

## A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE ARTE SOB AS LENTE DE PESQUISAS BRASILEIRAS

Giuliano Alencar Tiburcio\*

Fábio Alexandre Borges\*\*

Rosefran Adriano Gonçalves Cibotto\*\*\*

**Resumo:** o presente artigo se sustenta a partir de uma pesquisa bibliográfica, na qual se analisou quais são os aspectos que se destacam nas investigações brasileiras em nível de pós-graduação *stricto sensu* acerca do uso de recursos tecnológicos digitais como possibilidade pedagógica para o ensino de Arte. Para tanto, foram consideradas teses e dissertações publicadas na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Os resultados demonstram que os professores, de maneira geral, legitimam a relevância das tecnologias de forma a ampliar as possibilidades de ensino dos conteúdos de Arte, apresentando experiências significativas neste contexto, tais como produção e edição de vídeos, filmes e passeios virtuais em ambientes de divulgação artística.

**Palavras-chave:** Arte. Ensino. Tecnologias Digitais. Pesquisa Bibliográfica.

### **THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGICAL RESOURCES AS A PEDAGOGICAL POSSIBILITY FOR TEACHING ART THROUGH THE LENS OF BRAZILIAN RESEARCH**

**Abstract:** this article is supported by a bibliographic research that analyzed the prominent aspects in Brazilian investigations at the *stricto sensu* postgraduate level regarding the use of digital technological resources as a pedagogical possibility for teaching Art. For this purpose, theses and dissertations published in the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD) were considered. The results demonstrate that teachers, in general, legitimize the relevance of technologies in order to expand the teaching possibilities of Art content, presenting significant experiences in this context, such as video and film production, as well as virtual tours in artistic dissemination environments.

**Keywords:** Art. Teaching. Digital Technologies. Bibliographical Research.

### **Introdução**

No presente texto, discutimos uma relação necessária, quer seja, o ensino

de Arte e o uso de tecnologias. O termo Arte nesta pesquisa refere-se à área do conhecimento relacionada à cultura, estética e comunicação, conforme o Referencial Curricular do Paraná (PARANÁ, 2018), por meio das linguagens de Artes Visuais, Teatro, Música e Dança e suas mais variadas combinações dentro desses quatro eixos.

Em relação ao papel da disciplina de Arte na escolarização, tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio, importa ressaltar que esse componente curricular possibilita ao aluno a compreensão de si, do seu entorno e do mundo, ao explorar as diversas linguagens artísticas, de caráter visuais, corporais, sonoras e linguísticas: o que o torna mais capaz de contribuir para a construção de uma sociedade igualitária, democrática e inclusiva. Afinal de contas, quanto mais diversa for a materialização das manifestações artísticas, um número maior de pessoas será atingido.

Entendemos que a utilização de ferramentas tecnológicas digitais com propósitos pedagógicos, visando a aprimorar o processo de ensino, tem sido amplamente debatida nos campos educacionais desde a popularização do computador para uso pessoal. Essa abordagem tem ganhado ainda maior destaque, sobretudo, na última década, devido à evolução e à democratização do acesso a tecnologias como internet, *notebooks*, *smartphones*, *tablets*, aplicativos e plataformas digitais.

A propósito, conforme enfatizado por Gabriel (2013), a evolução das tecnologias digitais tem provocado profundas mudanças na atual Sociedade da Informação (SI) em todas as suas dimensões, inclusive na educação. Mais que isso: segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (PARANÁ, 2006), é impossível negar o impacto que as Tecnologias Digitais (TD) têm ocasionado na SI, caracterizando-se como um recurso que pode contribuir para o aperfeiçoamento do ensino. Porém, para a inserção dessas tecnologias no dia a dia das pessoas, é necessário formá-las para tal exploração, principalmente, quando esse uso está atrelado a objetivos educativos. Não por acaso, entendemos que, na escola, o uso não pode ser um fim por si só, mas deve estar articulado às expectativas de ensino dos professores.

Pensando na possibilidade de que as TD possam contribuir para a melhoria do ensino dos conteúdos da disciplina de Arte, podendo romper os

limites físicos da escola e dos livros e permitir ao professor que enriqueça o seu trabalho pedagógico, é que esse estudo se apresenta.

Por essa razão, entendemos ser pertinente propor ao aluno outras maneiras de apropriação do conhecimento, como, por exemplo, por meio de: viagens virtuais a museus; criação e edição de vídeos e animações; contextualização de conteúdos de teatro e cinema; geração e edição de imagens com a utilização de *softwares* e aplicativos; desenvolvimento de conteúdos com uso e/ou produção de fotografias; desenho e pintura de forma mais dinâmica, interativa e participativa; dentre outras possibilidades. Conforme Becker, Bidarra e Oliveira (2009), o ensino mediado pelas TD pode proporcionar novas possibilidades de perceber a realidade, uma vez que são fortes aliadas da reflexão e da imaginação, ampliando a capacidade de comunicação, criatividade e desenvolvimento dos alunos.

Cabe destacar, apesar disso, que esta pesquisa não tem a intenção de supervalorizar as mídias e as Tecnologias Digitais na educação, mas a de compreender a maneira com que elas estão sendo utilizadas para auxiliar o ensino da disciplina de Arte, sendo impossível ignorar o fato de que já estejam presentes no cotidiano da maioria das pessoas.

Quanto à relevância de uma pesquisa do tipo bibliográfica, corroboramos Feldens (1981, s.p.), para quem “a revisão da literatura pode ser considerada como uma pequena contribuição para a construção de uma teoria em determinada área”. Assim, ao agrupar as investigações e elaborar um quadro de referências, o pesquisador, por meio desta organização, pode justificar a significância do seu problema e ampliar o seu conhecimento nesta área em particular.

Face ao exposto até aqui de maneira inicial — e pensando em trazer contribuições para o ensino de Arte —, a problemática perseguida no presente texto é: quais são os aspectos que se destacam nas investigações brasileiras em nível de pós-graduação *stricto sensu* acerca do uso de recursos tecnológicos digitais como possibilidade pedagógica para o ensino de Arte? Por se tratar de uma pesquisa de cunho bibliográfico, optamos por não apresentar uma seção de revisão teórica, a qual será realizada no decorrer da própria análise de dados. Na sequência, será apresentado o percurso metodológico que orienta o estudo.

## Percurso Metodológico

A presente investigação se insere como uma pesquisa do tipo bibliográfica. Gil (2002) destaca que, embora toda pesquisa exija o ato de buscar referenciais teóricos que contribuam com as etapas da investigação, em algumas delas o desenvolvimento se dá exclusivamente a partir de fontes bibliográficas, e é nessa perspectiva que se alicerça este trabalho.

Para a elaboração do *corpus* analítico da pesquisa, foram consideradas produções brasileiras divulgadas na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)<sup>1</sup>, sendo estabelecido como critério inicial teses e dissertações brasileiras da área de Ensino em Arte, considerando nosso interesse por textos que tratassem do ensino e da aprendizagem da disciplina de Arte por meio de recursos pautados em TD. A opção por teses e dissertações se deu, basicamente, devido à necessidade de um recorte e ao fato de o primeiro coautor deste artigo estar produzindo um texto em nível de pós-graduação *stricto sensu*. Para realizar a busca, estabelecemos os seguintes critérios de inclusão: as expressões “ARTE” e “ENSINO” deveriam aparecer no título das produções simultaneamente; além disso, a expressão “TECNOLOGIA” deveria aparecer em qualquer parte do texto, concomitantemente às primeiras exigências para nosso filtro de busca. Oriundos desses critérios de seleção, obtivemos, em um primeiro filtro, um total de 46 produções, sendo 40 dissertações e 06 teses.

Na sequência, foram selecionados os trechos nessas teses e dissertações a serem analisadas conforme o objetivo da pesquisa. Para tanto, o critério empregado na seleção consistiu em observar os títulos, objetivos e resumos apresentados, desconsiderando aqueles que não envolvessem, explicitamente, o ensino e/ou a aprendizagem de Arte por meio de recursos tecnológicos já em seu objetivo principal destacado nos resumos. Do emprego desses critérios de inclusão e exclusão, resultaram 09 dissertações, que são apresentadas no Quadro 1 e que constituem o *corpus* analítico do presente estudo.

**Quadro 1:** Relação de dissertações que constituem o corpus analítico de estudo

ID	Título	Autor	Ano	Objetivo Geral
----	--------	-------	-----	----------------

<sup>1</sup> Site oficial disponível em: <https://bdttd.ibict.br/vufind/>. Acesso em 24 de Maio de 2021.

*A utilização de recursos tecnológicos digitais como possibilidade pedagógica para o ensino de Arte sob as lentes de pesquisas brasileiras*

D1	Arte-educação e tecnologia no ensino médio: reflexões a partir da proposta triangular	Santos, Moises Lucas dos	2006	Conhecer um pouco mais acerca do uso das novas tecnologias da informação e comunicação no ensino/aprendizagem das Artes Visuais nas escolas públicas de Ensino Médio do Distrito Federal.
D2	Me adiciona.com: Ensino de arte+tecnologias contemporâneas+escola pública	Loyola, Geraldo Freire	2009	Investigar possibilidades do uso do computador e de especificidades da web como meios para exploração, pelos professores, das atividades no ensino de Arte.
D3	Arte, mídia e cinema na escola: um ensinar que (me) ensina!	Silva, Alessandra Collaço da	2012	Identificar pistas de uma possível proposta de ensino sobre cinema na escola incluindo o uso das tecnologias e da produção audiovisual na perspectiva da mídia-educação.
D4	Fotografia: campo expandido para o ensino de Arte	Teixeira, Henrique Augusto Nunes	2012	Apontar possibilidades de reflexão sobre como o ensino não formal de fotografia tem potenciais que podem ser apropriados para o ensino de Arte.
D5	O ensino de Arte nas escolas municipais de Presidente Prudente: diretrizes políticas e o trabalho docente	Quintanilha, Denise Penna	2012	Analisar a situação atual do ensino de Arte nas escolas municipais de 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental de Presidente Prudente, em relação às diretrizes políticas do município e o trabalho docente, a fim de oferecer subsídios para o desenvolvimento de um trabalho de formação continuada sobre o ensino de Arte nas escolas.
D6	As mídias e as tecnologias digitais no ensino de Arte	Silva, Antonia Ladyjane Duarte da	2016	Discutir a proposta de inserir mídias e tecnologias digitais nas aulas de Arte com uma turma de alunos, do 9º ano do Ensino Fundamental.
D7	Arte contemporânea, mídia-educação e museus: remixando uma proposta pedagógica para o ensino médio	Soares, Lizandra Calife	2017	Esta pesquisa visa à criação de um recurso educacional digital direcionado para o Ensino Médio, objetivando a interação entre ensino de Arte contemporânea, mídia-educação e museus na web. Pretende responder à pergunta: como integrar os acervos de Arte contemporânea, dispostos nos museus internacionais e nacionais, na modalidade virtual, com as demandas curriculares nacionais do Ensino Médio, em uma proposta contextualizada, que integre Mídia-educação e da Arte/educação.
D8	A educação dialógica no ensino de arte: o exercício da interculturalidade com o uso de recursos tecnológicos e midiáticos	De Grande, Elizabeth Rossi	2018	Apresentar uma proposta de sequência didática para o Ensino de Arte, especificamente no Ensino Fundamental 1, alicerçada na pedagogia dialógica e que faz uso das tecnologias da informação e comunicação como meio para realizar a interlocução educação – Arte – cultura.
D9	O ensino da Arte na atualidade mediado pela imagem fotográfica propulsora reflexiva	Bordim, Lilian Lindquist	2020	Evidenciar a relevância de um ensino de Arte mediado pela imagem tecnológica tornando consciente os processos de acesso e produção midiática na sociedade contemporânea, promovendo a mediação tecnológica crítica a partir de um aprofundamento do



				conhecimento sobre as relações de produção artística mediado pela tecnologia.
--	--	--	--	---

Fonte: Dados da pesquisa.

Para a análise dos dados, optamos por elementos da Análise de Conteúdo, segundo os pressupostos de Moraes (1999). Para esse autor, a Análise de Conteúdo se constitui em uma metodologia de pesquisa utilizada na descrição e interpretação de documentos e textos das mais diversas classes. Nesse sentido, nossa opção foi pela definição de Unidades de Análise. Para tanto, na fase de preparação e organização das informações, elencamos os objetivos gerais presentes nos resumos dos nove estudos selecionados em busca da convergência de temáticas, sendo que, em caso de dois ou mais textos com uma mesma temática, geramos uma Unidade de Análise.

Nossas Unidades de Análise foram definidas, portanto, *a posteriori*, a partir da convergência de temáticas trazidas nos títulos, resumos e objetivos gerais das nove dissertações analisadas, sendo que foram estabelecidas as seguintes unidades: (i) considerações a respeito do ensino de Arte mediado por recursos tecnológicos digitais; (ii) formação dos professores para o uso das tecnologias digitais; (iii) a estrutura das instituições em relação aos recursos tecnológicos; (iv) experiências com a utilização de recursos tecnológicos para o ensino da disciplina de Arte.

Na sequência, apresentamos as unidades de análise, que representam um movimento descritivo, de cada texto, e analítico, de acordo com a temática enunciada em cada unidade. Cabe salientar, contudo, que o estudo aprofundado das dissertações apontou que um mesmo trabalho pode apresentar aspectos para mais de uma unidade, o que foi considerado na etapa de descrição.

### **Descrição e análise dos dados**

(i) Considerações a respeito do ensino de Arte mediado por recursos tecnológicos digitais

Compreender, de maneira geral, o ponto de vista apresentado nos textos analisados em relação à utilização de recursos tecnológicos digitais no ensino da disciplina de Arte é o que justifica esta unidade de análise. As dissertações que contribuíram para a elaboração da presente unidade de análise foram: D2, D3, D4, D6 e D9.

No estudo D6, de Silva (2016), foram discutidas as possibilidades de inserir mídias e TD nas aulas de Arte em uma turma de alunos do 9º ano do Ensino Fundamental. A investigação se deu com a participação da equipe pedagógica, da professora da disciplina e dos alunos, sendo os dados da pesquisa produzidos por meio de atividades propostas à turma abordando conteúdos trabalhados pelo viés da tecnologia. A autora apontou avanços em relação a trabalhar os mesmos conteúdos sem o suporte da tecnologia, com os alunos demonstrando maior interesse e motivação, bem como participando ativamente das aulas com autonomia e criatividade. Para a autora, com o desenvolvimento das mídias e das tecnologias digitais, é relevante que o estudo das diversas linguagens artísticas (música, teatro, dança e artes visuais) seja auxiliado e permeado por recursos tecnológicos.

Essas ferramentas tecnológicas, em conformidade com Silva (2016), tendem a facilitar e diversificar as possibilidades da ação pedagógica e o ensino e aprendizagem em Arte, tanto na parte prática quanto na parte teórica dos conteúdos específicos da disciplina, sendo possível, além disso, levar o conhecimento e a informação aos alunos por meio de visitas virtuais a lugares que geograficamente estão distantes e que, possivelmente, a maioria não teria condições de conhecer.

Vale acrescentar que, com o avanço das tecnologias móveis, como aparelhos *smartphones* ou *tablets*, as aulas de Arte não necessariamente precisam ocorrer sempre no mesmo ambiente ou no laboratório de informática da escola, caso seja necessário o uso da internet. Isso porque, com a disponibilidade da rede sem fio, o professor pode utilizar vídeos, músicas e *softwares* educativos em ambientes diferenciados, permitindo ainda a conexão dos alunos por meio do celular ou do *tablet* para pesquisas, gravações, filmagens e edições com o próprio aparelho. Em vista disso, é possível então que, numa aula de Arte cujo conteúdo seja cinema, o aluno não somente assista vídeos de

sites como o YouTube, como também possa criá-los através da filmagem e edição e, até mesmo, compartilhá-los nas redes sociais, utilizando apenas um *smartphone*.

Como exemplo, podemos descrever uma aula sobre arte egípcia, em que, com a mediação do professor, o próprio aluno poderia, por meio de *softwares* e aplicativos, como por exemplo *Google Arts* e *Mozaik3d*, explorar a arquitetura das pirâmides, as estruturas dos sarcófagos, o processo de mumificação, os registros das pinturas nas paredes ou os instrumentos musicais usados na época, tudo de maneira virtual. Os jogos digitais, como as plataformas eletrônicas *Wordwall* e *Kahoot*, também são uma alternativa, pois, além de proporcionar um maior interesse e motivação para aprender o conteúdo, podem estimular o aluno a desenvolver habilidades cognitivas, como a criatividade, a percepção, a memória, o raciocínio e o senso de trabalho em equipe, estabelecendo uma melhor relação entre o professor e o aluno.

Loyola (2009) pesquisou as possibilidades do uso das TD no ensino de Arte. A pesquisa foi realizada por meio de experiências realizadas em duas escolas da rede municipal de educação da cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais. A investigação foi concebida e baseada no encaminhamento e na observação das atividades durante a sua atuação como professor e, em uma das escolas, como coordenador. Em consonância com o autor, a implementação das TD na escola não deve ter por objetivo, necessariamente, substituir o livro de Arte, mas, sim, ampliar, para o professor, o campo de pesquisa sobre a Arte e favorecer a prática do ensino por meio da participação e a interação com as obras artísticas nos ambientes virtuais, constituindo-se em importantes ferramentas pedagógicas. Com isso, o mundo virtual se torna um espaço que supre, ao menos parcialmente, a carência de ambientes para as atividades dessa componente curricular nas escolas.

Silva (2012) realizou um estudo de caso, com o qual propôs uma reflexão sobre a relação entre arte, mídia e cinema na escola, a fim de identificar uma possível proposta de ensino incluindo o uso das TD por meio de oficinas envolvendo professores e alunos. A autora descreve possibilidades de se trabalhar, dentro da disciplina, conteúdos de cinema de maneira mais significativa do que até então, por meio dos recursos tecnológicos. Ou seja, além



de fazer vídeos narrativos, as aulas contemplaram linguagens do videoclipe, propaganda comercial e vídeo-reportagem, por meio de computadores e *smartphones* com aplicativos de edição de texto, imagem e vídeo, além da postagem e compartilhamento dos resultados pela internet em portais como o YouTube.

Bordim (2020) do desenvolvimento de um projeto educacional fotográfico, contendo aulas e práticas reflexivas e fotográficas, além de um questionário final, que resultou em um relato de experiência. Os principais resultados apresentados demonstram a relevância do ensino de Arte mediado e potencializado por TD. Na opinião da autora, é possível observar, atualmente, a inserção das tecnologias no campo das Artes, remodelando e transformando as relações entre ensino, acesso e produção. Um exemplo ilustrativo são as fotos produzidas pelos celulares dos próprios alunos, utilizando programas e aplicativos de edição de imagem, além da pintura digital. Outra exemplificação a ser destacada nessa dinâmica é o acesso virtual a museus e a mostras de arte. Dessa maneira, estudantes acabam sendo provocados à experiências interativas, criando novos parâmetros no ensino de Arte. Para a autora, as TD precisam estar inseridas no cotidiano das aulas, tendo em vista a contribuição proporcionada atualmente por tais ferramentas no ensino e na aprendizagem.

Diante disso, pensando nas urgências e demandas de se adequar o ensino a uma educação que reflita as características da humanidade no século XXI, importa ir além da inserção das novas tecnologias no ambiente escolar ou da mera utilização de novos recursos tecnológicos. É necessário que as habilidades presentes nos currículos sejam repensadas, de modo a incluir as competências que abrangem as TD em sua complexidade, compreendendo-as como fator global e determinante para os próximos rumos da sociedade.

Percebemos, mediante aos estudos apresentados nesta Unidade de Análise, que os textos convergem para a ideia de que a utilização de recursos tecnológicos para o ensino da disciplina de Arte pode oportunizar ao aluno uma nova visão de como se dão os processos de criação artística no mundo físico e no virtual, com a possibilidade de participar deles, podendo ser utilizados todos os tipos de mídias tecnológicas disponíveis para expressão, produção e exploração de ferramentas e produtos midiáticos já integrados em seu cotidiano.

Trata-se, portanto, de proporcionar outras possibilidades de interação dos estudantes com as expressões artísticas e, também, de novas maneiras de se manifestar artisticamente. Antes de tudo, trata-se também de democratizar o acesso às expressões artísticas, muitas vezes limitadas às imagens dos livros didáticos, passando a impressão de um bem que não é comum a todos e que tampouco é passível de ser produzido por pessoas como os próprios estudantes.

(ii) A formação de professores de Arte para o uso das tecnologias digitais

Compreender, a partir dos textos analisados, como se dá a formação inicial e continuada de professores de Arte e como o conhecimento desenvolvido contribui para o ensino dos conteúdos da disciplina de Arte com a utilização de recursos tecnológicos digitais é o que justifica esta Unidade de Análise. As dissertações que serviram de alicerce para a presente unidade foram as identificadas como D1, D2, D6, D7, e D9.

Silva (2016) entende que professores que não tiveram em sua formação inicial ou continuada momentos voltados para o uso de TD no ensino de Arte podem apresentar maior dificuldade na utilização de tais ferramentas, sendo que, neste contexto, muitos acabam deixando de empregá-las, mesmo quando disponíveis na escola. A fala da autora reforça a importância dos cursos de formação, tanto inicial quanto continuada, a fim de habilitar os professores para que trabalhem não só o manuseio mas, em particular, as possibilidades do uso pedagógico no ensino dos conteúdos de Arte apoiados por tais ferramentas, obtendo como produto final um aprendizado mais efetivo por parte do aluno.

Loyola (2009), que investigou as possibilidades do uso do computador e da internet como meios para exploração, pelos professores, na produção de conteúdos para o ensino de Arte, relata que observou algumas características comuns na formação de docentes para o uso de recursos tecnológicos: muitos cursos de formação inicial e continuada propõem apenas de forma superficial possibilidades de utilização das TD para o ensino ou, o que é pior, simplesmente nem a propõem.

Além disso, o autor também destaca a falta de articulação entre as formações iniciais e continuadas e a descontinuidade de ações de formação

continuada em algumas escolas, ou seja, quando há discussões acerca do uso de tecnologias, isso se dá em momentos isolados. Ainda em concordância com a pesquisa de Loyola (2009), muitos professores concluíram a graduação sem ter acesso às tecnologias que estavam disponíveis nas escolas e vários outros ainda não sabem utilizar as TD e têm receio de começar a aprender.

Entre alguns trechos de relatos de professores contemplados na pesquisa de Loyola (2009), destacam-se: “não tenho conhecimento suficiente”; “ainda tenho muitas dificuldades em lidar com o mundo das tecnologias”; “não temos condições, na atualidade de utilizarmos a tecnologia para realizar nossas aulas devido à falta de preparo tecnológico pessoal”; “nós professores precisamos de uma maior preparação para a informática voltada para a Arte”. Os relatos apresentados, segundo o autor, apontam para a necessidade de oferecer a esses professores uma formação continuada que lhes proporcione condições de usufruir dos recursos tecnológicos disponíveis, essencialmente, dentro de um cenário que estabeleça um elo entre a tecnologia e o ensino de Arte, e também um olhar crítico quanto aos conteúdos e disciplinas proporcionadas pelas instituições de formação inicial neste contexto.

De acordo com Loyola (2009), poucos professores usam o laboratório de informática nas suas atividades para desenvolverem projetos, o que demonstra uma contradição com os relatos de muitos que consideram a relevância dos recursos tecnológicos, mas não utilizam quando disponíveis. Uma das justificativas para tal situação pode ser a dificuldade que muitos apresentam, possivelmente, pela ausência em sua formação de debates quanto ao uso pedagógico de tais recursos. Em conformidade com o autor, apenas alguns professores conseguem explorar os equipamentos, programas e ambientes virtuais, mas, mesmo assim, somente para preparação das aulas. Por exemplo, utilizam a internet como ferramenta na busca de imagens (pinturas, esculturas, arquiteturas, etc.) que possam fazer parte da sua prática pedagógica, ou ainda para troca de experiências com outros professores, por meio de *sites* e fóruns.

Para Santos (2006), que pesquisou o uso de TD no ensino das Artes Visuais nas escolas públicas de Ensino Médio do Distrito Federal, existem lacunas na formação de muitos professores. Pela análise do autor, a escassez de cursos de formação continuada de professores para o uso de recursos

tecnológicos impede que ele se mantenha atualizado, e os reflexos dessa ausência evidenciam a dificuldade de professores promoverem processos criativos mediados pelas TD.

Bordim (2020) relata que estamos vivendo em uma sociedade conectada, com muitas possibilidades de comunicação que medeiam a aprendizagem. No entanto, a educação enfrenta dificuldades em apropriar-se de tais possibilidades e em propor mudanças, permanecendo presa a modelos educacionais em desacordo com os tempos atuais. Conforme postulado pelo autor, parece que a educação em geral não acompanhou as transformações que vêm acontecendo há alguns séculos. Bordim (2020) afirma ainda que, mesmo que novos recursos tecnológicos cheguem até as escolas, proporcionando novas concepções de espaço, tempo e interatividade, a educação mantém-se em um caminho linear e tradicionalista.

Mudam-se as telas de ensino, antes as paredes como suporte para a arte rupestre na pré-história, vitrais das igrejas medievais, livros, cadernos até televisões, computadores, projetores, celulares, internet, mas e o desenvolvimento do pensamento no aprendizado? (BORDIM, 2020, p. 25).

A percepção da autora se confirma na nossa<sup>2</sup> vivência enquanto professor de Arte da Educação Básica em que, por vezes, vemos equipamentos tecnológicos como computadores, *tablets*, redes de internet sem fio chegarem às escolas e serem utilizados de forma esporádica, somente por uma pequena parte dos professores com maior familiaridade com as tecnologias. E um dos fatores que contribuem para tal situação, certamente, tem a ver com a formação para o uso de tais recursos, que é ofertada superficialmente, apenas quanto ao uso instrumental, sem abordar a questão da utilização pedagógica ou, ainda, muitas vezes, nem sequer é disponibilizada.

Para Soares (2017), que pesquisou possibilidades para integrar os acervos de arte contemporânea dispostos nos museus internacionais e nacionais na modalidade virtual, com as demandas curriculares nacionais do Ensino Médio, o fator observado nas dificuldades de ensinar arte contemporânea está

---

<sup>2</sup> O primeiro autor deste artigo.

na aproximação do professor com as tecnologias e as mídias, seja no modo de fazê-la, interpretá-la ou compartilhá-la. O compartilhamento dessa arte possibilita uma amplitude nos processos criativos individuais e se constituem como construtores de identidades diversas na sociedade. Essa relação entre mídia e arte, apesar das dificuldades conceituais no ensino, é importante, pois possibilita o acesso a obras presentes em lugares geograficamente distantes, mesmo que de maneira virtual. Esse benefício pode ser verificado na criação dos *sites* de museus e galerias, instituições que são mantenedoras das obras de arte e que têm como missão compartilhar, divulgar, educar e comunicar a arte em todas as suas categorias.

Mediar as possibilidades e os recursos disponíveis como, por exemplo, levar os alunos a uma viagem virtual a museus, pirâmides, monumentos, diferentes arquiteturas, etc., por meio da internet, requer dos professores conhecimento, mesmo que básico, em mídias e tecnologias. Muitos professores, como identificamos nesta unidade, sentem dificuldades em articular o ensino do conteúdo específico aos recursos dispostos no mundo virtual. Nesse sentido, a formação — inicial e continuada — se faz fundamental para orientar as linguagens, discursos e formas de integração com as mídias para, a partir de então, propor aos alunos novas possibilidades de informação e aprendizagem, promovendo o desenvolvimento e o conhecimento mais crítico dos alunos.

Ignorar as possibilidades tecnológicas na sala de aula promove um verdadeiro contraste com o mundo em que os alunos estão inseridos, já que esses vivem numa sociedade com uma velocidade rápida de informações, através de vídeos, hipertextos, redes sociais. Muitas vezes, podem acessá-las utilizando fácil e rapidamente os telefones presentes em seus bolsos.

### (iii) A estrutura das instituições em relação aos recursos tecnológicos

Identificar a situação das instituições de ensino quanto à própria estrutura de internet e equipamentos tecnológicos disponíveis para que seja possível a realização do trabalho do professor com o uso das TD na escola é o que justifica esta Unidade de Análise. Afinal de contas, de nada adiantariam as melhores formações docentes, se não forem disponibilizados recursos mínimos. As

dissertações que subsidiaram esta unidade foram: D2, D6 e D8.

Loyola (2009) relata que uma das dificuldades de colocar em prática o seu projeto de investigação quanto às possibilidades do uso do computador pelos professores para exploração de atividades para o ensino de Arte tem a ver com a utilização do laboratório de informática e dos computadores disponíveis. O uso era disponibilizado com base em agendamento de horários realizado pelos professores. Eles nem sempre conseguiam horários disponíveis e, mesmo quando conseguiam, nem todos os computadores — 30 no total — estavam funcionando, havendo a necessidade de realizar revezamento entre os 39 alunos da turma em diferentes momentos.

Já Silva (2016) relata que a estrutura física, com os recursos tecnológicos adequados e disponíveis na escola, foi essencial para a aplicação do seu projeto, destacando-se o aparelho Projetor Proinfo Integrado (somatória de projetor multimídia, computador, caixas acústicas e lousa digital: todos integrados em um mesmo equipamento) que foi usado em quase todas as etapas da investigação devido aos recursos existentes, por ser móvel e de fácil manuseio, tanto para o professor quanto para o aluno.

Tendo por objetivo encontrar dados que apresentassem a situação das instituições educacionais do país quanto aos recursos tecnológicos disponíveis e a sua infraestrutura, elaboramos o Quadro 2, com base nos dados do Censo Escolar da Educação Básica de 2020, realizado pelo Instituto Nacional de Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), apresentando elementos pertinentes para nossa análise.

**Quadro 2:** Recursos disponíveis nas escolas

Recurso	Federal (%)		Estadual (%)		Municipal (%)		Privada (%)	
	Ens. Fund	Ens. Médio	Ens. Fund	Ens. Médio	Ens. Fund	Ens. médio	Ens. Fund	Ens. Médio
Lousa digital	54,3	50,6	27,0	29,2	9,9	22,4	14,2	27,8
Projetor multimídia	95,7	97,8	78,3	80,9	54,4	79,8	71,6	85,2
Computador de mesa para alunos	91,3	99,0	76,7	79,3	38,3	71,6	65,5	80,0
Computador portátil para alunos	56,5	48,1	32,9	36,3	23,8	35,5	46,6	53,5
Tablet para alunos	37,0	27,5	12,0	13,1	6,0	4,9	25,8	31,8
Internet Banda Larga	100	98,2	74,7	80,4	52,0	78,1	88,4	92,5
Internet para ensino e aprendizagem	84,8	89,6	71,5	72,9	33,7	59,6	65,3	80,6



Fonte: Elaborado pelos autores com base nos dados do INEP (2020).

Com base no Quadro 2, observam-se questões relevantes que devem ser consideradas ao propor o ensino de Arte (ou qualquer outro componente curricular) com o auxílio de recursos tecnológicos, notando-se que ainda há uma carência considerável quanto à disponibilidade dos mesmos. Por outro lado, não podemos ignorar o número considerável de tecnologias e dispositivos já presentes em parte das instituições.

Em 2020, segundo o INEP, a internet disponível para o ensino e a aprendizagem, por exemplo, era encontrada em cerca de 71,5% das escolas das redes estaduais no Ensino Fundamental e 72,9% no Ensino Médio; nas escolas municipais, estava disponível somente em 33,7% das escolas de Ensino Fundamental e em 59,6% das instituições de Ensino Médio. Lousa digital, *tablets* e computadores para uso dos alunos, novamente, apresentaram números ainda mais modestos. Entretanto, a pergunta que devemos fazer é: como aproveitar efetivamente esses recursos onde eles já existem? Na próxima unidade de análise, apresentamos experiências realizadas que exemplificam possibilidades a partir de pesquisas realizadas.

#### (iv) Experiências com a utilização de recursos tecnológicos para o ensino da disciplina de Arte

Discutir experiências que professores tiveram com a utilização de recursos tecnológicos para o ensino da disciplina de Arte é o que justifica esta Unidade de Análise. As dissertações que contribuíram com a presente unidade foram: D3, D5 e D6. Reconhecemos que cada experiência de ensino está atrelada às condições locais de onde foi realizada — e defendemos que assim o seja —. Porém, faz-se pertinente o compartilhamento dessas experiências, sendo que cada leitor pode se interessar em, para além de seguir exatamente o que outros fizeram, considerar e adequar essas experiências ao seu próprio contexto de atuação.

Nesta unidade, mencionamos novamente o equipamento denominado *Projeto ProInfo Integrado*, que foi utilizado na pesquisa de Silva (2016). Por meio do aparelho, no relato do pesquisador, foi possível que, em uma aula de Arte em

que o conteúdo trabalhado foi cinema, o professor pudesse apresentar recortes de filmes, pausar e realizar alterações na cena, por meio de equipamento tecnológico denominado lousa digital integrada, contextualizando com os alunos questões como cenário, personagens, período etc. Segundo o mesmo autor, os alunos, com a utilização de seus celulares, conseguiram também produzir e editar filmagens e vídeos para que fossem, posteriormente, apresentados no projetor multimídia, promovendo o desenvolvimento do aluno, no que diz respeito à liberdade de expressão, à capacidade de iniciativa, ao trabalho em grupo, à criatividade, à reflexão e, conseqüentemente, ao senso crítico.

No contexto da pesquisa de Silva (2016), ao abordar o conteúdo cinema com o apoio de recursos tecnológicos para exibição e produção, foi possível observar nos alunos um maior envolvimento e participação nas aulas, a partir do momento em que eles, depois de uma contextualização teórica pelo professor, puderam produzir seus próprios vídeos, promovendo, assim, maior autonomia e criatividade para o desenvolvimento da proposta, conciliando teoria e prática às experiências do seu cotidiano.

Silva (2012) relata uma oficina de cinema, que, inserida na disciplina de Arte, pôde abranger, por meio dos recursos tecnológicos, muito mais possibilidades. Isso porque, além de percorrer as técnicas cinematográficas de produção de roteiro, gravações e edição, bem como outras técnicas e maneiras de exercitar a capacidade de se expressar, foi possível ampliar a abordagem dos temas trabalhados com a utilização do computador e seus *softwares* de edição de texto, imagem e vídeo, além da internet e portais de postagem de vídeos, como o YouTube. Silva (2012) afirma também que, com o desenvolvimento dos *smartphones* e aplicativos de edição digital, produções de curta metragens se tornaram acessíveis, proporcionando maior facilidade na montagem de vídeos e ampla distribuição na internet, resultando numa comunicação na qual alunos podem trocar conteúdos entre si, mesmo estando geograficamente distantes.

Mais do que fazer vídeos narrativos, as aulas vão além, pois lidam com todas as mídias disponíveis: televisão e linguagens do videoclipe, propaganda comercial e vídeoreportagem; computador e seus softwares de edição de texto, imagem e vídeo, além da internet e portais de postagem de vídeos, como o Youtube; celulares, máquinas fotográficas e filmadoras

digitais; pen-drives, DVDs e CDs para armazenar arquivos, ou seja, uma verdadeira convergência digital. (SILVA, 2012, p. 28).

Sob nosso ponto de vista, além das já citadas, outras experiências merecem ser destacadas e que podem influenciar outros docentes em replicá-las. Uma delas é a possibilidade de visitas virtuais a museus e lugares relevantes para o mundo da arte. Conforme afirma Moran (2013), o mundo físico e o mundo virtual se complementam. Assim, por meio de aplicativos, como, por exemplo, os anteriormente mencionados *Google Arts* e *Wordwall*, em uma aula sobre o Renascimento, é possível levar os alunos virtualmente ao Museu do Louvre em Paris, para que tenham acesso a obras como a *Monalisa* de Leonardo da Vinci, ou visitem a Capela Sistina, em Roma, ou admirem a obra *Criação de Adão* de Michelangelo, ou ainda conheçam a caverna de Lascaux, no sul da França, onde estão algumas das mais importantes pinturas rupestres do mundo.

Podemos, além disso, no caso de um museu, conhecer sua parte externa, adentrar ao local, percorrendo seus corredores, conhecendo outras obras que não especificamente as que são objeto de estudo e não ficando assim limitados apenas a fotos que nem sempre dão a dimensão exata da obra. Em outras palavras, uma abordagem que tornaria a aula mais envolvente e interativa para os alunos, despertando-lhes um maior interesse, para que dominem uma variedade de conteúdos além daqueles planejados pelo professor, o que, potencialmente, resultaria em um melhor aproveitamento, em comparação a aulas baseadas somente em imagens de livros ou outros materiais didáticos impressos.

## **Considerações Finais**

Neste estudo, de natureza bibliográfica, buscamos compreender quais aspectos têm sido destacados por pesquisas brasileiras, em nível de pós-graduação *stricto sensu*, que tratam do ensino da disciplina de Arte com a utilização pedagógica de TD. As possíveis respostas encontradas não esgotam o assunto, visto que existem outras pesquisas relacionadas ao tema que não foram contempladas — a partir dos critérios de seleção empregados —, além

dos possíveis vieses decorrentes de nossos olhares revestidos de concepções e experiências específicas em relação ao ensino de Arte com a utilização de recursos tecnológicos.

Todavia, as inquietações sobressalentes são importantes para pensarmos em uma educação na qual possamos nos apropriar de todos os recursos e metodologias disponíveis, abarcando novas possibilidades, além das que já são trabalhadas pelo professor, visando à melhoria do ensino. Isso porque, se nos dias atuais já notamos um descompasso considerável entre as possibilidades tecnológicas digitais com as quais os estudantes estão acostumados em sua vida cotidiana em relação às tarefas propostas pelos professores nas escolas, esse distanciamento pode ainda ser ampliado cada vez mais. Resta-nos colocar a questão do uso de TD de maneira pedagógica no centro do debate.

Seja como for, retomando nosso questionamento inicial que orientou o estudo, as pesquisas analisadas indicam que os professores entendem e autenticam a importância de olhar para as TD como possibilidade pedagógica. Diversos relatos que foram apresentados na pesquisa demonstram experiências exitosas de ensino de conteúdos de Arte com a utilização das tecnologias, mas que, em geral, ocorrem de maneira esporádica, por um ou outro professor. Tal uso não está inserido na realidade educacional das instituições, sendo os principais fatores apresentados como obstáculos para a efetiva apropriação de tais ferramentas no ensino: as formações iniciais e continuadas insuficientes que, em geral, se ocupam somente com a utilização instrumental dos recursos, sem, todavia, abordar o contexto pedagógico inserido na disciplina; e, também, a carência de recursos tecnológicos em muitas instituições, seja pela falta deles ou pela quantidade insuficiente, seja pela precariedade do seu funcionamento em outras instituições.

Portanto, ainda temos um cenário bastante difuso na questão da utilização pedagógica dos recursos digitais educacionais no ensino de Arte que, possivelmente, seria superado por meio de políticas públicas que compreendam a relevância tanto das tecnologias educacionais quanto do papel do professor no uso efetivo de tais ferramentas, em busca do ensino de boa qualidade, alinhado às expectativas desejadas. Para nós, trata-se, antes de tudo, de uma democratização do acesso às manifestações artísticas.

Por fim, apontamos a necessidade de que as formações docentes, iniciais ou continuadas, incluam nas suas discussões o uso das TD para o ensino de Arte, especialmente quanto aos conteúdos específicos da disciplina que, segundo as pesquisas selecionadas apontaram, foram ignorados durante a formação. Não se trata de falar somente de Arte, tampouco discutir as tecnologias de maneira isolada. Do nosso ponto de vista, uma abordagem mais pertinente seria pensar em formações que atrelem o uso das TD de maneira pedagógica, vinculando-as aos objetivos docentes de ensino e, conseqüentemente, de aprendizagem para os estudantes.

## Notas

\*Mestre em Ensino: Formação Docente Interdisciplinar pela Universidade Estadual do Paraná. Professor vinculado à Secretaria de Estado da Educação e do Esporte do Paraná. E-mail: [gjuliano.info@gmail.com](mailto:gjuliano.info@gmail.com)

\*\*Doutor em Educação para a Ciência e a Matemática pela Universidade Estadual de Maringá. Docente da Universidade Estadual do Paraná. E-mail: [fabiborges.mga@hotmail.com](mailto:fabiborges.mga@hotmail.com)

\*\*\*Doutor em Educação pela Universidade Federal de São Carlos. Docente da Universidade Estadual do Paraná. E-mail: [rosefran.cibotto@unespar.edu.br](mailto:rosefran.cibotto@unespar.edu.br)

## Referências

BECKER, Silvana Ap. Portes; BIDARRA, Jorge; OLIVEIRA, Valdeci B. de Melo. **Contribuições da tecnologia para o professor de arte em sua prática pedagógica: um relato de experiência.** In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Curitiba: SEED/PR, 2009 (CADERNOS PDE). Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1886-8.pdf>. Acesso em: 12 Mai. 2021.

BORDIM, Lilian Lindquist. **O ensino da arte na atualidade mediado pela imagem fotográfica propulsora reflexiva.** 2020. Dissertação (Mestrado em Mídia e Tecnologia) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho (UNESP), Bauru, 2020. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/192677/bordim\\_II\\_me\\_bauru.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/192677/bordim_II_me_bauru.pdf?sequence=3&isAllowed=y). Acesso em: 03 Ago. 2021.

BRASIL, MEC, SEB. **Orientações curriculares para o ensino médio: ciências da natureza, matemática e suas tecnologias.** Brasília: MEC, SEB, 2006.

DE GRANDE, Elizabeth Rossi. **A educação dialógica no ensino de arte: o exercício da interculturalidade com o uso de recursos tecnológicos e midiáticos.** 2018. Dissertação (Mestrado em Mídia e Tecnologia) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho (UNESP), Bauru SP, 2018. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/154079/grande%20\\_er\\_me\\_bauru.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/154079/grande%20_er_me_bauru.pdf?sequence=5&isAllowed=y). Acesso em: 03 Ago. 2021.

FELDENS, Maria das Graças Furtado. Os propósitos da revisão de literatura e o desenvolvimento da pesquisa educacional. **Ciência e Cultura.** v. 33, n.9, p.1197-1199, 1981.

GABRIEL, Martha. **Educar: a (r)evolução digital na educação.** São Paulo: Saraiva, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

INEP. Instituto Nacional de Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Censo escolar da educação básica – 2020:** notas estatísticas. Brasília: MEC, 2021.

MORAES, Roque. Análise de conteúdo. **Revista Educação,** v.22, n.37, p. 7-32, 1999.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.** 5.ed.3ª. reimpressão. Campinas, S.P.: Papirus, 2013.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Referencial curricular do Paraná:** princípios, direitos e orientações. Curitiba, PR: SEED/PR, 2018. Disponível em: <http://www.referencialcurricularoparana.pr.gov.br>. Acesso em: 03 Ago. 2021.

PIMENTEL, Lucia Gouvea. **Me adiciona.com:** ensino de arte + tecnologias contemporâneas + escola pública. 2009. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, 2009. Disponível em: [https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/JSSS-7WSQ3H/1/me\\_adiciona\\_com\\_ensino\\_de\\_arte\\_tecnologias\\_contempor\\_neas\\_escola\\_p\\_blica.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/JSSS-7WSQ3H/1/me_adiciona_com_ensino_de_arte_tecnologias_contempor_neas_escola_p_blica.pdf). Acesso em: 03 Ago. 2021.

QUINTANILHA, Denise Penna. **O ensino de Arte nas escolas municipais de Presidente Prudente:** diretrizes políticas e o trabalho docente. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Campus Presidente Prudente, 2012. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/92320/quintanilha\\_dp\\_me\\_prud.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/92320/quintanilha_dp_me_prud.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 03 Ago. 2021.

SANTOS, Moises Lucas dos. **Arte-educação e tecnologia no ensino médio:**



reflexões a partir da proposta triangular. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2006. Disponível em:

[https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/5670/1/2006\\_Moises%20Lucas%20dos%20Santos.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/5670/1/2006_Moises%20Lucas%20dos%20Santos.pdf). Acesso em: 03 Ago. 2021.

SILVA, Alessandra Collaço da. **Arte, mídia e cinema na escola: um ensinar que (me) ensina!** 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2012. Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/100936/310993.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 03 Ago. 2021.

SILVA, Antonia Ladyjane Duarte da. **As mídias e as tecnologias digitais no ensino de arte.** 2016. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016. Disponível em:

[http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/21797/1/2016\\_dis\\_aldsilva.pdf](http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/21797/1/2016_dis_aldsilva.pdf). Acesso em: 03 Ago. 2021.

SOARES, Lizandra Calife. **Arte contemporânea, mídia-educação e museus: remixando uma proposta pedagógica para o ensino médio.** 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba, 2017. Disponível em: <http://bdtd.ufm.edu.br/handle/tede/453> Acesso em: 03 Ago. 2021.

TEIXEIRA, Henrique Augusto Nunes. **Fotografia: campo expandido para o ensino de arte.** 2012. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, 2012. Disponível em:

<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/JSSS-92EN6W>. Acesso em: 03 Ago. 2021.

Recebido em: outubro/2022.

Aprovado em: maio/2023.