idanir. **Mudanças antropológicas decorrentes do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs)**. **Revista Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v.21, n.2, p.383-398, jul./dez. 2013.

PILLAR, Analice. (Org.) **A educação do olhar no ensino das artes**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2003.

PIMENTEL, Lucia G. Tecnologias Contemporâneas e o ensino da arte. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002. p. 113-121.

PONTE, João Pedro da. Tecnologias de informação e comunicação na formação de professores: Que desafios? **Revista Iberoamericana de Educación**, 24, 63-90. 2000. Disponível em:<<http://www.rieoei.org/rie24a03.htm>> Acesso em: 14 out de 2018

POZO, Juan Ignacio. A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento. **Pátio Revista Pedagógica**, v.8 n. 31, 2004.

PRENSKY, Marc. Digital Native, Digital Immigrants. **On the horizon**, MCB University Press, Vol. 9, N.5, October, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 07 de dez de 2018

ROCHA, Termisia Luiza. Percepção do professor acerca do uso das mídias e da tecnologia na prática pedagógica. **Cadernos da FUCAMP**, v.10, n.13, p.1-10. 2011.

ROSSI, Maria Helena Wagner. A compreensão das imagens da arte. **Arte & Educação em Revista**, Porto Alegre, v. 1, n. 1, p. 27-35, 1995.

SILVA, Marco. **Internet na escola e inclusão**. In: BRASIL. Integração das Tecnologias na Educação/ Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 204 p. 2005

VALENTE, José Armando. **Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador**. O papel do computador no processo ensino-aprendizagem. In: BRASIL. Integração das Tecnologias na Educação/ Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 204 p. 2005.

APÊNDICE 1 – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

Perguntas elaboradas para auxiliar na conclusão dos questionamentos iniciais deste projeto. As perguntas deverão ser respondidas pelos grupos previamente formados pelos estudantes e professora de Artes titular.

Para responder as perguntas escolha as opções (a, b, c) conforme correspondam a sua opinião:

1. Como você recebeu a proposta deste projeto e como ele conseguiu auxiliar no seu entendimento sobre recursos e formas de ensino da história da arte?

- (a) Excelente
- (b) Bom
- (c) Regular

2. Sua compreensão foi elucidada sobre os períodos da história da arte e seus representantes que estudamos? O expressionismo, o abstracionismo e o cubismo?

- (a) Excelente
- (b) Bom
- (c) Regular

3 O uso das tecnologias foi importante para seu entendimento da atividade proposta?

Como a fotografia, a filmagem e o uso das falas gravadas dos colegas?

- (a) Excelente
- (b) Bom
- (c) Regular

4. Cite o que mais lhe chamou atenção nesta atividade.

- (a) Trabalhar em Grupo
- (b) O uso da tecnologia
- (c) Aprender sobre a vida e a obra dos artistas

ANEXO 1 – Imagens do Processo e Resultados da Aplicação do Estudo

Quadro expositivo com as releituras dos alunos em sala de aula.



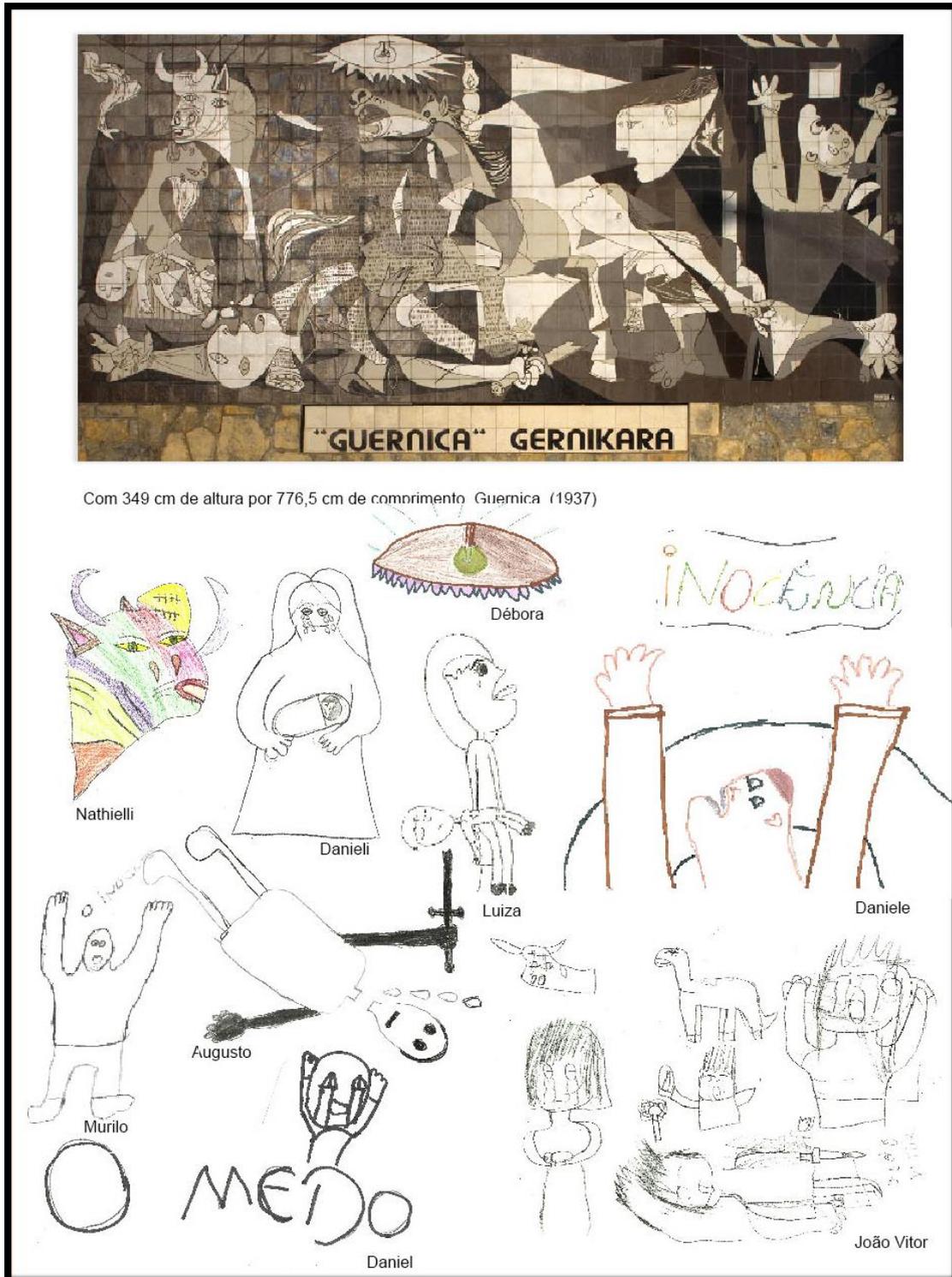
Fonte: Registro da autora.

Turma 32 da 3ª Série da Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Nóbrega. (Com sua professora titular).



Fonte: Registro da autora.

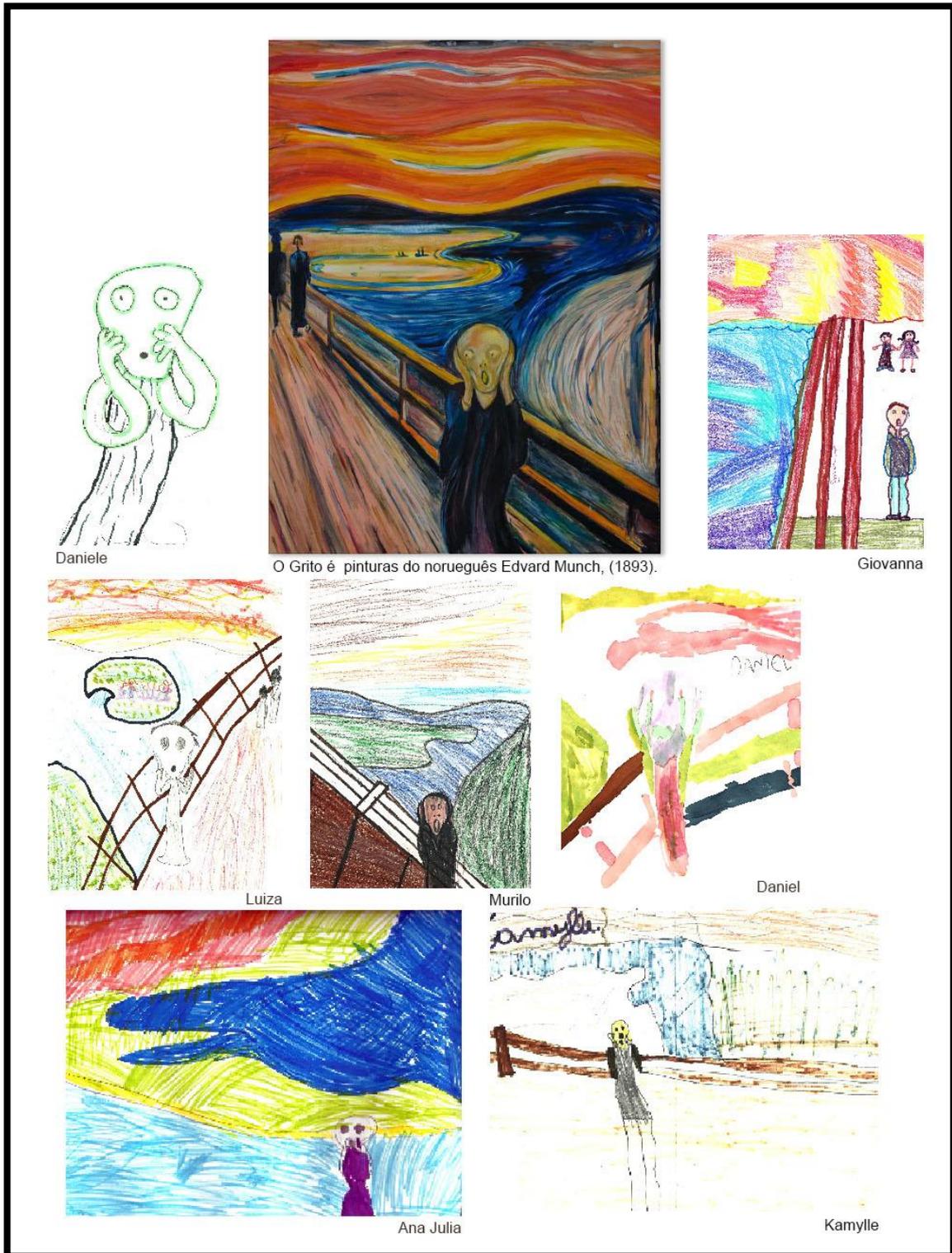
Painel das produções dos alunos participantes da pesquisa a partir da obra Guernica (1937), de Pablo Picasso.



Fonte:

Produções elaboradas por alunos participantes da pesquisa; imagem da pintura de Picasso em <https://www.em.com.br/app/noticia/especiais/guernica/2017/04/19/guernica,863426/nos-80-anos-de-guernica-quadro-interativo-explica-tecnicas-de-picasso.shtml>

Painel das produções dos alunos participantes da pesquisa a partir da obra “O Grito” (1893), de Edward Munch



Fonte: Produções elaboradas por alunos participantes da pesquisa; imagem da pintura de Munch disponível em <<https://www.culturagenial.com/quadro-o-grito-de-edvard-munch/>>.