

**O ensino de arte na contemporaneidade e o uso das tecnologias no ambiente escolar: proposta para o desenvolvimento de material pedagógico**

**The teaching of art in the contemporary age and the use of technologies in the school: proposal for the development of pedagogical material**

DOI:10.34117/bjdv9n1-359

Recebimento dos originais: 23/12/2022

Aceitação para publicação: 26/01/2023

**Laura Paola Ferreira**

Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Arte pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Endereço: Av. Pres. Antônio Carlos, 6627, Pampulha, Belo Horizonte - MG, CEP: 31270-901

E-mail: laurapaola1@yahoo.com.br

**Walesson Gomes da Silva**

Pós-doutorado em Estudos Ocupacionais

Instituição: Universidade Estadual de Minas Gerais (UEMG)

Endereço: Av. Juca Stockler, 1130, Belo Horizonte, Passos - MG, CEP: 37902-407

E-mail: walessongomes@gmail.com

**Eloiza Mara de Paula Rossoni**

Mestre em Ensino de Arte pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Endereço: Av. Pres. Antônio Carlos, 6627, Pampulha, Belo Horizonte - MG, CEP: 31270-901

E-mail: eloizaarte@yahoo.com

**Nayane Coelho de Laia**

Mestre da Belas Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Endereço: Av. Pres. Antônio Carlos, 6627, Pampulha, Belo Horizonte - MG, CEP: 31270-901

E-mail: nayane\_laia@hotmail.com

**RESUMO**

Este artigo consiste em um relato de experiência de atividade desenvolvida em uma universidade pública de Minas Gerais, no âmbito da disciplina “Conhecimentos Metodológicos e Curriculares do Ensino de Arte”. A atividade, denominada “Liberdade!! A poética dos pássaros”, mobilizou saberes e recursos do campo das artes e das tecnologias digitais, a partir de pesquisa bibliográfica, exploratória, análise documental e abordagem qualitativa descritiva. O objetivo do relato é discutir, analisar e compreender como os percursos dos estudantes participantes da atividade repercutiram em

aprendizados, enfrentamento de desafios, especificidades dos contextos de formação e na importância do programa para a formação de professores. Como desdobramento da atividade, foi produzida mostra artística aberta a toda comunidade acadêmica e a educadores da rede pública de ensino utilizando as tecnologias digitais.

**Palavras-chave:** educação, arte, tecnologia, artista/professor.

## ABSTRACT

This article consists of an experience report of an activity developed at a public university in Minas Gerais, within the scope of the discipline “Methodological and Curriculum Knowledge of Art Teaching”. The proposal, called “Freedom!! The poetics of birds”, mobilized knowledge and resources from the field of arts and digital technologies based on bibliographical and exploratory research, document analysis, and a descriptive qualitative approach. This report aimed to discuss, analyze and understand how the paths of the students participating in the activity had repercussions on learning, facing challenges, specificities of the training contexts, and the importance of the program for teacher training. As a result of the activity, an art exhibition open to the entire academic community and educators from the public school system using digital technologies was produced.

**Keywords:** education, art, technology, artist/teacher.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem cunho exploratório e foi organizado com as bases epistemológicas que discutem e orientam o desenvolvimento da pesquisa quanto ao uso pedagógico de ferramentas tecnológicas para o conhecimento de Arte. Pretendeu-se propor alternativas para o desenvolvimento de materiais pedagógicos a partir da utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para as aulas de Arte. Tendo como eixo norteador as ideias sobre pensamento complexo, princípio dialógico e organizacional de Morin (2007), o hologramático e de abordagem triangular (BARBOSA, 2012) e o método de compartilhamento *Open Space Technology* (OWEN, 1993), foi apresentada proposta de atividade para estudantes de licenciatura em Pedagogia a fim de contemplar processos de ensino nos paradigmas da sociedade contemporânea, a tecnologia. O intuito é proporcionar aos acadêmicos a participação nos processos de ensino dos novos paradigmas da sociedade contemporânea, a tecnologia.

Como culminância das vivências tecnológicas educacionais no ensino de Arte, foi elaborada uma exposição artística juntamente com a docente/artista a partir da pesquisa e execução dos materiais. Para Freire (2000), a escola necessita mudar completamente para que seja um importante espaço de criação, reflexão e vivências que refletem o seu tempo

junto aos artefatos tecnológicos para o aprendizado. Torna-se de fundamental importância, nesse contexto, a formação dos futuros professores para o desenvolvimento de currículos e projetos pedagógicos em que as tecnologias da informação e comunicação não sejam apenas ferramentas, mas recursos instituintes de novas formas de aprender e ensinar, na perspectiva das redes colaborativas e da autonomia dos sujeitos. O que se propõe são os diálogos e as reflexões de forma colaborativa entre os acadêmicos do curso de licenciatura para a elaboração de material pedagógico de Arte com uso das tecnologias. A Arte envolve, segundo Rey (2002, p. 123), “[...] abertura de margens para cruzamentos e hibridismos tanto de conhecimentos quanto de procedimentos, tecnologias, matérias, materiais e objetos, algumas vezes, inusitados”.

A atividade “As ações de Arte e Tecnologias” abordou aspectos referenciais sobre as instâncias do conhecimento em Arte, criação de redes de aprendizagem, construção de projetos colaborativos e a disseminação das experiências educativas na criação do material educativo, o que culminou na mostra artística nos eventos acadêmicos: Jornada Pedagógica e 24º Seminário de Pesquisa e Extensão UEMG.

O projeto objetivou estabelecer uma parceria entre docente/artista e discente do curso de licenciatura em Pedagogia. Iniciou-se um espaço onde os educadores puderam discutir e compartilhar ideias sobre o aprendizado de Arte e tecnologia no ambiente escolar. As atividades foram desenvolvidas de forma *off-line* (presenciais) ou *on-line* (na web nos fóruns abertos e nas redes sociais). Investigou-se as concepções e práticas pedagógicas no ensino da Arte com o uso das tecnologias no ambiente escolar, construindo caminhos (métodos) de ensino a partir dos diálogos desenvolvidos na investigação do uso das tecnologias nas aulas de Arte. Objetivou-se:

- I.Desencadear um processo de inovação da prática pedagógica;
- II.Propiciar uma reflexão crítica das questões de ensino-aprendizagem, indicando meios para sua reformulação e desenvolvimento;
- III.Estimular o intercâmbio de estudantes e professores dos diferentes cursos de graduação às práticas multidisciplinares no âmbito institucional;
- IV.Produzir material didático-pedagógico de apoio às disciplinas dos cursos de graduação;
- V.Desenvolver recursos e metodologias para o ensino e a aprendizagem.

A proposta deste projeto consiste em verificar quais tecnologias são disponibilizadas dentro do ambiente escolar, e propor estratégias para a construção de material pedagógico de Arte, por meio do uso das tecnologias digitais.

Este projeto ampara-se nas experiências aqui relatadas e na percepção de que há um enorme campo de práticas a serem estudadas no ambiente prático e teórico no ensino de Arte e Tecnologias. Nesse sentido, acredita-se ser necessária uma análise reflexiva a partir da coleta de dados quantitativos e qualitativos dos processos e práticas docentes em Arte, que possam contribuir para uma reflexão mais profunda sobre caminhos, convergências e dados para o desenvolvimento do projeto.

A investigação foi organizada com as bases epistemológicas que discutem e orientam o desenvolvimento do projeto quanto ao uso pedagógico de ferramentas tecnológicas para o conhecimento da Arte.

O Projeto Arte e Tecnologia foi espaço para compartilhar ideias e inspirar estudantes de licenciatura no aprendizado e compartilhamento de conhecimento e construção de material pedagógico utilizando as tecnologias. Pretendeu-se discutir alternativas para o desenvolvimento e o fortalecimento de práticas pedagógicas que utilizam as TIC, pela experiência compartilhada pelos próprios educandos de forma presencial ou pelos ambientes virtuais em parceria com a rede de compartilhamento.

## **2 ENSINO DE ARTE: CONTEXTOS**

A tecnologia faz parte do cotidiano dos educandos na contemporaneidade. As constantes mudanças na era digital têm refletido na cultura escolar. O ambiente de aprendizado já não estimula os educandos, pois não reflete a realidade. Segundo pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), realizada em 2019, 90,2% dos jovens de 14 a 19 anos utilizavam a internet, sendo que 82,7% correspondem à média nacional. As instituições escolares, como parte do sistema social, necessitam acompanhar os avanços tecnológicos, que auxiliam os educadores no processo de ensino e aprendizado. Segundo Gurche *et al.* (2014, p. 7), “É essencial desenvolver, no contexto escolar, habilidades que possibilitem aos professores e alunos interagirem com essas tecnologias e, principalmente, aprenderem por meio destas”.

A arte não está isolada de nosso cotidiano, de nossa realidade sociocultural. E a tecnologia, como parte da sociedade contemporânea, já faz parte do corpo dos indivíduos, é extensão do corpo (LEOTE, 2006). Os jovens, independentemente da classe social, já

nascem tendo algum contato com os meios digitais no seu cotidiano. Percebe-se, em diálogos entre educandos, o quanto os meios tecnológicos fazem parte da rotina, o quanto eles são extensão da sua mente e corpo. O educador, ao omitir esse fato, transmite uma mensagem negativa do ambiente escolar, desestimula cada vez mais o aprendizado dos estudantes, que não conseguem conectar o ambiente escolar como algo que tenha sentido para suas vidas. Para Lévy (2010), qualquer pensamento que conduza a cultura contemporânea deve considerar os meios tecnológicos, para então obter novas maneiras de se pensar o ensino da Arte.

A tecnologia como ferramenta para o ensino de Arte permite uma interação; o expectador já não é indiferente à imagem, ele participa e dialoga com a obra. A respeito da interatividade, Domingues (1997, p. 61-62) afirma que:

A arte é acima de tudo comunicação, ou seja, um evento a ser vivido em diálogo com um sistema dotado de hardware e software e não mais com um objeto. A partilha com os participantes da experiência modifica a relação obra-espectador, pois não mais se trata de um público em atitudes contemplativas, mas de sujeitos/atuantes que recebem e transformam o proposto pelo artista, em ações e decisões que são respondidas por computadores. É o fim do “espectador” em sua passividade.

Para se pensar o ensino de Arte Contemporânea, é necessário explorar os processos de criação e fruição com o uso das tecnologias. As tecnologias, além de quebrarem barreiras de espaços como a visita a museus e galerias, facultam ao educador utilizá-las para a criação e desenvolvimento de aulas que ultrapassam os muros da escola. A ideia é utilizar a tecnologia para ampliar as possibilidades de diálogos, trocas e experiências artísticas com materiais variados. A inclusão das tecnologias como ferramenta para o ensino de Arte possibilita novos parâmetros metodológicos na criação das aulas. Contudo, a inclusão tecnológica não é garantia de uma reflexão, de uma crítica, de um pensamento artístico. Pimentel (2002, p. 117) afirma: “Conhecer o instrumento de trabalho e as possibilidades que ele oferece é essencial, mas ir além da mera aplicação dessas possibilidades é fundamental”. Segundo Morin (2010, p. 104),

O desenvolvimento de uma democracia cognitiva só é possível com uma reorganização do saber; e esta pede uma reforma do pensamento que permita não apenas isolar para conhecer, mas também ligar o que está isolado e nela renasceriam, de uma maneira, as noções pulverizadas pelo esmagamento disciplinar: o ser humano, a natureza, o consumo, a realidade.

Para que o professor se envolva e utilize as tecnologias na construção do aprendizado, é necessário que este conhecimento tenha significado. É preciso que o educador entenda que não se trata de substituir os recursos existentes pelo uso da tecnologia, mas ampliar o repertório metodológico. Os educadores, quando entendem a importância de incluir os meios tecnológicos, incorpora-os nas suas aulas e passam a conviver com as novas tecnologias e com outros recursos didáticos, a exemplo dos quadros e livros didáticos. Para Pimentel (2002, p. 131), “Muitas vezes, é a resistência do professor que impede esse acesso; outras, é o contexto discriminatório que o faz. De um modo ou de outro, é de fundamental importância que os alunos e professores tenham garantido o direito de acesso como parte de sua formação em Arte”.

O Ensino de Arte encontra-se no processo de autoconhecimento e reconhecimento educacional. O educador já não é mero expositor, mas um “mediador” do ensino/aprendizado, aproximando realidades. Para o uso das tecnologias no ambiente escolar, deve-se ter um propósito, caminho onde o professor sinta-se parte nessa construção. É preciso envolver o mediador neste novo olhar sobre as práticas pedagógicas, no desejo de que, segundo Charlot (2000), torna-se fundamental para o desenvolvimento dos estudantes. A construção do conhecimento parte com o estímulo do educador, que propulsiona o “desejo” do estudante em se transformar. Morin (2007) nos diz sobre o aprendizado e sua relação com a inquietude, com o conflito interno que “[...] reside na tensão entre seu inacabamento e a necessidade de se colocar um ponto final (a obra acabada e a última interpretação possível).” (MORIN; CIURANA; MOTTA, 2003, p. 35).

É primordial para o desenvolvimento educacional que as instituições formadoras criem ambientes com estruturas que favoreçam a inserção dos acadêmicos na cultura tecnológica dentro das vivências em sala de aula. Segundo Barbosa (2005, p. 111), “Para ampliar os limites da tecnologia e de seu uso, é preciso pensar as relações entre tecnologia e processos de conhecimento, tecnologia e processos criadores”. Já Barbosa e Cunha (2010, p. 266) nos dizem que:

É preciso educar para formar o fruidor de arte digital crítico, repetimos. Não podemos, como educadores, aceitar arte computacional como instrumento nem tampouco aceitar que somente a apresentação do computador, seus inputs e outputs para nossos alunos seja considerada educação inclusiva com promoção da cultura digital.

Dentro desta perspectiva, entende-se que a inserção dos meios tecnológicos para a formação nos cursos de licenciatura se inicia pelo mapeamento dos recursos tecnológicos existentes no ambiente escolar e pelo auxílio por meio das comunidades via Web e desenvolvimento de projetos de ensino.

A formação requer um constante pensar/repensar das teorias e práticas integradas. A instituição escolar, por não acompanhar os meios tecnológicos, tem cada vez mais problemas de disciplina e dificuldades no aprendizado dos educandos. Os estudantes não conseguem assimilar o aprendizado como algo que faça parte da sua vida. Segundo Hernández (1998), o aprendizado educacional contém um saber único e singular. O estudante traz contextos familiares, sociais e culturais que interferem no modo de expressar, refletir e compreender os conceitos estudados em sala. Neste sentido, Tomasello (2003) aborda o aprendizado como uma relação de identificação com o contexto de mundo em que vive o sujeito. É primordial para o desenvolvimento educacional que as escolas criem ambientes com estruturas que favoreçam a inserção dos estudantes e educadores na cultura tecnológica. Segundo Barbosa (2005, p. 111), “Para ampliar os limites da tecnologia e de seu uso, é preciso pensar as relações entre tecnologia e processos de conhecimento, tecnologia e processo criador”.

Entende-se que a inserção dos meios tecnológicos no ambiente escolar se inicia pelo mapeamento dos recursos tecnológicos existentes nas escolas, com a escuta aos docentes e com auxílio por meio das abordagens pedagógicas que permitem ao professor pesquisar dentro da sala de aula e utilizar de ferramentas metodológicas para o desenvolvimento de suas aulas.

A Arte na contemporaneidade é permeada por norteadores como o pensamento complexo, o princípio dialógico, a recursão organizacional e o hologramático, apresentados por Morin (2007); a Abordagem Triangular sistematizada pela autora Barbosa (2012); e o método de compartilhamento *Open Space Technology*, pelo autor Owen (1993). Esses autores utilizam-se da experiência compartilhada para desenvolver competências e protagonismos no aprendizado. Segundo Barbosa (2015), o ensino de Arte na contemporaneidade é desenvolvido com bases que integram as Artes com as tecnologias digitais, os meios audiovisuais, a web, os Estudos Culturais, a interculturalidade feita por artistas, críticos, a publicidade, historiadores, pesquisadores e educadores de Arte que mediam a arte e o mundo. A “Arte não é somente a auto-expressão, como fora cultivada no período anterior, surge a Abordagem Triangular,

apontando para a necessidade de atuar fazendo Arte” (BARBOSA, 2015, p. 22). A Abordagem Triangular é flexível, não cabendo uma ordem para o desenvolvimento do fruir, contextualizar e fazer. É, segundo Rizzi (2008, p. 337), “[...] construtivista, interacionista, dialogal e multiculturalista e é pós-moderna por tudo isso e por articular arte como expressão e como cultura na sala de aula”. Essas mudanças são promovidas pela pós-modernidade, denominada por Barbosa (2015) como Virada Cultural.

Morin (2007) aponta princípios que se convergem com o ensino de Arte na contemporaneidade: O pensamento complexo é entendido como um conhecimento multidimensional que identifica, mas sem isolar-se, “[...] um saber não fragmentado, não compartimentado, não redutor, e o reconhecimento do inacabado e da incompletude de qualquer conhecimento” (MORIN, 2007, p. 07). O conhecimento não é estático e está em constantes mudanças fenomenológicas da desordem que auto organizam-se na dialética do fluxo do conhecimento das partes como um todo, princípio homológico. Portanto, os princípios que regem o pensamento complexo, dialógico, organizacional e homológico fluem num ciclo de constantes desordens pelas inúmeras conexões digitais na cocriação do sujeito nos espaços virtuais.

*Open Space Technology* (OST) é um método de compartilhamento de conhecimento sistematizado pelo norte-americano Harrison Owen, em 1993. Inspirado nas tribos africanas, Owen observou que essas tribos se auto-organizavam de forma colaborativa. O método OST se espalhou pelo mundo criando projetos colaborativos, e “[...] funciona porque é útil.” (OWEN, 1993). A ideia do método é que seja coletivo, auto-organizado, autogerido e interativo com temas estratégicos, complexos e com limite de tempo. O OST tem como característica o diálogo e a criação a partir do caos. Tem poucas regras, logo, são criadas pelos grupos de forma independente. Os participantes têm a liberdade de entrar e sair de acordo com suas necessidades de aprendizado e compartilhamento. O método OST é aplicado em diversas áreas de conhecimento, podendo ser uma estratégia para solucionar desafios educacionais de aprendizado para professores, por conseguinte, alunos. Em outras palavras, Claveria e Hermosilla (2009, p. 634) descrevem que “[...] el Espacio Abierto permite encontrar nuevas ideas para potenciar y/o cambiar instituciones, para enriquecer la formación profesional recibida, para investigar un contexto socio-cultural dado, para desarrollar competencias genéricas o transversales, etc”.

As mudanças no Ensino de Arte na atualidade surgem pelos diálogos e interações culturais/tecnológicas. A tecnologia tem se tornado um fator determinante para o pensamento, ação e criação do saber. Logo, para se chegar à excelência, necessita-se pensar no educador que ainda encontra dificuldades em relação aos novos desafios educacionais. Barbosa e Cunha (2010, p. 259) relatam sobre o conhecimento e o uso de tecnologia no Ensino de Arte:

Concebemos a e-Arte/Educação como construção de conhecimento, em que cognição está inserida no “[...] processo pelo qual o organismo torna-se consciente de seu meio ambiente [...]”, por meio de significativas ao longo de um processo, pois “[...] refinar os sentidos e alargar a imaginação é o trabalho que a arte faz para potencializar a cognição”.

As ideias que norteiam os autores Barbosa (2012), Morin (2007), Owen (1993) e Claveria e Hermsilla (2009) a respeito do compartilhamento de conhecimento auxiliaram substancialmente as pesquisas em Arte e Tecnologias, além das contribuições de Domingues (1997), Lévy (2010) e Lemos (2002), dentre outros.

Os paradigmas educacionais que envolvem os recursos tecnológicos na educação têm sido foco das pesquisas na atualidade, como os autores Claveria e Hermsilla (2009), que investigam como o método de compartilhamento de conhecimento pode contribuir para o desenvolvimento didático das competências na formação do professor universitário. Contudo, percebem-se muitas lacunas no campo da pesquisa e das práticas a serem investigadas, principalmente no que tange ao ensino de Arte na contemporaneidade, formação de professor e métodos de ensino que integram os recursos tecnológicos nas aulas.

### **3 EXPERIÊNCIA COM A ARTE/TECNOLOGIA NO ENSINO SUPERIOR**

A pesquisa teve seu início em uma escola localizada em Contagem, Minas Gerais. A priori, foi realizado um levantamento de dados quantitativos dos equipamentos dispostos para o uso dos estudantes, conforme exposto na Tabela 1. Além disso, foram realizadas entrevistas pelo formulário da plataforma *Google Forms*, com perguntas sobre o ensino e o uso das tecnologias digitais e análise de campo. Para a pesquisa, foram selecionados professores de Artes, porém, a pedido do professor de Educação Física, este também participou da pesquisa e se prontificou na realização das atividades.

Tabela 1 – Dados quantitativos de tecnologias digitais

<b>Tecnologia</b>	<b>Quantidade</b>
Computadores completos	23
Computadores que funcionam e em uso	8
Monitores	23
CPU	16
Teclados	15
Mouse	15
Teclados ampliados (p/baixa visão)	Ñ
Teclado braile	Ñ
Teclado alternativo (p/ escrever com olhar ou outra adaptação)	Ñ
Celulares	1
Chips	50 a 60
Notebooks	3
Tablets	90
Câmeras fotográficas	Ñ
Ipad – Ipod	Ñ
Alto contraste	Ñ
Tela ou texto	Ñ
Lousa digital	Ñ funciona
Projeter	2
Programas de comunicação	Ñ
Chaves acionadoras digitais	Ñ
Aparelho de escuta assistiva	Ñ
Vocalizadores	Ñ
Softwares	Proinfo desativada, programas obsoletos
Plataformas educacionais	Ñ (Mind Lab – em casa)
Caixas de som	6 (sendo 4 “JBL”)
Microfones	2
Vídeo game	1 (projeto Arcor)
Televisor	4

Fonte: A autora (2022).

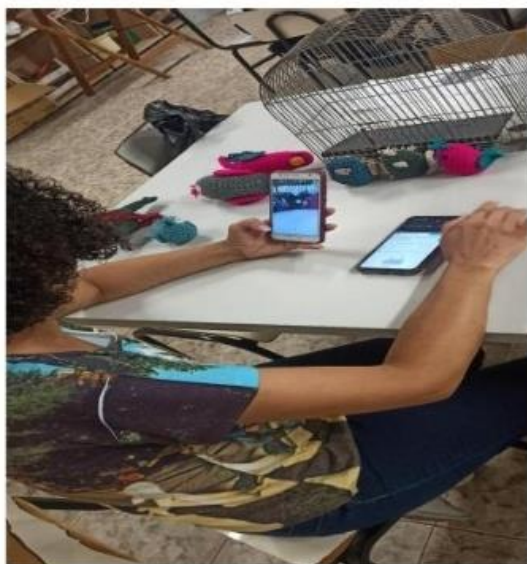
De acordo com a Tabela 1, observou-se, conforme o formulário disponibilizado para os professores participantes da pesquisa, que:

- Dois professores fazem uso de QR-Codes para passar vídeo com explicação de matérias para os alunos assistirem em casa, e uma professora não faz uso de tecnologias digitais em suas aulas.
- Os tablets são distribuídos da seguinte forma: 30 tablets para um total de 140 estudantes do Projeto Escola Viva (manhã e tarde).
- Os computadores do laboratório de informática estão todos guardados em caixas, com a justificativa de estarem obsoletos. Acredita-se que muitos CPU's não ligam.
- Em relação aos televisores, um está na brinquedoteca para uso da educação infantil, um na sala de mídia, sendo utilizado somente para reuniões de pais e professores, e há um televisor com suporte de rodinhas, que é levado para a sala

de aula quando solicitado pelos professores, para os alunos assistirem filmes e documentários. Há ainda um televisor na biblioteca.

A partir do levantamento de dados quantitativos e qualitativos na escola pesquisada, iniciou-se a experimentação com os discentes do terceiro período da graduação em Pedagogia, na disciplina CMC - Ensino de Arte<sup>1</sup>, na unidade UEMG/Ibirité. A práxis iniciou-se de forma simples. Foi um espaço para compartilhar ideias e inspirar estudantes de licenciatura no aprendizado e para compartilhar conhecimentos e construção de material pedagógico utilizando as tecnologias. Aos poucos, as primeiras ideias foram surgindo e se desenvolvendo. Foram produzidos pássaros com sons, via QR Code (Figura 1).

Figura 1 – Produção dos QR Codes pelos alunos da UEMG



Fonte: A autora (2022).

Esse material resultou na experimentação de sensações visuais e sonoras (Figuras 2 e 3). A ideia da liberdade dos pássaros e da criação com tecnologia digital foi sendo expandida pelos discentes de toda a unidade acadêmica da UEMG/Ibirité. Ao findar a experimentação, foi feita uma exposição com o resultado de todo o processo artístico digital.

<sup>1</sup> O projeto foi iniciado na disciplina CMC - Ensino de Arte. O envolvimento estendeu-se para outros períodos, tendo a participação de toda a unidade acadêmica na produção da mostra artística.

Figura 2 – Resultado da exposição utilizando o QR Code



Fonte: A autora (2022).

Figura 3 – Imagem ilustrativa da ideia da liberdade dos pássaros



Fonte: A autora (2022).

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação artística experienciada no projeto do Programa Institucional de Apoio à Pesquisa (PAPq), UEMG/Ibirité, no curso de Pedagogia, é fruto das reflexões dos rastros, das memórias poéticas/digitais, do encontro do “Eu” professora, artista e pesquisadora

acadêmica. Foi pensada a partir dos caminhos percorridos na formação do sujeito que consigo carrega as bagagens sensoriais, emocionais e sociais, como parte de um despertar da consciência epistêmica. No compartilhar do poético com o mundo, a partir das experimentações com o ambiente escolar que contempla tanto a educação básica quanto o ensino superior. Para Born e Loponte (2012), na Arte contemporânea, o artista é instigado a produzir de diversas formas, onde perde o caráter individual de sua obra, dando origem a múltiplas possibilidades de espaço para a criação artística.

O objeto artístico foi uma criação individual e coletiva, tendo como inspiração diversos artistas consagrados como Adriana Varejão, Pierre Fonseca, Gustavo Rosa, Escher, Angela Moulton e Rogério Dias. O contato com as obras de arte desses artistas, as trocas dialogais epistêmicas e a práxis artística conduziram a um caminhar junto à criação, que nos remete ao conhecido/desconhecido nos contrastes imagéticos no estranhamento sonoro.

Inicialmente, foi proposto algo singelo, que aos poucos foi ganhando proporção, força e destaque. A participação dos discentes da UEMG promoveu novas ideias e conceitos para a obra. Além do mais, esta instalação artística desenvolveu-se a partir das ideias do projeto de pesquisa do Edital nº 01/2022 – PAEx/UEMG, “O ensino de Arte na contemporaneidade e o uso das tecnologias no ambiente”. O intuito foi desenvolver uma obra artística que utilizasse as tecnologias na sua criação. Ao findar a práxis artística na unidade acadêmica da UEMG, o projeto será experienciado na escola contemplada pela pesquisa.

Desse modo, a mostra artística (individual-coletiva) se realiza no conscientizar do sujeito que cria e frui os papéis interpretados socialmente, oportunizando a escolha na construção da identidade. Para Jarvis (2015), o conhecimento se faz pela transformação e é sobre isso que a mostra propõe elucidar.

## REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ana Mae. *Arte Educação Contemporânea: consonâncias internacionais*. São Paulo: Cortez, 2005.
- BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. *Abordagem triangular no ensino das Artes e cultura visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.
- CHARLOT, Bernard. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Tradução: Bruno Magne. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- CLAVERIA, Alejandro Villalobos; HERMOSILLA, Yenia Melo. *El espacio abierto: una tecnica didactica facilitadora del desarrollo de competencias generales en la formacion profesional superior*. *Avaliação - Revista da Avaliação da Educação Superior*, Campinas, v. 14, n. 3, p. 629-652, 2009.
- DOMINGUES, Diana. *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- GURCHE, Tatiana Palma; CAMARGO, Matheus Moreno dos Santos; NEUSCHARANK, Angélica; OLIVEIRA, Andréia Machado. *Arte e TIC: contribuições interdisciplinares na formação docente. 1º Colóquio internacional de Educação com Tecnologias. Aprendizagem móvel dentro e fora da escola*. *Anais Eletrônicos [...]*. Universidade Federal de Pernambuco. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, 2014.
- HERNÁNDEZ, Fernando; VENTURA, Montserrat; RODRIGUES, Jussara Haubert; HORN, Maria da Graça Souza. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. Porto Alegre: Editora Artmed, 1998.
- IBGE. *Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística*. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/>. Acesso em: 02 dez. 2022.
- LEMOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEOTE, Rosangella. *Interfaces na relação Arte e Tecnologia*. In: OLIVEIRA, Maria Rosa Duarte de; CIOTTI, Maria Neide; MRAZ, Sandra de Camargo Rosa; ACHATKIN, Vera Cecília. (orgs.). *Território das artes*. São Paulo: Ed. EDUC, 2006.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. 2. ed. Rio de Janeiro: 2010.
- MORIN, Edgar; CIURANA, Emilio Roger; MOTTA, Raúl Domingo. *Educar na era planetária: o pensamento complexo como método de aprendizagem no erro e na incerteza humana*. Tradução: Sandra Trabuco Valenzuela. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2003.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. 17. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Tradução: Eliane Lisboa. 3a ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

OWEN, Harrison. *Coffee break produtivo: usando o sucesso-sem-esforço da tecnologia do Espaço Aberto*. São Paulo: W11 Editores, 2003.

OWEN, Harrison. *Open Space Technology: a user's guide*. 3. ed. São Francisco: Berrett-Koehler Publishers, 2003.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Tecnologias contemporâneas e o ensino da arte. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). *Inquietações e mudanças no ensino de arte*. São Paulo: Cortez, 2002.

RIZZI, Maria Christina de Souza Lima. Reflexões sobre a abordagem triangular do ensino de arte. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). *Ensino da arte: memória e história*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.). *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*. Porto Alegre: UFRGS, 2002.

TOMASELLO, Michael. *Origens culturais da aquisição do conhecimento humano*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2003.