

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Programa de Pós-graduação em Artes
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas

Andréia Donizete dos Reis Nascimento

DESAFIOS DO ENSINO DE ARTES UTILIZANDO A TECNOLOGIA

Belo Horizonte

2023

Andréia Donizete dos Reis Nascimento

DESAFIOS DO ENSINO DE ARTES UTILIZANDO A TECNOLOGIA

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 da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientador(a): Pro. Me. Diego Ted Rodrigues Boguea

Belo Horizonte

2023

Ficha catalográfica
(Biblioteca Prof. Marcello de Vasconcellos Coelho - EBA- UFMG)

707 Nascimento, Andréia, 1980-
N244d Desafios do ensino de artes utilizando a tecnologia [recurso eletrônico] / 2023
Andréia Donizete dos Reis Nascimento. – 2023.
1 recurso online.

Orientador: Diego Ted Rodrigues Bogea.

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 da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas. Inclui bibliografia.

Bogéa, D. T. R. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

1. Arte – Estudo e ensino. 2. Arte e tecnologia. 3. Arte e educação. I.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS



FOLHA DE APROVAÇÃO

NOME: **ANDREIA DONIZETE DOS REIS NASCIMENTO**, Nº. DE REGISTRO: **2021695470**.

TRABALHO FINAL: **“ENSINO DE ARTES E O USO DO EDITOR DE DESENHOS MICROSOFT PAINT”**.

Trabalho de Conclusão da Especialização apresentada ao 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, 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.

APROVADO em 11 de julho de 2023, pela Banca Examinadora constituída pelos Membros:

Prof. Me. Diego Ted Rodrigues Boguea (Orientador/ CEEAV/ PPG Artes/ EBA/ UFMG)

Profa. Dra. Luana Carla Martins Campos Akinruli (Membro da Banca Examinadora/ CEEAV/ PPG Artes/ EBA/ UFMG)



Documento assinado eletronicamente por **Luana Carla Martins Campos Akinruli, Usuário Externo**, em 10/08/2023, às 19:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Diego Ted Rodrigues Boga, Usuário Externo**, em 11/08/2023, às 15:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

25/08/2023, 18:09

SEI/UFMG - 2539524 - Folha de Aprovação



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2539524** e o código CRC **51FBE3DC**.

Referência: Processo nº 23072.243749/2023-04

SEI nº 2539524

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo compreender como os recursos tecnológicos auxiliam no ensino de Artes. No estudo em questão foi apontado o uso do programa *Paint* para realização releitura de obras de artes após uma visita ao museu virtual através de atividades interdisciplinares. Ensinar Artes utilizando tecnologia torna as aulas mais dinâmicas, estimulando os alunos através da curiosidade e criatividade. As ferramentas digitais favorecem uma educação inovadora tornando o processo de ensino aprendizagem mais flexível, integrado, dinâmico. Os recursos tecnológicos ajudam e facilitam o professor no seu trabalho, mas para isso é necessário que ele desenvolva habilidades, compreenda o que ele deseja ensinar, o que se espera, qual o resultado obterá. Tudo deverá ser pensado, elaborado, planejado de acordo com o ritmo e o desenvolvimento de seus alunos, neste caso, alunos. Realizar visita virtual ao museu com os alunos é um momento único de interação, socialização, exploração, desenvolvimento e aprendizagem. A visita ao museu pode ser atrelada a disciplina de História, Geografia com Artes. Durante o passeio ao museu virtual os alunos podem fotografar uma obra de arte de acordo com o objetivo da disciplina e depois realizar uma releitura utilizando o programa *Paint* trabalhando desta maneira Artes com uso de recursos tecnológicos. Para desenvolver este artigo foram realizadas pesquisas bibliográficas em livros, artigos, reportagens.

Palavras-chave: ensino de artes; atividades interdisciplinares; *Paint*; recursos tecnológicos.

ABSTRACT

The present work aims to understand how technological resources help in teaching Arts. The study in question highlighted the use of the Paint program to reread works of art after a visit to the virtual museum through interdisciplinary activities. Teaching Arts using technology makes classes more dynamic, stimulating students through curiosity and creativity. Digital tools favor innovative education, making the teaching-learning process more flexible, integrated and dynamic. Technological resources help and facilitate the teacher in his work, but to do so he needs to develop skills, understand what he wants to teach, what is expected, and what result he will obtain. Everything must be thought out, elaborated, planned according to the pace and development of your students, in this case, students. Carrying out a virtual visit to the museum with students is a unique moment of interaction, socialization, exploration, development and learning. The visit to the museum can be linked to the subjects of History, Geography with Arts. During the trip to the virtual museum, students can photograph a work of art in accordance with the objective of the subject and then carry out a reinterpretation using the Paint program, working in this way. Arts using technological resources. To develop this article, bibliographical research was carried out in books, articles and reports.

Keywords: arts teaching; interdisciplinary activities; Paint; technological resources.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. ARTES.....	8
2.1 Artes visuais.....	9
2.2 Dança	9
2.3 Teatro	9
2.4 Música	10
3. ABORDAGEM PEDAGÓGICA DO ENSINO DE ARTES VISUAIS	10
4. O ENSINO DAS ARTES VISUAIS E O USO DA TECNOLOGIA	12
5. CONCLUSÃO.....	18
REFERÊNCIAS	19

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, grande parte das escolas está sendo informatizada conforme pesquisa realizada em 2022 pela Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL) no Painel Conectividade das Escolas apontou 6,8% das escolas não dispunham de acesso a internet e 33,2% não possuíam laboratórios de informática. (ANATEL, 2022)

O computador, a internet e outros dispositivos tecnológicos, como celular e câmera digital já fazem parte do cotidiano da maioria dos alunos. No entanto, diante dessa realidade, as tecnologias de informação e comunicação parecem distantes do processo educacional no ensino de arte.

A arte tecnológica, bem como as tecnologias digitais era rara dentro do conteúdo educacional, mas devido a Pandemia de Covid de 2020 as escolas tiveram que se readaptar e usar a tecnologia foi a solução mais utilizada para que os alunos tivessem acesso aos conteúdos educacionais. Até então, o uso das tecnologias digitais eram usadas nas aulas de arte apenas como ferramentas de pesquisa para o desenvolvimento de determinado conteúdo.

O presente trabalho tem como objetivo compreender como os recursos tecnológicos podem favorecer o ensino de Artes. Neste estudo, o uso do computador para visitas virtuais ao museu e a releitura de obras de artes utilizando o programa Paint traz a idéia de inovação, novidade, possibilidades de mudanças no contexto escolar.

O uso de recursos pedagógicos tecnológicos na disciplina de Artes pode transformar a prática docente despertando a criatividade, favorecendo práticas, atitudes, modos de pensamentos e valores que buscam despertar o interesse do aluno.

2. ARTES

O significado etimológico da palavra “artes” sendo *ars* em latim refere-se a habilidade ou conhecimento técnico, conforme explica Alfredo Bosi (2010, p 13):

A palavra latina *ars*, matriz do português *arte*, está na raiz do verbo articular, que denota a ação de fazer junturas entre as partes de um todo. Porque eram operações estruturantes, podiam receber o mesmo nome de arte não só as atividades que visavam comover a alma (a música, a poesia, o teatro), mas também os ofícios de artesanato, cerâmica, tecelagem e ourivesaria que aliavam o útil ao belo. (BOSI, 2010, p 13-14)

O conceito de arte está relacionado ao ato de fazer ou transformar algo por meio de algum tipo de trabalho podendo ser tanto intelectual ou manual. De um lado mais abrangente arte é criação.

Com o passar dos tempos, o significado de artes foi se modificando, ampliando desde

a “separação religiosa e humanística até a idéia de construção do objeto artístico, em detrimento de um dom natural” (PORTO, 2014, p. 03)

As funções da arte são de elevar o espírito, educar moralmente, despertar a espiritualidade, engajar socialmente, permitir a expressão e a comunicação, transformar a realidade e o conhecimento como explica Ferraz. (2009, p 17):

A sua função é sempre comover o homem total, permitir o “eu” identificar-se com a vida dos outros, apropriar-se daquilo que ele não é e que, não obstante, é capaz de ser. A arte é necessária a fim de que o homem possa conhecer e transformar o mundo. Mas é igualmente necessária em virtude da magia que lhe é inerente (FERRAZ, 2009, p 17-18)

Há muitas formas de arte nos dias de hoje como teatro, dança, circo, ópera, música, cinema, vídeo, internet, fotografia, artes plásticas, escultura, design, artes gráficas, arquitetura, literatura, entre outras.

Com a instauração da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/1996, a nomenclatura passou para ensino da arte e de acordo com o artigo 26, parágrafo 2º “O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos”.

Aprender como são constituídas as diferentes formas de expressão artística e de que maneira apresentá-las aos alunos, para que eles possam fazer, criar, apreciar a arte, é um desafio que merece ser enfrentado. Os benefícios, seguramente, atingirão a todos: escola, professores, alunos e sociedade. (PORTO, 2014)

A partir de 1990 o ensino de Arte é hoje obrigatório e encontra-se agrupado em:

2.1 Artes visuais

Nas artes visuais os alunos devem ser incentivados a aprender e criar devendo ser estimuladas na sua percepção, imaginação, sensibilidade.

2.2 Dança

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais na área da dança o essencial é que o aluno compreenda o funcionamento do corpo e aprendam como usá-lo para se expressar com autonomia, responsabilidade, sensibilidade. (PORTO, 2014)

2.3 Teatro

Na área teatral oferece desenvolvimento pessoal, global e uma apuração crítica de conteúdos sociais e culturais.

2.4 Música

No campo da música os estudos são focados em composições, improvisações, interpretações com base em materiais sonoros, instrumentos culturais e de épocas distintas para que o aluno possa realizar um trabalho amplo e profundo. (PORTO, 2014)

2.5 Artes integradas

Em 2017, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) inseriu Artes Integradas que proporciona aos alunos experiências reais e significativas possibilitando inovação e melhoria no processo do ensino-aprendizagem dentro das escolas.

3. ABORDAGEM PEDAGÓGICA DO ENSINO DE ARTES VISUAIS

O ensino de artes nas escolas tem missão de guiar o aluno pelo caminho do aprendizado que permeia através de fatos históricos, culturais estabelecendo respostas significativas sobre a vida e nosso papel no mundo. São parâmetros facilitadores que estimulam a inteligência lógica e emocional dos alunos, incentivando-os a terem novos olhares, mas para isto é necessário preparar o aluno com uma base de conhecimento seguro como nos explica Porto (2014, p 60)

Criatividade e artes são processos inteligentes: tanto o produzir quanto o apreciar são comportamentos que requerem operações complexas de análise, comparações, reconhecimento de cores, texturas, sons, movimentos, tonalidades de vozes e percepções muito sutis e variadas que exigem noções de espacialidade, sonoridade e domínio corporal, entre outras. (PORTO, 2014, p 60)

A partir do momento em que o aluno reconhece o meio em que está inserido social e culturalmente, ele se torna um ser crítico permitindo que reflita sobre a realidade. Daí a importância de conduzir o processo de ensino e aprendizagem de modo amplo, gradual e integral aproximando sempre da realidade do aluno permitindo recriar, repensar, elaborar novos questionamentos e adicionar novos significados às coisas e também desenvolver a arte. (PORTO, 2014)

A BNCC (2018) em relação à disciplina de Artes aborda seis dimensões do conhecimento sendo: criação, crítica, fruição, estesia, expressão e reflexão.

A criação é um modo de expressar sentimentos, idéias, desejos, representações podendo ser uma produção artística, individual ou coletiva. (BRASIL, 2018)

A crítica visa o estudo e a pesquisa de várias experiências e manifestações artísticas, permitindo articular e formar pensamentos próprios em relação aos aspectos estéticos, políticos, históricos, sociais, econômicos e culturais. (BRASIL, 2018)

A estesia é uma forma de conhecer a si mesmo, o outro e o mundo. Traz o corpo e as emoções como protagonista da experiência com a Arte. (BRASIL, 2018)

Expressão relaciona-se com a exteriorização subjetivas por meio de procedimentos artísticos, individual e coletivo. (BRASIL, 2018)

Fruição oportunizar práticas artísticas e culturais de diversas épocas, lugares e grupos sociais gerando satisfação, prazer. (BRASIL, 2018)

Reflexão diz respeito ao processo de construir uma posição sobre processos criativos, artísticos e culturais. (BRASIL, 2018)

As informações pertinentes e enriquecedoras do estudo de artes podem conectar os temas transversais e com interdisciplinaridade entre a prática na forma de arte e os conceitos que a envolvem.

O professor deve trabalhar com propriedade, de modo responsável e envolvente para que os alunos sejam estimulados e criem idéias sobre o mundo que os cerca, compreendam as diferentes linguagens artísticas como construção cultural, social de modo significativo.

a. O processo de ensino

O processo de ensino de Artes deve possuir uma proposta pedagógica bem estruturada, transformando a sala de aula em um poderoso espaço de criação transformando os alunos a buscar soluções pra problemas diversos, formular novas hipóteses. O professor possui um papel fundamental como mediador, autoridade, como orientador fazendo com que os limites entre aquilo que o aluno sabe, as sugestões dos colegas, suas intervenções, as pesquisas realizadas, as histórias dos familiares contribuam para a criação.

Para propor atividades com a disciplina de Artes é necessário aguçar, explorar a imaginação, a criatividade dos alunos. É necessário afastar os modelos padronizados, estereotipados, prontos que empobrecem o conhecimento e a capacidade de criação, imaginação dos alunos.

Ao fazer e perceber a arte como autonomia e criticidade, ao desenvolvimento do senso estético e à interação dos indivíduos no ambiente social/ tecnológico/ cultural, preparando-os para um mundo em transformação e para serem sujeitos no processo histórico. (FERRAZ e FUSARI, 2009. p. 57).

A educação tem que fazer a diferença, preparar os alunos a desenvolver suas potencialidades como percepção, imaginação, crítica despertando diversidade cultural como

Ferraz esclarece:

Despertar o interesse em crianças e jovens por suas possibilidades interativas e imaginativas são importantes para o seu desenvolvimento pessoal escolar, pois reforçam a autonomia, auxiliam a compreensão de textos (verbal e não verbal) e permitem a leitura crítica desses meios culturais (FERRAZ, 2009, p 72)

Quando o professor oferece uma proposta aos alunos, eles interpretam aquilo que é pedido e procura corresponder à expectativa. O papel do professor é fundamental. Ele é o parceiro mais preparado para opinar, para orientar e interferir na atividade proposta. A interferência do professor deve ser de incentivador de práticas de investigação, instigar e estimular o aluno a refletir sobre a atividade proposta, provocando a construção do conhecimento.

Durante a elaboração da atividade, os alunos solicitam ajuda do professor, pedem opiniões aos colegas, revelam suas intenções. Deste modo, o professor deve questionar as idéias, sugerir leituras, pesquisas, apontar caminhos garantindo que o conhecimento vá se aprofundando. As questões devem ser desafiadoras e adequadas à faixa etária dos alunos e ao nível de conhecimento de cada um.

4. O ENSINO DAS ARTES VISUAIS E O USO DA TECNOLOGIA

Vivemos em um mundo cercado por imagens, viver nos espaços urbanos é deparar-se com múltiplos estímulos visuais. No entanto, os apelos visuais não se limitam a fronteiras geográficas. O uso como da televisão, internet fazem circular imagens em tempo real em diversos lugares, distantes, pertos de forma impactante, simultânea. Esta explosão de imagens influencia na compreensão que se tem sobre o cotidiano e contribuem para formular novas idéias sobre lugares, culturas, acontecimentos.

Kátia Helena Pereira no seu livro “Como usar artes visuais na sala de aula”, escrito em 2010, explica que o acesso de tantas imagens influencia a interpretação do espaço, tempo, cultura:

Nosso dia a dia está povoado de imagens da mídia, formas de propaganda, folhetos explicativos, fotografias, imagens da internet, jornais, enfim, há um número muito grande de formas visuais. Todas essas formas correspondem a maneiras diferentes de interpretar o mundo. São maneiras de se integrar ao tempo e ao espaço. As imagens postas em jogo no cotidiano instauram a necessidade de interpretação, isso porque são formas criadas a partir de certa cultura, dentro de uma ideologia, ou seja, não são neutras. (PEREIRA,2010, p 8)

A visualidade de tantos espaços trazidos pela ferramenta digital traz um leque de imagens, cores, culturas, maneiras de pensar de uma civilização. As cores e formas escolhidas

pra uma determinada imagem se relacionam com a cultura que lhe atribui sentido, isto é, a criação da imagem corresponde a uma tradição. Ao criar certa imagem está reiterando uma maneira de pensar.

No contexto educativo, as propostas para o trabalho com artes visuais devem incorporar diferentes linguagens. Através do desenho, da música, de pinturas, modelando, desenhando pode-se refletir o que se pensa e sente. Por meio da arte, os alunos transformam a realidade, tentando entender e trabalhar seus próprios conflitos, criando sua identidade através de uma imagem, uma escultura. O professor de Artes possibilita ao aluno dar forma a uma determinada idéia.

Conforme Katia Helena Pereira (2010) trabalhar a visualidade na sala de aula pode causar “sensações de conforto ou desconforto, alegria ou tristeza, medo, saudade, agonia, paixão” (PEREIRA, 2010, p 82)

Através da arte os alunos podem transformar e enxergar diversas possibilidades utilizando material ou combinações de materiais como a argila que se transforma em bonecos, tinta que juntas formam outras tonalidades, caixas, latas, garrafas que transformam em carrinhos, aviões, foguetes, papéis que se dobram e viram objetos, flores, animais. Utilizar a arte é ser criativo, é enxergar além.

O ideal é que o aluno sinta-se à vontade e seja estimulado a experimentar novos materiais, descobrir novas formas. É necessário, que os alunos sintam-se acolhidos respeitados no ambiente escolar e que possa se expressar sem medo, pois cada ser é único e tem sua forma de expressar. Mas como inserir a tecnologia neste processo de ensino aprendizagem de artes?

a. Desafios do ensino de Artes utilizando a tecnologia

As tecnologias favorecem uma educação inovadora tornando o processo de ensino aprendizagem mais flexível, integrado, dinâmico. Os recursos tecnológicos ajudam e facilitam o professor no seu trabalho, mas para isso é necessário que ele desenvolva habilidades, compreenda o que ele deseja ensinar, o que se espera, qual o resultado obterá. Tudo deverá ser pensado, elaborado, planejado de acordo com o ritmo e o desenvolvimento de seus alunos, neste caso, alunos. As tecnologias podem auxiliar o professor em atividades de construção, facilitando a pesquisa, interação, permitindo expor formas, objetos, ângulos. (MORAN, 2013 a)

O professor deve desenvolver atividades pedagógicas de acordo com o potencial de cada aluno, dentro de suas possibilidades e limitações. Para que a escola utilize os meios tecnológicos é necessária capacitação contínua dos docentes, funcionários e alunos, assim poderão encontrar poderão encontrar conexão entre o conhecimento e as ferramentas disponíveis que podem

utilizar no processo de ensino-aprendizagem. (MORAN, 2013 a)

Na parte pedagógica da disciplina de artes, a tecnologia oferece espaços e atividades que contribui com a proposta pedagógica como fotografias, celulares, computadores, impressões coloridas ou em preto e branco; programas de computadores (softwares) de criação gráfica como Adobe; equipamentos de multimídias; passeios virtuais a museus.

Para utilizar os recursos pedagógicos tecnológicos nas aulas de Artes, o currículo escolar deve estar ligado ao cotidiano da vida dos alunos, sintonizados com as expectativas de cada aluno atendendo ao planejamento educacional. A escola tem que se adaptar ao aluno e não o contrário.

Almeida *apud* Ferreira (2015, p 45) esclarece que:

Para incorporar as TIC na escola é preciso ousar, vencer desafios, articular saberes, tecer continuamente a rede, criando e desatando novos nós conceituais que se inter-relacionam com a integração de diferentes tecnologias, com a linguagem hipermídia, teorias educacionais, aprendizagem do aluno, prático do educador e a construção da mudança em sua prática, na escola e na sociedade. (ALMEIDA *apud* FERREIRA, 2015, p 45)

“Na maioria das vezes, esses profissionais do ensino estão mais preocupados em usar as tecnologias que tem a sua disposição para passar o conteúdo, sem se preocupar com o aluno, aquele que precisa aprender.” (KENSKI, 2015, p 56)

A princípio é necessário conhecer sobre os fatos históricos artísticos, estéticos e sua influência no desenvolvimento das sociedades. Através destes questionamentos, como foi produzido, o momento, as formas para que o processo seja gradativo e prazeroso, mas deve ser correspondente a idade dos alunos para atinja os objetivos do aprendizado.

A falta de adequação do conteúdo pedagógico aos propósitos de ensino é mais um fator que torna ineficaz a tecnologia no ensino. Não adianta ter uma televisão digital sem ter uma antena ou receptor de canais ou uma televisão com canais, mas sem ter um planejamento curricular do conteúdo televisivo.

b. Utilizando o editor de desenhos *Microsoft Paint* na aula de Artes

O *Paint* é um editor de gráfico que permite editar, desenhar imagens em diversos formatos. É um programa fácil de usar, assemelha-se a uma prancheta de desenhos com diversas ferramentas à mão.

Os acessórios do programa *Paint* permite que o usuário crie diversos tipos de ilustrações, com formatos livres, cores variados, com diversos efeitos, tamanhos. Na figura 1 nota-se que o usuário poderá utilizar diversas ferramentas, tamanhos diversificados para criar seu desenho.

Figura 1 - Tela inicial do PAINT



Fonte: paint tutorial

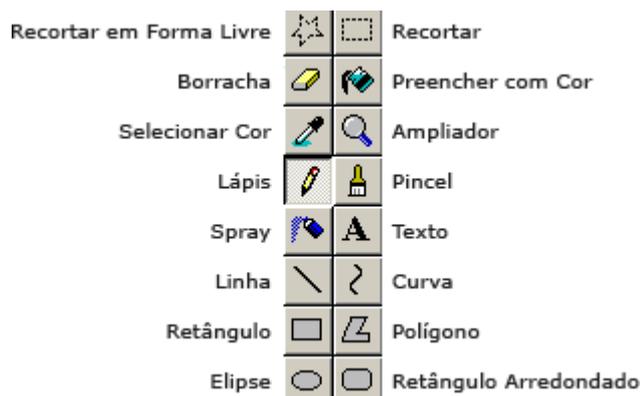
Disponível em

http://www.ufrgs.br/niee/livrosdigitais/livroazul/tutoriais/Paint/tutorial_paint_pdf/paint_tutorial.pdf

Acesso: 02 maio 2023

Na Figura 2 aparecem as diversas ferramentas que podem ser utilizadas para desenhar, colar, formatar uma imagem. Esta caixa de ferramentas está localizada na Janela Principal e contém diversos recursos disponíveis, para usá-las é necessário clicar sobre ela e arrastar o mouse até a área do desenho.

Figura 2 - Barra de ferramentas do PAINT



Fonte: paint tutorial

Disponível em:

http://www.ufrgs.br/niee/livrosdigitais/livroazul/tutoriais/Paint/tutorial_paint_pdf/paint_tutorial.pdf Acesso: 02 maio 2023

A professora do ensino de Artes poderá utilizar os eixos da BNCC (expressão, fruição, reflexão, criação e a crítica) em atividades que envolvam a interdisciplinaridade com outras disciplinas oportunizando ao aluno uma forma de vivenciar, exteriorizar suas criações, emoções, criatividade, reflexão sobre diversos contextos.

Realizar um passeio ao museu de modo virtual oportunizando ao aluno sensibilizar-se

com as diversas obras históricas, costumes, lugares é uma experiência que pode gerar prazer e estranhamento, despertando o lado crítico, o conhecimento, habilidade para analisar e interpretar manifestações artísticas.

Durante o passeio no museu virtual é possível tirar fotografias virtuais de obras de artes e através destes registros fotográficos, os alunos poderão iniciar outra atividade conectando a disciplina de Artes, informática, história, geografia, matemática.

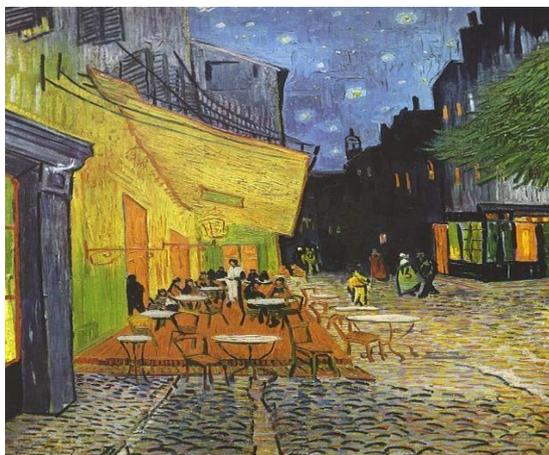
Ao utilizar os registros fotográficos da visita ao museu virtual, a professora poderá solicitar que os alunos utilizem o *Paint* para fazer uma releitura da obra de arte. Para que o aluno adquira mais conhecimento sobre a fotografia que irá reproduzir é essencial conhecer a história daquela imagem.

Nesta fase de pesquisa e apreciação das obras de arte os alunos irão interagir com a professora compartilhando idéias, opiniões, críticas, conhecimentos.

A fruição é a apreciação, leitura da imagem, reflexão, contemplação visual da imagem de modo particular, único, é reinterpretar, recriar.

No artigo “Um editor de desenhos como ferramenta de ensino de história da arte”, a professora Andrea Faria Andrade (2007) pediu aos seus alunos a releitura do Terraço do Café no *Place Du Fórum* de 1888 de *Vicent Van Gogh*:

Figura 3: Terraço do Café à Noite - Obra de Van Gogh (1888).



Fonte: nossahistoria.net

Disponível em: <https://nossahistoria.net/terrace-do-cafe-a-noite/> Acesso: 02 maio 2023

Figura 4 - Releitura feita por um aluno, da obra de Van Gogh.



Fonte: exata UFPR

Disponível em: http://www.exatas.ufpr.br/portal/docs_degraf/artigos_graphica/UMEDITOR.pdf

Acesso: 02 maio 2023

Figura 5 - Releitura feita por um aluno, da obra de Van Gogh.



Fonte: Exata UFPR

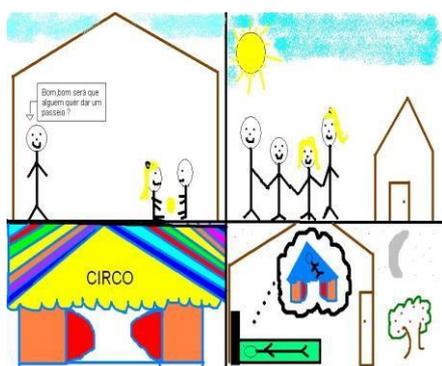
Disponível em:

http://www.exatas.ufpr.br/portal/docs_degraf/artigos_graphica/UMEDITOR.pdf

Acesso: 02 maio 2023

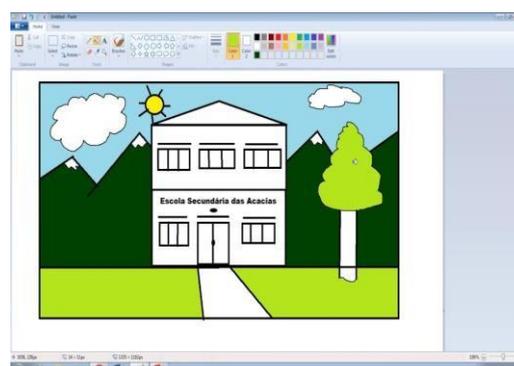
Há diversas atividades pedagógicas que pode ser desenvolvida utilizando as ferramentas do Paint como a releitura de histórias em formato de quadrinhos, obras de artes recriadas, imagens diversificadas enfim há muitas possibilidades de uso do programa Paint na disciplina de Artes que favorecerão e aguçarão os alunos de modo satisfatório e prazeroso. Cita-se alguns:

Figura 6 – Releituras feita por um aluno



Fonte: Exata UFPR

Figura 7 – Releituras feita por um aluno



Fonte: Exata UFPR

Disponível em: http://www.exatas.ufpr.br/portal/docs_degraf/artigos_graphica/UMEDITOR.pdf
Acesso: 02 maio 2023

Figura 7: Releituras do Grito



Fonte: Rede ICM

Disponível em: <https://www.redeicm.org.br/madrebarbara/releituras-de-o-grito-arte-turmas-81-e-82/> Acesso: 02 maio 2023

A tecnologia é essencial a educação, mas a falta de conhecimento, a inadequação da tecnologia ao conteúdo pedagógico a ser ensinado tornaram muitos projetos ineficazes. Os professores devem ser orientados para o melhor uso pedagógico da tecnologia, aperfeiçoamento dos recursos e os métodos que podem ser explorados. Ficar lendo, passando slides, passar vídeos torna aulas cansativas e não desperta o interesse do aluno. (MORAN, 2013 a)

5. CONCLUSÃO

Os professores envolvidos em educação podem enriquecer o aprendizado em sala de aula através de interdisciplinaridade que coloca a arte em contato com os demais campos de conhecimento.

É fundamental reconhecer o ensino de Artes como modo de expressão, observação da natureza e do ser humano e até mesmo como agente transformador, capaz de incutir crítica e promover a inclusão social. A arte aguça a sensibilidade, desperta a percepção, estimula a imaginação e a inovação, oferecendo a reflexão sobre ela mesma e o mundo.

Ler uma imagem significa compreender suas cores, formas, texturas, portanto, o ensino da arte na escola influencia na construção do olhar de aluno para que desenvolva sua percepção para variadas imagens, conexões, ligações e construir um conhecimento fundamentado nessas relações.

O presente trabalho demonstrou que os recursos pedagógicos com auxílio tecnológico quando bem utilizadas são ferramentas pedagógicas valorosas no ensino pedagógico.

Ao inserir a tecnologia ao ensino de Artes utilizando a interdisciplinaridade com outras disciplinas resultou num bom aproveitamento no processo de aprendizagem. Nesta pesquisa, o uso do programa *Paint* para realizar uma releitura de uma obra de artes exposta du-

rante a visita ao museu virtual torna-se prazeroso, desperta o interesse dos alunos, a interação, o conhecimento. Os meios tecnológicos são instrumentos eficazes no processo de ensino desde que a equipe diretiva e pedagógica saiba utilizar os meios que possuem dentro de um planejamento pedagógico bem estruturado.

Conclui-se, portanto, os recursos pedagógicos devem ser usados para superar o senso comum pedagógico e para efetivar uma pedagogia condizente com as necessidades de um ensino contextualizado num tempo e num espaço de ser, viver, interagir e criar.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Andrea Faria. MOSCATO, Maria Ângela. **Editor de desenhos como ferramenta de ensino da história da arte.** Disponível em: http://www.exatas.ufpr.br/portal/docs_degraf/artigos_graphica/UMEDITOR.pdf Acesso: 02 maio 2023

BOSIO, Alfredo *apud* NASCIMENTO, Caroline de Almeida. **Reflexões sobre Artes.** 2010. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8150/tde-10092015-183343/publico/2015_CarolineDeAlmeidaNascimento_VCorr.pdf Acesso: 01 ja. 2023

BRASIL, Agência Nacional de Telecomunicações. **ANATEL.** Disponível em: <https://www.gov.br/anatel/pt-br/assuntos/noticias/em-2022-brasil-registrou-9-5-mil-escolas-sem-aceso-a-internet>. Acesso: 09 abr. 2023

BRASIL, **Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional do Brasil** nº 9394 de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm Acesso: 05 abr. 2023

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018. FERRAZ, Maria Heloisa C. de T.; FUSARI, Maria F. de Resende. **Metodologia do ensino da arte: fundamentos e preposições.** São Paulo: Cortez, 2009. Acesso: 02 maio 2023

FERREIRA, Andréa Tereza Brito. ROSA, Ester Calland de Sousa. **O fazer cotidiano na salade aula.** A organização do trabalho pedagógico no ensino da língua materna. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012 Acesso: 02 maio 2023

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologia.** O novo ritmo da informação (livro eletrônico). Campinas, SP: Papyrus, 2015 Acesso: 09 abr. 2023

MORAN, José Manuel. **Novos desafios e como chegar lá.** Campinas, SP: Papyrus, 2013ª Acesso: 05 abr. 2023

MORAN , José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas, SP: Papyrus, 2015b

PEREIRA, Kátia Helena. **Como usar artes visuais na sala de aula.** São Paulo, 2010 Acesso: 02 maio 2023

PORTO, Humberta Gomes Machado. **Arte e Educação.** São Paulo, Pearson Education do Brasil, 2014. Acesso: 05 abr. 2023