Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação

PÓLO: Restinga Seca
DISCIPLINA: Elaboração de Artigo Científico
PROFESSORA ORIENTADORA: Carolina Luva de Mello
05/11/2010

As Tecnologias da Informação na Formação do Arte/Educador

The Information of Technology in the Training Teacher Art

SCHRAIBER, Rogério T.
Mestre em Artes Visuais/Universidade Federal de Santa Maria

Resumo:
Este artigo argumenta sobre a importância e necessidade do uso das tecnologias digitais na formação do arte/educador discutindo concepções sobre conhecimento e cultura que embasam a atividade docente. Também discute e enfatiza, com exemplos, as contribuições e possibilidades metodológicas que as Tecnologias da Informação e da Comunicação podem oferecer ao professor na perspectiva do ensino em arte.

Palavras-chave: formação do arte/educador, tecnologias, informação.

Abstract
This article argues for the importance and necessity of the use of technology in shaping the arts / educator discussing conceptions of knowledge and culture that underlies the teaching. It also discusses and emphasizes, with examples, the contributions and methodological possibilities that Information Technology and Communications can offer the perspective of the teacher education in art.

Key-words: formation of the art / educator, technologies, information.

INTRODUÇÃO

O uso de uma determinada tecnologia sempre representa um progresso em relação ao momento anterior. O desenvolvimento de novas tecnologias traz mais progresso e marca época. E, nesse sentido, hoje estamos vendo o campo da educação ser marcado pelo emprego de tecnologias de comunicação a grandes distâncias. Partindo da ideia de que tudo o que surge decorre de uma necessidade, as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) representam grande necessidade para uma sociedade que precisa de muita educação em um ritmo cada vez mais acelerado.

Realmente a tecnologia digital é muito importante para os processos de aprendizagem à distância. Vêem-se no respectivo texto algumas argumentações de como se processa essa necessidade e as contribuições do emprego das tecnologias durante o período de formação do arte/educador, considerando desde sua época de graduando. O artigo também apresenta algumas concepções sobre conhecimento e cultura colocando a necessidade do educador adquirir uma base acerca destes, frente ao contexto tecnologizado e informatizado da educação atual. A conexão em rede coloca em contato pessoas de qualquer parte do mundo. Isso transforma e altera os hábitos culturais e o conhecimento até então constituído. As ideias e informações se transformam e faz surgir outra cultura, a cibercultura.

Embarcando nessa trajetória de desenvolvimento digital, o arte/educador pode explorar diferentes métodos para trabalhar em sua formação. Há uma série de possibilidades a disposição do professor, como Orkut, MSN, Blog, Fotolog, entre outros sites e/ou programas que podem ser empregados em sua formação como meio para estudo e prática de arte interativa. Com isso, é possível uma aprendizagem a partir do que está fazendo parte da sua realidade, pois a grande maioria dos jovens educadores em formação vivencia o uso de tecnologias e da Internet em seu dia a dia. Isso permitirá um ensino atualizado e contextualizado da arte.

O presente artigo visa debater a importância e necessidade do uso das tecnologias na formação do arte/educador discutindo concepções sobre conhecimento e cultura que embasam a atividade docente. Também discute e enfatiza, com exemplos, as contribuições e possibilidades metodológicas que as Tecnologias da Informação e da Comunicação podem oferecer ao professor de arte durante sua formação.

A IMPORTÂNCIA E NECESSIDADE DAS TECNOLOGIAS NA FORMAÇÃO DO ARTE/EDUCADOR

As tecnologias têm alcançado cada vez mais espaço em todos os setores e campos do conhecimento. Na educação isso não é diferente. Grande parte dos professores busca empregá-las, mas para isso é necessário que saibam dominá-las. E é no aprender o manuseio que os educadores percebem o quanto as tecnologias digitais podem ser úteis e necessárias a sua prática educativa. A inserção da aprendizagem de diferentes tecnologias, hoje, constitui parte da formação dos educadores de praticamente todas as áreas do conhecimento.

> O computador permite [...] variar e multiplicar os modos de apresentar os argumentos e finalmente contribui para personalizar as representações dos trabalhos para cada professor. O uso do computador leva a participação do espírito crítico, se o professor aprende, com os alunos, a voltar atrás, para verificar os resultados fornecidos pela máquina (NIQUINI, 1996, p. 59).

O computador possibilita que cada professor o explore de acordo com sua área de atuação, pois para cada uma dessas a máquina pode apresentar alternativas diferenciadas para que o conteúdo seja trabalhado. Mas, antes disso, é necessário que o professor saiba manipular o computador dentro de suas várias possibilidades. Nesse sentido, “no campo da formação, é preciso colocar o professor em condições de utilizar o computador para a preparação de seus cursos e mostrar-lhe com interesse, o que ele pode retirar dali” (NIQUINI, 1996, p. 59).

O educador possui grande capacidade de elaboração de metodologias variadas para a realização de suas aulas. No entanto, é preciso que em seu período de formação, juntamente com as tecnologias, ele receba auxílio e seja desafiado a explorar o máximo possível o que o computador ou outras tecnologias pode lhe oferecem. Essa experiência o fará visualizar melhor sua realidade de trabalho e seu campo de atuação.

> O computador, empregado como ferramenta de reflexão pedagógica, pode ajudar o professor a tomar consciência de sua prática e a tentar modifica-la. Mas para isso é necessário que o professor faça uma leitura dessa prática, fundamentado em teorias que lhe permitam identificar os problemas, as limitações e o estilo assumido em seu modo de agir e ainda buscar formas de atuação que promovam um maior desenvolvimento de seus alunos (ALMEIDA, 2000, p. 78-79).

A inserção da tecnologia pode provocar o desejo de mudança por parte do professor. Mas para esse caráter de transformação é adequado que o educador estude e

reflita sobre quais perspectivas deseja que as modificações ocorram. Pois é nesse pensar que irá construir o entendimento de como os recursos tecnológicos irão se introduzir em sua prática de trabalho. Isso deve ser realizado de modo que seus futuros educandos sintam que estarão sendo contemplados dentro de suas necessidades de aprendizagem e de seu contexto.

Acredita-se que a atualização tecnológica do ato de ensinar não seja apenas uma questão de modernização, mas sim, uma questão de empregar o novo em prol de uma aprendizagem mais eficiente e significativa, o que também pode ocorrer na área das artes visuais, onde se entende que o arte/educador também foi educando. Nesse sentido, é pertinente que ele tenha acesso a vários recursos e possibilidades tecnológicas desde sua formação, além da "oportunidade de vivenciar a elaboração de obras com o uso das tecnologias e [...] de ir a exposições e eventos nos quais as obras contemporâneas que usam tecnologias estejam presentes" (PIMENTEL, 2007, p. 294).

Essa oportunidade de vivência das tecnologias na formação do arte/educador permitirá um alargamento dos seus horizontes desde o início de sua vida acadêmica. Desse modo, não ocorrerá o choque no momento em que se deparar com o tecnológico. Terá mais oportunidades de desenvolver linguagens variadas com diferentes meios, pois vivenciou a arte tecnológica tanto nas exposições que visitou como nas atividades durante sua graduação. O ver arte e o fazer arte tornam-se imprescindíveis para o profissional que deseja atuar nessa área. Assim sendo:

> A tecnologia digital propicia novas formas de pensar e fazer arte. Para que isso aconteça, os alunos precisam entender a natureza dos instrumentos de arte e os meios de escolhas. Isso significa que é importante que façam exercícios para conhecer programas de tratamento de imagem, por exemplo, mas é essencial que pensem seu trabalho como sua própria produção e não somente usem os recursos desses programas aleatoriamente (PIMENTEL, 2007, p. 295).

Entendendo o arte/educador em formação como um futuro profissional que saiba dialogar com as tecnologias para o desenvolvimento do processo de criação de seus futuros educandos, é pertinente que ele também experimente o seu próprio processo com os meios tecnológicos. É na interação com o computador que aprenderá a usar os *softwares*, sobre a especificidade da tecnologia, a trabalhar com imagens, a entender como podem acontecer os processos criativos. É no contato direto com a máquina que irá formar suas ideias para elaborar suas metodologias em um processo que é tanto poético

quanto pedagógico. Nessa perspectiva, a exploração do aparelho computador não se torna meramente mecânico e sim significativo enquanto conhecimento.

Mas essa experiência não é válida somente para o domínio da tecnologia no ensino da arte. Existem outros aspectos que entram junto e são, de mesmo modo, muito relevantes para a formação do arte/educador como, por exemplo, a concepção de conhecimento, de cultura e as dimensões espaciais e temporais que com a expansão da tecnologia digital adquirem outros horizontes.

CONCEPÇÕES NECESSÁRIAS À FORMAÇÃO DO ARTE/EDUCADOR

Levando em consideração o avanço tecnológico digital, a informação e a possibilidade de comunicação a grandes distâncias e em tempo real, torna-se necessário que o arte/educador adquira, ao menos, uma base sobre o conhecimento e a cultura que se processam através do digital. Aqui se entende o digital como sendo as redes de comunicação virtual, nas quais muitos usuários fazem parte.

A vivência nas redes digitais acelerou o processo de globalização. Se anterior ao surgimento da rede a globalização já implicava a quebra de barreiras almejando uma unificação de culturas, agora ela tende a se dissipar cada vez mais. No entanto, o ponto em que a globalização ataca é justamente a virtualização cultural, na qual os diferentes grupos culturais passam a coexistir e a exercer ações de modo muito semelhante perante o espaço digital.

Esses sistemas organizam as atividades do social a partir de esquemas padrões que passam a ser incorporados pela sociedade mundial de modo geral fazendo com que as especificidades de cada cultura sejam ocultadas e padronizadas conforme ditam os parâmetros das telecomunicações. Por outro lado, as possibilidades de comunicação das mídias criam uma rede de contatos que existe dentro de uma rede maior que é a Internet.

Se o educador pensar na perspectiva da arte, pode entender que a constituição de um processo artístico, via rede Internet, passa a ocorrer no ir e vir das informações entre o artista e os sujeitos ligados a ele. Nesse sentido a rede:

> [...] interconecta por meio de computadores milhões de pessoas [...] está se tornando o mais poderoso meio de transação comunicacional interativa, cujo universo ou fronteira eletrônica se expande como se fosse um mundo paralelo. (VENTURELLI, 2004, p. 91-92).

Essas novas possibilidades incentivaram os artistas a articularem projetos com problematizações artísticas diferenciadas. O fato da distância, das fronteiras e tempos não representarem mais um empecilho devido à proximidade possível pela Internet, contribui para o alargamento da discussão da arte em um viés inovador na medida em que ultrapassa qualquer um desses limites através do digital. É claro que o arte/educador não precisará tratar a fundo todas essas questões com seus futuros educandos, mas seria interessante que soubesse realizar uma contextualização sobre os novos meios e modos em que a arte acontece e que é possível fazer parte dela.

É necessário observar que, além do ato comunicativo, a transformação de aspectos culturais, a disseminação do conhecimento, a mudança da ideia de tempo e de espaço, a aproximação da arte, a quebra da ideia de que a obra é algo distante e intocável e a conexão entre os diversos usuários também acabam vindo à tona. Isso compõe um território que cada vez mais amplia seus limites dentro da cultura mundial e, sendo assim, os artistas, entusiasmados com uma vasta possibilidade, trabalham em uma criação a partir do que o digital apresenta. Uma das possibilidades de exploração a partir dos meios digitais pode girar em torno das diferenças culturais que começam a dialogar na rede. E isso o educador pode problematizar em sua formação abarcando a construção do conhecimento partindo do atual.

Bem se sabe que o conhecimento não se trata de uma verdade fechada e absoluta Ele é modificável ao passo em que novos experimentos e descobertas se sucedem ao decorrer do tempo. Em outras palavras, o conhecimento é algo atualizável, ainda mais na sociedade contemporânea em que o desenvolvimento tecnológico é cada vez mais expansivo. A Internet possibilita a comunicação imediata com pessoas em qualquer lugar no mundo, além de oferecer acesso a muitas informações e conhecimentos a qualquer momento. Esse é um recurso que pode ser explorado pelo educador que dialoga com as tecnologias em sua prática. Esse diálogo não significa apenas saber operar o aparelho tecnológico, no caso o computador, é claro que isso é importante e necessário, mas refere-se aqui ao que a comunicação digital e a Internet, como um mundo de informação, podem oferecer enquanto acréscimo de conhecimento para a prática educativa.

A possibilidade da comunicação traz a chance de contato com outros sujeitos e/ou comunidades com os quais o arte/educador pode trocar experiências e ideias. Além disso, existem inúmeros sites que apresentam conteúdos, artigos, relatos de experiências, exemplos de projetos artísticos, técnicas e metodologias em artes visuais nos quais o educador pode se basear para realizar sua prática. Tudo isso soma conhecimento e faz o

profissional do ensino da arte perceber que este se comporta, hoje, de outro modo que foge aos parâmetros passados. Sendo assim, para Venturelli (2004, p 92) “temos diante de nós novas possibilidades nos contextos temporais, espaciais, geográficos e consequentemente culturais. As fronteiras culturais e geográficas deixaram de existir e não são mais importantes”.

O arte/educador contemporâneo necessita criar a compreensão que a noção de cultura, de espaço e tempo se altera frente ao contexto comunicacional digital. A Internet fez romper com as distâncias geográficas fazendo com que uma cultura se comunicasse ou, ao menos, tomasse conhecimento ou criasse uma aproximação virtual de outras. Isso está ao alcance do arte/educador que pode o aproveitar como dinâmica em sua prática, contextualizando a sua realidade em um âmbito mais global a partir da informação e da comunicação digital.

Existem obras interativas que se encontram na Internet e podem ser acessadas de qualquer lugar do mundo. O usuário pode interagir com elas experienciando-as e deixando sua contribuição. O arte/educador também pode fazer o mesmo analisando como funcionam, seus objetivos, temáticas que abordam e sua poética. Mais tarde pode desafiar a si mesmo a criar algo que possa ser realizado na própria Internet como uma experiência de aprendizagem.

A obra digital é uma arte da comunicação e da informação. É o que se tem de mais atual no momento na área da arte tecnológica. E por abordar informação e comunicação poderá despertar mais o interesse da geração atual de arte/educadores que está bem ligada às tecnologias, considerando os sites de relacionamentos e até mesmo o celular e câmera fotográfica digital. Assim, futuramente, o profissional da arte estará levando para a escola aquilo que faz parte da vivência diária dos educandos. Vai construir um diálogo com a realidade explorando-a a partir das possibilidades de aprendizagem em arte. Desse modo, conseguira romper com as barreiras entre sala de aula e contexto de vida, dando espaço para novos entendimentos em relação ao cultural e ao global.

> O uso das tecnologias contemporâneas possibilita a professores e alunos desenvolverem sua capacidade de pensar, fazer e ensinar arte em uma via contemporânea, representando um componente importante na vida de quem aprende/ensina, uma vez que abre uma gama de possibilidades de conhecimentos e expressão. Não se trata de substituir materiais e procedimentos já consagrados, mas de poder escolher o mais adequado processo de construção do trabalho (PIMENTEL, 2007, p. 292).

O emprego do tecnológico provoca reflexão pelo fato de ser algo novo na formação do arte/educador. Desperta a construção de novos conhecimentos, mas com a possibilidade da ressignificação de informações antigas, ou seja, o tecnológico permite que materiais e procedimentos antigos sejam reinventados e rearticulados a partir do digital, compondo outra estética. Essa postura acarretará na formação de um arte/educador comprometido, engajado com uma prática atualizada, consciente das vantagens e possibilidades que o emprego das tecnologias digitais pode oferecer ao ensino da arte.

POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS DE FORMAÇÃO A PARTIR DAS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO

Nada impede que o educador em sua formação faça experimentos com os recursos tecnológicos, sem objetivos prévios, para explorar suas possibilidades. Isso é necessário no momento em que se está conhecendo algo novo. Ele pode usar o computador como uma ferramenta para criar alguma imagem e depois imprimir o resultado final. Mais tarde, pode usufruir de um computador, conectado a internet, como o próprio recurso para a realização de um processo em arte explorando a potencialidade criativa que o computador pode oferecer.

O arte/educador pode trabalhar com diversas possibilidades de experimentação em um computador. Ele pode criar um blog ou fotolog com propósitos artísticos além de composições em programas de tratamento de imagens salvando-as no próprio computador e podendo modificá-las a qualquer momento ou, ainda, salvá-las em CDs ou DVDs com possibilidades de serem projetadas, com auxilio de um multimídia, em locais de exposição. Os canais comunicacionais como E-mail, MSN, Orkut, Myspace, ou outros ambientes multiusuários, podem ser usados para propostas em redes, o que pode ser feito com seus próprios colegas de formação, a partir de um propósito em arte desenvolvendo a criação de imagens a partir de determinado tema elegido.

Sabe-se que o E-mail e MSN são os mais simples e usados meio de comunicação digital. Já as webconferências possibilitam a transmissão de eventos cujo público não tem como se deslocar até onde está o conferencista. O equipamento empregado para webconferências permite o desenvolvimento de projetos de telepresença em que a imagem do artista ou do usuário pode ser tele transportada para outros lugares. Por outro lado, os ambientes de aprendizagem multiusuário como, por exemplo, o Moodle, são

utilizados para a atividade de cursos à distância. Todas essas ferramentas vão integrando o que chamamos de cibercultura. As possibilidades que um E-mail, Chat, Orkut, MSN ou telepresença oferecem de se estar virtualmente presente em outros espaços, talvez muito distantes do espaço real do artista, pode despertar o interesse investigativo sobre como o fluxo comunicacional desses canais poderia se comportar em um processo de criação artística.

O espaço multiusuário torna-se com diversas funções, justamente por ser multi. Esses lugares passam a se comportar como uma espécie de galeria de mostra de arte. Como a Internet também pode ser considerada um espaço expositivo, além de divulgação, veiculação e comunicação muitos artistas possuem sites nos quais mostram sua obra e também seus escritos. Até mesmo em um Orkut ou um Blog encontramos perfis e comunidades de artistas populares que exibem sua produção.

Claro que não se exige que o arte/educador faça em sua formação grandes projetos de arte digital, pois para isso necessita de uma estrutura de equipamentos e recursos econômicos que geralmente os cursos de graduação em geral não possuem. Mas é necessário que se estude os artistas que fazem esse tipo de arte e a partir disso o arte/educador pode se auto-desafiar um projeto de criação utilizando os ambientes multiusuários mais conhecidos, como é o caso do Orkut e do Myspace. Com estes já é possível, e suficiente, o desenvolvimento de uma proposta em Web Art, ou seja, arte via internet. Para tanto, aqui se faz necessário mostrar alguns exemplos de obras digitais nas quais o educador pode basear-se para realizar seus estudos e pensar metodologias em artes visuais.

O projeto Desertesejo (Figura 01) do artista Gilberto Prado (disponibilizado em http://www.itaucultural.org.br/desertesejo) foi criado em 2000 e trata-se de um ambiente interativo multiusuário que, segundo o próprio artista, explora a extensão geográfica, rupturas temporais, solidão, reinvenção e a proliferação de pontos de encontro e partida. O usuário ao entrar na obra assume um avatar que pode ser uma serpente, uma águia ou onça e realiza um percurso no ciberespaço, ou seja, no espaço virtual do ambiente da obra. É um lugar solitário, muito semelhante a um deserto, mas que desperta alguns desejos. Cada vez que se entra no ambiente o avatar é direcionado para um espaço diferente, mas dentro da mesma obra.

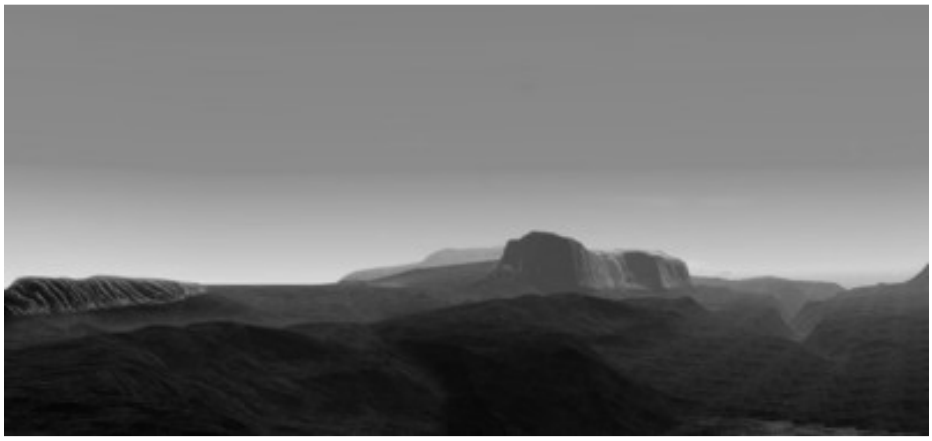

Figura 01 - Imagem do projeto Desertesejo de Gilberto Prado, 2000.
Fonte: Itaucultural, 2009.

Outro exemplo de ambiente imersivo e interativo é o projeto Arte e Realidade Virtual: Ambientes Imersivos e Colaborativo (Figura 02), de 2003/2006 da artista Suzete Venturelli (disponibilizado em http://www.arte.unb.br/museu/animac.htm). É um trabalho teórico/prático que buscou investigar a arte e a realidade virtual nos espaços reais e no ciberespaço estabelecendo relação com as tecnologias contemporâneas para a criação de ambientes interativos, enfatizando aspectos da realidade virtual que levam em consideração a dissolução das fronteiras entre os ambientes biológico e tecnológico. O projeto resultou na criação de ambientes multiusuários imersivos colaborativos nos quais se destaca a capacidade do ser humano expandir suas personalidades além dos limites de sua pele e seu corpo.

Figura 02 – Imagem do ambiente interativo imersivo multiusuário de Suzete Venturelli.
Fonte: Universidade de Brasília – Instituto de Artes, 2009.

Já a obra colaborativa denominada projeto *Plural Maps* (Figura 03) da artista Lucia Leão, de 2002 (disponibilizada em http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps), convida o usuário a interagir com web-câmeras situadas em certos pontos de uma cidade, sendo como uma intervenção estética em que o usuário interage através de realidade virtual e de labirintos de web-câmeras fornecidas pelos participantes no ciberespaço. A obra trabalha com a ideia da desorientação e da necessidade de mapas que subvertem noções tradicionais de cartografia.

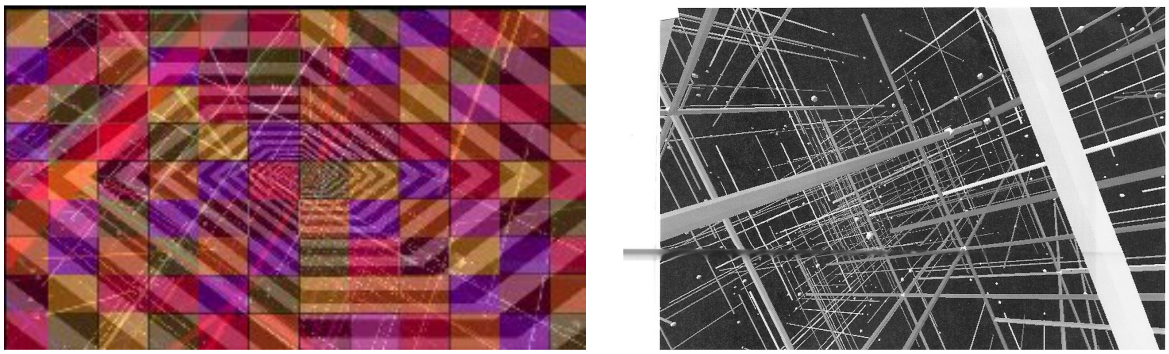

Figura 03 - *Plural Maps*, de Lucia Leão, 2002, imagem criada na Web.
Fonte: Novo Mundo Vida Virtual, 2009.

Como último exemplo, Arantes (2005) nos explica a obra *Verso Universal*, de 1995, de Philadelpho Menezes. Essa proposta consistia na construção de um poema na rede Internet que fosse infinito, através da colaboração de vários usuários, cada um contribuindo com um fragmento de verso para que o poema acontecesse. Nessa obra a ideia foi concebida pelo artista, mas necessitou da colaboração dos usuários da rede para que a obra se efetivasse conforme desejado.

Embora os ambientes virtuais multiusuários que o arte/educador poderá usar em seus estudos de formação não sejam como os empregados pelos artistas acima exemplificados, o desenvolvimento de uma proposta artística, em caráter didático, pode ocorrer perfeitamente. Basta apenas fazer algumas adaptações combinando a capacidade de comunicação e colaboração que um Orkut possui, no caso deste ser escolhido, por exemplo, com as possibilidades de um software de tratamento de imagens. Assim se verifica que a finalidade específica desses ambientes multiusuários para a arte é a possibilidade da criação. Os educadores podem manipular fotografias e/ou imagens escolhidas, fazer intervenções e transitá-las por meio do ambiente multiusuário elegido para a proposta. É possível postar as imagens em um Orkut e outros participantes dessa mesma rede de contatos podem recuperá-las, manipulá-las e encaminhá-las ao ambiente

novamente. A opção dos álbuns de fotos que o Orkut apresenta permite que todas as imagens de um processo artístico sejam ali expostas e cada uma delas pode receber diversos comentários, os quais ficam relacionados logo abaixo das mesmas. Nesses comentários é possível que se sugiram ideias, dicas, críticas e outras possibilidades de se explorar determinada imagem. Outro usuário pode acatar essas sugestões e aplicar na referida imagem, realizando isso em seu próprio computador, em seguida redimensionando a nova composição para o álbum e assim vai se constituindo uma série de imagens que oferece continuidade e sustenta o desenvolvimento de um processo pensado coletivamente e interativo. E outras palavras, é a criação ocorrendo através da comunicação digital. Segundo Prado:

> Os ambientes digitais nos trazem a possibilidade de experimentar sensações, lógicas, composições e liberdades que estão além da tradicional materialidade da arquitetura e da topografia geográfica, ultrapassando os limites do espaço concreto. [...] Nesses ambientes a interconexão e o dinamismo em tempo real das relações permitem aos parceiros compartilhar o mesmo contexto (PRADO, 2003, p. 103-104).

Esse romper de limites com o espaço físico pode ser vivenciado durante o desenvolvimento desse tipo de proposta na formação, pois os educadores podem contatar com outras pessoas fora de seu grupo convidando-as a participarem da rede. Todas as informações, sejam elas escritas ou em forma de imagens, ficarão registradas no ambiente. Os dados ficam arquivados e vão compondo a obra. Desse modo há um compartilhamento das ideias do grupo para com todos compondo um diálogo e um trabalho poético.

Esse tipo de criação artística possibilitada pela Internet faz parte dos processos de criação de muitos artistas contemporâneos e, assim, vão compondo aquilo que chamamos de cibercultura. As redes em ambientes multiusuários podem colocar em contato centenas de pessoas. Para Lévy (2001, p. 105), “as realidades virtuais compartilhadas, que podem fazer comunicar milhares ou mesmo milhões de pessoas, devem ser consideradas como dispositivos de comunicação “todos-todos”, típicos da cibercultura”. Nesse sentido, a cibercultura, ou seja, a cultura do digital, permite uma forma de comunicação onde um grande número de indivíduos pode estar em contato com outros grupos ou comunidades sem limite quantitativo. Essa comunicação pode dar motivação para que o arte/educador desenvolva suas metodologias gozando de um

caráter participativo e/ou colaborativo como se vê nos exemplos dos artistas anteriormente citados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como se vê, as tecnologias estão ocupando cada vez mais espaço na vivência das pessoas, em suas atividades de trabalho e educação. O curso que toma o desenvolvimento tecnológico digital praticamente não deixa outra alternativa se não a de incluir-se a ele. A informatização passa a ser uma grande necessidade para os profissionais da educação, tanto no momento de sua própria aprendizagem como no exercício de sua atividade docente, assim como se verificou na formação dos arte/educadores.

O computador está acoplado às atividades diárias de um arte/educador, assim como de muitos outros profissionais. Funções básicas e diárias são realizadas através do mesmo, proporcionando agilidade, eficiência e melhor qualidade nos processos de ensino/aprendizagem, contando que o profissional seja devidamente qualificado para tal função.

No entanto, detendo-se no campo da educação através das mídias digitais, não basta que um educador apenas domine o uso dos aparelhos tecnológicos, pois não é somente as máquinas que se modernizam. Também é necessário que o mesmo acompanhe, de modo concomitante, as transformações do conhecimento, da cultura, do espaço, do tempo e das diferentes concepções que estes adquirem frente ao novo contexto de comunicação digital. Esta última coloca o mundo em contato com o mundo e o arte/educador deve, ao menos, buscar uma compreensão de como isso se processa hoje tanto na sua formação como depois, em sua sala de aula. Uma das melhores maneiras de aprender a educar é entender e assumir profissionalmente que o mundo que se processa fora da universidade e da escola é o mesmo que deve se passar dentro delas.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia:** perspectivas da estética digital. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

ALMEIDA, Maria Elizabeth de. **ProInfo: Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2001.

NIQUINI, Débora Pinto. **Informática na educação: Implicações didático pedagógicas e construção do conhecimento**. Brasília: Universidade católica de Brasília, 1996.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Formação de professo@s: ensino de arte e tecnologias contemporâneas. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de. (Org.). **Arte, Educação e Cultura**. Sta Maria: Ed. UFSM, 2007.

PRADO, Gilberto. **Arte telemática:** dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: Espaço-Tempo-Imagem**. Brasília: UNB, 2004.

Referências digitais

ITAUCULTURAL – Itaú Cultural. São Paulo, 2009. Disponível em <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo/explica.htm> Acesso em 12 julho 2009.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB – INSTITUTO DE ARTES. Brasília, 2009. Disponível em <http://www.arte.unb.br/museu/animac.htm> Acesso em 12 julho 2009.

NOVO MUNDO VIDA VIRTUAL. São Paulo 2009. Disponível em <http://1anoartecbc.blogspot.com/2009_04_01_archive.html> Acesso em 12 junho 2009.

Autor: Rogério T. Schraiber – rgartt@gmail.com
Orientadora: Carolina Mello – carolinaiuva@gmail.com