

## ARTE NA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DE TECNOLOGIA: REFLEXÕES EM TORNO DA PRÁTICA DOCENTE

Amanda Nunes Gomes Meira <sup>1</sup>  
Girleene Marques Formiga <sup>2</sup>

### RESUMO

Desde o surgimento da humanidade, a arte marca a história do homem como forma de expressão, comunicação e produção, razão pela qual é considerada uma área de conhecimento importante para o desenvolvimento humano. Mesmo compondo o currículo escolar e contribuindo para promover habilidades criativas e formação do cidadão crítico, o ensino de artes tem dividido espaço com as novas tecnologias digitais, principalmente entre os jovens da educação básica. Nessa perspectiva, o presente trabalho tem o propósito de apresentar algumas reflexões sobre o ensino de artes no século XXI, considerando as políticas públicas educacionais e as possibilidades de integração entre as tecnologias digitais e os procedimentos pedagógicos adotados no componente curricular Arte na educação de nível médio. A pesquisa, oriunda da prática docente, é fundamentada em percepções de especialistas na área, a exemplo de Barbosa (2002, 2009), Ferraz e Fusari (2009), Fisher (1983), além de documentos que norteiam a educação no Brasil, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para o desenvolvimento deste estudo, optamos pela pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo-interpretativo, por atender aos objetivos propostos, tendo em vista ser uma investigação que circula em torno da prática docente com a finalidade de refleti-la e intervir, com vistas à aperfeiçoá-la. Como resultados, são apresentadas possibilidades de utilização de recursos tecnológicos como ferramenta metodológica para o ensino de artes, de modo a proporcionar melhorias ao processo de aprendizagem e desenvolvimento do jovem inserido na Educação Básica.

**Palavras-chave:** Ensino de Arte. Prática docente. Tecnologia. Políticas públicas da educação.

### INTRODUÇÃO

A arte surge marcando a história do homem como forma de expressão e construção cultural, desde sempre contribuindo para desenvolvimento da sociedade, o que nos permite afirmar que nada tem de supérflua, posto que a “arte é necessária para que o homem se torne capaz de conhecer e mudar o mundo”, conforme defende Fischer (1983, p. 20). Como parte da essência ontológica e histórica do homem, a arte expressa o subjetivo e acontece de forma prática através das criações humanas, perpassando, ao longo dos tempos, pela história do homem por meio da transmissão de informações do cotidiano e valores. Some-se a esse aspecto, o fato de a arte ser fonte de transformação da natureza e do mundo, haja vista a sua integração ao universo do trabalho.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Mestrado profissional Profept do IFPB, [amandanunes@gmail.com](mailto:amandanunes@gmail.com)

<sup>2</sup> Profa. Dra. do Programa de Mestrado profissional Profept do IFPB, [gformiga@uol.com.br](mailto:gformiga@uol.com.br)

Concebendo a arte como um dos fatores essenciais de humanização, Ferraz e Fusari (2009) defendem que o seu valor está em ser um meio pelo qual as pessoas expressam, representam e comunicam conhecimentos e experiências. Nessa perspectiva, compreendem a escola como espaço propício ao seu desenvolvimento e atuação.

A escola, como espaço tempo de ensino e aprendizagem sistemático e intencional, é um dos locais onde os alunos têm a oportunidade de estabelecer vínculos entre os conhecimentos construídos e os sociais e culturais. Por isso, é também o lugar e o momento em que se pode verificar e estudar os modos de produção e difusão da arte na própria comunidade, região, país, ou na sociedade em geral. Deste modo, o aprendizado da arte vai incidir sobre a elaboração de formas de expressão e comunicação artística (pelos alunos e por artistas) e o domínio de noções sobre a arte derivativa da cultura universal. (FERRAZ E FUSARI, 2009, p.19).

A ideia defendida pelos autores corrobora o entendimento de que o ensino de arte contribui para o desenvolvimento de habilidades criativas e formação do cidadão crítico, razão pela qual justifica a sua inserção no currículo escolar. Tomando a arte como uma construção histórica, Barbosa (1989) considera que, mesmo compreendendo um produto da fantasia e da imaginação, não está dissociada da economia, da política e dos padrões sociais que operam na sociedade. Nesse sentido, seria contraditório desconsiderar ou minimizar a sua importância enquanto área do conhecimento tanto quanto as disciplinas de natureza mais pragmática.

Apesar da importância das artes na escola, “devido à subjetividade da compreensão da arte pelo senso comum e à falta de vivência ou experiência artística das pessoas, surgem interpretações que desconsideram o valor da arte enquanto área do conhecimento, resultando em visões simplistas que interferem na prática escolar.” (MEIRA e FORMIGA, 2018, p.1-2) Visando à ampla formação do indivíduo, a escola deve ir além do ensino de disciplinas que lidam com atividades de fazer cálculos ou decorar conteúdos desassociados ao universo de rede múltipla em que se encontra o estudante. Diferentemente do que se professa por meio desses procedimentos pedagógicos imediatistas, as experiências artísticas são capazes de sensibilizar e marcar a vida das pessoas, possibilitando a construção de significados para si e para o mundo a sua volta. A esse respeito, Nascimento (2012) declara que pensar uma educação com Arte é conceder ao aluno chance de poder desenvolver seu potencial de criação, de produção e de execução de suas atividades. Assim, as aulas de artes podem contribuir para que o aluno desenvolva seus conhecimentos de modo significativo.

Historicamente, a educação reproduz o sistema que vigora em sua sociedade. No modelo organizado pelo capital, a formação é enfatizada no âmbito profissional, voltada principalmente para empregabilidade, concorrência, consumo, entre outros, deixando-se de lado o desenvolvimento crítico, artístico e aspirações pessoais dos indivíduos, por isso não é

raro se observar que, em meio a valores capitalistas da nossa sociedade, não há espaço substancial para a poesia e a arte, bens culturais de direito a qualquer cidadão.

Na sociedade contemporânea, enquanto as artes perdem espaço, as novas tecnologias digitais surgem conquistando a atenção de pessoas de todas as gerações. Com a bênção do capital, a relação do homem com os meios tecnológicos o torna ainda mais consumista e atrelado ao mundo virtual. A cultura das redes sociais favorece um contato mais rápido, dinâmico e eficiente com outros mundos e novas perspectivas por meio de um simples *touche*, permitindo interação, em tempo real, via *posts*, mensagens, curtidas e *likes*, quase numa linguagem universal.

Na era digital, as tecnologias estão cada vez mais presentes, já que, com o advento das modernas tecnologias informacionais e da facilidade de acesso através dos mais inovadores computadores, as pessoas são expostas a diversos tipos de conteúdos e estímulos visuais e sonoros. Embora o acesso seja feito por comunidade diversificada quanto ao gênero, idade e classe social distinta, a geração de jovens compõe um público em potencial para a imersão nas redes sociais e entretenimentos na internet.

A cultura tecnológica é também um ponto a se observar no contexto educacional, pois tem interferido no perfil do estudante do século XXI. Por diversas razões, a geração contemporânea possui características próprias, que devem ser levadas em conta quando se pretende desenvolver um trabalho mais efetivo de ensino. O jovem da atualidade é cercado por elementos tecnológicos que não existiam, com esse formato, nos séculos anteriores; por isso, quando se pretende trabalhar a partir do contexto dos envolvidos, é impossível ignorar as ferramentas tecnológicas como parte do cotidiano dos estudantes.

Desconsiderar a utilização dessas ferramentas não pode ser mais uma opção da escola, o que nos faz refletir sobre como fazer uso de recursos tão dinâmicos em prol das finalidades dos processos de ensino e aprendizagem que circunscrevem a sala de aula. É certo que os conhecimentos advindos da escola devem estar em consonância com a aplicabilidade no mundo pessoal e profissional do estudante, por onde perpassa a cultura da tecnologia, razão por que os docentes precisam desenvolver estratégias metodológicas a fim de possibilitar dinamicidade e articulação com a realidade do aluno.

Favorecendo inúmeras possibilidades de comunicação, a tecnologia da atualidade pode proporcionar diversos tipos de experiências sensoriais, fato que justifica as ferramentas digitais fazerem parte das discussões e práticas educacionais. A partir desse entendimento, como esta relação pode contribuir com o ensino da disciplina Arte? Há, de fato, espaço para Arte na cultura digital?

Se já há registros, através do universo digital, que as pessoas estão com grande frequência interagindo com as artes através de fotografias e imagens produzidas por artistas, por que não utilizar esse procedimento em favor de conexões com o público educacional? Assim sendo, como os professores de arte podem inovar os métodos de ensino de artes?

Em busca de provocar os educadores da área a pensarem sobre a importância de inserir em suas práticas metodológicas elementos de inovação e tecnologia, a presente pesquisa se propõe a refletir sobre o ensino de arte no século XXI no contexto de uma sociedade na perspectiva dos avanços tecnológicos que solicita articulação entre o conhecimento e as necessidades do homem.

### **CONTEXTUALIZANDO O PERCURSO METODOLÓGICO**

Muitas são as questões que permeiam a prática do ensino de artes nas escolas, dentre as quais o questionamento sobre a forma como as tecnologias podem se relacionar e serem vivenciadas por professores no ensino de arte. Esta pesquisa parte de nossas próprias impressões sobre a necessidade de se promover a inovação dentro do contexto da arte-educação levando em consideração o contexto de uma sociedade capitalista e pragmática e as possibilidades tecnológicas, com o objetivo de despertar o interesse dos alunos para as atividades artísticas tão importantes para o seu desenvolvimento crítico.

O presente trabalho é parte de um estudo teórico de uma pesquisa de mestrado em educação profissional, que incluiu, em sua metodologia, revisão bibliográfica oriunda de pesquisas em livros, artigos, teses e dissertações, disponíveis em portais de periódicos científicos, que abordam temas relacionados ao ensino de arte, dilemas do ensino dessa área na atualidade e suas relações com as ferramentas digitais, conforme discussão apresentada.

Tendo em vista ser uma investigação que circula em torno da prática docente com a finalidade de refleti-la e intervir, de modo a aperfeiçoá-la, optamos pela pesquisa de cunho qualitativo-interpretativo. A construção dos resultados e discussão consistiu na junção e entendimento relativo ao tratamento das informações encontradas nos textos consultados, confrontados em seguida com as vivências das experiências de práticas na docência de artes. Em conformidade com o fio condutor que fundamenta esta pesquisa, na discussão relatada a seguir se buscou identificar possibilidades de se relacionar o ensino de arte aos meios tecnológicos existentes.

## A Arte em meio ao pragmatismo da sociedade do século XXI

Em nossa sociedade contemporânea, a visão pragmática e utilitarista das coisas faz com que muitos desconsiderem ou minimizem o valor da arte no processo educativo, principalmente quando comparada a outras áreas do conhecimento, que, segundo o senso comum e correntes extremistas, são mais utilitárias ao sistema capitalista. De acordo com Nascimento (2012), em um ensino pautado no modelo de uma sociedade capitalista, o objetivo principal é visar ao consumo em série e ao lucro por parte de um grupo bem reduzido da sociedade. Nesse contexto, a formação enfatiza o âmbito profissional, minorando a formação pessoal, artística e, enquanto cidadão, a sua integridade, gerando, de certa forma, uma “crise de identidade cultural”. Ao contrário do que apregoa esse modelo confinante,

Arte não é apenas básico, mas fundamental na educação de um país que se desenvolve. Arte não é enfeite. Arte é cognição, é profissão, é uma forma diferente da palavra para interpretar o mundo, a realidade, o imaginário, e é conteúdo. Como conteúdo, arte representa o melhor trabalho do ser humano. (BARBOSA, 2002, p. 4).

Corroborando o posicionamento de Barbosa (2002), a arte traduz o trabalho do homem, pois, apesar de ser considerado um produto da fantasia e da imaginação, não está separada da economia, da política e dos padrões sociais operados na sociedade. Nessa perspectiva, emoções e linguagens diferem de tempos em tempos bem como de lugar para lugar e não existe visão desinfluciada e isolada (BARBOSA, 1989). Expandindo essa visão, Cunha e Fisher defendem que a Arte “possibilita um olhar mais amplo sobre a nossa história e nos permite refletir sobre os sujeitos que somos, bem como amplia repertórios a partir de nossas experiências artísticas, estéticas e culturais”. (CUNHA e FISHER, 2009, p. 2030)

Contextualizando as concepções assinaladas a respeito da Arte no ambiente escolar, vários autores e pesquisadores consideram a importância do seu conhecimento, de sua história no desenvolvimento da expressão e da percepção crítica de mundo e contexto em que vivemos. Sobre isso, Cunha e Fisher (2009) consideram que arte-educação se relaciona com o conhecimento de teorias, técnicas, materiais, recursos, instrumentos; assim, a convivência com a Arte desenvolve potencialidades sensíveis dos estudantes, que, “ao apreciar e conhecer as diferentes expressões dos artistas em seus diversos contextos históricos, o estudante adquire parâmetros para estabelecer relações construtivas que auxiliarão no seu aprendizado”. (CUNHA E FISHER, 2009, p. 2030).

Seguindo igual entendimento, Barbosa (2009) afirma que, através da Arte, é possível desenvolver a percepção, imaginação, capacidade crítica, permitindo aprender a realidade do meio, sendo possível analisar e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que

foi analisada. Desse modo, o aluno inserido no processo artístico “desenvolve sua cultura de arte fazendo, conhecendo e apreciando produções artísticas, que são ações que integram o perceber, o pensar, o aprender, o recordar, o imaginar, o sentir, o expressar, o comunicar.” (BRASIL, 1998, p. 19). Somado a isto, Vianna (2011) considera que mediante ensino de arte é possível desenvolver habilidades, tais como: a atenção, coordenação motora, concentração, criatividade e afetividade. Tendo em vista os aspectos mencionados, a disciplina de Arte, ao proporcionar o contato com diversas linguagens artísticas, reforça o preparo dos estudantes quanto a sua própria percepção de mundo, fundamentada na ideia de que a “Arte-educação pretende estar em sintonia com a produção artística e cultural, para formar leitores e fruidores de arte” (CUNHA E FISHER, 2009, p. 2027).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, devido ao seu importante papel na formação do olhar crítico dos indivíduos, é necessário que o ensino de Arte não aconteça de forma superficial. Para tanto, requer a preservação do aspecto de área do conhecimento, observando as especificidades e objetivos da disciplina, articulando “conceitos, procedimentos e valores, no exercício das competências que levarão os estudantes ao fazer, ao fruir e ao refletir sobre arte, respeitando a natureza intrínseca desse campo do conhecimento” (BRASIL, 2000, p. 182).

Conforme alegação dos PCNs, Arte é uma área do conhecimento e seu ensino não deve acontecer de forma superficial, embora em uma sociedade pragmática haja a tendência de relativizar verdades científicas em nome dos interesses do mercado. Não por acaso, em meio aos últimos acontecimentos políticos no Brasil, especialmente a partir dos anos 2016, a educação tem sido rediscutida com ênfase nas necessidades capitalistas. Surge neste cenário a Nova Base Curricular Comum, documento elaborado por especialistas de todas as áreas do conhecimento adotadas no currículo escolar, que se propõe a orientar a construção do currículo das escolas públicas e privadas, cujo propósito é traçar os conhecimentos básicos que todo estudante do território brasileiro deve ter acesso durante sua trajetória educacional, o nível infantil até o médio.

Embora reconheçamos a necessidade de revisitar e definir novas perspectivas para a educação básica no país, a BNCC traz para a área artística, por exemplo, incertezas em relação às políticas públicas direcionadas ao seu ensino. Sobre a questão, Bessa-Oliveira explica que,

com a aprovação da Base Nacional Comum Curricular (2017), a Disciplina Arte deixa de ser Área de Conhecimento, passando a tornar-se dentro do Ensino Fundamental bem como no Ensino Médio – nos Anos Iniciais (de 1º ao 5º ano) e nos Anos Finais (do 6º ao 9º ano) – “Componentes Curriculares” na Área de

Conhecimento “Linguagens”; sendo que está ainda engloba Língua Portuguesa, Educação Física e Língua Inglesa ao lado de Arte. (BESSA-OLIVEIRA, 2018, p.5)

Para os arte-educadores em geral, situar o ensino de arte dentro da área de Linguagens é uma perda de espaço para as artes. Peres realça tal concepção ao considerar que a disciplina Arte

corre o risco de se tornar apenas uma disciplina acessória que ajudará a compreender determinado conteúdo de Língua Portuguesa ou de Literatura, acarretando na negligência de seus conteúdos próprios que ajudam na reflexão e na crítica de objetos artístico-culturais situados em diversos tempos históricos e em diferentes contextos culturais. (PERES, 2017, p. 30-31)

Além de apresentar a Arte como um componente curricular possível de ser visto como apenso a outros conhecimentos, o documento da BNCC dá um tratamento superficial se considerarmos a abordagem da temática de Arte em menor espaço em relação aos outros componentes, ou seja, são dedicadas cerca de 11 (onze) páginas, enquanto aos demais entre 20 (vinte) e 30 (trinta) páginas, o que pode sinalizar uma suposta prioridade de certos conteúdos e disciplinas.

Percebe-se que, no cenário de disputas hegemônicas, não há interesse do sistema em priorizar um ensino que possibilite as manifestações culturais e promova a inserção do educando no mundo, contribuindo para uma visão diferenciada, sensível e crítica. A posição que a Arte ocupa nesse cenário fortalece a ideia de que não é pré-requisito nas competições de mercado.

Como a Arte é um componente curricular que não é cobrado nos exames nacionais para mensurar o desempenho dos estudantes brasileiros, corre-se o risco dessa área do conhecimento ficar ainda mais marginalizada no currículo escolar, sendo priorizadas somente as disciplinas exigidas nessas avaliações. (PERES, 2017, p. 32-33).

Peres (2017, p. 31) acrescenta que “a impressão que se tem é que há a tentativa de esvaziar o ensino de Arte do seu teor crítico e reflexivo, para formar sujeitos dóceis e conformados.” Neste aspecto, parece que estamos retrocedendo a processos educacionais passados quando não havia conhecimentos científicos suficientes sobre a psicologia, a educação e a aprendizagem, época em que bastava a memorização, repetição e adestramento, bases contrárias ao desenvolvimento integral dos indivíduos.

Pensando em uma educação fora da “caixa” do sistema vigente, elementos lúdicos aplicados à aprendizagem podem ser uma excelente forma de obter bons resultados, pois traz para o ambiente escolar a descontração, a diversão e a integração, aspectos fundamentais para o desenvolvimento social e cognitivo. Este tema tem sido debatido por diversos teóricos que confirmam a importância de uma atmosfera agradável para o alcance de uma aprendizagem

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

significativa pelos alunos, porém, na prática, o tradicionalismo se perpetua, em função de uma cultura da busca de resultados imediatos e utilitários.

Conforme Crespo (2016), o teórico Bruner, um dos defensores de uma pedagogia ativa, considera que o professor deverá utilizar os diversos recursos a fim de otimizar a aprendizagem com o objetivo de facilitar a transferência de informações atendendo às necessidades do educando. Como um recurso facilitador da aprendizagem, a atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios.

Além de ser uma área do conhecimento importante, a Arte possui como característica o prazer, que, desenvolvido via atividades que proporcionem deleite e fruição, mantém estreita relação com a ludicidade, as vivências e experiências artísticas, responsáveis por promoverem o bem-estar dos estudantes e por contribuírem para a aprendizagem. Este entendimento justifica a razão das artes serem tão procuradas em abordagens interdisciplinares e, paradoxalmente, mal vistas por considerar que o ensino deve manter um aspecto tradicional e teórico descontextualizado das matérias que formam o homem e o contexto em que vive.

Apesar das dificuldades de implementação de novas práticas em ambiente escolar, as academias, pesquisadores, estudiosos e muitos educadores, em suas atividades pedagógicas, entendem que as mudanças na sociedade provocam a necessidade de renovação nas práticas educacionais. Respalhando essa percepção, Sanches (2015) considera que a arte-educação não é alheia às mudanças que ocorreram na educação como um todo, nem às questões sociológicas e filosóficas e às transformações nos processos de produções de imagens, incluindo a sua compreensão.

### **O ensino de arte no contexto tecnológico**

Quando pensamos em tecnologia, temos a tendência de relacionar o termo apenas a algo muito recente e atualizado, com características atinentes ao tempo atual ou ao futuro, porém é válido lembrar que as inovações tecnológicas nos acompanham desde o surgimento da humanidade, haja vista ser por meio da necessidade humana de transformar a natureza em seu benefício que o homem se torna criativo e inventa tecnologias se diferenciando dos outros animais. Assim como a arte, a inventividade faz parte da essência do homem, pois “quando o homem criou seus objetos para satisfazer e superar as suas necessidades criou a Arte como meio de vida ampliando a visão de sua realidade” (DAL’MASO E OLIVEIRA, 2011, p. 726).

Lima (2015) considera o século XXI a Era do Conhecimento, pois há uma grande aceleração de informações através da pesquisa científica das novas possibilidades trazidas

pelos tecnologias da informação e da comunicação. Neste contexto, de uma sociedade inserida na cibercultura, os jovens nativos possuem uma relação diferenciada com a informação, resultando em novas linguagens em que se utiliza do visual, do cinético e do interativo.

As tecnologias fazem parte realidade de boa parte da sociedade contemporânea, que atualmente tem acesso a dispositivos, (celulares, computadores, câmeras, entre outros) com tecnologia avançada e acesso a internet. Sanches (2015) considera que tal aspecto comunicacional aumenta o anseio por novas experiências proporcionadas por essas novas tecnologias. Em se tratando das expectativas por parte dos mais jovens, notadamente dos que estão inseridos na Educação Básica, observa-se a quebra desses horizontes quando adentra a um universo escolar que não se encontra preparado para adequar os processos de ensino à aprendizagem mediante uso de novas tecnologias.

Em decorrência dessa incompatibilidade entre a autonomia do conhecimento assistemático e a insistência em modelos de ensino questionáveis, surgem o desinteresse dos alunos e o desafio da escola em promover o conhecimento pelo intermédio de recursos dinâmicos da tecnologia que se apresentam como objeto do cotidiano de muitos estudantes. A partir dessa contextualização, perguntamo-nos até que ponto o ensino está atrasado quanto à exploração das potencialidades dos recursos tecnológicos como conteúdo ou como ferramenta metodológica. As respostas podem ser as mais variadas se considerado o lugar de onde falamos. A discussão aqui empreendida visa a ampliar a polêmica.

Diante desse quadro, Teixeira, Santos e Pereira (2017) observam que as mudanças tecnológicas interferem diretamente no cenário educacional fazendo com que os professores se engajem em buscar no mundo das tecnologias alternativas para melhorar o processo de ensino e aprendizagem, com o intuito de tentar tornar as aulas mais próximas da realidade em que seus alunos, alguns já nativos digitais, vivenciam em seu dia-a-dia, seja em casa ou no trabalho.

Compreendendo que a educação contemporânea exige práticas contemporâneas, Ugino (2013, p. 91), estendendo-se ao ensino de Arte, apresenta o seguinte argumento:

Uma maneira de tornar contemporâneo o ensino de Arte é fazê-lo significativo, lendo e discutindo o que mais se destaca entre os alunos: a mídia. As TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) e as redes sociais complementam, aceleram, ampliam o processo de globalização e espetacularização das culturas populares. (...) É possível discutir também sobre as novas relações entre arte, mídia e público, já que atualmente esse público pode tornar-se além de espectador.

No mesmo sentido, para Oliveira e Falcão (2016, p. 32), no mundo globalizado, a cultura visual predomina e “as inovações tecnológicas procuram romper as barreiras,

principalmente, entre arte e público. Portanto, são cada vez menores as fronteiras estabelecidas para o acesso à Arte usando as NTIC”.

Isso posto, as novas tecnologias trazem novas possibilidades e recursos que podem beneficiar o processo de conhecimento artístico, por isso, ao pensar em arte e sua relação com as tecnologias, é possível encontrar múltiplas formas de associação, conforme defendem muitos pesquisadores na área. Venturelli (2009, p.6), por exemplo, apresenta um ponto de vista da tecnologia como ferramenta de criação artística, quando garante que "a informática faz parte do desenvolvimento da ciência e da tecnologia do século XX.”

A partir desse viés, as tecnologias em geral podem ser grandes aliadas ao processo criativo e podem, por conseguinte, ser utilizadas como ferramenta de criação artística. Nesse esteio, Suzete (2009) considera que, para as artes, o conhecimento nesta área aumenta as possibilidades e potencializa as técnicas tradicionais de criação quanto à produção de trabalhos.

A informática faz parte do desenvolvimento da ciência e da tecnologia do século XX. Esse conhecimento é interessante para as artes, pois contribui para ampliar a potencialidade das técnicas tradicionais de criação quanto à produção do trabalho, à conservação deste e, conseqüentemente, quanto à distribuição do mesmo para a comunidade. O computador, principalmente, tornou-se muito apreciado, pois é considerada uma poderosa ferramenta de criação (SUZETE, 2009, p. 6).

Atestando que o conceito de Arte vem mudando com o passar do tempo, desde as imagens nas paredes das cavernas até as experiências cada vez mais elaboradas, Oliveira e Falcão (2016, p. 31) acrescentam que é nesse novo contexto no qual “as tecnologias computacionais em parceria com técnicas gráficas tornaram possível trabalhos cada vez mais criativos.”

Outra possibilidade está na tecnologia como meio de comunicação e divulgação por proporcionar o alcance do público em geral às obras de arte, visto que grande parte da população era excluída de frequentar ambientes de exposições artísticas. A democratização da cultura se dá também graças ao acesso às obras de arte, uma vez que, mediante a internet, “a tecnologia contribui para que muitas das obras, antes distantes, possam ser acessadas de forma simples e até interativa, como um passeio virtual a museus de Arte, algo já disponível na rede” (SABINO, 2016, p. 18). Em concordância com esse pensamento, Rossi e Zamperetti acrescentam que

a introdução das novas tecnologias no ensino de artes visuais trouxe consigo muitos recursos visuais e auditivos. Através do computador com acesso a internet, os alunos têm a oportunidade de conhecer de forma virtual inúmeras obras de arte do passado e de arte contemporânea, pelo meio de fotografias, vídeos e visitas virtuais em museus e espaços de arte. Esta tecnologia possibilita que os estudantes vivenciem o mínimo de experiência com a arte produzida, possibilitando a fruição estética e o conhecimento de diversas culturas e contextos históricos. (ROSSI E ZAMPERETTI

(85) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

2015, p.6).

Apesar de as novas tecnologias proporcionarem mais acesso às obras de arte, Uginò (2013, p.92) nos lembra que

o avanço tecnológico precisa combinar-se com a qualidade conceitual. O acesso às produções artísticas tornou-se mais fácil, o que não significa melhor compreensão. A televisão e a internet apresentam-nos obras clássicas, modernas ou contemporâneas de diversas maneiras, mas a percepção e a capacidade de análise são desenvolvidas na escola, através da relação professor/aluno.

A esta questão, Sanches (2015) complementa que tais recursos podem beneficiar o ensino das Artes Visuais, favorecendo a aplicação da Proposta Triangular de Ana Mae Barbosa (1998), caracterizada pela **apreciação artística**, pelo **fazer artístico** e pela **contextualização** (*grifos nossos*), ou seja, contribui para a construção de um pensamento crítico em relação às imagens porque o “convívio do aluno com imagens o ajuda na construção de sua poética, dando suporte à sua criatividade” (SABINO, 2016, p.18).

Valorizando esse aspecto, Castro (2006, p. 30) destaca as semelhanças que contribuem para a formação do sujeito social, com a justificativa de que a arte e a informática podem ser entendidas “como linguagens dinâmicas e flexíveis atendem, em contextos educacionais, tanto aos aspectos ligados à racionalidade humana quanto à criatividade, sendo significativo portanto, legitimá-las como instrumento de formação do sujeito social.”

Ainda conforme Castro (2006), tanto a arte (instrumento de mediação da relação do homem com o mundo) quanto a tecnologia informática (mediando os processos de produção de conhecimento diferentemente do que é praticado pela cultura científica), associadas às linguagens, contribuem para a atribuição de sentido ao mundo e facilitam a construção de um conhecimento que seja, além de prático, significativo, para os sujeitos envolvidos nos processos de educação formal. Isso se dá porque “são capazes de funcionar como ferramentas de mediação que potencializam os processos de aprendizagem do aluno contemporâneo, aproximando-se dos modos de pensamento humano, enquanto mediam técnicas e tecnologias” (CASTRO, 2006 p. 38).

Diversos autores concordam quanto à necessidade de que as ferramentas tecnológicas sejam utilizadas em sala de aula. Sanches (2015), por exemplo, defende que não se deve superestimar o uso das tecnologias contemporâneas, já que devem ser aproveitadas na educação, a partir da realidade dos alunos. Para Sabino (2016, p.14-15), a simples utilização não garante o sucesso da aprendizagem, uma vez que “é preciso analisar o espaço que se constrói, dialogar com os estudantes e perceber as tecnologias enquanto forma de linguagem, interação e comunicação”.

Baseadas nas razões elencadas, Sanches (2015) acredita que a abordagem de tecnologias contemporâneas em sala de aula não pode acontecer de forma aleatória; ao contrário, deve ser planejada, visando a contribuir para a formação do pensar artístico do aluno. Igualmente Sabino (2016) avalia que, para tanto, se faz necessário modificar hábitos antigos que conduzem os alunos a leitura superficial e mecânica. Além disso, há a adequação de tecnologias acessíveis às necessidades educacionais, de maneira a proporcionar experiências capazes de desenvolver habilidades de leitura de elementos que já fazem parte do dia a dia, a exemplo do contato com o mundo mediante o uso do celular.

Há de ressaltar que tecnologia é um tema que pode preocupar os professores no que tange ao seu manuseio, pois, diferentemente de grande parte deles, não é raro observar a intimidade com que seus os alunos tratam os modernos equipamentos. Sobre isso, Ugino (2013) considera que o professor contemporâneo precisa aprender a usar a tecnologia como instrumento de mediação cultural.

O que importa é saber e pensar a inserção da produção do aluno em seu contexto, educando-o para a recepção, o entendimento e a construção de valores das artes, sejam elas tecnológicas ou não, formando, assim, um público consciente. O jovem de hoje quer ser protagonista, e para isso, precisa aprender, com a nova escola, um novo ver, um novo ouvir, um novo agir no mundo (UGINO, 2013, p.92).

As discussões aqui empreendidas denotam, conforme asseguram Oliveira e Falcão (2016, p. 31) que as “tecnologias são realidade no cotidiano das pessoas. Além de ampliar conhecimentos elas inspiram construções poéticas, uma vez que o objeto de conhecimento da Arte é a própria Arte em suas várias linguagens.” Essa concepção nos move a ampliar o debate com vistas a incluir ou fortalecer metodologias de ensino que motivem uma maior interação entre essa cultura e o estudante em formação.

## **O ENSINO DE ARTE EM TEMPOS DE INTERAÇÃO TECNOLÓGICA: ENTREMEIOS DE RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Refletir sobre a educação do século XXI é trazer à tona questões que vão além dos procedimentos metodológicos acerca da relação educação, arte e tecnologia, haja vista os enfoques envolvendo o contexto social e político em que se aplica tal matéria.

Sabe-se que os interesses de quem está no poder se reflete na educação, motivo pelo qual o sistema educacional reproduz as conveniências do sistema vigente na sociedade. Em uma sociedade capitalista, há preponderância do pensamento de que na formação do homem seja enfatizada o aspecto profissional, com domínio de conhecimento técnico prioritariamente

voltado às exigências do mercado de trabalho, comprometendo o desenvolvimento integral e humanístico. Diferentemente do que se apregoam as concepções marxista e gramsciana concebendo a educação articulada à possibilidade de desenvolvimento integral do ser humano, o modelo capitalista prima pelo desenvolvimento de habilidades específicas para atender as necessidades das empresas, preparo para a ampla concorrência (com vagas cada vez mais escassas) e o incentivo ao consumo. As relações sociais dominantes se opõe à educação omnilateral ou politécnica, “no interior destas relações sociais a educação, de direito social e subjetivo, tende a se reduzir a uma preparação psicofísica, intelectual, estética e afetiva subordinada às necessidades unidimensionais da produção mercantil.” (FRIGOTO, 2009, p. 72)

Nessa conjuntura, há de se questionar se as diretrizes educacionais vigentes sobrelevam a educação como um aspecto ou dimensão da vida social. A breve exposição sobre a Nova Base Curricular Comum, neste trabalho, já aponta o desprestígio do ensino de Arte como parte essencial para a formação escolar, tanto no tratamento do assunto com uma abordagem pouco aprofundada, em comparação a forma como o documento tratou das outras áreas, quanto na desqualificação da arte como área de conhecimento ao considerá-la apenas um componente das linguagens. Esta visão do ensino de arte em nada tem agradado os arte-educadores, que vêm debatendo o assunto nos eventos nacionais e nos trabalhos científicos da área.

O cenário do Brasil atual nos leva a questionar sobre os rumos da educação, do desenvolvimento tecnológico, artístico e cultural com políticas reducionistas na área que afetam a atuação e as condições de trabalho do docente. A exiguidade quanto à estrutura nas instituições de ensino, ao acesso às novas tecnologias, ao investimento em capacitações e pesquisa, entre outros fatores, implicam qualidade desfavorável formação humana no século XXI.

É pertinente observar que as políticas públicas da atualidade vêm minimizando o espaço da arte da educação, conhecimento importante para o desenvolvimento da sociedade. Partindo da ideia de que arte é sentimento, é expressão, é fruição, é apreciação e interpretação, constitui uma área do conhecimento que não deve perder seu espaço na sociedade pelas limitações do sistema ou em razão das atrativas novas tecnologias digitais. A poesia, essência artístico-cultural, pode se aliar às inovações tecnológicas, pois essa aproximação favorece o ressurgimento da arte, que pode ganhar uma nova roupagem e novos conceitos.

É notória que a cultura da internet é potencialmente visual, sinalizando que a imagem

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

está cada vez mais próxima às pessoas, os recursos estão cada vez mais disponíveis, favorecendo o protagonismo do homem a fazer arte. De acordo com Alves, Mota e Tavares (2018), o ciberespaço promove novas experiências sociais, inovando o compartilhamento de informações num processo comunicacional inédito na história da humanidade.

Sabe-se a que educação deve acontecer de forma mais contextualizada possível, por isso, nos tempos atuais, é impossível negar a participação das tecnologias informacionais na vida das pessoas. Os avanços tecnológicos digitais por meio da cibercultura são uma grande marca e influencia no século XXI, quando o acesso às ferramentas vem sendo facilitado assim os recursos e possibilidades de sua utilização para diversas finalidades aumentam a cada dia, pois, através das redes sociais, é possível se comunicar e interagir em um ambiente informal e atrativo para pessoas de todas as idades.

No amplo tema metodologias educacionais, atualmente se discute bastante as metodologias ativas, concepção educativa defendida por Freire (2005) à medida que instiga os processos construtivos de ação-reflexão-ação. Essa estratégia pedagógica visa a colocar o discente no centro do processo educativo, munindo-o de conhecimentos voltados a demandas de sua vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.

Para tanto, faz-se necessário que toda atividade educacional aconteça de forma contextualizada com a realidade dos alunos, favorável a uma categoria contemporânea dos nativos digitais. Não é à toa que atualmente muitas pesquisas têm explorado essa perspectiva, disseminando a importância da utilização de tecnologias na educação, embora reconheçamos a distância para universalizar a ideia na prática, em razão da própria formação docente e da falta de infraestrutura das instituições públicas.

Embora não seja o foco deste estudo a discussão acerca dessas concepções metodológicas, considerando a crescente aceitação na área de ensino, é certo que as metodologias ativas podem constituir procedimentos a serem utilizados no processo de ensino e aprendizagem de Artes. Um ensino crítico requer contextualização e aproximação da realidade dos alunos, por isso uma proposta de utilização de ferramentas tecnológicas busca aumentar a interação e diálogo entre os conteúdos da disciplina e os envolvidos no processo.

Podemos pensar em inúmeras conexões possíveis entre as artes e as tecnologias, visto que hoje, com a tecnologia em rede, as ferramentas vão além da criação, pois temos na palma das mãos, a qualquer hora ou lugar, ferramentas capazes de criar e expor ao mesmo tempo realidades. Apesar das muitas possibilidades proporcionadas pelas tecnologias digitais, esse tipo de abordagem é desafiador para a área da educação e requer reflexão da prática educativa para agregar mais conhecimento e inovação.

Em sendo amplo o universo da internet, é possível o acesso a espaços de arte, que disponibiliza imagens, vídeos e visitas virtuais a museus, por exemplo, permitindo aos alunos conhecerem virtualmente inúmeras obras de arte do passado e de arte contemporânea. O mundo na rede, pois, torna-se também espaço para expressão e cultura.

As redes virtuais, desse modo, possibilitam novas formas de acesso às artes visuais, música, cinema, teatro, dança, circo, entre outras, ao ofertar aos seus usuários exposições de produções artísticas, não apenas acervos de museus e exposições clássicas como também de novos artistas, que se revelam tanto em contextos mais populares quanto em novas formas de atuações, ou seja, gente que se expõe e se faz artista. Nesse sentido, as redes provocam o surgimento de novas formas de atuações poéticas. Uma boa ideia na cabeça e muitos podem se tornar o próximo cineasta, um artista, ou, com poucos cliques de um *smartfone*, e aplicação de alguns filtros, é possível criar imagens singulares.

As possibilidades de desenvolver atividades são várias, daí ser fundamental o professor refletir sobre as potencialidades e limitações de seu contexto de atuação profissional, abrindo-se para inovações no processo de ensino e aprendizagem com um olhar de busca de soluções voltadas às transformações individuais e sociais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Refletir sobre a formação dos educadores da área de artes é seguir percursos que podem ampliar ou redirecionar práticas de ensino, capazes de causar impactos significativos na vida em sociedade.

O debate sobre o ensino de arte e as perspectivas gerais dentro da realidade contemporânea aponta para um panorama em que a sociedade capitalista e pragmática desconsidera ou minimiza a importância da arte devido a uma construção de valores em torno de resultados imediatos que fogem à percepção da poética da vida humana. Em outras palavras, percebe-se que esse modelo de sistema não prioriza a formação humana, no sentido mais amplo, de considerar importante o aspecto crítico, autônomo e sensível aos bens culturais.

As questões apresentadas sinalizam para uma concepção de arte como uma área de conhecimento necessária, haja vista a sua relevância para história humana e para o desenvolvimento da sociedade, por compor uma formação integral em que se pretende ampliar a capacidade múltipla dos indivíduos.

Cada vez mais acessível, a tecnologia contemporânea pode ser um recurso adotado no âmbito educacional para potencializar o contato com as artes. É sabido que os fatores sociais e econômicos, bem como interesses da sociedade capitalista, interferem no sistema educacional e têm implicações diretas no trabalho do educador contemporâneo que encontra uma série de desafios para executar suas atividades junto aos alunos.

Neste cenário, muitas vezes, de conflitos ideológicos, Cabem aos professores de artes bem como de outras áreas do conhecimento desenvolverem abordagens utilizando recursos e ferramentas disponíveis, a fim de relacionar o conhecimento do discente ao contexto do século XXI, quando o mundo se apresenta em suas múltiplas linguagens. No que se refere ao universo das artes, as mudanças, as transformações sociais e culturais dependem da forma como encaramos nossa responsabilidade ou situamos o nosso estar no mundo. O fato é que, independente da escolha como professor, conforme defende Fischer (1983, p. 254), “se a própria humanidade não morrer, a arte não morrerá”.

Longe de estarem encerradas, as discussões empreendidas, nesta pesquisa, certamente contribuiram para inspirar educadores na inclusão de ferramentas digitais como aparato metodológico no espaço escolar, tendo em vista a construção do conhecimento de forma mais significativa e plural.

Assim, suscitar reflexões em torno das potencialidades da relação entre as artes e a tecnologia do século XXI, especialmente no âmbito escolar, é ampliar ou aprimorar um paradigma de formação possível de delinear novos trajetos de educação de qualidade e não excludente.

## REFERÊNCIAS

ALVES, André Luiz; MOTA, Marlton Fontes; TAVARES, Thiago Passos. **O Instagram no processo de engajamento das práticas educacionais: A dinâmica para a socialização do ensino-aprendizagem.** Disponível em: <[https://www.fasete.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/19/o\\_instagram\\_no\\_processo\\_de\\_engajamento\\_das\\_praticas\\_educacionais.pdf](https://www.fasete.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/19/o_instagram_no_processo_de_engajamento_das_praticas_educacionais.pdf)> em 08 de mar. de 2019. Acesso em 03 set. 2019.

BARBOSA, Ana. Mae. **A imagem no ensino da Arte.** São Paulo: Max Limonad, 2002.

\_\_\_\_\_. **Processo Civilizatório e Reconstrução Social através da Arte.** Simpósio Internacional Processo Civilizador, XII., 2009. Recife. *Anais...* Universidade Estadual de Londrina. Disponível em:

<[http://www.uel.br/grupoestudo/processoscivilizadores/portugues/sites/anais/anais12/artigos/pdfs/mesas\\_redondas/MR\\_Barbosa.pdf](http://www.uel.br/grupoestudo/processoscivilizadores/portugues/sites/anais/anais12/artigos/pdfs/mesas_redondas/MR_Barbosa.pdf)> Acesso em 12 de nov. de 2018.

\_\_\_\_. **Arte-Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras.** Estud. av., São Paulo, v. 3, n. 7, p. 170-182, Dec. 1989. Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-40141989000300010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141989000300010)> Acesso em 17 de set. de 2018.

BESSA-OLIVEIRA, Marcos Antônio. **A Base Nacional Comum Curricular: Ensino de arte nas escolas, ainda é uma coisa possível?**. III Jornada Brasileira de Educação e Linguagem/ III Encontro dos Programas de Mestrado Profissionais em Educação e Letras e XII Jornada de Educação de Mato Grosso do Sul, 2018. Mato Grosso do Sul. *Anais...* UEMS, Campo Grande. Disponível em:

<<https://anaisonline.uems.br/index.php/jornadaeducacao/article/download/4862/4890>> Acesso em 12 de nov. de 2018

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**/Secretaria de Educação Fundamental. Volume 2 - Brasília : MEC /SEF, 1998.

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. PCN+ Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília: MEC/SEF, p. 179-206, 2000. Disponível em:

<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/linguagens02.pdf>> Acesso em: 22 out. 2018.

CASTRO, Andrea de Farias. **Informática, Arte e Cultura Escolar**: resgatando espaços na ci-vilização científica. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Educação. Pro-grama de Pós-Graduação em Educação. Tese de Doutorado em Educação. Rio de Janeiro, 19de maio de 2006. Disponível em: <<https://slidex.tips/download/informatica-arte-e-cultura-es-colar-resgatando-espaos-na-civilizaa-o-cientifica>> Acesso em 08 de mar. de 2019

CRESPO, Teresa Paula Nogueira. **A importância do Brincar para o desenvolvimento da criança**. Relatório Final - Prática e Intervenção Supervisionada. Instituto Politécnico de Porto Alegre. Escola Superior de Educação. Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/19042/1/Relat%C3%B3rio%20Final%20Teresa%20Paula%20Nogueira%20Crespo.pdf>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

CUNHA, Cinara Marli, FISCHER, Julianne, **Ensino da Arte e Leitura de Imagem**. IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE, III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia, 2009. Paraná. *Anais...* PUC PR. Disponível em: <[http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2540\\_1250.pdf](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2540_1250.pdf)> Acesso em 10 de out. de 2018.

DAL'MASO, Eunice Maria, OLIVEIRA, Ana Arlinda. **Ensinar e Aprender Arte no Ensino Médio**. X Congresso Nacional de Educação - EDUCERE, I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação, 2011. Curitiba. *Anais...* Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Disponível em <[http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4626\\_2410.pdf](http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4626_2410.pdf)> Acesso em 12 de nov. de 2018.

FERRAZ, Maria Heloisa C. T. FUSARI, Maria F. de Rezende. **Metodologia do Ensino de Arte**, 2 ed., revisada e ampliada, São Paulo: Cortez, 2009.

FISCHER, Ernest. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 46 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005

FRIGOTTO, Gaudêncio. Teoria e práxis e o antagonismo entre a formação politécnica e as relações sociais capitalistas. **Trab. educ. saúde**, Rio de Janeiro, v. 7, supl. 1, p. 67-82, 2009. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1981-77462009000400004&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-77462009000400004&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em 17 Set. de 2019.

LIMA, Luciana Guimarães Rodrigues de. **WEB 2.0 E LINGUAGENS DIGITAIS: UMA METODOLOGIA PARA O ENSINO DE ARTE**. / Luciana Guimarães Rodrigues de Lima - Rio de Janeiro: UFRJ/FL - Programa Interdisciplinar de Linguística Aplicada, 2015.

Disponível em:

<<http://www.lingnet.pro.br/media/dissertacoes/cristina/LUCIANA.pdf>> Acesso em: 10 jun. 2019.

MEIRA, Amanda Nunes Gomes, FORMIGA, Girlene Marques. **Valorização do Ensino de Arte: Reflexões da prática docente**. V Congresso Nacional de Educação - , 2018. Recife. *Anais...* Conedu. Disponível em:

<[http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA17\\_ID11255\\_03102018165255.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID11255_03102018165255.pdf)> Acesso em 17 set. de 2019

NASCIMENTO, Vanderléia Santos de Jesus. **Ensino de Arte: Contribuições para uma Aprendizagem Significativa**. Encontro Funarte: Políticas para as Artes Interações Estéticas em rede, II., 2012. Rio de Janeiro. *Anais...* Funarte, 2013. Disponível em: <[http://www.funarte.gov.br/encontro/wp-content/uploads/2013/04/artigo-para-submiss%C3%A3o-pela-funarte\\_Vanderl%C3%A9ia-Santos.pdf](http://www.funarte.gov.br/encontro/wp-content/uploads/2013/04/artigo-para-submiss%C3%A3o-pela-funarte_Vanderl%C3%A9ia-Santos.pdf)>. Acesso em 2 de set. de 2018.

OLIVEIRA, Maria José Negromonte de; FALCÃO, Taciana Pontual. **Arte e Tecnologia: possibilidades de fazeres artísticos com dispositivos móveis**. #15.ART. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. 2016. Disponível em:

<[https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/maria\\_jose\\_e\\_taciana.pdf](https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/maria_jose_e_taciana.pdf)> Acesso em 10 de jun. de 2019.

PERES, José Roberto Pereira, Questões atuais do Ensino de Arte no Brasil: O lugar da Arte na Base Nacional Comum Curricular. Revista DDAV, Rio de Janeiro, Vol. 1, n 1, p. 24 - 36, ago 2017. Disponível em: <[www.cp2.g12.br/ojs/index.php/revistaddav/article/view/1163](http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/revistaddav/article/view/1163)> Acesso em 12 de nov. de 2018

ROSSI, Flávia Demke; ZAMPERETTI, Maristani Polidori. **O Ensino de Artes Visuais e asTic – Pesquisando os docentes e sua atuação em sala de aula**. Xvi Seminário de História da Arte. Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas. 2014. disponível em:

<<https://periodi-cos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/view/4902>> Acesso em 08 de mar. de 2019.

SABINO, Denise Batista Pinto. **Tecnologias Possíveis Para O Ensino De Arte: Uma Análise Das Tecnologias Utilizadas Por Alunos De Colégios De Londrina/PR**. 2016. UTFPR - Departamento Acadêmico De Ciências Humanas, 2016. Disponível em:

<[http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/7406/3/LD\\_ENT\\_II\\_2016\\_06.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/7406/3/LD_ENT_II_2016_06.pdf)>

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)

Acesso em: 10 jun. 2019.

SANCHES, Lucélia Campos Siqueira. Tecnologias contemporâneas no ensino de artes visuais utilizando a rede social Instagram. 2015. 39 f., il. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Artes Visuais)—Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Itapetininga-SP, 2015. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/16629>> Acesso em: 10 jun. 2019.

TEIXEIRA, Simone Matos dos Santos; SANTOS, Paula Jucá de Sousa; PEREIRA, Fransérgio Bucar Afonso. **Ouso do Instagram como ferramenta de ensino: Um estudo de caso.** IVConedu 2017. Disponível em: <[https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV073\\_MD4\\_SA19\\_ID6756\\_13092017191721.pdf](https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV073_MD4_SA19_ID6756_13092017191721.pdf)> Acesso em 08 de mar. De 2019.

UGINO, Alessandra Pereira Matias. **A educação contemporânea de Arte: repensando o cotidiano da sala de aula** in: Desafios para a docência em arte. São Paulo: Universidade Estadual Paulista: Núcleo de Educação a Distância, [2013]. 110 p. Disponível em: <[https://acervodigital.unesp.br/bitstream/unesp/155332/1/unesp-nead-redefor2ed-e-book-tcc\\_arte.pdf](https://acervodigital.unesp.br/bitstream/unesp/155332/1/unesp-nead-redefor2ed-e-book-tcc_arte.pdf)> em 28 de ago. de 2019

VENTURELLI, Suzete. **Informática aplicada às artes.** / Suzete Venturelli, Lúcio Teles. – Brasília: Universidade de Brasília, 2009. 112 p. : il. disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=605-informatica-aplicada-a-arte&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=605-informatica-aplicada-a-arte&Itemid=30192)> Acesso em 08 de mar. de 2019.

VIANNA, Fernanda Brentegani, **A arte na escola: uma análise qualitativa do ensino de arte na rede pública**, *Revista de Psicologia*, Fortaleza, v.2 - n. 1, p. 71-77, jan./jun. 2011. Disponível em: <http://www.periodicos.ufc.br/psicologiaufc/article/viewFile/75/74> Acesso em 12 de nov. de 2018.