

The background of the entire page is a collage of grayscale images. It includes several portraits of people, some of whom appear to be students or educators in a classroom setting, and several famous works of art, including the Mona Lisa and The Thinker. The collage is arranged in a grid-like pattern, with some images being larger than others.

UF *m* G

ESCOLA DE BELAS ARTES

Belo Horizonte
2018

**ARTE E
TECNOLOGIA:**
COMO AS TECNOLOGIAS
DIGITAIS PODEM AUXILIAR
O ARTE-EDUCADOR

Patrícia Gomes Alves de Souza

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Patrícia Gomes Alves de Souza

ARTE E TECNOLOGIA:
COMO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS PODEM AUXILIAR O ARTE-EDUCADOR

Belo Horizonte
2018

Patrícia Gomes Alves de Souza

ARTE E TECNOLOGIA:
COMO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS PODEM AUXILIAR O ARTE-EDUCADOR

Artigo apresentado ao Curso de Mestrado Profissional da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Ensino de Artes.

Orientador: Professor Doutor Evandro José Lemos da Cunha

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG

2018

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

Souza, Patrícia Gomes Alves de, 1960-
Arte e tecnologia [manuscrito] : como as tecnologias digitais podem
auxiliar o arte-educador / Patrícia Gomes Alves de Souza – 2018.
40 p. : il.

Orientador: Evandro José Lemos da Cunha.
Dissertação em formato de artigo.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes.

1. Ensino automatizado por computador – Teses. 2. Arte – Estudo e
ensino – Teses. I. Cunha, Evandro, 1950- II. Universidade Federal de
Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD 707

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Mestrado Profissional em Artes

FOLHA DE APROVAÇÃO

**ARTE E TECNOLOGIA:
COMO AS TECNOLOGIAS DIGITAIS PODEM AUXILIAR O ARTE-EDUCADOR**

PATRÍCIA GOMES ALVES DE SOUZA

Trabalho de Conclusão submetido à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Mestrado Profissional em Artes – PROF-ARTES da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, em rede nacional, como requisito para obtenção do grau de Mestra em ARTES, área de concentração ENSINO DE ARTES.

Aprovado em 27 de agosto de 2018, pela banca constituída pelos membros:


Prof. Dr. Evandro José Lemos da Cunha
UFMG


Prof. Dr. Mauricio Silva Gino
UFMG


Profa. Dra. Jussara Vitoria de Freitas do Espirito Santo
UFMG

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ser extremamente paciente e piedoso comigo...

Ao meu filho, que foi companheiro em todas as horas...

Ao Professor Doutor Evandro José Lemos da Cunha, orientador, braço amigo de todas as etapas deste trabalho.

A minha família, pela confiança e motivação.

Aos amigos e colegas, pela força e pela vibração em relação a essa jornada.

Aos professores e colegas de Curso, pois juntos trilhamos uma etapa importante de nossas vidas.

A todos que, com boa intenção, colaboraram para a realização e finalização deste trabalho.

“A tarefa magna do educador é ajudar o educando a conhecer a si mesmo e a capacitar-se para participar na construção de um mundo melhor”.

(Gustavo Alberto Corrêa Pinto)

RESUMO

A inserção das tecnologias digitais no processo educacional é uma realidade que reflete a forma como a cibercultura e as novas ferramentas tecnológicas têm se inserido, cada vez mais, na realidade das crianças e jovens, interferindo em seus processos de aprendizado e de desenvolvimento social. Mais do que se inserir como ferramenta, a presença das tecnologias no ambiente escolar é uma forma de acompanhar as mudanças e despertar o interesse dos alunos nas disciplinas oferecidas, contribuindo profundamente, principalmente, como a arte-educação, que desperta a capacidade e interesse dos alunos em expressar seus sentimentos e visões de mundo. Assim, o presente trabalho se desenvolve com o objetivo de estabelecer, de maneira mais clara, as formas como as tecnologias digitais podem ser úteis e benéficas como ferramenta de auxílio ao arte-educador em sala de aula, buscando na literatura especializada conceitos e teorias que suportam esta vertente de ensino e permitam sua melhor compreensão.

Palavras-chave: Educação. Arte-Educação. Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

The insertion of digital technologies into the educational process is a reality that reflects the way in which cyberculture and new technological tools have increasingly been inserted into the reality of children and young people, interfering in their learning and social development processes. More than inserting itself as a tool, the presence of the technologies in the school environment is a way of following the changes and arousing the students' interest in the offered disciplines, contributing, mainly, as art-education, that awakens the capacity and interest of the express their feelings and world views. Thus, the present work develops with the objective of establishing, in a clearer way, the ways in which digital technologies can be useful and beneficial as a tool to aid the art-educator in the classroom, searching in specialized literature concepts and theories that support this teaching strand and allow its better understanding.

Keywords: Education. Art-Education. Digital Technologies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Autorretrato com a orelha cortada. Vincent Van Gogh. Óleo sobre tela, 60x49, jan. 1889.....	26
Figura 2 -	Alunos do 3º ano. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (13/08/2016).....	27
Figura 3 -	Alunos do 3º ano. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (13/08/2016).....	27
Figura 4 -	A morte de Marat. Jacques-Louis David. 1,62 x 1,28 m. Lona e tinta a óleo. Oldmasters Museum (desde 1893).....	29
Figura 5 -	Justiça Assassinada. Matheus de Moura Alves, <i>design</i> gráfico. 324 x 396.....	29
Figura 6 -	Aluna do 2º ano. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (18/09/2015).....	30
Figura 7 -	Monalisa, Leonardo da Vinci. 77 x 53 cm. Museu do Louvre (desde 1797), tinta a óleo em 1503 (período: renascimento).....	30
Figura 8 -	Aluno do 2º ano. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (18/09/2015).....	31
Figura 9 -	O Pensador, esculturas de bronze. Auguste Rodin. Museu Rodin (período: realismo).....	31
Figura 10 -	Aluna do 2º ano. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (18/09/2015).....	32
Figura 11 -	Moça com o Brinco de Pérola (1665). Johannes Vermeer, período: século de Ouro dos Países Baixos. 44 x 39 cm. Tinta a óleo. Mauritshuis.....	32
Figura 12 -	Alunos do 3º ano A. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (16/05/2014).....	33
Figura 13 -	Alunos do 3ºano B. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (16/05/2014).....	33
Figura 14 -	Alunos do 3ºano B. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (16/05/2014).....	34
Figura 15 -	Turma do 3ºano B. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (16/08/2016).....	35
Figura 16 -	Turma do 3ºano B. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (16/08/2016).....	35
Figura 17 -	Turma do 3ºano B. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (16/08/2016).....	35

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1 AS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA: POSSIBILIDADES E DESAFIOS.....	10
2 A APROPRIAÇÃO DA TECNOLOGIA DA PRODUÇÃO CRIATIVA E NO ENSINO DA ARTE.....	12
3 O ARTE-EDUCADOR E A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: UMA PRÁTICA CONCRETA	19
3.1 A MOTIVAÇÃO E O CONTEXTO DA PRÁTICA.....	19
3.2 EXPERIÊNCIAS NA SALA DE AULA COM A UTILIZAÇÃO DE IMAGENS CAPTADAS PELOS ALUNOS ATRAVÉS DO CELULAR.....	22
3.2.1 Proposição artístico pedagógica: autorretrato	25
3.2.2 Proposição artístico pedagógica: releituras	27
3.2.3 Proposição artístico pedagógica: edição de imagens fotografadas	32
3.2.4 Proposição artístico pedagógica: colagem de acetatos coloridos em tecido – edição de imagem	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	37
GLOSSÁRIO	40

INTRODUÇÃO

O surgimento das inovações tecnológicas vem estabelecendo uma nova cultura nas diversas organizações que, de forma gradual, cada vez mais utilizam esses recursos. Nesse sentido, a escola, entendida como o lugar de desenvolvimento de processos de ensino-aprendizagem, acaba adotando alguns recursos, ainda que básicos, para auxiliar, apoiar e incentivar tal processo.

Diante do exposto, entende-se que cada vez mais a formação do educador é interpelada e colocada em evidência quando esse educador decide explorar todos os benefícios dos recursos digitais no espaço escolar. Nessa atitude de formador, o educador sempre estará atento à exploração dessas tecnologias, a fim de que ela se dê de forma autônoma, crítica e produtiva em todos os níveis de ensino. Professores e escola têm uma grande responsabilidade na utilização e consumo das informações e de tecnologias, pois a profusão de dados e informações requer capacitação técnica aliada à criticidade de conteúdo.

Essa intensificação da presença digital no cotidiano de crianças e adolescentes interfere na forma como suas relações sociais se desenvolvem, incluindo cada vez mais seus processos de aprendizagem em uma mentalidade voltada para a diversidade das linguagens midiáticas na escola. Certo é que se problematiza a relação dessas crianças e jovens com as novas tecnologias, uma vez que elas podem tanto ser usadas como forma de entretenimento bem como serem usadas na produção de novos conhecimentos.

A aproximação entre alunos e tecnologias digitais, computadores, softwares educacionais, aplicativos, tablets, videoconferências, pressupõe adaptação e alfabetização digital da parte do educando e do educador nos processos pedagógicos. Essa adaptação deve levar à compreensão de que esses recursos podem auxiliar em uma educação emancipadora, proativa, em favor da inclusão digital.

Neste artigo, pensando muito especificamente no espaço da arte-educação, que se fundamenta em processos de expressão de sentimentos e conhecimento de mundo, essa proximidade com a tecnologia vem se mostrando necessária e eficaz, uma vez que produz e amplia conhecimentos em projetos condizentes com a realidade imediata do aluno.

A apropriação dessas tecnologias no processo ensino-aprendizagem tem que fazer sentido para o professor e para o aluno, porque ainda que muitos desses recursos sejam autoexplicativos, a voz do professor não pode ser apagada nesse processo. O professor, na função também de mediador, deve ensinar e auxiliar os alunos na busca de informações, na troca de experiências e na exploração dos dados disponibilizados nos diferentes suportes midiáticos.

Sendo assim, diante de tantas informações, torna-se essencial pensar na formação continuada dos professores e refletir os avanços e retrocessos bem como os desafios e possibilidades, no que diz respeito à inserção das novas tecnologias no processo ensino-aprendizagem. Os procedimentos, para que tal inserção se efetive, devem considerar a necessidades e o direito que tem o aluno de desenvolver competência tecnológica na e para a apreensão de um dado conteúdo e que, de alguma forma, tais procedimentos não se manifestem como um sacrifício para o professor, considerando que a competência técnica sempre será necessária para uma intervenção nesse nível. Os resultados são, para os alunos, o aumento da capacidade de entender a arte como conhecimento, como intelectualidade e como trabalho. Para o professor é a incidência de novos percursos críticos para suas aulas, tornando-o autor das próprias proposições adquirindo, portanto, um repertório que provoque os estudantes. Para ambos reforça o exercício de ler refletir, debater e escrever.

Nas aulas, alunos e professores podem vivenciar e refletir sobre situações comunicacionais em arte e suas propagações nas mídias. Haverá uma ampliação da compreensão do processo comunicacional e artístico se eles puderem relacionar questões que tratem das contradições quanto às resistências e às rupturas nos princípios éticos e nos critérios de qualidades técnicas, expressivas e socioculturais presentes nas formas e conteúdos dos meios de comunicação em arte (BRASIL, 1998, p. 41).

E é justamente essa capacidade de fazer dialogar diferentes realidades e descortinar outros pontos de vista sobre o que lhes é próxima, que faz com que o ensino de Artes Visuais possibilite um crescimento crítico e ampliação de horizontes.

Com essas reflexões, foi pensado que a aula de arte, a qual será descrita posteriormente, constituiu referência de uma práxis inovadora em minha trajetória profissional e pode-se dizer que a incorporação das novas tecnologias foi feita de forma crítica e criativa.

Assim, seguindo a perspectiva da importância e benefícios das novas tecnologias para processo ensino-aprendizagem, perpassando a formação do professor nesse contexto, pensou-se em uma metodologia de pesquisa bibliográfica, que recupera da literatura especializada conceitos necessários à compreensão do tema, além de apresentar o resultado de uma sequência didática que objetivou ilustrar a forma que as tecnologias digitais podem ser úteis e benéficas como ferramenta de auxílio ao arte-educador em sala de aula.

1 AS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA: POSSIBILIDADES E DESAFIOS

Sabemos que a técnica pode ser entendida como um conhecimento aprimorado pela inteligência humana, utilizado para resolver problemas e facilitar a solução dos mesmos. É um método de trabalho, conjunto de regras, procedimentos, normas que sirvam para alcançar determinados resultados. Saber uma técnica supõe que, em situações semelhantes, uma mesma conduta ou um mesmo procedimento produzirão o mesmo efeito. Trata-se, portanto, de uma forma de atuar ou de um conjunto de ações que requer o uso de ferramentas e conhecimentos bastante variados, os quais podem ser tanto físicos como intelectuais.

Sendo assim,

A técnica surge em consequência da necessidade de modificar o meio e de adaptá-lo às suas necessidades. Caracteriza-se por ser transmissível embora nem sempre seja consciente ou reflexiva. O homem pode aprender uma técnica de outrem, pode alterá-la ou mesmo inventar uma nova técnica (<https://conceito.de/tecnica>, 2018).

Já no que tange a tecnologia, pode-se dizer que esta se tornou mais conhecida após a Segunda Guerra Mundial, inicialmente em países anglo-saxões, de onde provém uma ideia de cisão entre *téchne* (fazer, executar) e *logos* (saber, analisar, estudar e compreender a lógica), designando o conjunto de técnicas modernas com caráter científico, em oposição a práticas supostamente empíricas (CRISTÓFARO, 2016).

O termo tecnologia tem um sentido impreciso, sendo, às vezes, confundido com a técnica avançada ou aprimorada e, além do mais, o uso que é feito do termo é diferente em vários países.

A palavra tecnologia tem origem grega: *tekne* significa “arte, técnica ou ofício”. O sufixo *logos* significa “conjunto de saberes”. Assim, a palavra significa o conjunto de saberes que, aliados, permitem produzir objetos, modificar o meio em que se vive, estabelecendo novas situações para a resolução de problemas. Estes são oriundos da necessidade humana de aprimorar o conhecimento, de facilitar a vida humana e seus afazeres, enfim, surgem com a necessidade de especializações dos saberes.

Dessa forma, se a tecnologia surge da necessidade humana, podemos deduzir que desde os primórdios tudo é tecnologia. Todavia, cabe ressaltar que a Revolução Industrial e a ascensão do Capitalismo aceleraram e aperfeiçoaram as tecnologias industriais. Como todas as ciências, buscavam o aprimoramento do saber e, à medida que o faziam, ofereciam a todo o momento novas tecnologias para a sociedade de um modo geral.

A Lei das Diretrizes e Bases da Educação do Ensino Médio (LDB), na seção IV, enfatiza e corrobora a necessidade do uso dessas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, afirmando que o educando deve se familiarizar com os recursos tecnológicos em seus diferentes suportes. Isso

sinaliza que há necessidade de que se compreendam os fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática, no ensino de cada disciplina.¹ No art. 35 dessa mesma seção, se lê que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) definirá direitos e objetivos de aprendizagem do Ensino Médio, conforme diretrizes do Conselho Nacional de Educação (CNE), considerando como áreas do conhecimento: linguagens e suas tecnologias, matemática e suas tecnologias e ciências da natureza e suas tecnologias. Nesse sentido, esses documentos oficiais não deixam dúvidas quanto ao uso desses recursos no sistema ensino-aprendizagem como forma de emancipação e preparo do educando para uma sociedade cada vez mais tecnológica. O mais novo texto legal da educação brasileira, traz o seguinte:

§ 8. Os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliação processual e formativa serão organizados nas redes de ensino por meio de atividades teóricas e práticas, provas orais e escritas, seminários, projetos e atividades on-line, de tal forma que ao final do ensino médio o educando demonstre:

I – domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna;

II – conhecimento das formas contemporâneas de linguagem (BRASIL, 2017).

O artigo aponta para as rupturas e deslocamentos ocorridos na educação brasileira, uma vez que possui propostas contemporâneas de ensino e aprendizagem colaborando para a consolidação de uma prática docente significativa e atualizada.

Nesse ponto, quando falamos das tecnologias e entramos em contato com as diversas formas de expressões contemporâneas, reconhecemos sua importância nas diferentes áreas de conhecimento. Logo, já podemos encaminhar o nosso olhar para a apropriação da tecnologia no ensino e produção de arte na escola. Entendendo que a possibilidade de uso das tecnologias é demandada pelos documentos oficiais e os desafios são colocados para cada professor, considerando sempre as especificidades locais.

O foco passa a ser a atuação do docente e sua capacidade de atuar de forma diferenciada no mundo contemporâneo. Atuação que confere ao educador e ao educando um significado social e criativo para as práticas escolares inovadoras no que concerne o ensino de Arte nas escolas.

¹ Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Edição atualizada, até março de 2017 (BRASIL, 2017).

2 A APROPRIAÇÃO DA TECNOLOGIA DA PRODUÇÃO CRIATIVA E NO ENSINO DA ARTE

Falar dessa apropriação nos remete à necessidade de elucidar, ainda que resumidamente, a história e evolução da imagem. As consequências da automação das imagens, obtidas com o aperfeiçoamento da perspectiva são exemplos da evolução das técnicas, que se estenderam para além dos limites do campo pictórico para outras ciências. Um exemplo é a evolução que surgiu das experiências com as câmeras, da câmara escura, que foi o princípio da fotografia e que hoje, para a fotografia, foi substituído por um novo tipo câmara. O que se buscava era uma imagem que representasse a realidade e a tecnologia era um instrumento para alcançar esse desenvolvimento.

A evolução das técnicas de figuração indica, desde o *Quattrocento*, a constância de uma pesquisa quase obsessiva que visa automatizar cada vez mais os processos de criação e reprodução da imagem. Essa preocupação começou primeiro entre pintores e artistas que eram também, de fato, na época experimentados engenheiros, tais como Brunelleschi, Alberti ou da Vinci (COUCHOT, 1993, p. 37).

Essa evolução na captura da imagem atingiu a televisão, o cinema e acrescentou a cada um deles, considerando suas especificidades, a capacidade de registrar, transmitir e reproduzir simultânea e quase instantaneamente uma imagem em movimento. A câmera digital tem facilitado diretamente na captação de imagens e junto com os aplicativos se pode explorar e modificar essas imagens.

A fotografia inscreveu-se exatamente no caminho aberto pelo Renascimento. Foi apenas, talvez, um aperfeiçoamento da *camara obscura*, mas esse aperfeiçoamento permitiu estender a automatização até a própria inscrição da imagem. Enquanto era necessário a um pintor um longo tempo para refazer à mão, no fundo de uma *camara obscura* ou num anteparo, os contornos da imagem a ser reproduzida, bastavam algumas frações de segundos para capturar a imagem no suporte argêntico da fotografia. À automatização do registro da fotografia ainda acrescentou-se, graças à invenção do negativo, a automatização da reprodução da imagem original (COUCHOT, 1993, p. 40).

Entende-se que as técnicas figurativas não são apenas recursos para criar imagens de um tipo específico, são também maneiras de perceber e de interpretar o mundo. E na sequência, as técnicas fotográficas, cinematográficas e televisuais que vieram depois, não somente alteraram o modelo vigente como conquistaram o movimento e a instantaneidade. Ocorre que com as tecnologias numéricas, a lógica figurativa muda radicalmente e com ela o modelo geral da figuração, a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula o reconstroi.

A realidade que a imagem numérica permite é outra realidade, qual seja, a virtual.

O virtual e o numérico reviraram completamente as tecnologias, a imagem numérica e virtual invadiu o mundo, é a interatividade que surge devido esta revolução. O fundamental em toda recepção de uma obra virtual interativa é a mudança. Surge então, uma nova ordem visual e, conseqüentemente, uma nova ferramenta com possibilidade criativa e educativa.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Arte² preconizam,

Intermediando o processo de produção e apreciação de arte encontram-se, entre outros, os meios de comunicação (as mídias), que podem ser informatizados, ou não. Os modos de praticar e pensar a comunicação sociocultural em arte mediados pelos meios de comunicação (mais tradicionais, novos e novíssimos), incluindo os informatizados, são por vezes contraditórios, o que implica encontrar maneiras de compreendê-los e superá-los (BRASIL, 1998, p. 41).

Pode-se dizer que essa possibilidade, já sinalizada nos PCN, indica o caminho das tecnologias não como veículos que permitem explorar caminhos e fazer descobertas incalculáveis.

Entretanto, a riqueza resultante desse entrecruzamento, gerando “transformações, nem sempre compreendidas ou aceitas pela comunidade artística”, assim como “a expansão do uso das tecnologias como ferramentas da arte colocou em evidência uma profunda e progressiva cisão entre a experiência artística, a crítica e a estética”, são aspectos de discussões no campo da arte e tecnologia, apresentados por Giannetti (2006, p. 14), que propõe uma “estética digital”, pela extensão do questionamento, nos limitaremos apenas a sua indicação.

Outro ponto que merece destaque é a diferenciação entre os termos arte, tecnologia e arte e tecnologia. Leote (2010, p. 4) explica que

Ao encontro da arte com a tecnologia nomeamos “arte-tecnologia” [...] é considerada uma especificidade dentro da arte que vê a tecnologia como integrante da formatividade da obra. Para se referir a esse tipo de arte, são aceitas as expressões “arte eletrônica”, “arte digital”, [...] entre outras, e, como preferimos, “arte com mídias emergentes”. Por isso, a expressão “arte e tecnologia”, [...] passa a designar uma conceituação mais abrangente, que assume variados modos de fazer utilizando processos e tecnologias diversas - o que não quer dizer que o uso do processo tecnológico integre, fisicamente, a forma da obra.

Uma questão importante é identificar como podemos nos apropriar da tecnologia na produção criativa e no ensino da arte. Temos diversas ferramentas tecnológicas para a produção artística e a

² Diretrizes elaboradas para orientar os educadores por meio da normatização de alguns aspectos fundamentais concernentes a cada disciplina. Os PCN nada mais são do que uma referência para a transformação de objetivos, conteúdos e didática do ensino. Pode-se dizer que os PCN são referências para os Ensinos Fundamental e Médio de todo o país. O objetivo dos PCN é garantir a todas as crianças e jovens brasileiros, mesmo em locais com condições socioeconômicas desfavoráveis, o direito de usufruir do conjunto de conhecimentos reconhecidos como necessários para o exercício da cidadania. Não possuem caráter de obrigatoriedade e, portanto, pressupõe-se que serão adaptados às peculiaridades locais (BRASIL, 1998).

educação. No entanto, é importante pensar na cultura tecnológica. Considerar a tecnologia como cultura envolve pensar em intervenção na ciência, em mudança de costumes, em mudança de linguagem.

Nas aulas, o professor tem de levar em conta que o domínio da tecnologia e da generalização das redes midiáticas fez com que nossos conceitos de tempo, espaço, corpo e, portanto, dança, se transformassem, independentemente de se possuírem ou não computadores, fornos de micro-ondas, telefones celulares etc. No mundo de hoje, os valores, atitudes e maneiras de viver e conviver em sociedade estão em constante transformação por causa da presença das novas tecnologias (BRASIL, 1998, p. 41).

Nós educadores, precisamos adotar os avanços tecnológicos, aprender e valer-nos da linguagem técnica utilizada pelos alunos. A ciência tecnológica “digital” avança cada dia mais rápido. Portanto, é importante estarmos viajando nesta mesma velocidade, buscando um ensino de qualidade e sempre atualizado. É preciso reconhecer que o mundo virtual também interfere nas relações sociais, na informação e formação do conhecimento, fato que vem cada vez mais tomando parte deste caminhar da humanidade.

Sendo assim, cabe também ao professor interagir para que essa nova realidade seja conduzida e compreendida como forma de cultura e educação e, ainda, apreciada em configuração adequada, na qual o professor tenha competência técnica para agregar dimensões digitais ao seu fazer pedagógico, mediando, interagindo e fazendo dos recursos tecnológicos um aliado na recepção e produção do conhecimento.

Ocorre que a velocidade dessas informações pode levar a caminhos não tão importantes para o conhecimento dos alunos, uma vez que o tempo para a assimilação das informações e interpretações diminui à medida que outras vêm surgindo e acrescentando às que já estão sendo assimiladas.

Os passos rápidos que a escola necessita para intermediar esses conhecimentos e traduzi-los de forma adequada, passa também, mas não somente, pela responsabilidade do professor, no seu papel de educador e mediador. Para tanto, este, necessita estar atento, acompanhar essa velocidade e conduzir como um maestro toda esta proliferação de imagens e informações que o mundo vem, literalmente, inserindo insistentemente nas redes sociais.

Orientar os educandos a exercitar a capacidade de ponderação diante dessa profusão de informações é papel que cabe não somente ao professor, mas a todos os atores da educação. Cabe, no entanto, ao professor o papel essencial de mediador e facilitador deste processo, que vai do uso compartilhado de recursos à construção coletiva do conhecimento.

Os alunos são bombardeados por novas informações constantemente, por diversos meios de comunicação, como a televisão, o rádio, a *internet*, aplicativos, entre outros. Desta forma, para que

não se perca de vista o entendimento dessas informações, cabe ao educador, segundo Gadotti (2003), selecionar, avaliar, compilar e processar as novas tecnologias para transformar o conhecimento em algo válido, relevante para o desenvolvimento do aluno.

A arte-educação, termo derivado do inglês “*art-education*”, se destaca como uma forma de interrelacionar os conceitos da arte dentro dos processos educacionais, integrando os direcionamentos propostos pelas duas frentes como forma de buscar conexões mais significativas e que permitam reforçar os fundamentos determinados pelas duas frentes, possibilitando a reprodução sentimental, subjetiva e humana dentro do universo de desenvolvimento intelectual e pedagógico.

No entanto, algumas pessoas discordam da aplicação de tal termo e defendem o uso da expressão “a arte e seu ensino”, ainda que a expressão arte-educação esteja ganhando cada vez mais espaço entre associações e núcleos de professores, popularizando-se a cada dia.

Sobre este movimento, Fusari e Ferraz (2001, p. 20) afirmam que,

No início, este movimento organizou-se fora da educação escolar e a partir de premissas metodológicas fundamentadas nas ideias da Escola Nova e da Educação Através da Arte [...]. Esse modo de conceber o ensino de Arte vem propondo uma ação educativa criadora, ativa e centrada no aluno.

Pensando em termos mais práticos e internos ao ambiente escolar, o foco central da arte-educação se encontra em incentivar e privilegiar a imaginação e criatividade dos alunos, abrindo espaço para que a compreensão de mundo deles derive da liberdade em expressar sentimentos, colocando-os como indivíduos com participação ativa no meio em que se encontram, respeitando sempre a possibilidade que este conceito de ensino abre para que os processos de pensar, criar e perceber o mundo se desprendam da linguagem verbal e escrita para alcançar diferentes formas de se expressar novas linguagens (DUARTE JÚNIOR, 1988).

Ainda que esse direcionamento ofereça diversos benefícios ao ensino, para que ele tenha resultados eficientes é necessário buscar a participação efetiva dos alunos, que devem estar dispostos a receber os estímulos do professor na sala de aula.

Nessa perspectiva, é inegável a necessidade de compreender a relação que se estabelece atualmente entre a juventude e a cultura criada em torno das tecnologias e da *internet*. Os chamados nativos digitais, conforme destaca Jordão (2009), dependem do acesso rápido à informação e da conectividade e multiplicidade de possibilidade que esses recursos oferecem para o pensar e aprender, de forma que essa cultura digital já não pode ser ignorada nos ambientes de ensino.

É nesse ponto que percebemos os grandes benefícios que a tecnologia pode oferecer aos professores, aproximando-os de um processo menos unilateral de compartilhamento de conhecimento e atraindo o aluno, principalmente quando se considera que, como destaca Marinho

(2011), atrair o aluno é tão importante quanto garantir que o professor se sinta motivado a trabalhar com as novas metodologias propostas.

Silva (2009, p. 63), ainda destaca esse pensamento ao considerar que a utilização da *internet* no ambiente de ensino já se coloca como necessidade para que seja possível acompanhar a geração da cibercultura³, sendo que instituições de ensino que não se adequam a este novo processo cultural e social acabam por se colocar na “contramão da história, alheia ao espírito do tempo e, criminosamente, produzindo exclusão social ou exclusão da cibercultura”.

No entanto, o papel da *internet* em promover a inclusão só é possível se a aula não se tornar passiva e individualizada, restringindo-se a processos de transmissão de conhecimento, de forma que a responsabilidade por essa inserção acaba por se concentrar nas mãos dos professores (SILVA, 2009).

Para Jordão (2009), o professor é o responsável pela adaptação dos modelos e maneiras de ensinar, acompanhando as necessidades e diferenças desse público, fazendo uso dos recursos que a tecnologia oferece para melhorar a fluência digital e inserir essas ferramentas nos processos de aprendizagem.

Assim, concluímos que na inserção de tecnologias na sala de aula, o professor se coloca como colaborador, coordenador e motivador de atividades, tendo como suporte computadores e internet para buscar novos conteúdos e metodologias mais próximas da realidade dos alunos, como afirma Oliveira (2013), desenvolvendo o ensino com base em produções escolares com maior significado para o aluno. Assim,

Aprender arte é desenvolver progressivamente um percurso de criação pessoal cultivado, ou seja, mobilizado pelas interações que o aluno realiza no ambiente natural e sociocultural”. Tais interações são realizadas:

- com pessoas que trazem informações para o processo de aprendizagem (outros alunos, professores, artistas, especialistas);
- com obras de arte (acervos, mostras, apresentações, espetáculos);
- com motivações próprias e do entorno natural;
- com fontes de informação e comunicação (reproduções, textos, vídeos, gravações, rádio, televisão, discos, Internet);
- com os próprios trabalhos e os dos colegas (BRASIL, 1998, p. 44).

³ Produzida no ciberespaço que é um novo meio de comunicação que surge da interconexão de computadores, na qual ela emerge e se transforma. O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17).

O arte-educador, atento aos seus pares e amparado com os recursos digitais colocados à sua disposição, pode tornar a escola um lócus privilegiado de recepção, crítica e produção artísticas. Basta que ele tenha conhecimento, apoio e vontade de inovar seu fazer pedagógico.

Outra questão importante para o arte-educador é observar como o artista se apropria da tecnologia na construção de sua obra, refletir sobre como agrega possibilidades na criação artística e transmitir esses conhecimentos aos alunos.

A utilização desses recursos tecnológicos na escola, é fato, as ferramentas tecnológicas estão cada vez mais disponíveis a todos, cabe ao professor e alunos a compreensão da técnica. É importante salientar que a imagem ganha a cada avanço tecnológico, mais possibilidades de apropriação e ressignificação. A preocupação com a aprendizagem em Arte deve estar sempre presente com os meios tradicionais ou com recursos tecnológicos modernos.

A respeito da visão de Barbosa (2012), que traz em seu estudo a percepção de Dewey acerca do ensino da arte no Brasil, tem-se o raciocínio da autora:

Dewey não é somente importante porque é um clássico, mas porque antecipa inúmeros dilemas da condição pós-moderna com a qual nos confrontamos. Um deles é a recusa da história como monumento, mas sua valorização como uma das respostas ao presente que destitui a ideia de progresso em história e recupera a noção de história como sintoma. [...] A ideia sustentada por Dewey, de que julgamentos não podem existir em separado dos contextos nos quais o questionamento tem lugar, ilumina a pedagogia pós-moderna. Sua posição acerca do contextualismo do questionamento o leva a um conceito de ética que envolve a avaliação e resolução de reclamos conflitantes de valores experienciados. Dewey rejeita a noção tradicional de deveres e direitos fixos e julga que o atomismo moral levava a práticas sociais desastrosas (DEWEY, 2010 apud BARBOSA, 2012).

Para os estudantes, a arte, quando aliada à tecnologia, é mais valorizada, torna-se assunto de maior interesse, assim, conseqüentemente, há envolvimento não só na ordem do conhecimento, mas também na produção de novos projetos de trabalhos.

Quando um relâmpago ilumina uma paisagem escura, há um reconhecimento momentâneo dos objetos. Mas o reconhecimento por si só não é um mero ponto no tempo é a acumulação focal de longos e lentos processos de maturação. A forma, tal como presente nas artes é a arte de deixar claro o que está envolvido na organização do espaço e do tempo, prefigurada em todo curso de uma experiência vital em desenvolvimento. Os momentos e lugares, a despeito da limitação e da localização restrita são carregados de acúmulos de energia colhida durante muito tempo. Ver, perceber é mais do que reconhecer (DEWEY, 2010, p. 93)

A partir da minha experiência na sala de aula, é possível afirmar que aliar arte a tecnologia sempre dá bons resultados. A prática e o fazer artístico vão aprimorando o conhecimento e vice-versa. Dessa forma, o resultado da experiência artística vai se tornando cada vez mais legitimado na

consciência dos educandos. Por isso, é importante desenvolver a capacidade de análise e síntese da apreciação artística associada ao fazer arte.

A arte não é apenas básica, mas fundamental na educação de um país que se desenvolve. Arte é cognição, profissão. É uma forma diferente da palavra para interpretar o mundo, a realidade, o imaginário, e conteúdo (BARBOSA, 2007).

Em um mundo rodeado de imagens, tantas que nem temos tempo de assimilá-las, não podemos ser consumidores passivos dessas imagens. Nesse contexto, é importante desenvolver a competência de saber ver e analisar as imagens para que ela adquira significado. É necessário reconhecer que, tanto nos meios tradicionais quanto nos tecnológicos, a imagem ganha, a cada avanço tecnológico, mais possibilidade de apropriação e ressignificação. A preocupação com a aprendizagem a partir da arte deve estar constantemente presente, considerando sempre o suporte no qual ela se manifesta (BARBOSA, 2007).

Dessa forma, a *internet* pode ser entendida como um instrumento de ação artística cultural, por sua capacidade de levar imagens, documentos, textos, com extrema rapidez.

O professor, sabendo que o educando está em constante contato com essa profusão de informações, pode e deve explorar esse instrumento nas aulas de Arte, uma vez que este possibilita o contato com produções artísticas de diferentes tempos, espaços e culturas.

Estamos passando por uma fase de retomada de uma identidade profissional do professor de Arte. Há necessidade de uma reflexão sobre a prática pedagógica em busca de um maior domínio das ações educativas. Os cursos de formação de professores de Arte devem encarar o desafio de propiciar a seus alunos uma inserção na linguagem artística e reflexões críticas, e sua formação deve ser sempre contínua. A autora assevera que “para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar” (BARBOSA, 2007, p. 110).

Ocorre que estamos atravessando uma fase de reformulação da formação do professor sendo frequente a construção de novos modelos, às vezes negando o que está posto. Certo é que passamos a refletir e construir novos e mais significativos valores em nossas relações.

Para Domingues (2003, p. 13)

[...] é um fato incontestável que no momento contemporâneo a vida se alimenta das tecnologias e configura estreitas interfaces criativas e técnicas, num contexto transdisciplinar baseado em conceitos fundamentais da ciência, da arte, da filosofia, da comunicação, da educação, dos negócios, em âmbito privado e institucional, atendendo aos desafios da revolução numérica, com a presença de sistemas artificiais que provocam mudanças e modelam outras formas de viver marcadas por relações sociais que subvertem princípios vigentes em sociedades anteriores.

Dessa forma, é importante que as instituições criem ambientes e estruturas que favoreçam a inserção dos alunos e professores na cultura tecnológica tanto em um nível mais elementar e instrumental como também em um nível mais crítico e participativo, ou seja, uma educação tecnológica formadora de pessoas críticas, ativas e participantes da vida em sociedade.

Ressalta-se que essa compreensão é importante para emancipação humana, consolida uma nova forma de ser, estar e pensar o mundo. Consolida processos criativos mais significativos dentro do processo ensino-aprendizagem, uma vez que ações objetivas e subjetivas, individuais e coletivas “ampliam os limites da tecnologia e de seu uso e otimiza todo processo criador” (BARBOSA, 2007, p. 111)

Esta questão nos remete a refletir sobre as relações da arte, educação e docência. É importante ter um olhar investigativo e buscar na experiência a poética para construir conhecimento. Ser professor/pesquisador requer estar disponível aos novos desafios para viver em estado de invenção e aprendizagens permanentes.

3 O ARTE-EDUCADOR E A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: UMA PRÁTICA CONCRETA

3.1 A MOTIVAÇÃO E O CONTEXTO DA PRÁTICA

Venho observando, ao longo desses anos em sala de aula, a necessidade de o arte-educador estar atualizado, capacitado tecnologicamente, sabendo utilizar as ferramentas digitais em sala de aula. Como docente de Artes, desde 1986, vivenciei o ensino tradicional e os demais avanços na arte educação. Quando iniciei a carreira de professora, na escola em que trabalhei, ainda permanecia a ideia de que a disciplina era apenas voltada para experiências de sensibilização e conhecimento genérico. Nós, professoras tínhamos um papel quase que passivo, no sentido de não influenciar a expressão espontânea infantil. Não havia um projeto, uma proposta, e sim atividades desconectadas. Não havia capacitação nem aprimoramento profissional.

“A Educação Artística não era considerada uma matéria, uma disciplina, era uma área ainda indefinida, que flutuava ao sabor das tendências e dos interesses. Na minha escola, éramos professores polivalentes” (BARBOSA, 2015, p. 127).

Presenciei o final dessa fase e o início da “geometrização” das aulas de artes, o design e as cópias de desenhos mimeografados. Os alunos recebiam várias cópias de desenhos para colorir e imagens para copiar.

Nessa época, terminei a graduação com o título em Educação Artística, formação em Artes Plásticas, que era a denominação determinada pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

Particpei de movimentos que buscavam a valorização do professor de Arte. Movimentos esses que resultaram em mudanças e novos posicionamentos sobre o ensino e aprendizagem de arte. Lutamos para que a arte se tornasse presente nos currículos das escolas de Educação Básica no Brasil e fizesse parte da LDB/1996.

Suportei a desvalorização da docência em arte; por diversas vezes fui “convidada” a ceder a disciplina para que um professor efetivo, de outra área, considerada mais importante, pudesse completar sua carga horária. Em outro momento, a escola não adotava a disciplina na sua grade curricular e, quando, por vezes, oferecia, era apenas por um período. Como por exemplo, somente na oitava série do Ensino Fundamental (atualmente, 9º ano) e no terceiro ano do antigo segundo grau, hoje, Ensino Médio.

Por essas e outras razões, participar do movimento Arte-Educação foi a mola propulsora que deu força e estímulo para continuar perseverando na função de arte-educadora e fez com que permanecesse na luta pelo reconhecimento dentro da escola, afirmando a competência na área e propondo novos rumos ao ensino de arte. “Nos anos noventa, surgiram os programas de pós-graduação em Arte e, nesse cenário, novas tendências curriculares, passando a constituir como componente curricular obrigatório” (BARBOSA, 2015, p. 170).

São características desse novo marco curricular as reivindicações de identificar a área por Arte (e não mais por Educação Artística) e de incluí-la na estrutura curricular como área, com conteúdos próprios ligados à cultura artística e não apenas como atividade (BRASIL, 1998, p. 25).

Continuando nessa batalha para fortalecer e consolidar a disciplina pela qualidade, e colocar em igualdade com as demais cadeiras que compõem o currículo obrigatório, alcançamos alicerce na Constituição Federal de 1988 (CF/88), em seu art. 205:

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1988, p. 21).

Nessa sequência de acontecimentos que acompanhei durante minha carreira, pude comemorar as novas diretrizes da LDB e dos PCN quando instituíram os conteúdos das disciplinas, incluindo a Arte. A Lei nº. 10.172, de 9 de janeiro de 2001, e o Plano Nacional de Educação (PNE) determinando que as escolas reformulassem seus projetos pedagógicos. No entanto, apesar de

alguns progressos, constato que o ensino de Arte ainda está aquém do objetivo proposto e aprovado, por isso continuar avançando nesse processo é de crucial importância, razão pela qual me dedico a pesquisar propostas de melhoria e valorização da profissão de arte-educadora.

Dessa forma, acompanhando as mudanças que ocorrem na arte-educação, tais como, a utilização das ferramentas tecnológicas, compreendi a necessidade de utilizar mais frequentemente esses instrumentos. Tal procedimento aborda a linguagem utilizada atualmente pelos alunos e, sendo assim, possibilita acesso a outras artes e espaços valorizados pela cultura através das mídias digitais.

Diante do “novo” e “multi” mundo” que se configura, trabalhar com elementos culturais é uma maneira de a escola lidar produtivamente com a questão da educação. O uso das artes se justifica como uma ferramenta para a construção de pontes entre pessoas de diferentes países, culturas, classes, grupos étnicos, gêneros e posições de poder, uma vez que elas seriam uma forma de comunicação na diversidade e um instrumento de (re)construção social (ROJO; MOURA, 2012, p. 124).

Procurei me capacitar nas linguagens dos computadores, fiz cursos de computação durante os anos que cursei a graduação e, posteriormente também, sempre com o intuito de ampliar os espaços de circulação e práticas dos alunos. Assim, incorporei, em minhas práticas pedagógicas, mídias, como vídeos, fotos, lousa digital etc. Posso dizer que tratar os temas das aulas através das mídias digitais sempre deu bons resultados. “Dar voz aos estudantes é levá-los a procedimentos críticos de leitura e produção com a condição de reconhecer a instabilidade social e a pluralidade semântica” (CANCLINI apud ROJO; MOURA, 2012, p. 126).

Com essa perspectiva em mente, preparei atividades com os alunos do Ensino Médio, da Escola Estadual Estevão Pinto, na cidade de Mar de Espanha/MG, nos turnos da tarde e noite, e nas turmas do 1º ao 3º ano regular e Educação de Jovens e Adultos (EJA). O contexto sócio cultural pode ser desenhado da seguinte forma: são alunos de escola pública de uma cidade do interior de Minas Gerais, com 12 mil habitantes; 30% vem da zona rural. A faixa etária é variável, possuem poucas habilidades de leitura. A maioria dos alunos é de classe média baixa, com pequeno repertório cultural, não transita em museus, nem exposições de arte, ou seja, pouco ou nunca frequenta as esferas sociais diversificadas, pelo que pude apurar com os mesmos. Tiveram aula de Artes apenas no nono ano do Ensino Fundamental.

Possuem poucos recursos, mas todos têm celular, *internet* e um computador em casa, linguagens com as quais sentem mais familiaridade e motivação para aprendizagem.

O desafio estava colocado. Para alcançar meus objetivos, isto é, mediar a utilização dessas ferramentas, precisava fazer com que os alunos entendessem que esses instrumentos não só podem,

como devem ser utilizados para adquirir conhecimento, no caso específico, adquirir conhecimento e produzir arte.

No princípio, quando eram levados ao laboratório de informática, os alunos ainda insistiam em abrir outras páginas de entretenimento na Internet (perdíamos muito tempo chamando atenção e orientando sobre isso). No entanto, no decorrer da aula, passavam a se interessar pela atividade proposta. O mesmo acontece recentemente, quando a proposta é utilizar o celular para realizar atividades em artes.

Esses comportamentos estão descritos por Rojo e Moura (2012), assim como três vias, são apontadas para se trabalhar com mídias analógicas e digitais em sala de aula e a partir delas promover a inserção cultural.

- (i) reconhecer a diversidade cultural e incorporá-la ao cotidiano escolar;
- (ii) levar os alunos a conhecer objetos culturais e artísticos que não (re) conheçam, ampliando suas esferas de atividades e práticas de letramentos;
- (iii) fazer com que os aprendizes produzam objetos culturais e artísticos, valendo-se daquilo que já é familiar a eles, inclusive, das novas mídias analógicas e digitais, objetivando sua formação crítica (ROJO; MOURA, 2012, p. 124-125).

Outro desafio que dificulta o trabalho de contextualizar, explicar sobre arte e orientar a atividade é o pouco tempo em cada uma das 12 turmas diferentes - apenas um horário de 50 minutos por semana. A continuidade e o conteúdo ficam prejudicados, pois, quando os alunos percebem e se interessam, a aula termina.

3.2 EXPERIÊNCIAS NA SALA DE AULA COM A UTILIZAÇÃO DE IMAGENS CAPTADAS PELOS ALUNOS ATRAVÉS DO CELULAR

Uma questão importante para o arte-educador é observar como o artista se apropria da tecnologia na construção de sua obra, refletir sobre como agrega possibilidades na criação artística e transmitir esses conhecimentos aos alunos “como um relâmpago quando ilumina uma paisagem escura” (DEWEY, 2010). Percebo que utilizar essas ferramentas, especificamente o celular, que está inserido no cotidiano dos alunos, desperta interesse e cria proximidade destes com o professor e os conteúdos propostos.

Uma pesquisa apresentada por Fernandes et al. (2008) considera que essas tecnologias facilitam a comunicação entre os educadores, escola, pais, especialistas, membros da comunidade e de outras organizações dão subsídios para a tomada de decisões, a partir da criação de um fluxo de

informações e troca de experiências; produzem atividades colaborativas que permitem o enfrentamento de problemas da realidade escolar.

Pode-se dizer que, quando os meios tecnológicos são oferecidos ao docente, ele tende a fazer uma avaliação sobre a forma como esses novos recursos podem auxiliar a atingir suas metas em sala de aula. O presente artigo é resultado de uma prática que incorporou esses recursos.

Vivemos em um momento no qual a sociedade passa por muitas transformações, o que desafia o professor a tornar suas aulas mais dinâmicas, conseguindo, assim, estimular os alunos à curiosidade e à criatividade, bem como despertar um olhar mais crítico. Essas e outras iniciativas estão entre as numerosas abordagens que buscam ressaltar a necessidade de fazer com que o aluno perceba o quanto essa ferramenta é importante para armazenar, buscar, difundir conhecimento e produzir arte. Trabalhando de forma adequada utilizando as tecnologias, podemos constatar que:

A aprendizagem pode se dar com o envolvimento integral do indivíduo, isto é, do emocional, do racional, do seu imaginário, do intuitivo, do sensorial em interação, a partir de desafios, da exploração de possibilidades, do assumir de responsabilidades, do criar e do refletir juntos (KENSKI, 2008, p. 146).

Doravante, compartilho algumas experiências referentes aos recursos digitais em sala de aula, enfatizando o uso do celular no ensino das Artes Visuais. Sabendo que o resultado da experiência artística vai se tornando cada vez mais legitimado na consciência dos educandos, atrair o aluno é tão importante quanto garantir que o professor se sinta motivado a trabalhar com as novas metodologias propostas.

Para introduzir as tecnologias nos conteúdos em sala de aula, busquei trabalhar com diferentes temas e linguagens artísticas. Entre as possibilidades que existem, as escolhidas foram: autorretratos, releituras, fotografias de paisagens e de composição gráfica, todas finalizadas com aplicação de editor de imagens digitais.

Em relação às escolhas das obras de arte, o critério levou em conta a apropriação múltipla de identidades culturais, letramento tecnológico e estético e a experimentação de novas estéticas. Tinha-se como objetivo provocar a postura crítica dos alunos bem como valorizar a cultura com a qual o educando tem contato. Isso porque a indústria cultural está cada vez mais presente e ativa na sociedade, portanto, precisamos aperfeiçoar e nos tornar aptos a viver nesse contexto.

[...] é devido a esses motivos que se tornam tão importantes hoje as maneiras de incrementar na escola, e fora dela, os letramentos críticos, capazes de lidar com os textos e discursos naturalizados, neutralizados, de maneira a perceber seus valores, suas intenções, suas estratégias, sem efeitos de sentido (ROJO; MOURA, 2012, p. 112).

O tema abordado neste artigo, uso das tecnologias em sala de aula no Ensino Médio, nas aulas de Arte, surgiu em razão da observação/constatação de que, no momento das aulas, muitos alunos fazem uso de aparelhos eletrônicos. Desse modo, busquei uma forma de trabalhar o uso dos aparelhos eletrônicos trazidos pelos alunos à sala de aula, para construir uma aula mais produtiva, mais crítica, provocando nos alunos reflexões sobre a arte.

Também busquei abranger como nós, professores, devemos estar preparados frente ao desafio de inserir essas mídias como mediadoras de conhecimento, como essas tecnologias que os alunos trazem para sala de aula podem auxiliar em seu aprendizado. Notamos que muitos problemas ocorrem durante as aulas, fazendo com que alguns alunos se dispersem do conteúdo dado, como as conversas paralelas, brincadeiras e um dos fatores principais são os aparelhos eletrônicos utilizados por eles, principalmente o celular.

Uma das grandes preocupações dos professores do Ensino Médio é despertar o interesse. As aulas de Arte costumam ser consideradas como apenas entretenimento e não como forma de conhecimento. Portanto, incentivar o uso das tecnologias para pesquisar e também produzir arte como músicas, vídeos e imagens pode auxiliar o professor. Nos exemplos das aulas a seguir expostas, utilizamos como estratégias e recursos a fotografia digital.

Iniciei a aula discorrendo sobre o surgimento da fotografia no início do século XIX, como a máquina fotográfica revolucionou os modos de pensar a arte e trouxe novas possibilidades de criação de imagens. No início, a fotografia teve mais a função de documentar momentos da vida cotidiana, depois passou a ser considerada uma linguagem artística. Hoje, a fotografia tem dominado o mundo das artes visuais assim como o vídeo. O que não significa que os/as artistas tenham deixado de lado a pintura, o desenho, a escultura, os meios mais tradicionais, mas é notória a entrada da fotografia como arte no circuito artístico e cultural contemporâneo.

Observamos que cada vez mais os jovens têm acesso a equipamentos digitais que permitem capturar, com muita facilidade, as imagens. E aproveitando essa “mania” de tirar fotos as próximas aulas irão introduzir o conceito de luz, sombra e perspectivas necessárias para garantir uma boa foto.

O aluno poderá aprender com essas aulas:

- Apreciar fotografias artísticas;
- Criar Releituras - apreciar obras de arte de diversas épocas e vários artistas;
- Capturar imagens de um mesmo objeto e perceber os efeitos visuais e as sensações que essa variação pode produzir – montagens e colagens para serem fotografadas.

Duração das atividades: quatro aulas de 50 minutos

Conhecimentos prévios trabalhados pelo professor com o aluno: saber fotografar com celulares ou máquinas digitais (mesmo que intuitivamente), efeitos de luz e sombra. Após a explanação e as anotações, saímos da sala para capturar pelo menos três imagens com seus celulares, de cada tema estudado.

Nas atividades realizadas na escola foram planejados a criação de posturas teatrais e cenários para realização das fotos. Em seguida à captura realizada com seus próprios equipamentos, os alunos escolheram as melhores fotos para serem editadas. O grupo justifica as escolhas sobre os temas escolhidos, as cores, luz, os efeitos capturados etc.

Aplicativos utilizados: Picasa, *Photoshop*, *PicsArt*, *Photo Studio*.

3.2.1 Proposição artístico pedagógica: autorretrato

Apresentei como proposta de trabalho para a turma do 3º ano do EJA da Escola Estadual Estevão Pinto, na cidade de Mar de Espanha/MG, o tema “autorretrato”. Segundo Canton (2001, p. 05), "o autorretrato sempre acompanhou o ser humano em seu desejo de deixar uma marca de sua própria imagem, mesmo depois da passagem da sua vida".

Os objetivos foram identificar os conceitos de história da arte e do Movimento Artístico, expressionismo, bem como registrar, através da fotografia pelo celular, imagens que reproduzam as obras estudadas, pesquisar retratos e autorretratos contemporâneos.

O intuito neste projeto é fazer perguntas aos alunos sobre o que eles devem considerar quando apresentarem ideias para o seu autorretrato, descrevendo e analisando a si mesmo e como eles se relacionam com o mundo, pensando em símbolos/ações que representam cada um, explicando como capturar a essência de algo, em vez de ser literal ou clichê, usando formas mais imaginativas e criativas.

Expliquei que o autorretrato faz parte da história da arte desde a pré-história, com o decorrer do tempo sofreu inúmeras mudanças e hoje os artistas buscam dar ênfase à fotografia como principal ferramenta para realizar suas produções. Foi uma forma de o artista manifestar-se através de pintura, bem como expressar sua identidade desde a pré-história até os dias atuais. O autorretrato tornou-se popular na época do Renascimento (século XIV ao XVI).

Para relembrar a história do autorretrato, foi apreciada a arte de Van Gogh, um artista que teve destaque em suas pinturas sobre o tema supracitado (LUZZATI; SILVÉRIO, 2011).

Utilizei como recurso didático, *data show* e o celular. A avaliação foi realizada com análise do resultado das imagens apresentadas e exposição dos motivos da obra escolhida.

Segundo Luzzati e Silvério (2011), Van Gogh vê no autorretrato uma forma de autoconhecimento. Em suas obras apresenta sua emoção em variados períodos de sua vida, seus quadros são um dos conjuntos de pinturas mais angustiantes da história da arte.

Figura 1 – Autorretrato com a orelha cortada. Vincent Van Gogh. Óleo sobre tela, 60x49, jan. 1889.



Fonte: <<https://www.paredro.com/artista-recrea-la-oreja-de-van-gogh-con-el-adn-de-su-familia/>>.

Resultado escolhido:

A imagem criada pelos alunos foi resultado de uma pesquisa sobre imagens produzidas por grupos musicais em capas de *Compact Disk* (CD). A equipe utilizou esta ferramenta para apresentar o trabalho e identificá-los como autores.

Figura 2 - Alunos do 3º ano. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (13/08/2016).



Fonte: Alunos do 3º ano – EJA (2016).

Figura 3 - Alunos do 3º ano. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (13/08/2016).



Fonte: Alunos do 3º ano – EJA (2016).

3.2.2 Proposição artístico pedagógica: releituras

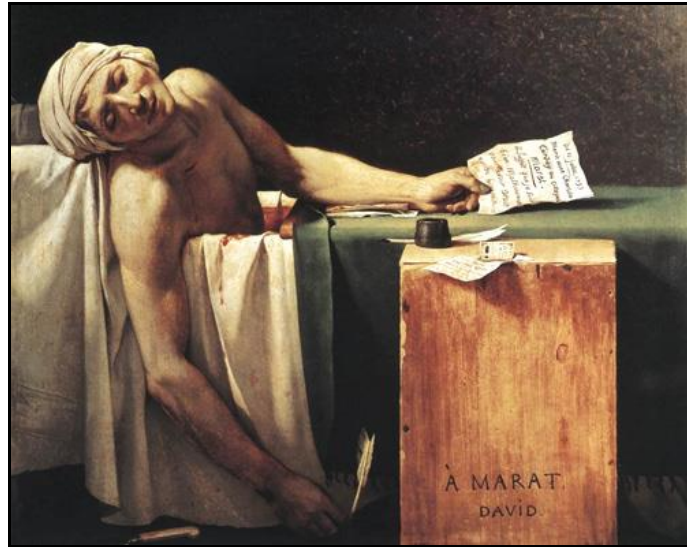
A proposta deste trabalho para a turma do 2º EJA da Escola Estadual Estevão Pinto da cidade de Mar de Espanha/MG, foi o tema “releituras”, com as seguintes atividades:

- Criar fotografias autorais utilizando a técnica e o conceito de releitura a partir da apreciação/influência da obra escolhida - escolher uma obra. Criar sua própria releitura;
- Produzir uma exposição de fotografias.

Os objetivos foram a leitura, compreensão e contextualização das obras escolhidas previamente pelos alunos. Seguindo o pensamento das obras e artistas escolhidos, faremos uma exposição de fotografias autorais. Para a confecção das releituras foram procedidas pesquisas de obras de releituras. A partir da análise da obra escolhida e da interpretação subjetiva de cada estudante, criaram um ensaio fotográfico conceitual, usando a própria imagem. Desta forma, pesquisaram sobre o artista e sua obra, a época em que ele viveu, sua biografia, artistas que admiravam outros artistas de seu tempo, o tema da obra e de outros trabalhos, a técnica utilizada, etc. Foram citados inúmeros casos de grandes artistas que a utilizaram para aperfeiçoar, homenagear seus mestres ou alguma obra em especial.

Existem vários exemplos como é o caso da pintura “Almoço na Relva”, de Manet, que inspirou o quadro de Picasso. Manet se inspirou em “Concerto Pastoral”, de Giorgione, e em uma gravura de Marcantonio Raimondi, “O Julgamento de Paris”, gravura baseada em desenho de Rafael Sanzio. Ou, ainda, “O Balcão de Manet”, de Magritte, releitura de “O Balcão”, de Manet, que releu “O Balcão”, de Goya. Estes exemplos foram mostrados durante a aula expositiva. A proposta foi fazer com que cada estudante utilizasse seu próprio celular para produzir as fotos. Os recursos didáticos utilizados foram *data show*, *notebook* e celular. Para a avaliação foi procedida análise do resultado das imagens apresentadas, bem como a exposição dos motivos da obra escolhida.

Figura 4 - A morte de Marat. Jacques-Louis David. 1,62 x 1,28 m. Lona e tinta a óleo. Oldmasters Museum (desde 1893).



Fonte: <<http://coresematizes.wordpress.com/2009/07/16/o-que-e-releitura/>>.

Figura 5 - Justiça Assassinada. Matheus de Moura Alves, *design* gráfico. 324 x 396.



Fonte: <<http://coresematizes.wordpress.com/2009/07/16/o-que-e-releitura/>>.

Figura 6 - Aluna do 2º ano. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (18/09/2015).



Fonte: Acervo da autora (2015).

Figura 7 - Monalisa, Leonardo da Vinci. 77 x 53 cm. Museu do Louvre (desde 1797), tinta a óleo em 1503.



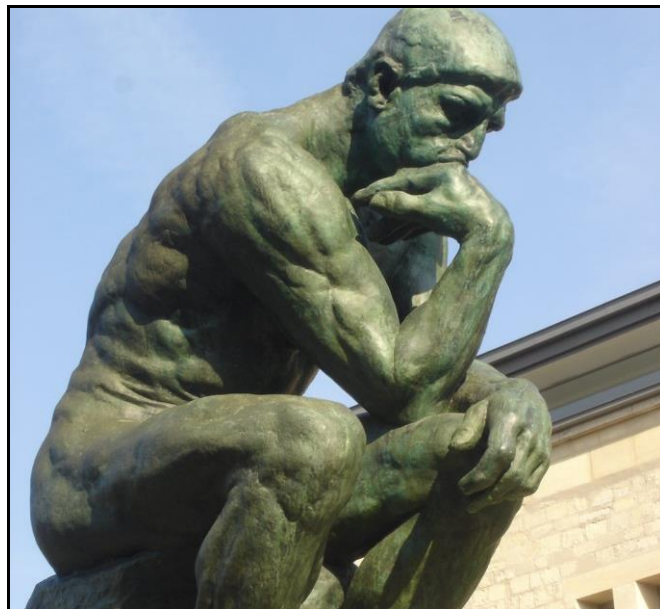
Fonte: <<http://coresematizes.wordpress.com/2009/07/16/o-que-e-releitura/>>.

Figura 8 – Aluno do 2º ano. Escola Estadual Estevão Pinto – Mar de Espanha/MG (18/09/2015).



Fonte: Acervo da autora (2015).

Figura 9 - O Pensador, esculturas de bronze. Auguste Rodin. Museu Rodin (período: realismo).



Fonte: <<http://formacioncatolicahoy.org/241-reflexiones.html>>.

Figura 10 - Aluna do 2º ano. Escola Estadual Estevão Pinto – Mar de Espanha/MG (18/09/2015).



Fonte: Acervo da autora (2015).

Figura 11 - Moça com o Brinco de Pérola (1665). Johannes Vermeer, período: século de Ouro dos Países Baixos. 44 x 39 cm. Tinta a óleo.



Fonte: < <http://artemazeh.blogspot.com/search?updated-min=2012-12-31T18:00:00-08:00&updated-max=2013-10-31T12:06:00-02:00&max-results=50&start=7&by-date=false>>.

3.2.3 Proposição artístico pedagógica: edição de imagens fotografadas

Nessa atividade realizada com a turma do 3º ano A e B, turno diurno, da Escola Estadual Estevão Pinto, na cidade de Mar de Espanha/MG, o tema foi “captação e edição de imagens” e “utilização de aplicativos de edição de imagens”, tendo como base os conceitos de Luz, Sombra e Perspectiva.

Os objetivos foram a compreensão e aplicação destes conceitos nas imagens, bem como a edição de imagens. Os alunos aprenderam sobre os elementos básicos para produzir o efeito de volume nos objetos, sobre a base da tridimensionalidade no desenho e na pintura, e ainda o conhecimento sobre perspectiva de observação, termos associados à arte acadêmica, estilo artístico europeu que existiu entre os séculos XVII e XIX, caracterizado pela tentativa de manter com rigor as regras formais, estéticas e técnicas do estilo das academias de arte. Os recursos didáticos utilizados foram data show, notebook e celular. Para a avaliação foi procedida análise do resultado das imagens apresentadas, bem como a exposição dos motivos da obra escolhida.

Figura 12 - Alunos do 3º ano A. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (16/05/2014).



Fonte: Alunos do 3º ano A (2014).

Figura 13 - Alunos do 3ºano B. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (16/05/2014).



Fonte: Alunos do 3º ano B (2014).

Figura 14 - Alunos do 3ºano B. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG (16/05/2014).



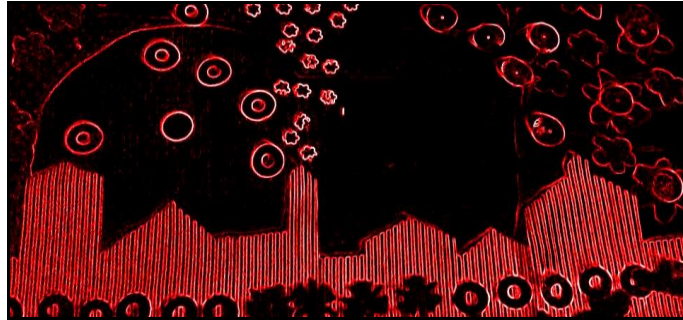
Fonte: Alunos do 3º ano B (2014).

3.2.4 Proposição artístico pedagógica: colagem de acetatos coloridos em tecido – edição de imagem

Apresentei como proposta de trabalho para a turma do 1º ano EJA, turno noturno, da Escola Estadual Estevão Pinto, na cidade de Mar de Espanha/MG, o tema edição de imagens de colagens em acetato sobre tecido. A Proposta foi de que, inicialmente, os alunos deveriam criar imagens com esses materiais, trazer um tecido de sua casa e, em cada tecido, contar uma história. Em seguida, fotografar e editar, fazendo a inserção de elementos tecnológicos em materiais comuns, ou obsoletos, dando a eles um novo sentido e uma nova voz, criando uma confusão no reconhecimento das ligações de sentido, tempo e espaço.

Os recursos didáticos utilizados para a colagem foram tecidos estampados e acetatos coloridos de diversas formas. A ideia foi construir uma história a partir de imagens de obras de arte conhecidas. Para a edição, foi utilizado o celular para fotografar e aplicativos para editar. Para a avaliação foi procedida análise do resultado das imagens apresentadas.

Figura 15 - Turma do 1 ano EJA. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG
(16/08/2016).



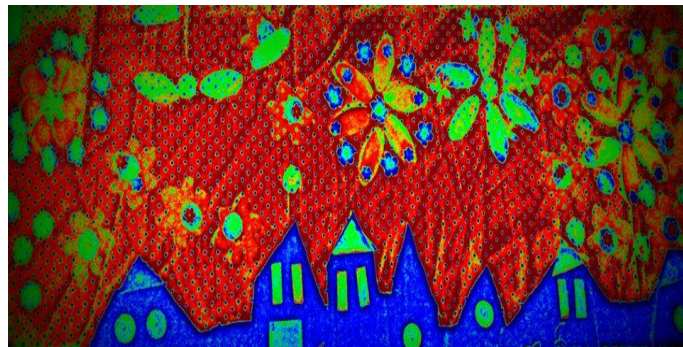
Fonte: Turma do 1º ano – EJA (2016).

Figura 16 - Turma do 1 ano EJA. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG
(16/08/2016).



Fonte: Turma do 1º ano – EJA (2016).

Figura 17 - Turma do 1 ano EJA. Escola Estadual Estevão Pinto - Mar de Espanha/MG
(16/08/2016).



Fonte: Turma do 1º ano – EJA (2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O grande desafio do trabalho a partir das novas tecnologias é lidar, de forma consciente e criativa, com todos os recursos que as mídias digitais e analógicas colocam à nossa disposição. Cada um de nós, professores, deve buscar constantemente o melhor caminho a seguir, considerando sempre o contexto social imediato e as condições necessárias para a construção de conhecimentos significativos.

Nossa formação inicial permite desenvolver habilidades profissionais que contemplam essa ou aquela realidade e, ao longo dessa caminhada, desenvolvemos outras novas habilidades – pessoais e sociais - que conferem destreza para atuar em realidades não previstas.

Nesse campo de ação pedagógica, quando interceptados pela realidade das novas tecnologias, buscamos novas metodologias, motivados por ideologias políticas, econômicas, sociais etc., aprendendo a privilegiar processos educacionais que elevem a dignidade humana e apontem um caminho emancipatório para os indivíduos.

Assim, entre desafios e possibilidades, colaboramos com a constituição dos indivíduos na contemporaneidade e forjamos, com nossas práticas, a formação de seres humanos que não sejam meros espectadores da sociedade do espetáculo tecnológico.

Nessa sociedade, a capacitação dos docentes, acompanhada de perto por instituições formadoras, demanda que se apoiem e divulguem práticas inovadoras, promovam pesquisas, ofereçam cursos cada vez mais sintonizados com as linguagens midiáticas na contemporaneidade.

No mundo atravessado por multiplicidades de sons, cores, imagens, urge que pensemos em novas composições, diferentes suportes, entre eles o corpo (ser, como um todo). Tal experiência, muitas vezes marcada pela efemeridade, mexe com a cognição, com a intuição e com a sensibilidade. Formas contemporâneas de expressar sentimentos e visões de mundo torna a nós, formadores, críticos formando novos críticos, com trocas e com ganhos para a cultura e experiência. Propor e anunciar novas e possíveis experiências - uma espécie de mecenas - com o sentimento contemporâneo de promover, reafirmar, citar e reviver de alguma forma os mitos de criação.

Pensando especificamente arte-educação, temos as ferramentas tecnológicas como base intensificadora para que alunos possam expressar, de forma mais próxima à sua realidade, seus sentimentos e formas de ver o mundo, estimulando-os a enxergarem e comunicarem o mundo em que vivem. A cibercultura nos estimula, nos desafia a fazer trocas culturais, habilitarmos para promoção dessas trocas, que nos permitam evidenciar a vivência do educando, legitimando a obra que produzem no dia a dia.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da Arte**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

_____. **Inquietações e mudanças no Ensino da Arte**. São Paulo: Cortez, 2007.

_____. **Redesenhando o desenho: educadores, política e história**. São Paulo: Cortez, 2015.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil – Constituição de 1988**. Brasília, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 04 abr. 2018.

_____. **LDB: Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017. 58p.

_____. **Lei nº. 12.172, de 09 de janeiro de 2001**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 04 abr. 2018.

_____. **Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. Brasília, 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf_legislacao/tecnico/legisla_tecnico_lei10172.pdf>. Acesso em: 04 abr. 2018.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CANTON, Kátia. **Espelho de artista**. 2 ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Tradução de Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: Ed 34, 1993. 304p.

CRISTÓFARO, Ricardo. **Texto estudado em aula: disciplina Arte e Tecnologia do Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens da UFJF**. 2016.

DEWEY, John. **A arte como experiência**. São Paulo: Martins, 2010. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/281869273/Arte-Como-Experiencia>>. Acesso em: 07 maio 2018.

DOMINGUES, Diana. (Org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: UNESO, 2003.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. **Fundamentos estéticos da educação**. Campinas: Papirus, 1988.

FERNANDES, Alisandra C. et al. Implementação e observação de práticas pedagógicas com o uso de Objetos de Aprendizagem na Escola. In: **Anais XXVIII Congresso da SBC. WIE - Workshop sobre a Informática na Escola**. Belém, 2008. Anais... Belém (PA), 2008.

FUSARI, Maria F. de Rezende; FERRAZ, Maria Heloísa. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 2001.

GADOTTI, Moacir. **Boniteza de um sonho: aprender e ensinar com sentido**. Novo Hamburgo: Feevole, 2003. 80p.

GIANNETTI, Claudia. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Tradução Maria Angélica Melendi. Belo Horizonte: C/Arte, 2006. 238p.

JORDÃO, Tereza Cristina. A formação do professor para a educação em um mundo digital. In: BRASIL. Ministério da Educação. Salto para o futuro. **Tecnologias digitais na educação**. Ano XIX. Boletim 19, p. 9-17, nov./dez. 2009.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2008.

LEOTE, Rosangella. Considerações sobre arte e tecnologia. In: RAMOS, Stella; LÖBEL, Thelma Azevedo. **Arte e tecnologia**. São Paulo: Caixa Cultural, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LUZZATI, Carla; SILVÉRIO. **Van Gogh**. São Paulo: Abril Coleções, 2011. 157p.

MARINHO, Francisco Carlos de Carvalho. **Arte, web e educação**. Entrevista para a Revista ponto com, por Marcia Stein. 2011. Disponível em: <<http://www.revistapontocom.org.br/entrevistas/arte-web-e-educacao-poder-ilimitado>>. Acesso em: 29 maio 2017.

OLIVEIRA, Erika Patricia Teixeira. **Arte.com: reflexões sobre o ensino de artes visuais e a utilização das tecnologias contemporâneas**. 2013. 40 f. Monografia (Licenciatura em Arte e Educação) – Programa Especial de Formação Pedagógica de Docentes em Arte e Educação, Faculdade Integrada da Grande Fortaleza, Fortaleza, 2013.

SILVA, Marco. Internet na escola e inclusão. In: BRASIL. **Integração das Tecnologias na Educação**. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005. 204p.

SILVA, Marilda. **Complexidade da formação de professores**: saberes teóricos e saberes práticos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SITES

<<http://www.paschoal.com/suporte/glossario-de-termos-em-ti/>>. Acesso em: 07 maio 2018.

<<https://conceito.de/tecnica>>. Acesso em: 08 abr. 2018.

<<https://www.dicio.com.br/midiatico/>>. Acesso em: 07 maio 2018.

<<https://www.significados.com.br/tablet/>>. Acesso em: 07 maio 2018.

GLOSSÁRIO

Aplicativo: programa de computador desenvolvido para executar uma função específica, normalmente para o usuário. Em alguns casos, pode desempenhar funções para outros programas como para o sistema operacional.

Cibercultura: reunião de padrões, produtos, comportamentos ou valores, que são compartilhados na *Internet*. Condição social influenciada pelo uso contínuo de computadores, para a comunicação, diversão ou negócios.

CD-ROM: substituto natural da unidade de disco flexível, a unidade de *Compact Disc* (CD-ROM).

Midiático: Característica daquilo que está relacionado à mídia. Publicitado, executado ou divulgado através da mídia.

Software: conjunto de componentes lógicos de um computador ou sistema de processamento de dados; programa, rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador; suporte lógico. Todo programa armazenado em discos ou circuitos integrados de computador, esp. destinado a uso com equipamento audiovisual.

Tablet: tipo de computador portátil, de tamanho pequeno, fina espessura e com tela sensível ao toque (*touchscreen*). É um dispositivo prático com uso semelhante a um computador portátil convencional, no entanto, é mais destinado para fins de entretenimento que para uso profissional.

TIC: expressão que se refere ao papel da comunicação (seja por fios, cabos, ou sem fio) na moderna tecnologia da informação. Consistem de todos os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar na comunicação, o que inclui o *hardware* de computadores, rede, telemóveis, bem como todo *software* necessário.

Videoconferência: conferência televisiva e interativa cuja transmissão pode ser efetuada através de uma televisão ou por meio de computadores.

Picasa: programa de computador que inclui a edição digital de fotografias e cuja função principal é organizar a coleção de fotos digitais presentes no computador, de forma a facilitar a procura por fotografias específicas por parte do usuário do *software*.

Photoshop: *software* caracterizado como editor de imagens bidimensionais desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais

PicsArt: ferramenta de edição multimídia para modificar fotografias aplicando máscaras, fazendo colagens, adicionando etiquetas, ajustando cor.