



## **O ENSINO DAS ARTES A PARTIR DE UMA ABORDAGEM TECNOLÓGICA**

Simone Alzira Mariano da Fonseca<sup>1</sup>

### **RESUMO**

No presente trabalho de pesquisa pretende-se apontar possíveis atividades que contemplem o ensino da arte diante da abordagem triangular da arte-educadora Ana Mãe Barbosa e o uso das tecnologias da informação e comunicação em sala de aula, para tanto, realizou-se pesquisa bibliográfica para levantamento da literatura e pesquisa de campo com aplicação de questionário há 20 professores de arte da Rede Pública de Ensino do Estado de São Paulo. Este estudo foi realizado com abordagem qualitativa exploratória, uma vez que consistiu em analisar a viabilidade da tecnologia no ensino aprendizagem, por ser uma disciplina e uma prática ainda pouco explorada pelos professores. Também é descritivo, pois algumas informações sobre o assunto em questão foram coletadas, analisadas e descritas. Assim, o trabalho discorre sobre o percurso histórico do ensino da arte no Brasil, fala da abordagem triangular e finda com o resultado da pesquisa com os entrevistados levando o leitor a refletir sobre questões envolvendo as Tecnologias da Informação e Comunicação no ensino de arte na escola enfocando o Ensino Fundamental, com foco no sucesso do ensino e aprendizagem aliada à familiaridade das crianças com o computador e a disciplina de Arte, tornando o ensino mais dinâmico, inovador e criativo, contribuindo na formação cultural do indivíduo e na sua maneira de expressar. A partir dos resultados, verificou-se que se reconhecem positivamente a importância do uso de recursos tecnológicos na prática pedagógica, apresenta algumas possibilidades de trabalho de arte com o uso das tecnologias, tais como: fotografia, cinema, videoarte, stop motion, redes sociais. O objetivo é refletir sobre como se está ensinando arte no ensino fundamental e quais são as possibilidades de integração das tecnologias no ensino de arte.

Palavras – chave: Ensino de Arte; Tecnologias; Abordagem Triangular

### **INTRODUÇÃO**

A sociedade atual passa por diversas transformações devido a globalização e ao avanço tecnológico. Na educação acontece o mesmo devido a inserção e uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no ambiente escolar que estão sendo objeto de pesquisa e estudo de diversos teóricos e educadores que são contemporâneos, uma vez que as estas tecnologias

---

<sup>1</sup> Simone Alzira Mariano da Fonseca, formada em Letras e Pedagogia, especialista em Psicopedagogia e Arte-Educação pela UENP – Universidade Estadual do Norte do Paraná. Trabalha como professora de Educação Básica I e II na prefeitura Municipal de Ourinhos – SP.



estão se fazendo cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, em ambientes sociais e culturais.

Diante do uso cada vez maior das tecnologias em diversos ambientes e de sua inserção na educação como recurso pedagógica, estudar esta vertente se justifica na medida em que a escola é uma instituição onde as mudanças sociais se tornam evidentes, concretizando-se na forma de conteúdo, metodologias e ações docentes e discentes. Ora, se a escola é formada principalmente de indivíduos, os quais se relacionam entre si, permeados pelo meio onde vivem, é preciso pensar a educação de modo condizente com a realidade encontrada fora dos muros da escola, uma realidade que segue uma sociedade cada vez mais capitalista e altamente tecnológica.

Assim, no ambiente escolar não se deve ignorar a presença das novas tecnologias, no caso específico deste trabalho, não se deve ignorar seu uso no ensino da arte no Ensino Fundamental, uma vez que esta ferramenta, quando utilizada como recurso pedagógico oportuniza ao aluno expandir seus conhecimentos sobre a Arte e ao professor de refletir e repensar sua prática docente de forma a torná-la mais atraente e o aprendizado mais significativo para seus alunos.

Diante disto, ao abordar o contexto tecnológico na educação, não se pode imaginar que esta será uma tarefa fácil, muito pelo contrário, quando se aborda este assunto e se pensa sobre as tecnologias que conhecemos, que temos acesso ou que já ouvimos falar, certamente, outras já estão sendo desenvolvidas para substituir e/ou aperfeiçoar as tecnologias que hoje conhecemos e que serão comercializadas no mercado dentro em breve. Assim, quando aprendemos a manusear, a interagir com uma determinada tecnologia na educação, amanhã outra é lançada, por exemplo: o professor aprende a manusear o “Datashow”, amanhã surge na escola a lousa digital e ele entra novamente num ciclo de aprendizagem, uma vez que as tecnologias avançam de forma muito rápida e a educação, infelizmente não acompanha esta evolução.

Infelizmente, para o professor de arte se constitui um desafio refletir criticamente sobre as possibilidades de conjugar a tecnologia em sua prática para que haja de forma efetiva a inserção de conteúdos de artes relacionados a este tema. Pois não é difícil perdermos o foco e o rumo quando se tem um infinito de possibilidades à mínima distância de alguns cliques de nossos dedos.

Como nossos alunos, sejam eles de ensino fundamental I (1.º ao 5.º ano) ou Ensino Fundamental II (6.º ao 9.º ano) estão habituados com o uso da tecnologia, por esta fazer parte



de seu mundo, uma vez que já nasceram nativos digitais e ser natural esta ação, o desafio para o professor de arte se acentua ainda mais, pois em muitos casos, a tecnologia é utilizada pelos alunos como um mero mecanismo de diversão, como é o caso dos jogos, músicas, vídeos, entre outros ou são utilizadas como meio de relacionamento, como é o caso dos chats, blogs, facebook, Instagram, WhatsApp, Snapchat, entre outros, nunca são utilizadas com caráter educacional que pode ser obtido por este meio, cabendo a escola, se apoderar deste recurso didático poderoso e transformá-lo a seu serviço, potencializando o processo de ensino e aprendizagem destes alunos nativos digitais.

Desta feita, existe uma preocupação urgente que vem se configurando em nossa sociedade que é a reflexão sobre a influência da tecnologia em nossos hábitos, costumes, relações, construção de conhecimento, em nossa maneira de ser e estar no mundo. Este aspecto deve ser considerado de vital importância no ambiente escolar, uma vez que, ao manter contato com os alunos que nasceram em meio à revolução tecnológica, que são nativos digitais e cuja tecnologia se tornou uma extensão de seus modos de vida, possibilitará a reflexão sobre este contexto e formas seguras, conscientes, eficientes e eficazes de se utilizar a tecnologia a seu favor.

Assim, esta pesquisa trará possibilidades de trabalho significativo do professor por meio do uso das tecnologias na educação, pois, em muitos casos, segundo dados da pesquisa de Santos (2004) há pouca oportunidade de contato efetivo do professor de artes visuais com as tecnologias digitais, mais especificamente, com a habilidade leitora de imagens tecnológicas, o que ocasiona um descompasso entre a realidade para a qual ele está sendo preparado e para a que realmente ele irá encontrar, ou ainda, para as possibilidades de utilização do computador como um aliado em sua prática.

O trabalho fecha com as considerações finais, donde se reconhecem positivamente a importância do uso de recursos tecnológicos na prática pedagógica, apresenta algumas possibilidades de trabalho de arte com o uso das tecnologias, tais como: fotografia, cinema, videoarte, stop motion, redes sociais., após todo o levantamento bibliográfico e os dados obtidos por meio da pesquisa de campo.

## METODOLOGIA

A metodologia empregada realizou-se pesquisa bibliográfica para levantamento da literatura e pesquisa de campo com aplicação de questionário há 20 professores de arte da Rede Pública de Ensino do Estado de São, baseia-se em uma investigação bibliográfico com



abordagem qualitativa desenvolvida em três fases: estudo fático, foram aplicados métodos teóricos: análise-sínteses, indução-dedução e hipotético-dedutivo, e empíricos: observações, entrevistas. Este estudo foi realizado com abordagem qualitativa exploratória, uma vez que consistiu em analisar a viabilidade da tecnologia no ensino aprendizagem das Artes, por ser uma disciplina e uma prática ainda pouco explorada pelos professores. Também é descritivo, pois algumas informações sobre o assunto em questão foram coletadas, analisadas e descritas. Para a coleta de dados se elaborarem formulários mediante a ferramenta Google Forms e tabulados no aplicativo M. Excel, para serem processados no SPSS. A partir de leituras e análise de documentos foi possível esclarecer as ideias apresentadas na problemática.

### POPULAÇÃO E AMOSTRA DO ESTUDO

A amostra sobre a qual será conduzida a pesquisa há 20 professores de arte da Rede Pública de Ensino do Estado de São. Seguindo o objetivo da pesquisa, a abordagem qualitativa. Tem como propósito, o uso das novas tecnologias no ensino aprendizagem na Artes, a partir de uma visão de igualdade para todos, ao analisar como os professores estão utilizando esses novos meios para criar situações de aprendizagem.

Como bem nos assegura Gil (2008), pode-se dizer que pesquisa exploratória tem como base fontes literárias. Neste contexto, na pesquisa desenvolvida constituiu um elemento de grande valor para verificar os resultados do levantamento bibliográfico das fontes baseadas em toda a literatura em relação com o uso da tecnologia no ensino aprendizagem da Artes a partir de uma visão inclusiva.

Onde eles foram usados como um procedimento de coleta de dados em livros, sites, periódicos e outras fontes de dados. Nesse caso a pesquisa usou a literatura como base para o novo conhecimento a fim de se obter uma melhor apreciação do conteúdo apresentado no trabalho. Por meio de um conjunto de técnicas ou métodos como entrevistas, ou análise documental, o pesquisador gerenciado mescla suas observações com as observações fornecidas pelos Outros. A investigação é uma pesquisa de campo, com análise de resultados no paradigma qualitativos.

### REFERENCIAL TEÓRICO

Embora o foco deste trabalho não seja a formação dos professores de arte, é fato que a formação deste profissional influencia em sua prática docente e, conseqüentemente, no ensino de arte que é objeto deste estudo. Desta forma, quando se fez a pesquisa de campo, houve a preocupação de se levantar há quanto tempo o professor lecionava, para poder entender em que



contexto se deu sua formação e quais os possíveis saberes docentes estes professores possuem, uma vez que durante a sua formação é o momento em que o professor terá contato com os diferentes saberes docentes que permeiam a formação profissional, porém, se sabe que algumas lacunas não são preenchidas por saberes específicos da área de conhecimento em que ele irá atuar.

Assim, para Hernández (2005), pensar na formação inicial do professor é pensar em uma construção de um profissional crítico frente ao seu tempo,

Isto requer pensar um modelo de formação flexível e compreensível que desencadeie processos formadores nos futuros docentes que vão de dentro para fora, para dizê-lo de alguma maneira. Processos que tenham a ver com o desenvolvimento de conhecimentos e a construção de competências vinculadas a realidade da educação nos seus diferentes níveis, integrando as experiências dos estudantes com suas leituras e suas construções como sujeitos (p.27).

Desta forma, a formação tangencia aspectos da construção da subjetividade não somente do profissional, mas também de um ser que pode contribuir, refletir e questionar o universo no qual está inserido e por consequência instigar a criticidade daqueles com quem irá manter contato, tal é a importância que este profissional tem na vida dos alunos.

Na sociedade atual, que desenvolve inúmeras pesquisas no campo tecnológico e científico, tudo muda rapidamente, assim, o que hoje é válido e viável, amanhã pode se tornar obsoleto devido ao surgimento de algo novo. Este aspecto se intensifica em função da rapidez com que as informações circulam e, ao mesmo tempo, em que o conhecimento é propagado e está ao acesso de todos aqueles que fazem parte da cibercultura.

A formação do professor de artes visuais deve transcender a formação profissional, deve ser levado em conta o professor como um ser histórico, social, cultural, que constrói subjetividades, “um sujeito que assume sua prática a partir dos significados que ele mesmo lhe dá, um sujeito que possui conhecimentos e um saber-fazer provenientes de sua própria atividade e a partir dos quais ele a estrutura e a orienta” (TARDIF, 2002, p.229-230).

Segundo Perrenoud (2002, p. 60): “Quando refletimos sobre nossa prática trazemos à reflexão a nossa história, nosso habitué, nossa família, nossa cultura, nossos gostos e nossas aversões, nossa relação com os outros, nossas angústias e nossas obsessões”, deste modo, estamos propondo mudanças que vão além de uma prática profissional e sim, estamos



envolvendo os contextos que permeiam todas as faces de nosso ser e também a todos que estão ao nosso redor.

Para o professor em formação buscar articular a teoria e a prática reflexiva em seu contexto, vendo-se como pesquisadores imbuídos a promover no espaço escolar o conhecimento e a utilização de mecanismos que têm relação com o contexto atual, onde o professor não é mais o detentor do conhecimento, mas sim um mediador, proporciona a construção de uma identidade mais crítica e reflexiva, que são dois aspectos extremamente importantes em nosso cotidiano, através de seu conhecimento.

Nesse sentido, os conteúdos de Arte estão articulados em três eixos norteadores de aprendizagem: a produção, a fruição e a reflexão, onde a produção refere-se ao fazer artístico; a fruição refere-se à apreciação do universo relacionado a arte e a reflexão refere-se ao conhecimento construído pelo próprio aluno sobre sua produção, a produção dos colegas e as artes como produto histórico.

Ao longo de décadas de pesquisas e estudos sobre o ensino da arte surgiram novas formas de percepção, de produção artística e contextos não apenas múltiplos, mas mutáveis em tamanha aceleração que a velocidade beira o inalcançável. Neste contexto entra a tecnologia que invade o espaço escolar de maneira avassaladora, o desenvolvimento do ciberespaço e, por consequência, da cibercultura, possibilitou à sociedade uma alta dose de autonomia em relação a educação de si mesma, o que arrisca a importância das instituições e dos profissionais ainda engessados em princípios de detenção do conhecimento (LÉVY, 1999).

Neste sentido, o conceito de arte também acaba sendo modificado pela utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), Gianetti (2006, p. 30) aponta que:

A inserção das tecnologias da informação e da comunicação (TIC) em todas as dimensões da vida social trouxe modificações também no campo da arte. O avanço das tecnologias digitais possibilitou novas formas de criação e percepção, elevando discussões sobre novos paradigmas estéticos onde há uma redefinição da noção de autor, observador, objeto de arte e originalidade. Neste sentido, é preciso compreender o que é arte, para analisar o processo de ensino-aprendizagem desta área.

Partindo disso, podemos dizer que as tecnologias podem ser aliadas do conhecimento, desde que sejam utilizadas de forma eficaz, o que não ocorre frequentemente. Incorporar o uso das tecnologias no ensino da arte na escola é algo imprescindível visto que os alunos tem acesso a esta ferramenta que pode se tornar um excelente recurso didático para o ensino de arte, principalmente no ensino fundamental que é o foco deste trabalho.



Neste sentido, faz-se necessário entender o que vem a ser arte.

Para Almeida (2015, p. 8)

A arte representa uma das primeiras manifestações humanas para sinalizar e deixar marcas de sua existência e experiências vivenciadas nos diferentes espaços que explorou. Azevedo Júnior (2007) define que arte é conhecimento e expressa ideias, emoções e sensações, caracterizando-se como uma “representação simbólica do mundo humano”, que tem a intenção “de mostrar como as coisas podem ser de acordo com determinada visão e não uma visão de como as coisas são” (idem) desde os primórdios vem sofrendo mudanças e cada vez mais se aproxima do momento em que a sociedade vive.

Diante de certas manifestações das atividades humanas “nosso sentimento é admirativo, isto é: nossa cultura possui uma noção que domina solidamente algumas de suas atividades e as privilegia” (COLI, 1995). Embora não saibamos distinguir o que é arte, “pelo menos sabemos quais coisas correspondem a essa ideia e como devemos nos comportar diante delas”. Para Fischer (1983), “o homem só se tornou homem através do conhecimento que a arte proporciona, pois é da utilização deste conhecimento que ele faz suas ferramentas para poder atender suas necessidades”.

Assim, definido o conceito de arte, cabe salientar que se faz necessário que haja um processo de aproximação à Arte, seja na criação ou na produção de sentidos por aqueles que a leem. Ocorre que esta leitura poderá ocorrer em ambientes diversos e um deles é a escola, diante disto, cabe o questionamento acima de como se está ensinando arte dentro do espaço escolar.

Em resumo, entende-se por Arte a expressão de reflexões acerca da humanidade, utilizando diversas linguagens, através dos quais o sujeito expressa impressões sobre si, sobre o outro e sobre o mundo, através da Dança, das Artes Cênicas e Performáticas, do Audiovisual, da Música e das Artes Visuais.

Também, faz-se necessário entender o que são Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) que foram inseridas na escola.

De acordo com Pacievitch (2009), a tecnologia da informação e comunicação pode ser compreendida como: [...] um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum. As TIC são utilizadas das mais diversas formas, na indústria (no processo de automação), no comércio (no gerenciamento, nas diversas formas de publicidade), no setor de investimentos (informação simultânea, comunicação imediata) e na educação (no processo de ensino aprendizagem, na Educação à Distância).



Ao utilizar das TICs no processo de ensino de arte, a escola conseguirá unir a teoria e a prática por meio deste rico recurso didático, o que possibilitará a ampliação das possibilidades pedagógicas e propiciará a exploração de atividades cognitivas, afetivas, intelectuais, culturais e sociais. (EVANGELISTA, 2011).

Tecnologia é mais uma possibilidade de ação educacional. Nesta era em que os estudantes criam páginas na web, animações, gráficos, vídeos, é visível a força da Arte e Tecnologia convertendo-se em um novo meio de linguagem. As novas tecnologias digitais enriquecem o desenvolvimento da capacidade de pensar, criar e participar de uma sociedade atual complexa que está em construção. (CARVALHO E NUNES, 2010, p. 01).

Na sociedade atual o ensino de arte tem em suas mãos um leque de possibilidades pedagógicas e ferramentas computacionais fascinantes para enriquecer o ensino e o aprendizado, o que aponta para diversos caminhos para as práticas e concepções de atuação nos diferentes contextos educacionais.

Algumas ferramentas como o Datashow, a internet, o computador, o kit multimídia, podem e devem ser utilizadas no ensino de arte por possibilitarem a ampliação e criação de novas oportunidades de ensino, porém, ao utilizá-las, deve-se ter em mente que estas ferramentas serão um meio de ampliar os horizontes e as estratégias de ensino das escolas e não apenas como meras ferramentas.

A sociedade contemporânea vive a era digital, em que, cada vez mais, são criados recursos tecnológicos surgindo, assim, novos comportamentos e costumes em função da tecnologia. Nesse contexto, as ferramentas tecnológicas, quando bem utilizadas, tornam-se mídias poderosas no processo ensino e aprendizagem. As tecnologias de informação e comunicação possibilitam a ampliação do conhecimento e podem proporcionar vivências relevantes para a formação humana. Nessa visão, a informática, por exemplo, leva o aluno a compreender o mundo, valorizando a sua cultura e a do outro, desenvolvendo novas formas de perceber e apreender a realidade. (MACIEL, 2006)

Sintetizando o capítulo, o que se pode perceber é que de modo não linear, o ensino de arte propõe dentro da proposta da abordagem triangular, o fazer artístico, a leitura de obra de arte e a contextualização, ou seja, oportuniza que haja discussão em vários níveis, histórico, político, social e ideológico, o que enriquece em muito o conhecimento dos alunos.

Diante do exposto até o momento, pode-se perceber que o ensino da arte dentro da proposta triangular busca propor momentos que levem o aluno ao fazer artístico, a leitura de obra de arte e a contextualização, de forma a enriquecer seus conhecimentos, para tanto, as



novas tecnologias que estão cada vez mais presentes na sala de aula se tornam ferramentas importantes que devem ser utilizadas pela escola como recursos didáticos de forma eficaz.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os arte-educadores que foram escolhidos para se aplicar o questionário lecionavam em turmas que iam do Ensino Fundamental I ao Ensino Fundamental II, todos estavam formados há pelo menos 3 anos.

Os principais resultados obtidos uma vez dos instrumentos de pesquisa são apresentados.

- Referente ao uso das novas tecnologias para enriquecimento das aulas de arte, ficou evidente a discrepância, embora 75% dos entrevistados tenha dito que em sua escola há um ambiente tecnológico, apenas 40% faz uso das tecnologias para enriquecimento das aulas, contra 35% que não utiliza e 25% que raramente utiliza as tecnologias como recurso para enriquecimento das aulas de arte.
- Não que apenas o laboratório de informática seja considerado como tecnologia, mas o fato de haver este ambiente equipado com computadores e softwares, sendo a maioria com acesso à internet seria uma justificativa para a utilização das tecnologias em sala de aula para enriquecer o processo de ensino da arte, além dos celulares dos alunos, câmeras digitais, rádio, TV, Datashow, entre outros.
- Os professores arte-educadores não se apropriaram destas ferramentas ainda para utilizarem-nas como recursos pedagógicos eficientes que potencializarão o ensino e o aprendizado da arte em sala de aula, de forma significativa, contextualizada e reflexiva.
- E, 30,77% dos entrevistados faz uso de computadores e internet para enriquecimento de suas aulas, uma professora, inclusive comentou na questão que com o advento da tecnologia e dos passeios virtuais,





- Apenas 7,69% dos entrevistados disse fazer uso do celular como tecnologia que enriquece as aulas de arte, relataram que antes de iniciar este trabalho,

Diante destes resultados, pode-se analisar que alguns professores não fazem uso das tecnologias em sala de aula, talvez por terem insegurança, por serem formados há anos e não terem tido formação para o uso da tecnologia

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

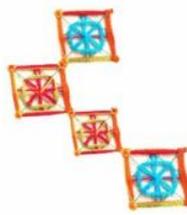
Por meio dos dados do questionário foi possível perceber que os entrevistados estão conscientes da importância e necessidade dos usos de recursos tecnológicos para o ensino, porém encontram alguns fatores que limitam o uso mais frequente das tecnologias como recurso pedagógico.

Como apontado, as tecnologias, como o computador e a internet, são mais utilizados para a preparação das aulas, quando utilizados em sala de aula este recurso fica mais centrado em pesquisas, visita a sites e museus virtuais como relatado pela professora, nenhum dos entrevistados mencionou a utilização dos recursos tecnológicos para produção artística pelos alunos, sendo que há uma infinidade de softwares de edição de imagens, vídeo e áudio que poderiam ser utilizados pelo professor como recurso para enriquecimento das aulas, tais como o GIMP e o AUDACITY que são softwares gratuitos de edição de imagem e som.

A partir de todo o exposto, desde o percurso histórico do ensino da arte no Brasil até a pesquisa realizada com os professores arte-educadores, se pode afirmar que integrar as tecnologias contemporâneas na educação não significa desprezar a produção histórica dos meios tradicionais ou simplesmente privilegiar a arte tecnológica, mas equilibrá-las, considerando a amplitude de aspectos metodológicos e pedagógicos.

O método tradicional de ensino da arte equilibrado com métodos modernos pode contribuir com o ensino de arte, pois um complementa o outro. O computador e a internet são ferramentas importantes, mas não substituem outros materiais e suportes nas atividades manuais, como pintura, desenho, escultura e também não substituem uma apresentação de dança ou uma peça de teatro produzida e apresentada pelos alunos.

A tecnologia contemporânea se põe a favor da educação e pode ser aliada do professor e da escola, desde que não seja utilizada apenas como lousa ou como mais um instrumento pelo qual o professor transmite conteúdos e o aluno absorve passivamente. Mas sim, como estratégia de construção de conhecimento crítico dos sujeitos, em uma relação dinâmica, ativa e dialógica.



Outro detalhe importante é o de que é papel da escola a inclusão e a inserção crítica das novas gerações na cibercultura, cabendo ao arte-educador, principal articulador, colaborador e coordenador das atividades que são desenvolvidas, utilizar os computadores e a internet de forma benéfica, criando situações em que o

conteúdo da aula faça sentido para o aluno, e que contribua para um aprendizado crítico e significativo.

Em suma, as tecnologias contemporâneas são aliadas do ensino de artes e da educação e podem contribuir, efetivamente, para o processo de ensino da arte. pode-se perceber que a partir do exposto, observamos que alguns professores já começaram a incorporar as novas tecnologias de forma mais concreta nas aulas de arte, porém muitos ainda utilizam as mesmas mais como veiculação da imagem como é o caso daqueles que usam a televisão, o vídeo e o Datashow. Há que se reconhecer que as novas tecnologias facilitaram o acesso às imagens, porém se pode fazer muitas coisas inovadoras por meio delas.

Portanto, as possibilidades de uso da tecnologia são várias, cabendo ao professor arte-educador escolher aquela que mais lhe agrada e usá-la de forma eficaz e eficiente no ensino da arte em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BACARIN, L. M. B. P. O movimento de arte-educação e o ensino de arte no Brasil: história e política [recurso eletrônico]. Dissertação em Educação. Maringá, PR: [s.n.], 2005. Disponível em <[www.www.ppe.uem.br/dissertações/2005-Ligia\\_Bacarin.pdf](http://www.www.ppe.uem.br/dissertações/2005-Ligia_Bacarin.pdf)>. Acesso em 30 maio de 2017.

BARBOSA, A. M. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: Ana Mae Barbosa (org.). Arte/Educação contemporânea: consonâncias Internacionais. Org. São Paulo: Cortez, 2005, p. 98- 112.

BARBOSA, A. M.; COUTINHO, R. G. Ensino da arte no Brasil: aspectos históricos e metodológicos. UNESP/Redefor – 2ª Edição 2011. Disponível em <<http://www.acervodigital.unesp.br/handle/123456789/40427>>. Acesso em 01 jun. de 2017.

BERTOLETTI, A. Tecnologias digitais e o ensino da arte: algumas reflexões. V Ciclo de Investigações do PPGAV – UDESC, 2010. Disponível em <<http://ppgav.ceart.udesc.br/VCiclo/artigo05.pdf>>. Acesso em 01 jun. de 2017.

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: arte. Brasília, SEF/MEC, 1997. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/artes.pdf>> Acesso em 30 maio de 2017.

CAMPOS, N. P. A construção do olhar estético-crítico do educador. Florianópolis: Editora da UFSC, 2002.



CARVALHO, S. W.; NUNES, A. L. R. Arte e tecnologia na formação continuada de professores de artes visuais: uma proposta educacional inovadora. Faculdade de Artes de Paraná. 2010. Disponível em <[http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/extensao/2-ENREFAEB\\_3-Simposio-](http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/extensao/2-ENREFAEB_3-Simposio-AV/14SimoneWoytecken.pdf)

[AV/14SimoneWoytecken.pdf](http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/extensao/2-ENREFAEB_3-Simposio-AV/14SimoneWoytecken.pdf)>. Acesso em 30 maio de 2017.

DOMINGUES, D. Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In: PILLAR, Analice Dutra (org.). A educação do Olhar no ensino das artes. Porto Alegre: Mediação, 1999. (pág. 37-69).

DUTRA, L. F.; MAIO, A. Z. F. O ensino de arte diante das tecnologias contemporâneas. Revista PALÍNDROMO. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – Mestrado, da Universidade do Estado de Santa Catarina. 2009. Disponível em <[http://ppgav.ceart.udesc.br/revista/infos\\_menu\\_1ensino.html](http://ppgav.ceart.udesc.br/revista/infos_menu_1ensino.html)>. Acesso em 20 maio de 2017

EVANGELISTA, C. S. O Ensino da Arte através do Computador: Uma Proposta de Prática Pedagógica para o Ensino Fundamental. V Colóquio Internacional: “Educação e Contemporaneidade”, São Cristóvão- SE/Brasil, p. 1-16, setembro de 2011.

FRANZ, T. S. Educação para uma compreensão crítica da arte. Florianópolis, SC: Ed. Letras Contemporâneas Oficina Editorial, 2003.

GIANETTI, C. Estética digital: sintonia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

HERNÁNDEZ, F. A construção da subjetividade docente como base para uma proposta de formação inicial de professores. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de, HERNÁNDEZ, Fernando (Orgs.). A formação do professor e o ensino das artes visuais. Santa Maria: Ed. UFSM, 2005. (pág. 21- 42).

KEHRWALD, I. P. Ler e escrever em artes visuais. In: NEVES, Iara Conceição Bitencourt. Et al. (orgs.) Ler e escrever compromissos de todas as áreas. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 1998. (pág. 21-31).

LÉVY, P. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. p. 17.

MACIEL, R. C. Inovação tecnológica e o ensino em artes visuais. Revista Convergência. 2007. Disponível em <[www.convergencias.esart.ipcb.pt/artigo/95](http://www.convergencias.esart.ipcb.pt/artigo/95)>. Acesso em 30 abr. de 2017.

OLIVEIRA, E. P. T. 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.

PERRENOUD, P. A prática reflexiva no ofício do professor: profissional e razão pedagógica. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

TARDIF, M. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis: Vozes, 2002.