

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
Escola de Belas Artes – EBA/ UFMG  
Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes  
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias  
Contemporâneas - CEEAV

Cléia Márcia Venâncio de Souza

**O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS COMO MEDIADORAS DO PROCESSO DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS NO ENSINO MÉDIO**

Contagem

2020

Cléia Márcia Venâncio de Souza

**O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS COMO MEDIADORAS DO PROCESSO DE  
ENSINO E APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS NO ENSINO MÉDIO**

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientador(a): Melissa Etelvina Oliveira Rocha

Contagem  
2020

Souza, Cléia Márcia Venâncio de.

O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS COMO MEDIADORAS DO  
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS NO  
ENSINO MÉDIO / Cléia Márcia Venâncio de Souza – 2020.

35 f., enc.

Orientador(a): Melissa Etelvina Oliveira Rocha  
Monografia (especialização) – Universidade Federal de Minas  
Gerais, Escola de Belas Artes.

Referências: f. 34-35.

1. Artes visuais – Especialização. 2. Estudo e ensino –  
Especialização. I. Título. II. Rocha, Melissa Etelvina de Oliveira. III.  
Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes.

CDD: 707

ATA DA DEFESA DO TRABALHO FINAL DE CLÉIA MÁRCIA VENANCIO DE SOUZA  
Nº. DE REGISTRO: 2017767748

Às oito horas do dia primeiro de março de dois mil e vinte, reuniu-se no Ateliê 4, da Escola de Belas Artes – EBA/ UFMG, a Banca Examinadora, indicada pela Coordenadora do **CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE ARTES VISUAIS E TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS - CEEAV**, do Programa de Pós Graduação em Artes – PPG Artes, da Escola de Belas Artes – EBA/ UFMG, para julgar o trabalho final intitulado **“O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS COMO MEDIADORAS DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS NO ENSINO MÉDIO”**, requisito parcial para a obtenção do Grau de **ESPECIALISTA EM ENSINO DE ARTES VISUAIS**.

Abrindo a sessão, a Orientadora Melissa Etelvina Oliveira Rocha após dar a conhecer aos presentes o teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final passou à palavra à aluna, para a apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pela Banca Examinadora, com a respectiva defesa da aluna. Logo após, a Banca Examinadora reuniu-se, sem a presença da aluna e do público, para julgamento e expedição do resultado final.

A Banca Examinadora foi constituída por:

Profa. Melissa Etelvina Oliveira Rocha – Orientadora/EBA

Profa. Kleumanery Barboza – Membro Titular da Banca/CEEAV/ EBA/ UFMG

Conceito: **B** Nota: **80**

Conceito: **B** Nota: **80**

Pelas indicações a aluna foi considerada: **APROVADA**

Conceito Final: **B**

Nota: **80**

O Conceito final foi comunicado publicamente à aluna pela Banca Examinadora.

Nada mais havendo a tratar a Orientadora Profa. Melissa Etelvina Oliveira Rocha encerrou e lavrou a presente ATA, que será assinada pelo Membro da Banca Examinadora e pela Profa. Patrícia de Paula Pereira, Coordenadora do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV/ PPG Artes/ EBA/ UFMG. Belo Horizonte primeiro de março de dois mil e vinte.

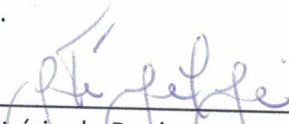


Profa. Melissa Etelvina Oliveira Rocha – Orientadora/ Doutora/ CEEAV/EBA/UFMG



Profa. Kleumanery de Melo Barboza – Orientadora/CEEAV/EBA/UFMG

**A presente monografia necessita de correções:** Sim ( **X** ) Não ( ). Caso positivo anexar folha de ressalvas.  
A Coordenação CEEAV comunica que a aluna terá até 90 (noventa) dias para apresentar a monografia corrigida.



Profa. Patrícia de Paula Pereira  
Coordenadora do Curso de Especialização em Ensino de  
Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV  
Programa de Pós Graduação em Artes – PPG Artes  
Escola de Belas Artes – EBA/ UFMG

Prof. Patrícia de Paula Pereira  
Coordenadora do Curso de Especialização em Ensino  
de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV  
Programa do Pós-Graduação em Artes - PPG Artes  
Escola de Belas Artes - EBA/UFMG

## Resumo

O ensino de arte na escola é um grande desafio, sobretudo no ensino médio, e o uso das mídias digitais é tema que vem ganhando espaço na educação brasileira. Com a ascensão das novas mídias, o processo de ensino e aprendizagem requer uma nova revisão de conceitos e um novo posicionamento dos estudos da arte integrada. Neste contexto, a presente pesquisa apresenta uma investigação cujo principal objetivo é compreender como o uso das mídias digitais pode contribuir como método educacional em artes visuais no ensino médio e identificar quais outras ferramentas que, associadas a esse recurso, podem favorecer a atuação docente. Será apresentada uma breve explanação acerca do ensino de arte no Brasil, um levantamento sobre questões importantes contidos na Base Nacional Comum Curricular para o ensino de arte no ensino médio, bem como a apresentação de experiências práticas vivenciadas pela autora e sugestão de atividades práticas mediadas pelo uso das mídias digitais. A metodologia consiste na realização de um levantamento bibliográfico, o qual propicia a consulta de várias literaturas relativas ao assunto em estudo, artigos publicados na internet e que possibilitarão a fundamentação teórica desse trabalho, associado ao relato de experiências pessoais.

Palavras-chave: Ensino médio. Mídias. Aprendizagem.

## **Abstract**

Teaching art at school is a major challenge, especially in high school, and the use of digital media is a topic that is gaining ground in Brazilian education. With the rise of new media, the teaching and learning process requires a new review of concepts and a new positioning for the studies of integrated art. In this context, the present research presents an investigation whose main objective is to understand how the use of digital media can contribute as an educational method in visual arts in high school and to identify which other tools that, associated with this resource, can favor the teaching performance. A brief explanation of art teaching in Brazil will be presented, a survey of important issues contained in the Common Curricular National Base for art education in high school, as well as the presentation of practical experiences lived by the author and the suggestion of practical activities mediated by use of digital media. The methodology consists of conducting a bibliographic survey, which allows the consultation of various literatures related to the subject under study, articles published on the internet and that will enable the theoretical foundation of this work, associated with the report of personal experiences.

*Keywords:* High school. Media. Learning.

## SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO .....</b>   | <b>08</b> |
| <b>1. A HISTÓRIA DO ENSINO DE ARTE NO BRASIL .....</b>  | <b>10</b> |
| 1.1. O Ensino de arte no Brasil: Uma sucinta explanação .....   | 11        |
| 1.2. O percurso da arte como disciplina na educação básica .....  | 13        |
| 1.3. Artes Visuais no Ensino Médio e a Base Nacional Comum Curricular.....  | 15        |
| <b>2. POSSIBILIDADES DO USO DAS MÍDIAS DIGITAIS E DESAFIOS PARA A<br/>CONSTRUÇÃO DE UMA SALA DE AULA INOVADORA .....</b>        | <b>16</b> |
| 2.1. A revolução tecnológica e o fazer docente frente aos desafios da atualidade.....   | 17        |
| 2.2. Transformando o aluno em um aliado no processo de ensino e aprendizagem ...  | 18        |
| 2.3. Construindo uma sala de aula inovadora .....   | 19        |
| <b>3. AS METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM E O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS<br/>DURANTE AS AULAS DE ARTE NO ENSINO MÉDIO .....</b> | <b>22</b> |
| 3.1. Exemplos de experiências vividas durante aulas de arte no ensino médio .....   | 23        |
| 3.2. Sugestões de aulas estratégicas com mediados por tecnologias digitais nos<br>encaminhamentos metodológicos .....           | 26        |
| 3.3. Métodos de avaliação em uma sala de aula interativa .....  | 31        |
| <b>CONCLUSÃO.....</b>   | <b>33</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>  | <b>34</b> |

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa apresenta uma investigação cujo principal objetivo é compreender como o uso das mídias digitais pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de artes visuais no ensino médio e identificar quais outros métodos que, associados a esse recurso didático, podem favorecer a atuação docente.

Por meio deste trabalho será possível obter um maior entendimento de como os professores podem utilizar os materiais disponibilizados pelas escolas para o ensino de artes visuais, especificamente no ensino médio, bem como verificar como os próprios alunos podem contribuir ativamente para a construção do conhecimento, contextualizando o processo de ensino e aprendizagem conforme a atual realidade tecnológica em que os mesmos estão inseridos.

O objeto de estudo desta pesquisa consiste em realizar uma análise de alguns referenciais teóricos que permitam nortear os docentes quanto às melhores formas de aplicar as aulas de artes visuais no o ensino médio, tendo como recurso facilitador as mídias digitais.

Os recursos que são disponibilizados aos professores como forma de mediação no desenvolvimento das aulas de artes visuais são importantíssimos, pois há situações em que somente a vivência cotidiana trará respostas aos questionamentos acerca de qual é a metodologia mais adequada para o ensino de determinados conteúdos.

O tema desta pesquisa enfatiza a possibilidade de tornar as mídias digitais em grandes aliadas durante as aulas e, outro aspecto importante que será abordado neste estudo é a atuação do educador quanto ao uso destes materiais, por meio de respostas à seguinte questão: Como o uso das mídias digitais pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem de artes visuais no ensino médio?

Será feito um breve levantamento bibliográfico de algumas publicações que relatam momentos importantes da evolução do ensino de arte no Brasil, dialogando com a legislação educacional, pois de acordo com a definição de Marconi e Lakatos, a pesquisa bibliográfica

[...] trata-se do levantamento de toda a bibliografia já publicada em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo

que foi escrito sobre determinado assunto [...] (MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 43-44).

Paralelamente à pesquisa bibliográfica será realizada uma investigação comparativa sobre os requisitos da Base Nacional Comum Curricular para o ensino de Artes no ensino médio, citações de alguns autores, bem como a exposição de relatos pessoais e sugestões de atividades práticas.

Serão fornecidas informações para a provocação social a acerca do ensino artes visuais no ensino médio, tendo como mediadores os recursos computacionais e mídias digitais, principalmente considerando que os adolescentes e jovens que cursam o ensino médio, muitas das vezes possuem um conhecimento prático tecnológico que está muito à frente do saber docente. Serão propostos questionamentos sobre a possibilidade do uso de celulares pessoais durante as aulas de artes visuais, sobre o papel do professor, do gerenciamento pedagógico e quanto a possíveis orientações para o uso consciente e seguro dos recursos computacionais.

## 1. A HISTÓRIA DO ENSINO DE ARTE NO BRASIL

Todo conhecimento é baseado em uma construção de teorias, erros e acertos, pesquisas em busca de soluções para determinados problemas e pesquisadores que vão consolidando historicamente, fundamentos sobre determinados assuntos. Em relação ao ensino de artes visuais, não é diferente. Conforme Barbosa (2003) na arte e na vida memória e história são personagens do mesmo cenário temporal, mas cada uma se veste a seu modo. A trajetória temporal, contexto político/social/religioso, os avanços tecnológicos, artistas visionários e pesquisas relacionadas às artes visuais, continuam consolidando pontos fundamentais para o ensino de artes visuais no Brasil e no mundo.

Assim como a história de nossa família é indispensável para a formação da nossa vida e personalidade, o conhecimento de características da história da arte no Brasil é fundamental para significá-la ou ressignificá-la com mais consideração na escola, em nossa vida e na vida dos alunos.

Embora a história do ensino de artes no Brasil não seja conteúdo do currículo escolar, ao professor é de extrema importância conhecer estes parâmetros para que no período em que leciona a disciplina em questão, conduza o aluno a apreciação da arte e à valorização da disciplina como conteúdo obrigatório da educação básica e, que este momento tão precioso do ensino da arte nas escolas (que muitas vezes é limitado a apenas uma aula semanal), não seja considerado um momento de descanso das demais disciplinas, mas seja visto como uma grande oportunidade de aprendizagem.

É importante outorgar ao ensino de artes visuais o seu devido valor no contexto escolar, até porque favorece a aprendizagem significativa das demais disciplinas escolares, pois a contextualização de conteúdos aplicados nas diversas disciplinas por meio da arte, tornam o processo de ensino e aprendizagem muito mais agradável.

### 1.1. O Ensino de arte no Brasil: Uma sucinta explanação

Conhecer as raízes do ensino da Arte no Brasil é fator muito importante para se valorizar a arte contemporânea face à sua progressão histórica no Brasil, não enfatizando somente o passado, mas estabelecendo uma cronologia temporal, que permita a identificação de fatores que permeiam o ensino da disciplina Arte nas escolas.

A história das artes no Brasil é anterior a chegada do colonizador. A partir dessa afirmação, entende-se que a arte não é uma construção exclusivamente europeia, até porque, no Brasil há vários sítios arqueológicos com pinturas rupestres e fósseis descobertos em seus interiores, que indicam uma cultura já existente em nosso país, conforme Proença (2002). Os índios tiveram uma profunda produção artística no Brasil, a arte rupestre e primitiva. Eles demonstravam a imensa necessidade de expressar e apresentar seus valores utilizando pinturas, ou seja, através de registros em cavernas representavam o seu dia a dia, seus hábitos e crenças religiosas.

Estes povos desenvolveram ainda técnicas de pintura corporal, arte plumária, a cerâmica e materiais de guerra, caça e pesca, entre outros.

No período em que o Brasil era colônia de Portugal os jesuítas estabeleceram o primeiro sistema de ensino formal no Brasil, priorizando a elite. Entretanto, outros grupos já se organizavam nesta época criando processos educativos relacionados ao artesanato.

A reforma educacional (1759) de Pombal (iluminismo pombalino) foi uma concentração na exploração dos aspectos educacionais não abordados pelos jesuítas. A partir desta reforma houve uma renovação metodológica que abrangia as Ciências, as Artes Manuais e a Técnica e, com a instauração deste evento, permitiu-se uma abertura para que se delineasse uma nova colocação para o ensino de Arte no Brasil.

A noção de sujeitos históricos e a valorização do conhecimento de cada um, lembrando que o conhecimento dos índios brasileiros contribuiu para o aprendizado dos portugueses, bem como com a chegada dos negros africanos e a imigração de diversos povos, trazendo uma colaboração para a diversificação do conhecimento cultural do povo brasileiro, constitui assim em vastas possibilidades artísticas que posteriormente seriam inseridas na ação formal e educativa.

Outro aporte histórico muito importante da arte é a inspiração barroca, e os registros pictóricos de viajantes estrangeiros em terras brasileiras.

E, dentre várias ramificações no âmbito da arte, por último cito a artemídia, que é uma forma aportuguesada do inglês “media arts”, que tem se generalizado nos últimos anos para definir formas de expressões artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias da indústria do entretenimento em geral, conforme relato de Machado (2007), que concorda com Casa Nova, Arbex e Barbosa (2010), que diz

[...] tivemos o surgimento de novas mídias que rompem até mesmo os limites entre artes plásticas, música, teatro, literatura, cinema, vídeo e fotografia. Uma análise da arte atual tem, necessariamente, que levar em conta essa interação e, conseqüentemente, considerar o artista como um "sujeito em permanente crise e em permanente mutação. (CASA NOVA, ARBEX, E BARBOSA , 2010, P.35).

De fato, o ensino de artes no Brasil teve forte influência espaço temporal e vem se aprimorando conforme as mudanças sociais, tecnológicas e interacionais de cada época.

A categoria de ensino de artes visuais engloba, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's (e em 2018, sendo enfatizados na Base Nacional Comum Curricular), as áreas: pintura, escultura, desenho, gravura, arquitetura, artefato e desenho, como também outras modalidades que advêm de avanços tecnológicos como a fotografia, as artes gráficas, cinema, televisão, vídeo, computação e a performance.

Neste sentido, o objetivo do ensino de artes visuais no ensino médio é construir conhecimento artístico, como comunicação e expressão, apreciação, produto cultural e histórico, relacionando materiais e técnica, sensações e sentimentos no universo criativo da arte. A educação visual deve considerar a complexidade de uma proposta educacional que leve em conta as possibilidades e os modos de os alunos transformarem seus conhecimentos em artes.

Os professores devem utilizar metodologias que instiguem os alunos a tornarem-se estudantes que ultrapassem as barreiras dos muros escolares, por meio de trabalhos mediados pelas tecnologias digitais. Na BNCC (2019, p.49) percebemos que

no Ensino Médio, os jovens intensificam o conhecimento sobre seus sentimentos, interesses, capacidades intelectuais e expressivas; ampliam e aprofundam vínculos sociais e afetivos; e refletem sobre a vida e o trabalho que gostariam de ter. Encontram-se diante de questionamentos sobre si próprios e seus projetos de vida, vivendo juventudes marcadas por contextos culturais e sociais diversos. (BRASIL, 2019, P.49)

A partir da leitura e análise destes documentos que regem a educação nacional (tanto o PCN que foi substituído pela BNCC, quanto a própria BNCC), fica evidente a necessidade de rever as formas de ensino para este público tão particular, alunos do ensino médio. Tornar atrativa e instigadora a tarefa de dar suporte teórico e prático, conduzindo o aluno relacionar obras, artistas e períodos, assim como vivenciar experiências em artes visuais, é um desafio um tanto quanto complexo para o docente, principalmente se tratando do meio tecnológico em que estes alunos estão inseridos.

## **1.2. O percurso da arte como disciplina na educação básica**

O ensino de Belas-Artes no Brasil teve início no Rio de Janeiro com a chegada de um grupo de artistas franceses em 1816.

Podemos observar a progressão do ensino ao longo tempo e que ocorreu de forma linear. Desde o ensino destinado somente às elites, passando pelo método tradicional em que o professor era considerado o detentor do saber e o aluno um mero coadjuvante que absorvia as ideias do professor, chegando ao inovador escolanovismo.

É a partir da Escola Nova, movimento de renovação do ensino, que o aluno deixa o lugar de coadjuvante para assumir o papel de protagonista no processo de ensino e aprendizagem nas escolas.

No período do Estado Novo, entre 1937 e 1945, a arte passa a ser vista como uma forma de liberação emocional. Ainda assim, observamos nesta época a perseguição política sofrida por grandes personagens do movimento de redemocratização da educação, como Helena Antipoff e Anísio Teixeira.

Com o período da Ditadura Militar (1964 – 1965) houve uma interrupção ao estímulo dos artistas, alunos e professores no sentido de expressarem-se

livremente por meio das artes (visuais e demais modalidades), pois entrou em vigor a metodologia de ensino tecnicista, um retrocesso para o ensino de artes visuais, pois esta metodologia não se preocupava com a formação crítica do aluno-cidadão, apenas atendia as necessidades políticas e ideológicas da época.

A partir da LDB nº 4024/1961 as discussões acerca do ensino obrigatório de artes nas escolas e os estudos sobre currículo da disciplina se desenvolveram com maior rapidez. Houve manifestações contra a dependência cultural e o subdesenvolvimento brasileiro e contra a cópia de modelos estrangeiros na educação. Percebe-se então que vários acontecimentos influenciaram as práticas educativas em arte. Dentre tais práticas destacamos algumas como: Semana de Arte Moderna, em 1922; bienais internacionais de arte, a partir de 1950; movimentos de cultura popular dos anos de 1960; contracultura na década de 1970; surgimento dos cursos de pós-graduação em arte nos anos de 1980 e as experiências em arte e educação em museus e centros culturais nos anos de 1980, segundo Fusari e Ferraz (2001).

Em 1971 com a LDB (Lei de Diretrizes e Base) da Educação Brasileira a Lei nº 5.692/1971, a Arte como Educação Artística passou a ser obrigatória como atividade escolar, porém passou a ser considerada como disciplina somente com a LDB Lei nº 9.394 de 1996.

A prática da leitura em Artes, conforme o PCN de Arte (1997) leva a uma interpretação mais ampla, no âmbito social, cultural e estético. Já o contextualizar remete a uma ação importante de respeito à cultura e à história de vida dos educandos.

Embora o ensino de artes nas escolas tenha se firmado como um conteúdo obrigatório após muitas lutas, em 2017 o então presidente do Brasil, Michel Temer, sancionou a reforma do ensino médio, que, segundo Campo (2020), prevê exclusões de disciplinas, abertura para profissionais sem licenciatura dar aulas e uma implementação geral do ensino integral, que foram os temas mais polêmicos. O povo brasileiro vive nos últimos anos um período em que o sistema educacional tem passado por algumas mudanças, que articulam formas de reduzir ou retirar do currículo escolar do ensino médio a obrigatoriedade de ensino de algumas disciplinas, entre elas, a oferta da disciplina artes.

### 1.3 Artes Visuais no Ensino Médio e a Base Nacional Comum Curricular

Foi proposta para o novo ensino médio a Base Nacional Comum Curricular, que de acordo com o Conselho Nacional de Educação (CNE) deverá ser implementada até 2020, a qual o governo propõe mudanças alegando ser algo benéfico para a comunidade. Entretanto, com a sanção do novo ensino médio, algumas disciplinas fundamentais para a construção do conhecimento, noção de cidadania e esclarecimento sobre direitos e deveres, como a filosofia e a sociologia passam a não fazer parte do currículo obrigatório. Outra disciplina que abre os horizontes e é uma forma de expressão libertadora que poderá ter a inclusão facultativa é a disciplina Artes.

Muito se prioriza o ensino de determinadas disciplinas e a formação técnica profissional concomitante no ensino médio (não que oponhamos a isso), mas infelizmente, ainda não se é enfatizada a importância que deveria ser dispensada ao ensino da arte, à formação de professores de artes, a valorização do artista (seja ele o pintor, o escritor, o poeta, o musicista, o dançarino, dentre as várias vertentes que a arte permite) e à iniciação do desenvolvimento do processo criativo dos alunos, que é uma qualificação muito exigida, principalmente para o mercado de trabalho.

A própria BNCC demonstra a grande importância do ensino de artes nas escolas quando define como competências específicas do ensino de artes, desde o ensino fundamental, a condução aos alunos a estabelecerem relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.

Para problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas, como estabelece a BNCC, desenvolvendo a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes, é fundamental não só que a disciplina arte seja um componente obrigatório na educação básica, bem como se faz necessário um investimento para que docentes da disciplina possam realizar uma formação continuada que lhes permita aprimorar conhecimentos para que estrategicamente elaborem suas aulas, de forma a conduzir os alunos na aquisição de tais habilidades.

## 2. POSSIBILIDADES DO USO DAS MÍDIAS DIGITAIS E DESAFIOS PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA SALA DE AULA INOVADORA

A ludicidade é um dos elementos para a aprendizagem, por este motivo, pensar em material didático-pedagógico para o ensino de artes visuais é pensar em materiais que tragam prazer para as situações e aprendizagem.

A maioria das escolas não dispõe de materiais diversificados para o ensino de artes e deve ser levado em conta que a realidade social e geográfica do docente são elementos importantes quando pretende-se criar materiais-pedagógicos para Artes Visuais. Por exemplo, se na região escolar houver materiais como argila e serragem pode se usar estes elementos como matéria prima para as criações. De acordo com Trojan e Rodríguez (2008),

Os materiais didáticos, em geral, cumprem a função básica e essencial de mediação no processo de ensino e aprendizagem, constituem-se em meio e instrumento através do qual o conhecimento é organizado, estruturado e apresentado pelo professor ao aluno. (PARCERISA ARAN, 1999 apud TROJAN e RODRÍGUEZ, 2008, p.55).

Pimentel (2015) acrescenta que talvez haja uma necessidade do surgimento de novas concepções que busquem entender o processo artístico como um elemento continuamente em construção de conhecimentos, considerando a complexidade de pensamentos e particularidade de cada aluno, pois a mesma produção proposta para vários alunos, nunca terá o mesmo resultado, pois

[...] a arte está em constante fluxo, tudo o que já foi pensado e produzido pode ser (re)visitado, possibilitando novas criações e novas formas de pensamento artístico. Pesquisar, por exemplo, uso de novos materiais tanto quanto o uso inusitado de materiais tradicionalmente utilizados faz parte desse fluxo constante de produções estéticas. (PIMENTEL, 2015, p.90)

A metodologia de ensino é considerada o caminho para se chegar aos objetivos da proposta da BNCC, que é trabalhar com uma intervenção social que contextualize o uso da tecnologia ao currículo aplicado, desenvolvendo a competência de se apropriar da cultura digital de forma crítica, significativa e ética.

## 2.1 A revolução tecnológica e o fazer docente frente aos desafios da atualidade

As concepções ou objetivos apresentados pela BNCC para o ensino de artes são: levar o aluno a pensar e refletir, provocando a experimentação e exploração de suas aptidões, ampliando o seu universo sensível e propiciando novas criações e novas formas do pensamento artístico, visto que, a artes está em constante fluxo. Cada vez mais, e de forma mais rápida, a revolução tecnológica pode ultrapassar o desenvolvimento de estratégias educativas para o ensino de artes visuais nas escolas e, como reflexo dessa revolução, a BNCC define como uma das habilidades a serem desenvolvidas no ensino médio a (EM13LGG701),

“Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos. (BRASIL, 2018. P 497)”

As aulas de artes visuais direcionadas aos alunos do ensino médio tendem a abandonar (parcialmente ou integralmente) o clássico regime das aulas expositivas, dando lugar às metodologias ativas que colocam o aluno como protagonista no processo de ensino e aprendizagem.

Tal mudança se faz necessária para acompanhar o desenvolvimento de uma sociedade aprendente. Isto não quer dizer que as metodologias clássicas para ensino de artes visuais não sejam suficientes ou se tornaram obsoletas, mas sim, que as mudanças dos contextos sociais exigem uma inovação nas metodologias de ensino de artes visuais. De acordo com Carbonell (2002, p.19), a inovação educacional refere-se à

[...] um conjunto de intervenções, decisões e processos, com certo grau de intencionalidade e sistematização, que tratam de modificar atitudes, ideias, culturas, conteúdos, modelos e práticas pedagógicas. E, por sua vez, introduzir, em uma linha renovadora, novos projetos e programas, materiais curriculares, estratégias de ensino e aprendizagem, modelos didáticos e outra forma de organizar e gerir o currículo, a escola e a dinâmica da classe. (CARBONEL, 2002. P.19)

O ensino de artes visuais no ensino médio, sobretudo na educação pública, por muitos anos tem sido limitado pela falta de recursos aplicáveis nas escolas e pela falta de capital cultural de muitos discentes. Entretanto, na atualidade a maioria dos jovens desta modalidade de ensino, com apenas um clique em seus

smartphones podem se transportar em segundos para os mais diversos ambientes (não que essa prática substitua na íntegra as experiências vividas) e apreciar as mais variadas obras de artes e acessar tutoriais para aprender, de forma autônoma, diversas técnicas de desenhos, fotografias, pinturas e artesanatos em geral.

Um dos maiores desafios do docente é lidar com o atual perfil discente. Alunos que nasceram em um ambiente totalmente tecnológico (salvo algumas exceções). O melhor a fazer é transformar este aluno em aliado no processo de ensino e aprendizagem. Oferecendo-lhe desafios para que ele usufrua de todo o conhecimento e aparato tecnológico que tem acesso.

É evidente que cada professor tem que analisar com cautela o meio social em que irá lecionar, pois entendemos perfeitamente que há regiões tão carentes em nosso país, em que os alunos não possuem acesso aos recursos computacionais e mídias digitais de informação e comunicação. À estas situações, algumas sugestões práticas que serão abordadas neste trabalho de conclusão de curso não se aplicam na totalidade, entretanto, são práticas que podem ser adaptadas para a realidade social do aluno.

## **2.2 Transformando o aluno em um aliado no processo de ensino e aprendizagem**

As concepções do ensino de arte no ensino médio permeiam o fazer docente de diversas formas, como por exemplo: proibição de regras e a exploração da livre expressão do aluno; metodologias de ensino livres de paradigmas, a concepção de construção do conhecimento com a participação ativa do aluno e o papel do professor é de incentivador e ajudador no desenvolvimento de técnicas alinhadas as aptidões dos alunos, pois para Barbosa (1991), através desta última concepção, o professor estaria se organizando, de forma que o aluno e “suas necessidades, seus interesses e seu desenvolvimento estariam sendo respeitados e, ao mesmo tempo, estaria sendo respeitada a matéria a ser aprendida, seus valores, sua estrutura e sua contribuição específica para a cultura” (BARBOSA, 1991, p. 35).

Em conformidade com Barbosa, Pimentel (2015) acrescenta ainda que talvez haja uma necessidade do surgimento de novas concepções que busquem entender o processo artístico como um elemento continuamente em construção de

conhecimentos, considerando a complexidade de pensamentos e particularidade de cada aluno, pois a mesma produção proposta para vários alunos, nunca terá o mesmo resultado.

Cada aluno é único e deve ser compreendido como tal. O método eficaz para um, nem sempre será para outro. Para compreender o perfil de cada aluno e usufruir de seu conhecimento prévio para o bom desenvolvimento da aula, o professor pode utilizar as mídias digitais, processos investigativos por meio de dinâmicas de grupo, ou até mesmo fazer uso da arte e mídia. Não só desafios instigam os alunos a aprender, mas as contextualizações do ensino por meio de ferramentas que lhe são familiares, aproximam ainda mais o aluno do professor, levando-o a apreciar a metodologia de ensino com base no método utilizado.

### **2.3 Construindo uma sala de aula inovadora**

Além da possibilidade da mediação tecnológica para o ensino de artes visuais, sobretudo no ensino médio, vale salientar que o uso de ambientes virtuais e semivirtuais contribuem para potencializar a contextualização do ensino, pois segundo Machado (2007, p.8) “a arte e mídia é algo mais que a utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, ou a simples inserção da arte em circuitos massivos como a televisão e a internet.”

As produções artísticas sempre estiveram relacionadas aos contextos sociais de época, como por exemplo, assim como os pré históricos iniciaram a produção da cerâmica (ao seu modo) por meio da observação do endurecimento das pegadas no barro, que formavam estruturas resistentes, bem como diversas outras possibilidades utilitárias e/ou artísticas criadas a partir da observação de fenômenos da natureza, os jovens da atualidade vivem um contexto altamente tecnológico, e, por que não usar essa ferramenta em prol do ensino de artes visuais?

Os grandes avanços tecnológicos, as máquinas semióticas, modos de produção, circuitos de difusão, etc., têm uma função capitalista em sua essência. Cabe ao professor mediador conduzir o aluno a um pensamento crítico no uso destes recursos de forma criativa, desviando do caráter exclusivamente comercial e industrial, mas direcionando a uma ressignificação, no sentido contrário à sua

lógica funcional. Segundo Machado (2007) um dos papéis mais importantes do artista no contexto da sociedade tecnocrática é a recusa sistemática da alienação, não se deixando escravizar por normas funcionais dos aparatos tecnológicos, mas reinventar maneiras de se apropriar das formas acessíveis de tecnologia.

Neste momento, será compartilhada uma experiência pessoal, vivida por mim durante a aplicação do plano de aula de arte conceitual, realizado em uma turma do primeiro ano do ensino médio:

Após uma apresentação do documentário “O Lixo Extraordinário” de Vik Muniz, alguns alunos apreciaram a forma de divulgação da obras que era por meio de fotografias.

As fotografias vistas no documentário foram utilizadas em dois momentos: o primeiro para captar as imagens da vivencia dos trabalhadores do Lixão de Gramacho (maior lixão da América Latina, desativado em junho de 2012) e, estas imagens posteriormente seriam projetadas em área plana, e reproduzidas pelos próprios trabalhadores utilizando vários tipos de lixos e resíduos. No segundo momento a fotografia era utilizada para registrar todo o projeto finalizado e esta seria utilizada na exposição da arte.

Percebe-se então como o uso da fotografia (ou imagens digitais, difundidas pelo chamado ciberespaço) permitiu eternizar o trabalho realizado, bem como enriqueceram a construção do documentário (ou imagens eletrônicas também difundidas pelas mídias televisivas) o que potencializou a divulgação deste modelo de arte conceitual.

Vimos a partir deste exemplo, uma forma de fazer arte na mídia e/ou com a mídia, que para Machado tal façanha é foco de controvérsias,

[...] a ideia de que se possa fazer arte nas mídias ou com as mídias é uma discussão que está longe de ser matéria de consenso. De uma forma geral, os intelectuais de formação tradicional resistem à tentação de vislumbrar um alcance estético em produtos de massa, fabricados em escala industrial. [...] Os defensores da artemídia, entretanto, costumam ser menos arrogantes e mais espertos. Eles defendem a ideia de que a demanda comercial e o contexto industrial não necessariamente inviabilizam a produção artística, a menos que identifiquemos a arte como o artesanato ou com a aura do objeto único. (MACHADO, 2007, P. 24)

É comum quando um professor pretende passar algum conteúdo audiovisual que não tenha passado pelas atuais atualizações tecnológicas que convertem artigos

analógicos para alta definição, ouvir perguntas dos alunos, como: porque a imagem está ruim? Não há algo mais atual? Porque a imagem está pixelada?

Para tornar a sala de aula interativa, o professor necessita buscar conteúdos confiáveis e atuais, e, conforme o perfil discente, permitir o uso de ferramentas como grupos de Whatsapp (sugiro que sejam estabelecidas regras claras e que o grupo eleja um administrador que deverá fazer a mediação entre o grupo e o professor), Google class (para disponibilização de materiais de consulta para os alunos) instagram para postagem de tarefas específicas por meio de hashtag's predefinidas para cada grupo, via skype, etc.

Em uma sala de aula interativa, é importante formular um contrato constando orientações educacionais, regras de uso, cuidados necessários para o uso de tais ferramentas e termo de compromisso assinado por alunos e/ou responsáveis, em conformidade com a BNCC (2017) que esclarece que:

O mundo digital envolve as aprendizagens relativas às formas de processar, transmitir e distribuir a informação de maneira segura e confiável em diferentes artefatos digitais – tanto físicos (computadores, celulares, tablets etc.) como virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados, entre outros) –, compreendendo a importância contemporânea de codificar, armazenar e proteger a informação. (BRASIL, 2019, p.473)

Não podemos deixar de salientar a necessidade também de orientar cada educando quanto ao uso responsável, seguro e confiável dos recursos tecnológicos, respeitando os termos éticos e de privacidade e quanto a divulgação e uso de imagens.

Não menos importante que a atuação docente em uma sala de aula interativa é a responsabilidade social (sobretudo em escolas públicas) de que o investimento em educação por parte dos governantes, seja direcionado a fornecer maquinários para a composição de laboratórios de informática, bem como a disponibilização de acesso à internet e disponibilização de curso para atender principalmente àquelas camadas de alunos que são leigos em assuntos relacionados ao uso dos recursos computacionais e mídias digitais.

### 3. AS METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM E O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS DURANTE AS AULAS DE ARTE NO ENSINO MÉDIO

Quando sugerimos por meio desta pesquisa a possibilidade de associar as mídias digitais com outras ferramentas para o ensino de arte no ensino médio, não podemos deixar de salientar o importante papel docente que é uma figura indispensável e presença fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

As metodologias ativas de aprendizagem englobam um método ativo, dialético, crítico e criticista, sugerindo modificações no conteúdo programático (conforme o perfil discente) e o uso de técnicas como a de redução e a codificação, segundo Freire (2018).

As aulas de arte no ensino médio, na grade curricular é uma das disciplinas que ocupa o menor percentual da carga horária total do curso, conforme podemos observar na tabela abaixo:

#### Percentual da carga horária dedicada a cada disciplina no Ensino Médio (Média Brasil)

|            |        | Linguagens |      |      |    |     | MAT | C. Natureza |     |     | C. Humanas |     |     |     |       |
|------------|--------|------------|------|------|----|-----|-----|-------------|-----|-----|------------|-----|-----|-----|-------|
| Modalidade | Ano    | LP         | LEOb | LEOp | EF | ART | MAT | FIS         | QUI | BIO | HIS        | GEO | FIL | SOC | Total |
| Diurno     | 1º ano | 15%        | 7%   | 4%   | 7% | 5%  | 14% | 8%          | 8%  | 8%  | 8%         | 8%  | 5%  | 5%  | 100%  |
|            | 2º ano | 15%        | 7%   | 4%   | 7% | 4%  | 13% | 8%          | 8%  | 8%  | 8%         | 8%  | 5%  | 5%  | 100%  |
|            | 3º ano | 15%        | 6%   | 4%   | 7% | 4%  | 14% | 9%          | 8%  | 8%  | 8%         | 8%  | 5%  | 5%  | 100%  |
|            |        | LP         | LEOb | LEOp | EF | ART | MAT | FIS         | QUI | BIO | HIS        | GEO | FIL | SOC | Total |
| Noturno    | 1º ano | 15%        | 6%   | 4%   | 6% | 5%  | 14% | 8%          | 8%  | 9%  | 8%         | 9%  | 5%  | 5%  | 100%  |
|            | 2º ano | 15%        | 6%   | 4%   | 5% | 4%  | 13% | 8%          | 9%  | 8%  | 8%         | 8%  | 5%  | 5%  | 100%  |
|            | 3º ano | 15%        | 6%   | 4%   | 5% | 4%  | 14% | 9%          | 9%  | 9%  | 8%         | 8%  | 5%  | 5%  | 100%  |
|            |        | LP         | LEOb | LEOp | EF | ART | MAT | FIS         | QUI | BIO | HIS        | GEO | FIL | SOC | Total |
| EJA        | 1º ano | 16%        | 6%   | 3%   | 5% | 5%  | 14% | 8%          | 7%  | 8%  | 9%         | 8%  | 6%  | 5%  | 100%  |
|            | 2º ano | 15%        | 6%   | 2%   | 4% | 5%  | 15% | 9%          | 8%  | 9%  | 8%         | 9%  | 5%  | 5%  | 100%  |
|            | 3º ano | 15%        | 6%   | 3%   | 5% | 3%  | 14% | 9%          | 10% | 10% | 7%         | 8%  | 4%  | 5%  | 100%  |

**Siglas:** LP- Língua Portuguesa, **LEOb** – Língua Estrangeira Obrigatória, **LEOp** – Língua Estrangeira Optativa, **EF** – Educação Física, **ART** – Arte, **MAT** – Matemática, **FIS** – Física, **QUI** – Química, **BIO** – Biologia, **HIS** – História, **GEO** – Geografia, **FIL** – Filosofia, **SOC** – Sociologia.

**Figura 1** – Fonte: Ensino Médio: Distribuição dos Tempos por Áreas e componentes curriculares (2016).

Os percentuais da tabela acima deixam evidente que a disciplina arte ocupa uma carga horária mínima em comparação com as demais disciplinas.

Sendo assim, não podemos subestimar os alunos quando ao chegarmos em sala de aula, o mesmo fizer o seguinte questionamento: “Professor(a), vai passar matéria no quadro?” O tempo da aula já é tão escasso que o fato de passar matéria no quadro em uma aula, para explicar o conteúdo na próxima aula seria o correspondente a 50% da aula mensal.

Remir o tempo e aproveitar cada momento em sala de aula com uma roda de conversa, um debate, uma videoaula, uma aula extraclasse, uma entrevista, um “quiz” e/ou uma competição de perguntas e respostas sobre arte certamente tornariam as aulas mais dinâmicas e aumentaria a interação entre os alunos.

### **3.1. Exemplos de experiências vividas durante aulas de arte no ensino médio**

Contar a própria história não é uma tarefa fácil, entretanto é uma forma de expressar não só a transcrição de acontecimentos, mas de expor fatos repletos de emoções e sentimentos. Segundo Palhares (2018),

O ato de narrar uma experiência vivida traz a possibilidade de revivê-la em sua potência estética e de transformação da realidade, transformando uma experiência do passado em algo que também se realiza no tempo presente, e, abre alternativas para a construção de sentidos futuros. Viver uma experiência e depois narrá-la oferece uma oportunidade de se debruçar sobre o vivido e fazer dele matéria para se compreender, refletir e questionar a própria existência. (PALHARES, 2018, p.122).

Em minha primeira aula como professora de arte no ensino médio, uma das primeiras perguntas que me deparei foi: “Professora, na sua aula podemos usar fone de ouvido?”, e, como uma das normas da escola era a proibição do uso de fone, eu retornei a pergunta aos alunos e, eles mesmos responderam que era proibido. Embora a proibição fosse uma regra da escola, muitos não obedeciam. Durante uma tarefa prática de criação de um cenário para um molde impresso de escultura egípcia, autorizei naquele momento o uso de fone (como um teste), pois alguns alunos diziam conseguirem concentrar-se melhor quando ouviam música. A nova regra era: Somente em momentos autorizados e nas minhas aulas abriria esta exceção (claro que com consentimento da equipe pedagógica). Quando a turma começou a desconcentrar e conversar, informei que extinguiria a nova regra.

Neste momento os próprios alunos começaram a criticar seus colegas que estavam atrapalhando e foi possível mantê-los usando o fone.

Percebi como o uso do celular é uma constante durante as aulas e que, ao mesmo tempo em que o uso do fone gerava certa concentração para alguns, para outros aumentava a distração e a perda de tempo procurando a sintonia musical que queriam ouvir.

Decidi então proibir novamente o uso do fone, afinal, era apenas um teste. Para dar este comunicado, iniciei uma roda de conversa e discutimos o assunto e de forma pacífica, decidimos em comum acordo por vetar o uso do fone.

Quando compartilho esta experiência, quero demonstrar o quanto o processo de ensino e aprendizagem é beneficiado quando os alunos são ouvidos e fazem parte ativamente da tomada de decisão em sala de aula.

Durante a especialização no ensino em artes visuais e tecnologias contemporâneas na UFMG, uma das tarefas propostas foi sair da sala de aula, fazer um registro fotográfico e compartilhar em uma *hashtag* sugerida pelo professor, para que posteriormente fosse desenvolvida uma espécie de E-book com as imagens enviadas pelos alunos.

Fiz uma releitura desta tarefa com os alunos do ensino médio e a participação efetiva de todos foi fantástica.

Outra tarefa interessante e que teve uma ótima repercussão entre os alunos foi a produção de um autorretrato. Após uma apresentação de slides com a exibição de diversos autorretratos de artistas famosos, autorizei o uso de celular para que cada aluno escolhesse uma foto que o representasse em uma de suas redes sociais. Pedi que encaminhassem as fotos para o administrador do grupo de *whatsapp* da turma (quem não tinha internet naquele momento, ficou de enviar em casa) para que ele me encaminhasse as fotos para que eu pudesse solicitar a impressão na escola.

Na aula seguinte imprimi as fotos, entreguei um carbono para cada aluno e expliquei sobre a técnica de monotipia. Pedi a cada aluno que fizessem representações únicas do próprio autorretrato, utilizando a cópia da foto e papel carbono.

Primeiramente fiz um modelo e aproveitei para contextualizar conteúdos ensinados anteriormente sobre obras de Romero Britto.

Seguem alguns resultados obtidos:



Figura 2 – Autorretrato realizado pela professora, exemplificando a tarefa a ser feita. Pintura a lápis de cor sobre traçado de carbono. 210mmX297mm. Fonte: Registros da autora.



Figura 3 – Autorretrato realizado por aluno. Pintura a lápis de cor sobre traçado de carbono. 210mmX297mm. Fonte: Registros da autora.



Figura 4 – Autorretrato realizado por aluno. Pintura a lápis de cor sobre traçado de carbono. 210mmX297mm. Fonte: Registros da autora.

E por último, não poderia deixar de citar a realização de uma atividade sobre vanguardas europeias, aplicada para alunos do terceiro ano do ensino médio. Foi realizado um trabalho em grupo, após uma aula expositiva e cada grupo de alunos ficou responsável por pesquisar conteúdos com tópicos predefinidos e aplicar a aula sobre cada vanguarda, intermediando um debate caso houvesse questionamentos.

O uso da internet foi fundamental para o desenvolvimento desta tarefa.

### **3.2. Sugestões de aulas estratégicas com mediados por tecnologias digitais nos encaminhamentos metodológicos**

Ao falar sobre metodologias ativas associadas ao uso de mídias digitais e ao ensino híbrido não podemos deixar de salientar que quando o aluno desenvolve tarefas extraclases e se apropria do conteúdo fora do ambiente escolar, deixando para o momento da aula a discussão, a problematização e a contextualização enriquecem muito o desenvolvimento da aula.

Camargo e Daros (2018) alegam que as metodologias ativas de aprendizagem sobressaem o ensino tradicional, como podemos ver na pirâmide de aprendizagem a seguir:

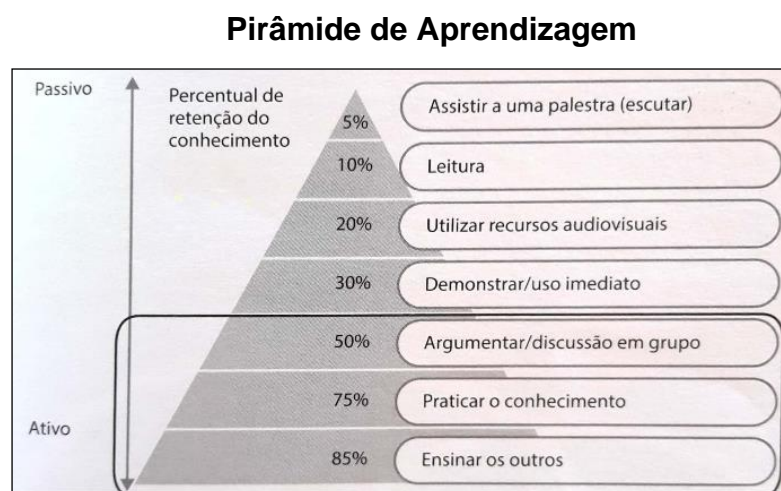


Figura 5. Pirâmide de aprendizagem. Fonte: Camargo e Daros (2018, p.17)

Os autores Daros e Camargo (2018) sugerem como estratégia de ensino o uso de aplicativos como, por exemplo: Pixton, Comic Life e SlickFlick (para a criação de histórias em quadrinhos), Scribe Press, UTellStory, Meograph, StoryKit, Storyboard e SonicPics (para desenvolvimento de histórias, considerando que alguns permitem a utilização de fotos e imagens), Pippet Pals HD (para criar apresentações com animação e áudio) e VoiceThread e Hands que são aplicativos de uso colaborativo.

Estas são algumas sugestões, mas há um vasto leque de opções no Google play (serviço de distribuição digital de aplicativos)

Abaixo seguem algumas estratégias pedagógicas, descritas por Daros e Camargos (2018), com alterações realizadas pela autora deste trabalho, pois foram adaptadas para o desenvolvimento dos planos de aula de arte no ensino médio.

**Contrato de aprendizagem:** Deve ser elaborado pelo professor, constando as regras básicas, direitos e deveres dos alunos. Esta ferramenta permite a distribuição de tarefas e a sensibilização dos alunos acerca do seu papel no

processo de aprendizagem. Uma cópia deve ser assinada por todos os alunos e um exemplar deve ser entregue para o aluno consultar, sempre que precisar.

Esta estratégia ajuda a criar empatia entre aluno e professor, pois segundo Camargo e Daros (2018),

O contrato de aprendizagem funciona com uma atividade simbólica em que o aluno e professor responsabilizam-se pelo processo de ensino e aprendizagem. É um acordo entre as partes, com a finalidade de resguardar e pactuar um conjunto de regras, direitos e obrigações, de ambas as partes, que se estabelece no início do ano ou semestre letivo. Os valores da instituição devem estar presentes neste contrato simbólico. (CAMARGO E DAROS, 2018, P.21).

O encaminhamento metodológico para a entrega do contrato de aprendizagem pode ser com a iniciação de um debate, promovendo com os alunos uma discussão sobre a importância de termos um planejamento para atingir nossos objetivos, bem como fatores que devem ser considerados para a tomada de decisão. Pode-se utilizar uma situação problema, e/ou formar grupos, pedir que estudem alguma manchete que seja enfoque atual da mídia televisiva e posteriormente fazer a problematização do caso. A partir desta contextualização, ler com os alunos o contrato e reformular com eles o que deve ser modificado, acrescentado e ou retirado.

Após ter definido com clareza os termos do contrato, o documento deve ser assinado por todos e uma cópia digital deve ser enviada para o representante da turma, que estará incumbido de encaminhar para todos os demais alunos.

**Aplicabilidade de um conceito por representação visual com envolvimento de estudo de caso ou unidade de aprendizagem:** Na educação haverá momentos destinados ao estudo teórico e outros ao ensino prático (prático no sentido de exploração de experiências vividas, contextualização e/ou a criação propriamente dita). Segundo Pimenta (2004, p.43)

O papel das teorias é iluminar e oferecer instrumentos e esquemas para análise e investigação que permitam questionar as práticas institucionalizadas e as ações dos sujeitos e, ao mesmo tempo, colocar elas próprias em questionamento, uma vez que as teorias são explicações sempre provisórias da realidade.

Podemos citar como exemplos de aplicabilidade prática: a realização da exposição de elementos artísticos criados pelos alunos, o desenvolvimento de um teatro e/ ou uma performance, a reconstrução da pintura de determinados locais autorizados, dentro e/ou fora da escola, entre outras possibilidades.

No encaminhamento metodológico, principalmente no que envolve questões financeiras, sobretudo na educação pública, são levantados vários s empecilhos para a realização de diversas tarefas. Este é o momento de provocar os alunos para que desenvolvam habilidades para solucionar problemas, seja pedindo doações ou criando estratégias para arrecadar fundos para adquirir o material necessário para realizar as tarefas propostas. A divulgação digital é uma possibilidade de provocação social que pode contribuir para a arrecadação de aparatos ou recursos para o desenvolvimento de tarefas que demandam materiais não disponibilizados pela escola.

**Árvore de problemas:** Esta atividade propõe situações problemas, as quais os alunos deverão identificar as causas e efeitos, bem como sugerir formas de resolução. A sugestão inicial é que seja apresentado um vídeo ou curta metragem, como por exemplo: “Dúdú e o lápis cor da pele” ou Marina Abramovic em “Esta artista deixou que a usassem com objeto por 6 horas. O que fizeram com ela no final...”, ou algo que problematize arte e sociedade.

Caso a escola não possua recurso áudio visual, pode-se deixar como tarefa de casa assistir ao vídeo escolhido para o desenvolvimento da árvore de problemas. No encaminhamento metodológico, o professor dever formar grupos, definir com os alunos o problema central, que será o tronco da árvore (que pode ser desenhado no quando, em uma folha de Kraft, flip chart e/ou projetar a imagem no quadro e construir a figura a partir das conclusões dos grupos).

Para esta tarefa, utilizaremos o *Brainswriting*, que conforme definição de Camargo e Daros é

Uma estratégia que consiste em realizar o debate e discussão de ideias sobre determinado tema, assunto, desafio ou problema. O objetivo é promover o protagonismo individual e coletivo do aluno, fazendo-o posicionar e lançar suas ideias e possíveis soluções ao grupo. (CAMARGO E DAROS, 2018, P.39).

Cada grupo deve relacionar as causas do problema, que representarão a raiz e as consequências, que simbolizará a copa da árvore. Após coletar estes dados e

a árvore estiver pronta, deve-se fazer uma roda de conversa para discutir a tarefa e sugerirem soluções para o problema central apresentado.

**Ensino híbrido, isto é, combinação do uso da tecnologia digital com as interações presenciais:** Um dos avanços mais interessantes para o ensino híbrido é concentrar no ambiente virtual toda a informação básica que os alunos precisam ter acesso e deixar para a sala de aula as atividades mais criativas e supervisionadas, segundo Bacich, Tanzi Neto e Trevisani (2015).

Este é modelo chamado de Sala de aula invertida, pois o aluno se apropria da teoria por meio do estudo on-line e em casa e as discussões e resolução de atividades são desenvolvidas em sala de aula.

Através do ensino híbrido, os alunos desenvolvem capacidades diversas as quais destacamos: a apropriação da cultura digital, trabalho em equipe e resolução de problemas.

Uma sugestão interessante é despertar e/ou usufruir do perfil competitivo dos alunos desenvolvendo gincanas, como por exemplo, separar a sala em grupos e cada grupo deverá formular em várias perguntas e respostas, por meio de pesquisas on line e/ou consulta ao conteúdo discutido em aulas anteriores e até mesmo baseado na leitura de e-books que podem ser acessados por meio do Google play Livros.

Durante a aula, um grupo fará perguntas para o outro grupo e vence a competição o grupo que tiver mais acertos.

Todas as sugestões de estratégias de aulas apresentadas neste documento, são apenas uma forma de orientar o professor quanto ao desenvolvimento criativo das aulas. É claro que, pensando nas barreiras para um fazer docente de qualidade, encontram-se muitas, mas vale pensar que, neste curto período em que estamos lecionando artes, temos que fazê-lo com maestria, desenvolvendo uma empatia com os alunos e um ambiente colaborativo para que todos sejam favorecidos.

### 3.3. Métodos de avaliação em uma sala de aula interativa

O processo de avaliação em uma sala de aula interativa deve ir além da avaliação tão somente somativa, que pontua apenas por meio de avaliações impressas e respondidas por múltiplas escolhas, como ocorre habitualmente, não permitindo a regulação da aprendizagem uma vez que medida numericamente.

Quando provocamos o aluno a ser um pensador crítico e a, por seu interesse pessoal, buscar sanar suas dúvidas e curiosidades, temos que valorizar todo o processo de construção do conhecimento por meio de uma avaliação formativa, isto é, que analisa o envolvimento em todas as etapas do processo.

Quando vemos as provocações de Rubem Alves, no documentário “Rubem Alves - A escola ideal – O papel do professor” em que ele propõe um novo tipo de professor, que não ensine nenhuma disciplina em específico e nem tenha o objetivo de ensinar coisas, “*porque as coisas estão na internet, nos livros e por todos os lugares*”. Rubem Alves sugere que o professor ideal é aquele que tenha um objetivo de criar alegria de pensar.

As estratégias sugeridas anteriormente neste trabalho, que são aplicáveis e adaptáveis, são exemplos de provocação discente ao pensamento crítico. Mas como avaliar?

Temos que considerar o fato de que a turma nem sempre precisa que todos os alunos caminhem no mesmo ritmo. Seria até mesmo irônico querer que em uma sala com 40 alunos todos desenvolvam as mesmas habilidades simultaneamente.

Estudantes da mesma idade não têm as mesmas necessidades, possuem relações diferentes com o professor e/ou tecnologias digitais e nem sempre aprendem ao mesmo jeito e ao mesmo tempo. (BACICH, TEANZI NETO, TREVISANI, 2015, P.34).

Considerando essa premissa, cada aluno deve ser avaliado individualmente durante cada etapa do processo de ensino e aprendizagem. Uma boa alternativa é a autoavaliação em que os alunos avaliarão seu desempenho. Tal prática auxilia o aluno a desenvolver a autocrítica e se posicionar quanto aos seus pontos negativos e positivos.

Por meio de diálogo individual e coletivo o professor pode obter feedbacks sobre as áreas que os alunos ainda encontram dificuldade e, a partir destas informações

promoverem ações para corrigir tais deficiências, por meio desta avaliação diagnóstica.

A avaliação bimestral realizada para a disciplina arte, na maioria das escolas, é realizada por conceitos, entretanto alguns professores fazem a avaliação somativa para depois converter para conceito.

Seria interessante que os professores e/ou gestão pedagógica elaborasse um documento, contendo as habilidades a serem desenvolvidas durante o bimestre letivo, determinadas pela BNCC, e pontuar conforme o nível alcançado em cada habilidade.

Aproveitar também para desenvolver conteúdos interdisciplinares e promover recompensas e avaliações individuais e coletivas.

A avaliação deve ocorrer antes, durante e depois do processo de ensino e aprendizagem. Durante o processo, na chamada avaliação formativa, de acordo com o Currículo de Referência de Minas Gerais (2018), professor e estudante são agentes efetivos do processo educativo em seus vários aspectos: factual (referente aos fatos aprendidos), conceitual (referente aos conceitos construídos), comportamental (referente à transformação que fatos e conceitos podem acarretar no comportamento do estudante) e atitudinal (referente à mudança de atitudes na vida do estudante)

As percepções dos alunos em relação às metodologias do educador contribuem para o próprio educador inovar seus planejamentos de aula, de forma mais assertiva e atrativa, motivando os alunos na participação das aulas. Por este motivo é de suma importância a avaliação formativa, pois não só o professor identifica o progresso do aluno, como autoavalia a própria ação docente por meio de feedbacks dos alunos.

Avaliar não é uma tarefa fácil, mas quando a avaliação é realizada com responsabilidade, ciência e participação efetiva dos alunos, o processo se torna mais leve e os alunos assumem a responsabilidade por seus conceitos, sejam eles bons ou não.

## CONCLUSÃO

A realização desta pesquisa deu-se ao fato de as tecnologias digitais da informação e comunicação serem tão presentes na vida de alguns alunos do ensino médio, que tal fato constitui em um grande desafio para contextualizar o ensino e tornar as mídias digitais em aliadas no processo de ensino e aprendizagem de artes visuais.

Embora existam pontos positivos e negativos é extremamente necessário planejar ações que possibilitem ao professor fazer uso dos recursos computacionais de forma produtiva e assertiva, e que haja um investimento, sobretudo em escolas públicas, para oferecer aos alunos ferramentas de trabalho, como laboratórios de informática, maquinários modernos e adequados, bem como a disponibilização do acesso coletivo à internet (para uso exclusivamente didático e escolar).

Tornar o aluno (com seu conhecimento prévio) um aliado durante as aulas de arte integrada é uma excelente estratégia docente, que, além de favorecer o desenvolvimento das aulas, permite que ele seja um protagonista e sujeito ativo para a aprendizagem significativa.

Por meio dos apontamentos de alguns métodos de ensino de artes que usufruem das habilidades e do atual contexto social em que o discente está inserido, percebemos que faz-se necessária uma mediação docente altamente eficaz e capaz de adaptar e remoldar as metodologias de ensino.

Concluimos que ao utilizar as mídias digitais como mediação pedagógica e uma adequada avaliação individual e coletiva, o ensino de artes no ensino médio mesmo com a carga horária reduzida (se comparada a de outras disciplinas), pode ser um mecanismo de transformação dos indivíduos em sujeitos ativos no processo de ensino e aprendizagem de artes e comprometidos com o exercício da cidadania, de forma crítica e consciente.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Rubem. Rubem Alves - A Escola Ideal - o papel do professor. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=qjyNv42g2XU>. Acesso 03 fev 2020.
- BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.
- BARBOSA, Ana. Mae. A imagem no ensino da arte. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- \_\_\_\_\_. Ensino da Arte: Memória e História. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- \_\_\_\_\_. Proposta ou Abordagem Triangular. In: \_\_\_\_\_ (Org) A imagem do ensino de arte: 1980 e novos tempos. 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, 193 MEC/CONSED/UNDIME, 2019. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 20 jan 2020.
- CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. A Sala de Aula Inovadora: Estratégias Inovadoras para fomentar o aprendizado ativo / Fausto Camargo, Thuinie Daros. Porto Alegre: Penso, 2018.
- CAMPOS, Lorraine Vilela. Novo Ensino Médio: entenda a reforma; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao/novo-ensino-medio-entenda-reforma.htm>. Acesso em 03 de março de 2020.
- CARBONELL, J. A aventura de inovar: a mudança na escola. Tradução Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- CASA NOVA, Vera. ARBEX, Márcia. BARBOSA, Márcio Venício. Interartes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao>. Acesso 29 jan 2020.
- CURRÍCULO REFERÊNCIA DE MINAS GERAIS. Disponível em [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos\\_estados/documento\\_curricular\\_mg.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos_estados/documento_curricular_mg.pdf). Acesso 06 fev 2020.
- ENSINO MÉDIO NO BRASIL DISTRIBUIÇÃO DOS TEMPOS POR ÁREAS E COMPONENTES CURRICULARES. Disponível em [https://www.institutounibanco.org.br/wp-content/uploads/2013/07/Pesquisa\\_Tempos\\_Ensino\\_Medio\\_2016.pdf](https://www.institutounibanco.org.br/wp-content/uploads/2013/07/Pesquisa_Tempos_Ensino_Medio_2016.pdf). Acesso em 29 jan 2020.

FREIRE, Paulo. Educação e Mudança/ Paulo Freire; prefácio Moacir Gadotti; Tradução de Lílian Lopes Martin. 39ªEd. Rio de Janeiro/ São Paulo. Paz e Terra: 2018.

FUSARI, M. F. R.; FERRAZ, M .H. C. T. Arte na Educação Escolar. São Paulo: Cortez, 2001.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

PALHARES, Juliana Mendonça. Por que cantam os passarinhos? In: Revista Digital do LAV, vol.11, n.2, mai./ago. 2018, p.121-134. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/32517/pdf>>. Acesso em: 28/10/2018.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf> acesso em 23 jan 2020.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M.S.L. Estágio e Docência. São Paulo: Cortez Editora, 2004.

PIMENTEL, L. G. (2015). Processos artísticos como metodologia de pesquisa. OuvirOUver, 11(1), 88-98. Disponível em <https://doi.org/10.14393/OUV16-v11n1a2015-5>. Acesso 14 fev 2020.

PROENÇA, Graça. História da Arte. 16ªed. / 8ªimp. São Paulo: Ática: 2002.

TROJAN, Rose Meri; RODRÍGUEZ, Jesús Rodríguez. Os PCN's e os materiais didáticos para o ensino da arte: o que propõem? Florianópolis/SC: Revista Linhas, V.9, nº1, jan-jun de 2008. Disponível em [www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/download/1397/1194](http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/download/1397/1194)>. Acesso em 24 jan 2020.