

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL  
ARTES VISUAIS – FAALC

**USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E  
COMUNICAÇÃO NO CURSO DE ARTES VISUAIS DA UFMS**

GABRIEL PINHO ALVES

Campo Grande – (MS)  
2025

GABRIEL PINHO ALVES

**USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E  
COMUNICAÇÃO NO CURSO DE ARTES VISUAIS DA UFMS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como parte dos requisitos para obtenção de título de Licenciado em Artes Visuais. Orientador: Joaquim Sergio Joaquim Borgato

Campo Grande – (MS)  
2025

## **RESUMO**

Este trabalho investiga a integração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no ensino de Artes Visuais, partindo da constatação de sua limitada presença na formação básica e na graduação, apesar de seu potencial para fomentar a criatividade, a experimentação e o pensamento crítico. Diante desse cenário, o estudo tem como objetivo geral analisar o papel e os desafios da incorporação das TDIC no curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS).

Para alcançar esse propósito, a pesquisa estabelece os seguintes objetivos específicos: mapear as tecnologias digitais efetivamente utilizadas pelos docentes do curso; examinar as metodologias de aplicação dessas ferramentas nas disciplinas; e avaliar em que medida essa adoção contribui para uma formação docente crítica e alinhada às demandas do século XXI. A investigação, de natureza qualitativa, articula revisão teórica com observação prática, situando as práticas identificadas no contexto dos marcos legais educacionais, como a BNCC e o Plano Nacional de Educação.

Ao final, espera-se que esta pesquisa não apenas amplie a visibilidade das práticas existentes, mas também identifique os entraves à integração tecnológica, oferecendo subsídios para repensar a formação de professores de Artes Visuais e promovendo uma reflexão sobre como a universidade tem acompanhado as transformações tecnológicas no campo do ensino da arte.

**Palavras-chave:** Tecnologias Digitais. Artes Visuais. Ferramenta Artística

## **ABSTRACT**

This work investigates the integration of Digital Information and Communication Technologies (TDIC) in the teaching of Visual Arts, starting from the observation of their limited presence in basic education and undergraduate studies, despite their potential to foster creativity, experimentation, and critical thinking. Given this scenario, the study's general objective is to analyze the role and challenges of incorporating DICT in the Visual Arts Bachelor's Degree course at the Federal University of Mato Grosso do Sul (UFMS).

To achieve this purpose, the research establishes the following specific objectives: to map the digital technologies effectively used by the course's teachers; to examine the methodologies for applying these tools in the subjects; and to evaluate to what extent this adoption contributes to a critical teacher training aligned with the demands of the 21st century. The investigation, of a qualitative nature, articulates theoretical review with practical observation, situating the identified practices in the context of educational legal frameworks, such as the BNCC (National Common Core Curriculum) and the National Education Plan.

In the end, this research is expected not only to increase the visibility of existing practices, but also to identify obstacles to technological integration, providing insights for rethinking the training of Visual Arts teachers and promoting reflection on how the university has kept pace with technological transformations in the field of art education.

**Keywords:** Digital Technologies. Visual Arts. Artistic Tool.

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 - Mesa digitalizadora de Display com o uso do aplicativo Paint Tool Sai	8
Figura 2 - Aplicativo de edição de vídeos CapCut	9
Figura 3 - Site Magma	10
Figura 4 - Site Arteversa	16
Figura 5 - Matriz Curricular do curso de Artes Visuais na modalidade Bacharelado da UFMS	21
Figura 6 - Matriz Curricular do curso de Artes Visuais na modalidade Licenciatura da UFMS	22
Figura 7 – Sala de Tecnologia (LATD 2) do curso de Artes Visuais (UFMS)	27
Figura 8 - Propriedades técnicas dos computadores localizados no laboratório.	28
Figura 9 - Sala de Tecnologia (LATD) do curso de Artes Visuais (UFMS)	29
Figura 10- Gráfico sobre os principais usos de Recursos Tecnológicos das disciplinas	36

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1- Disciplinas de Arte e Tecnologias Contemporâneas	4
Tabela 2- Disciplina Tecnologias Digitais e Educação	6
Tabela 3 - Disciplinas da Modalidade Licenciatura dos anos de 2022-2025 e seu uso de TDIC	12

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>1: TDIC E AS NOVAS FRONTEIRAS DO ENSINO DE ARTE.....</b>	<b>3</b>
<b>1.1 POTENCIALIDADES DA TDIC NO CONTEXTO EDUCACIONAL .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2 A LINGUAGEM DAS ARTES VISUAIS NA ERA DIGITAL.....</b>	<b>7</b>
<b>1.3 A INTEGRAÇÃO DAS TDIC NO ENSINO DE ARTES .....</b>	<b>13</b>
<b>2: CONTEXTO DO CURSO ARTES VISUAIS DA UFMS.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1 HISTÓRICO E PERFIL DO CURRICULAR. ....</b>	<b>18</b>
<b>2.2 INFRAESTRUTURA DE TDIC E LABORATÓRIOS .....</b>	<b>28</b>
<b>3: TDIC NA PRÁTICA DOCENTE DA LICENCIATURA.....</b>	<b>32</b>
<b>3.1 MAPEAMENTO DO USO DE TDIC NAS DISCIPLINAS (2022-2025) .....</b>	<b>32</b>
<b>3.2 ANÁLISE DA INTEGRAÇÃO TECNOLÓGICA NA FORMAÇÃO DOCENTE</b>	<b>37</b>
<b>CONSIDERAÇÕES .....</b>	<b>42</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>44</b>

## INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) compreendem recursos como computadores, tablets, celulares, softwares de edição, plataformas colaborativas e ambientes virtuais de aprendizagem. No contexto da Educação em Artes Visuais, essas tecnologias permitem novas formas de criação, registro, edição e compartilhamento de imagens, ampliando as possibilidades pedagógicas e artísticas do professor a aluno.

Minha jornada no universo onde a arte e a tecnologia se encontram não começou em uma sala de aula, mas na infância, com um simples computador com sistema Windows XP. Aquele equipamento, para mim, era mais do que uma ferramenta de entretenimento; era um campo de experimentação. Ao mesmo tempo, em folhas de papel, eu tentava recriar os universos dos desenhos animados que tanto me fascinavam, alimentando um desejo crescente de dar vida às minhas próprias imagens.

O verdadeiro encontro entre esses dois mundos, o digital e o tradicional, só aconteceu no Ensino Médio, quando um colega de classe me apresentou à arte digital. Aquela experiência foi uma revelação muito positiva para mim. A facilidade da pintura digital, uma variedade de pincéis disponíveis em softwares e a facilidade para editar e corrigir meus traços abriram um novo horizonte de possibilidades. No entanto, uma inquietação surgiu junto com a paixão: por que descobrir isso fora da escola? Durante toda a minha formação básica, o uso de tecnologias nas aulas de Arte foi praticamente inexistente. Essa ausência se tornou a semente desta pesquisa, a motivação para investigar o verdadeiro papel das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no ensino de Artes Visuais.

Para tanto, a pesquisa ressalta a visibilidade das práticas que integram tecnologias digitais ao campo artístico e compreender os fatores que explicam sua limitada presença em sala de aula, no campo de Licenciatura em Artes Visuais. Iniciando a partir da premissa de que a incorporação fundamentada dessas tecnologias pode abrir horizontes para professores e estudantes, estimulando criatividade, experimentação e pensamento crítico e a motivação para se colocar em exercício a aplicarem essas ferramentas no contexto educativo.



As TDIC têm presença consolidada em diversas áreas do conhecimento, mas no campo da Arte sua utilização ainda apresenta lacunas significativas, desse modo, a investigação articula fundamentação teórica e observação prática, seguindo um percurso que contempla: compilar as tecnologias utilizadas pelos professores do curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS); examinar como essas ferramentas são aplicadas nas disciplinas; e discutir em que medida sua adoção contribui para uma formação crítica e alinhada às demandas contemporâneas.

O estudo utiliza como referências o Plano Nacional de Educação (2014-2024), a Base Nacional Comum Curricular (2018), a Diretriz Curricular Nacional, o Referencial Curricular de Mato Grosso do Sul (2021) e a Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de celulares em sala de aula, orientando seu emprego pedagógico. Dessa forma, busca-se compreender em que medida a universidade tem acompanhado as transformações tecnológicas e quais desafios ainda persistem para a integração efetiva das TDIC no ensino de Artes Visuais.

# **1: TDIC E AS NOVAS FRONTEIRAS DO ENSINO DE ARTE**

## **1.1 POTENCIALIDADES DA TDIC NO CONTEXTO EDUCACIONAL**

A relação entre tecnologia e educação não é nova. Projetores e slides fazem parte do cotidiano dos professores. Contudo, a pandemia de COVID-19, em 2020, lançou um novo e intenso olhar sobre essa relação. Da noite para o dia, professores e alunos se viram imersos em um ambiente digital para o que não estava preparado. Em questão de semanas, salas de aula físicas se esvaziaram, e um novo modelo de ensino foi imposto. A pergunta que ficou no ar foi: estávamos realmente prontos para isso?

Ao contrário do ensino a distância tradicional, que é planejado com antecedência e envolve processos específicos e metodologias próprias, o ensino remoto emergencial foi implementado de forma rápida e improvisada, como uma resposta urgente à crise que o mundo estava enfrentando no momento. Esse modelo usou recursos digitais como vídeo aulas, plataformas de videoconferência e envio de atividades por e-mail ou aplicativos de mensagens para tentar manter o vínculo entre alunos e professores, mesmo havendo uma falta de preparo técnico, pedagógico e estrutural. Em decorrência disso, ele teve muitas limitações, como desigualdade no acesso à internet e à tecnologia, dificuldades na adaptação dos professores, queda na participação dos estudantes e desafios no processo de avaliação. Apesar das falhas, o ensino remoto emergencial também trouxe aprendizados importantes sobre o papel das tecnologias na educação e abriu espaço para repensar formas mais flexíveis e inclusivas de ensinar e aprender no futuro. A citação a seguir, após uma pesquisa realizada pela na Agencia Brasil sobre o uso de tecnologias em sala de aula, apresenta o relato anônimo de um estudante do 2º ano do Ensino Médio a respeito do assunto:

Estou presenciando várias dificuldades, pois muitos estudantes não possuem acesso a dispositivos eletrônicos ou às vezes quando possuem é apenas um, no qual há necessidade de compartilhar com os outros irmãos ou familiares. Não tive experiências positivas, pouca adesão (ANONIMO, 2021.)

É observável que, a pandemia de COVID-19, acabou por acelerar esse processo, mas acelerar não significa que ele foi usado de forma eficiente, o que tornou claro tanto o potencial, mas também os desafios e as falhas que foram vistos em relação ao uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), em decorrência a isso tudo, é necessário que seja feita uma apresentação e o aperfeiçoamento dessas temáticas quando o docente está em seu processo de formação, e principalmente, que esses instrumentos pedagógicos necessários para esse tipo de transformação seja algo que esteja em seu alcance enquanto ele estiver ministrando

suas aulas futuramente, já que o ambiente e os recursos que são ofertados na escola, quanto para o professor quanto para os alunos se tornam de extrema importância para que seja feita o uso das TDIC com êxito e qualidade, tendo em vista que o professor se adaptar às novas tecnologias não é algo que depende única e exclusivamente da sua formação, mas de um conjunto de fatores, como: Disponibilidade de recursos, se esses recursos em questão possuem requisitos operacionais para que o uso seja algo agradável (evitando travamentos), o conhecimento prévio do professor referente a temática, o incentivo do corpo docente a esse tipo de temática, dentre outros aspectos.

Segundo dados divulgados pela Agência Brasil, em uma pesquisa feita no ano de 2023, foi escutado relatos tanto de professores, quanto de alunos de escolas da rede estadual de ensino do Rio de Janeiro no que se refere ao uso da tecnologia no meio educacional, um estudante do 2º ano do ensino médio, diz que diz que é a favor do uso de tecnologia, mas que isso deve ser feito com o devido cuidado e observando as várias desigualdades nas redes de ensino, o mesmo estudante, complementa que:

A minha escola tem dificuldade na questão do wi-fi. Ela fica na periferia e temos dificuldades com o acesso. O dispositivo não conecta no celular de todos os alunos e sofremos com computadores que não funcionam. Quando precisamos fazer uma atividade, responde a prova no computador, não tem para todo mundo, é bem difícil. (TOKARNIA. 2023)

Somados aos desafios pedagógicos, há os de infraestrutura e de acesso. No final de 2022, de acordo com a Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel), 3,4 mil escolas no país, 2,5% do total de escolas, não tinham acesso sequer a rede de energia elétrica, 9,5 mil, ou 6,8%, não dispunham de acesso à internet e 46,1 mil, o equivalente a 33,2%, não possuíam laboratórios de informática. Os números foram disponibilizados no Painel Conectividade nas Escolas.<sup>1</sup>

Na mesma matéria, foi feita uma pesquisa com os professores, foi divulgado que, 91,3% dos educadores declararam sentir-se pressionados pelo excesso de novas plataformas e aplicativos, enquanto 78,3% relataram casos de adoecimento entre colegas devido às dificuldades impostas por essa transição digital. Esses números mostram a urgência de uma formação docente que não apenas inclua as TDIC em suas matrizes curriculares, mas que também ofereça suporte pedagógico para seu uso efetivo e reflexivo.

Segundo o filósofo coreano Byung-Chul Han (2017), argumenta que nesse modelo

---

<sup>1</sup> Painel de conectividade das escolas brasileiras. 2022. Disponível em: <https://informacoes.anatel.gov.br/paineis/infraestrutura/conectividade-nas-escolas>. Acesso em 23, abril de 2025.

social, o próprio indivíduo acaba por se tornar um "explorador de si mesmo", no qual nesse contexto acaba se culpando por não "dar conta" das demandas que são oferecidas a ele. (HAN, 2017). No contexto da pandemia, esse tipo de pressão acabou por afetar diretamente a qualidade do ensino desses professores, já que estava sendo cobrado que eles soubessem lidar com uma situação na qual ele não foi preparado, no qual resultou por demandar o tempo do docente, no qual deveria ser reservado para experimentação e reflexão de novas práticas de ensino.

[...] Esses estados psíquicos são característicos de um mundo que se tornou pobre em negatividade e que é dominado por um excesso de positividade. Não são reações imunológicas que pressuporiam uma negatividade do outro imunológico. Ao contrário, são causadas por um excesso de positividade. O excesso da elevação do desempenho leva a um infarto da alma. (HAN, 2017, p. 37-38)

Com esse posicionamento de Han (2017), tornasse reconhecível que o problema central enfrentado pelos professores durante o ano de 2020, se trata mais do fato de uma auto cobrança, que originalmente imposta pela sociedade, como por exemplo o fato de atrasarmos a hora de dormir para sentir que o dia “rendeu mais”, em vez de descansar, ou até mesmo porque sabemos que o dia de amanhã terá obrigações e responsabilidades, e queremos atrasar essa chegada.

Han (2017) vai além e argumenta que, na sociedade, a função de desempenho faz com que o descanso seja visto como "tempo perdido", gerando culpa. A auto exploração feita por nós mesmos, leva à ideia de que não produzir faz com que algo não seja útil, mesmo em momentos de cansaço. Isso está ligado onde o excesso de positividade acaba por desbancar a pausa e o tédio, elementos essenciais para a criatividade e a reflexão.

De Masi (2000), nos sugere usar o trabalho, estudo e lazer como forma de alcançar uma vida mais plena e criativa. Diferente da visão negativa de Han, ele vê o ócio (não no sentido de preguiça, mas de tempo livre qualificado) como essencial para a inovação, o que acaba por se relacionar com o fato da exaustão dos professores durante o período da pandemia, já que eles precisavam em questão de pouco tempo, se habituar e adaptar a processos criativos que eles não estavam esperando, e muito menos sendo questionado se os professores e alunos, se eles teriam acesso à internet ou a computador para ser feito as aulas a ensino a distância.

Estamos desabituaados de uma tal maneira a fazer as coisas com calma, que assim que dispomos de uma hora livre a enchemos de tantos compromissos ou tarefas, que o tempo acaba sempre faltando. Tempo e espaço, ou seja, as duas categorias mais importantes da nossa vida, reduziram-se de tal forma, que dispor deles, isto é ter tempo e espaço passou a ser um luxo (DE MASI, 2000, p. 136)

Enquanto Han (2017), opta por apontar os mecanismos sociedade que acaba por transformando até o repouso em modo de desempenho, De Mais (2000) busca ver as possibilidades de emancipação através do ócio criativo. Se para o Han, somos prisioneiros de uma prisão que reprime o cansaço, mas não questiona suas causas, para De Mais ele acaba por nos propor um relacionamento mais saudável a nós mesmos em relação ao repouso, não fazendo a pessoa se sentir culpada por descansar, mas que é algo necessário.

Esse embate, acaba por revelar os vários dos dilemas contemporâneos enfrentados pelos professores durante o processo da pandemia referente ao uso de tecnologias, nos quais eles acabaram sendo obrigados a uma auto exploração de si mesmos, é encontrado na proposta de De Masi não apenas um respiro para o momento de cansaço, mas um projeto alternativo de existência.

Em suma, como é destacado por Marcus Bruzzo (2025), a pandemia de COVID-19 serviu como um pontapé inicial para grandes transformações tecnológicas que já estavam em curso, mas que, em condições normais, levariam anos para se consolidar o seu funcionamento de modo funcional. Entre essas mudanças, está a digitalização acelerada da educação, impulsionada pela necessidade abrupta de migrar do ensino presencial para o ensino remoto emergencial, no entanto, como ficou evidente neste capítulo, essa aceleração não significou necessariamente eficiência ou equidade.

O autor também ressalta em seu livro o “Universo dos sonhos técnicos”, que uma pessoa de 2015 não poderia jamais imaginar a rapidez com que tecnologias como o 5G, o trabalho remoto se tornaria centrais na sociedade moderna. Realmente, em questão de semanas, professores e alunos tiveram que se adaptar a plataformas como Google Meet e Google Classroom, muitas vezes sem infraestrutura adequada ou uma formação prévia, mas, como evidenciam os dados da Anatel e os relatos de professores e alunos, essa transição acabou por expor graves desigualdades, tendo em vista que enquanto algumas escolas avançavam com aulas síncronas e recursos digitais, outras sequer tinham acesso à internet.

Além disso, a pressão por desempenho nesse novo modelo social, pode ser vista como uma auto exploração da sociedade contemporânea que acabou por despencar fortemente sobre os professores, que precisaram ter o domínio de ferramentas digitais sem tempo para uma reflexão sobre seu uso ou uma capacitação eficiente sobre tais ferramentas. Seguindo essa linha raciocínio, a fala de Bruzzo (2025) sobre a impossibilidade de prevermos as transformações futuras ganha um contorno crítico, onde nos coloca a refletir que se por um lado a pandemia mostrou o potencial inovador das TDIC, por outro revelou também que a simples aceleração

tecnológica não adianta de muita coisa sem um planejamento estrutural e pedagógico sobre como fazer seu uso.

Assim, a reflexão proposta por De Masi (2000) sobre o ócio criativo, acaba surgindo como um contraponto necessário para a vida humana em si, em vez de romantizar a adaptação imediata, é necessário repensarmos sobre como a tecnologia pode ser integrada à educação de forma acessível e eficiente, garantindo acesso universal e evitando a sobrecarga dos professores e alunos.

## **1.2 A LINGUAGEM DAS ARTES VISUAIS NA ERA DIGITAL**

A cultura contemporânea, como apontam autores como Santaella (2003) e Lévy (1999), é marcada pela convergência de mídias, um híbrido entre arte, ciência e tecnologia. Nesse cenário, como podemos formar professores de artes visuais que dialoguem com o universo de seus alunos? A resposta parece estar na integração de disciplinas que abordem a criação artística com ferramentas digitais, formando educadores para ir além das técnicas tradicionais.

Afinal, a arte digital não é uma invenção recente. Desde os anos 90, mesas digitalizadoras já eram usadas em animações e desenhos. Hoje, as possibilidades são ainda mais vastas e acessíveis. Pense na videoarte, que transforma simples cliques em narrativas poéticas com o uso de aplicativos como o CapCut. Ou na arte digital, que permite a sobreposição de imagens em camadas, criando novos mundos visuais com softwares como o Photoshop. Imagine, ainda, uma tela digital compartilhada onde você e seus amigos possam desenhar juntos, em tempo real, cada um de sua casa. Essa é a magia de plataformas colaborativas como o Magma, um exemplo perfeito de como a tecnologia pode mediar práticas artísticas coletivas e inovadoras.

No entanto, não basta ter o aplicativo; é preciso ter uma máquina. A criação digital exige uma infraestrutura mínima: um computador com processador, memória e armazenamento capaz de rodar os softwares sem travamentos. Essa é a barreira invisível que muitas escolas e alunos enfrentam. A realidade da maioria das escolas públicas brasileiras está distante de oferecer o equipamento ideal, o que torna a discussão sobre a falta de materiais ainda mais urgente. Como nos alertou John Dewey (1944), “se ensinarmos hoje da mesma maneira como ensinamos ontem, roubamos nossas crianças o amanhã”.

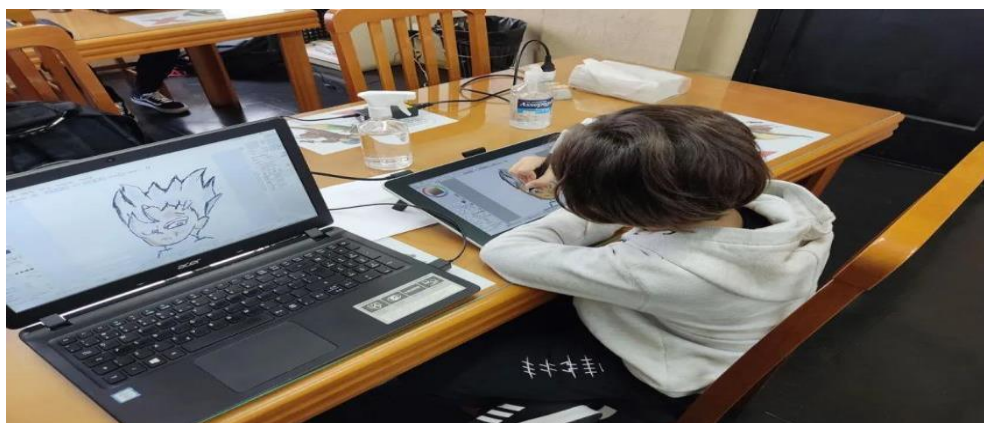
Hoje, o debate se estende às Inteligências Artificiais. Ferramentas como o Chat GPT gera tanto fascínio quanto ao recebimento. Esse medo do novo não é inédito. No passado, a fotografia foi recebida com desconfiança, vista como uma "ameaça" à pintura. Hoje, é uma

linguagem artística essencial. O receio dos professores com as novas tecnologias, evidenciado em pesquisas, reflete esse mesmo temor do desconhecido, uma insegurança diante de algo que ainda não dominamos.

É aqui que o pensamento de Edgar Morin (2000) se torna crucial. Ele nos alerta contra a armadilha de separação do conhecimento em categorias opostas, como "analógico vs. digital". Essa relação por sua vez se trata de que no processo criativo contemporâneo frequentemente é integrado práticas analógicas e digitais. Desenhos feitos no papel podem ser digitalizados e finalizados em softwares, assim como obras iniciadas digitalmente podem ser impressas ou transformadas em objetos físicos. Essa relação híbrida mostra que as linguagens não se excluem, ao contrário disso, atuam como camadas complementares no desenvolvimento artístico. Para Morin, o conhecimento pertinente nasce da complexidade, da conexão entre saberes diferentes. No ensino de arte, isso significa superar a ideia de que a pintura a óleo e a ilustração digital são mundos rivais. Um aluno que aprende a teoria das cores na paleta do Photoshop não está "trapaceando", está ressignificando um conhecimento clássico em um contexto contemporâneo.

A visão de Morin nos convida a ver a arte tradicional e a digital como complementar, ferramentas como edição de vídeo, modelagem 3D ou arte generativa não são ameaças e sim novos tipos de pincéis, novas telas, novas formas de expressão à disposição de uma nova geração de artistas e educadores. A figura 1 apresenta um exemplo do uso de Mesa Digitalizadora para a realização de uma Arte Digital:

Figura 1 - Mesa digitalizadora de Display com o uso do aplicativo Paint Tool Sai



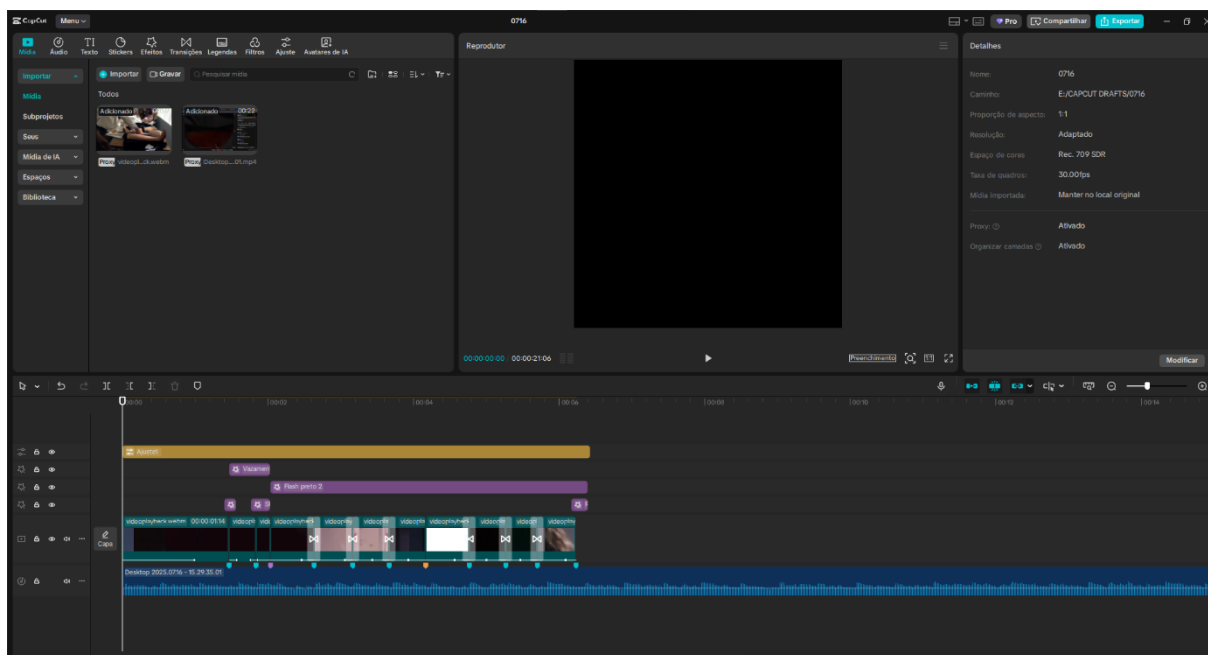
Fonte: ARAE – Escola de Artes<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Desenhando usando uma mesa digitalizadora ARAE Escola de Artes. Disponível em: <https://www.arae.com.br/blog/desenhando-usando-uma-mesa-digitalizadora/>. Acesso em 19, julho de 2025.

Vale ressaltar também, o uso de edição de vídeo para ser feito até mesmo um estilo de videoarte, sendo forma de expressão artística que utiliza o vídeo como meio principal, surgindo nos anos 1960 e 1970, com artistas experimentando novas tecnologias para criar obras, você acaba filmando, ou baixando algum vídeo de seu interesse, no qual pode ser transformado em uma obra artística, com narrativa própria ou estética criativa, com o uso de transições, efeitos, cortes no tempo certo, música, entre várias outras variedades. Esse tipo de edição hoje em dia, pode ser notado em vários meios, mas, comumente é usado em Edits (ou "edições") como por exemplo em redes sociais, como: TikTok, Instagram, Twitter, entre outros aplicativos que hospedam o uso de vídeos em estilo mp4, geralmente são vídeos curtos e dinâmicos, criados por usuários, que recortam, aceleram, sincronizam e editam cenas de filmes, séries, imagens, geralmente acompanhados de música ou efeitos sonoros. A figura 2 apresenta um exemplo do editor de vídeos CapCut geralmente usado para edição de vídeos:

Figura 2 - Aplicativo de edição de vídeos CapCut



Fonte: Arquivo Pessoal

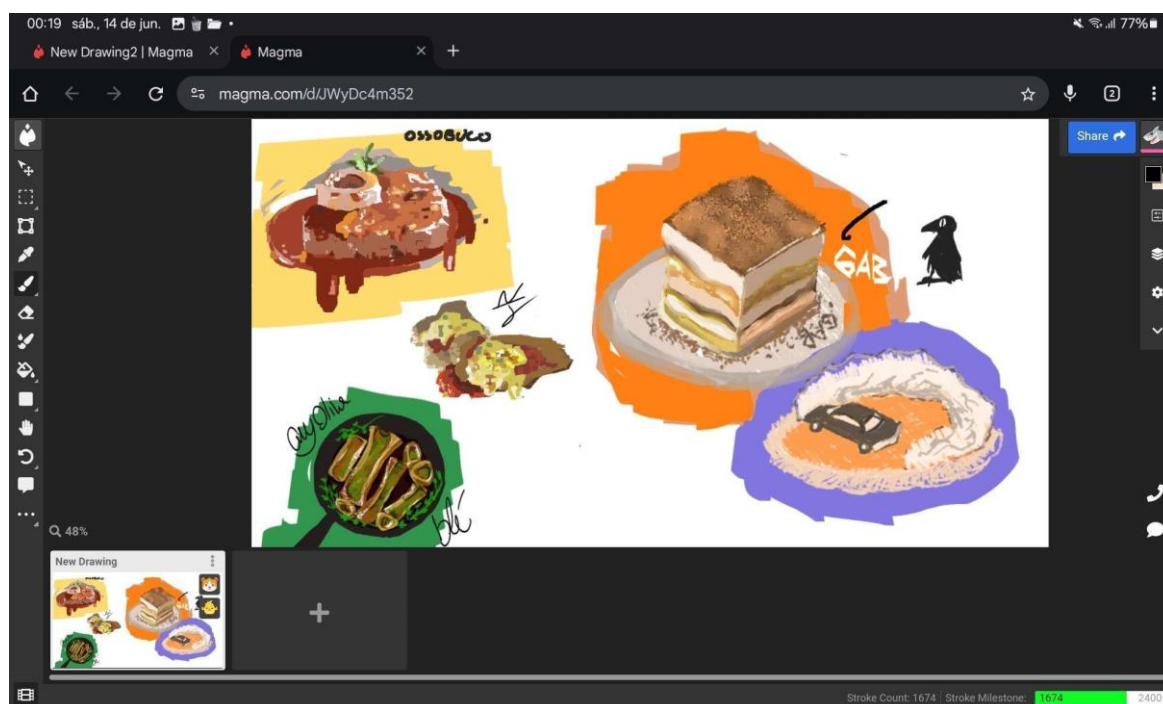
A colagem digital faz o uso de recursos tecnológicos para a manipulação e sobreposição de elementos visuais. Esse processo de criação envolve geralmente, a obtenção de imagens em formato PNG (um padrão que preserva transparência, permitindo a justaposição não destrutiva de elementos), e sua organização em camadas, popularmente conhecida por “layers”, por meio de softwares de edição gráfica, como o Adobe Photoshop.

Outra plataforma relevante para análise: Magma, um site online que possibilita a colaboração artística em tempo real entre múltiplos usuários, de forma gratuita. O site oferece



funcionalidades como a criação de páginas compartilhadas, organização intuitiva por camadas e sincronização imediata das interações dos usuários. Um aspecto muito interessante dele é a interatividade, que permite aos participantes visualizar e auxiliar simultaneamente os traços dos demais. Esse site é um ótimo exemplo de uma dinâmica que não apenas otimiza processos criativos coletivos, mas também exemplifica as potencialidades das ferramentas digitais na mediação de práticas artísticas colaborativas. A figura 3 apresenta um exemplo de desenhos feitos por mim e meus amigos da universidade no site Magma:

Figura 3 - Site Magma



Fonte: Arquivo Pessoal

Foi citado alguns meios para fazer o uso da tecnologia para a criação da arte, existem várias outras técnicas digitais, mas o ponto central, é que, por mais que isso seja recorrente na nossa sociedade há anos, fica o questionamento do porque isso é algo pouco abordado nas escolas, por mais que os itens citados acima acabam se enquadrando nos elementos de linguagem das Artes Visuais.

Afinal, por milênios a humanidade sobreviveu com pinturas como mediação da crueza do real sem quaisquer problemas, e na curta janela em que formas mecânicas de captura existiram, criamos recursos de edição de fotos, efeitos especiais, *photoshop*, e mais tardiamente, filtros digitais que sobrepõem a mera captura. O processo é asseverado com a autonomia tecnológica; ela traz algo completamente novo no curso da história do imaginário (BRUZZO, 2025, p.17)

Mas, não basta apenas ter acesso a essas ferramentas, no sentido de ter o aplicativo

para fazer sua arte no meio digital, é necessário também possuir um computador que consiga suprir os requisitos mínimos que os aplicativos cobram de um computador para que eles acabam rodando fluidamente, olhando em um cenário ideal, algo que deveria no mínimo ter nas escolas ou na sala de informática, seria um computador com um processador Intel I7-3770, por ter um preço acessível no mercado, e além de entregar um bom desempenho, mesmo sendo um processador de 2012, uma quantidade de armazenamento de no mínimo 150 GB, podendo ser em um SSD (mais ágil, vida útil longa, mais caro, bom para realizar a execução de aplicativos com mais rapidez), ou em um HD (mais devagar, menor vida útil, mais barato, bom para fazer o armazenamento de arquivos), uma memória RAM de no mínimo 8 GB, para que o aluno possa fazer o uso de aplicativos simultaneamente sem haver travamentos (Por exemplo: Usar a ferramenta de edição de vídeo CapCut, ao mesmo tempo que baixa um vídeo no Google Chrome.)

Esses seriam os requisitos básicos para que os alunos pudessem utilizar algumas TDIC sem precisar haver nenhum tipo de incômodo, um computador com os requisitos citados abaixo, dado o ano que está sendo feito essa pesquisa (2025), pode chegar ao preço de R\$ 1500,00. Isso seria o mínimo, mas é perceptível que esse mínimo é algo distante da realidade da maioria das escolas do Brasil, já que alguns podem possuir computadores, mas sem as especificações citadas, sendo necessário que seja feito uma revisão sobre isso, já que muitos desses computadores que estão desatualizados há anos, ou até mesmo, escolas que não possuem computadores para que se possa fazer o uso desses tipos de Artes que foram citadas anteriormente, por isso se torna importante a discussão em relação a esse tema, já que a falta de materiais para o uso efetivo das tecnologias, possam fazer que elas sejam descobertas pelos alunos por meio da educação. Como dito por Dewey (1944) se ensinarmos hoje da mesma maneira como ensinamos ontem, roubamos às nossas crianças o amanhã.

Quando questionado sobre Inteligência Artificial, mas especifico o Chat GPT, é dito por Santaella (2023) que até os dias de hoje o impacto não cessou, ao contrário, as tendências avaliativas são diversificadas, tornando o consenso cada vez mais perto do impossível. O ponto central desse pensamento, é que mesmo após dois anos da frase de Santaella, o assunto das Inteligências Artificiais ainda continuam sendo um tema de debates e questionamentos, já que tudo que é novo acaba por nos causar dúvida, medo e receio. Por mais que seu uso seja visto por muitos como algo positivo, a facilidade de busca e a geração de qualquer texto ou arte sem o mínimo de esforço acaba por assustar algumas pessoas. O que é algo bom de ser questionado, mas mesmo que tentemos fugir, vale lembrar que sempre que algo é descoberto, é normal ter

esses olhares de desconfiança, como é dito por Bruzzo (2025) no livro “O universo de sonhos técnicos”, quanto maior a altura de nossas muralhas que erigimos, revela a medida exata do nosso temor, maior seu muro, maior seu medo.

Esse receio, acaba por conversar diretamente com a dificuldade que foi enfrentada pelos professores na pandemia, durante o ano de 2023, foi realizada uma pesquisa conduzida pelo APP-Sindicato e Instituto IPO mostra que apenas 16,9% dos professores afirmam que as plataformas tecnológicas utilizadas em sala de aula melhoraram a aprendizagem dos estudantes. Para 40,3%, a aprendizagem piorou e 42,7% dizem que os resultados não foram positivos nem negativos.

Com os dados acima, fica notório que o uso de tecnologias ainda é um desafio para muitos deles, se sentem despreparados e uma parcela pequena de apenas 16.9% se mostraram receptivos com o uso de tecnologia em sala de aula, o ponto central de trazer essa discussão do Chat-GPT, é justamente, esse tipo de situação, o medo de algo que não foi dominado ainda, essa situação, pode se relacionar diretamente com o fato de que se no passado a fotografia foi recebida com desconfiança, por "substituir" a pintura, e até por poucas pessoas terem o conhecimento de como se fazer o uso de uma câmera, hoje vemos sua integração como linguagem artística essencial, como é visto em filmes, séries, fotos, e até mesmo postagens em redes sociais.

De acordo com Morin (2000) “o conhecimento pertinente deve enfrentar a complexidade. [...] de fato, há complexidade quando elementos diferentes são inseparáveis constitutivos do todo.”. Essa fala de Morin, acaba por nos oferecer um ponto crucial para começarmos a repensar a relação entre a arte tradicional e digital no ensino artístico, a sua separação. O autor nos alerta que esse tipo de separação do conhecimento em categorias como "analógico VS digital", ou "clássico OU contemporâneo", acaba por sempre tirar o valor de um em decorrência de mostrar o valor do outro, o que é um pensamento equivocado já que ambos têm seus valores em suas determinadas áreas nas quais atuam, podendo complementar ambas.

Morin nos relembra que o conhecimento surge em decorrência da capacidade de trabalhar em conjunto com saberes aparentemente distintos. No contexto das artes visuais, isso se refere em superar essa desconstrução, nesse sentido, a pintura a óleo e a ilustração digital. Um aluno que estuda teoria das cores através da paleta do Photoshop não está aprendendo do jeito errado, ou trapaceando, ele está, na verdade, colocando um novo significado de aprendizado baseado nos conceitos modernos em vez dos princípios anteriormente entendidos. Da mesma maneira, quando é feito o uso de softwares 3D como Blender para explorar a

perspectiva, não abandonamos os métodos de perspectiva que foram feitos antigamente, mas realocados em um diálogo com as tecnologias do século XXI.

A visão de Morin (2000) sobre a superação de dicotomias (divisão/separação) no conhecimento, juntamente com o ensino artístico, pode resultar em um caminho proveitoso para repensar a relação entre arte tradicional e arte digital. Em vez de opor essas linguagens, o autor nos convida a vê-las como partes complementares de um mesmo processo criativo, onde cada uma busca por ressignificar e dialogar com a outra. Esse tipo de abordagem está juntamente alinhado com seu princípio da complexidade, na qual recusa um método que reduz uma em relação a outra e acaba por acolher a conexão entre esses saberes. Da mesma forma, ferramentas digitais como Arte Virtual, Edição de Vídeo, Edição de Imagem e etc, devem ter seu espaço nesse meio para serem entendidas como novos pincéis, e não como novas ameaças.

### **1.3 A INTEGRAÇÃO DAS TDIC NO ENSINO DE ARTES**

A implementação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no ensino de Artes Visuais é algo mencionado pelas diretrizes nacionais<sup>3</sup>, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC<sup>4</sup>) e a Lei nº 15.100/2025, que entrou em vigor no início do ano de 2025, na qual visa regulamentar e controlar o uso pedagógico de dispositivos digitais em sala de aula, bem como os celulares. A BNCC, juntamente com o Referencial Curricular do Mato Grosso do Sul (EM13LGG702) do Ensino Médio, traz a questão sobre a necessidade de desenvolver competências digitais críticas nos estudantes, incluindo a produção e análise de discursos em ambientes digitais (ex.: videoarte, colagem digital, arte digital, etc.).

(MS.EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital. (BRASIL, 2018)

A Lei nº 15.100/2025, que regulamenta o uso pedagógico de dispositivos digitais em sala de aula, busca com a implementação dessa lei como forma de equilibrar a mediação tecnológica, proibindo o uso de celulares em momentos não pedagógicos, mas caso necessário, por meio do professor, isso é algo que pode ser usado sem problema algum. Conforme

---

<sup>3</sup> As Diretrizes Curriculares Nacionais são documentos oficiais que orientam como cada curso deve ser organizado no Brasil. Elas definem princípios, competências, habilidades e objetivos mínimos para a formação em cada área.

<sup>4</sup> A BNCC é um documento que estabelece o que todos os estudantes da educação básica devem aprender. Ela orienta currículos escolares, práticas pedagógicas e políticas educacionais, garantindo uma base comum de conhecimentos em todo o país.

destacado pelo Ministro da Educação, Camilo Santana, a lei não visa proibir, mas orientar o uso crítico dessas ferramentas, evitando distrações e estimulando mais a interação social entre alunos, o que é algo positivo, já que essa perspectiva acaba por reforça a ideia de que as TDIC não devem ser vistas apenas como ferramentas de apoio, mas como ferramentas capazes de transformar os modos de ensino e aprendizagem, desde que isso seja feito de forma reflexiva e contextualizada.

No que se diz a respeito desse capítulo e a pesquisa no geral, é de grande importância citarmos a PIEC (Programa de Inovação Educação Conectada), no qual tem seu valor no quesito de ser uma política pública que busca promover e apoiar a universalização do acesso à internet em alta velocidade e incentivar o uso pedagógico de tecnologias digitais na educação básica, sendo referenciado no Decreto Nº 9.204, de 23 de novembro de 2017.

No artigo 1º, sempre teve como objetivo principal do programa a promoção do uso pedagógico de tecnologias digitais, garantindo acesso à internet de alta velocidade, formação continuada de professores e disponibilização de recursos educacionais digitais de qualidade. O artigo 2º tem como propósito influenciar os esforços para garantir a integração da tecnologia como ferramenta pedagógica nas escolas públicas de educação básica, disponibilização de recursos educacionais digitais, e infraestrutura adequada, incluindo conectividade e equipamentos, logo a inserção das tecnologias como ferramentas pedagógicas cotidianas exige uma articulação que envolve vários fatores para a execução e um desempenho satisfatório, desde políticas federais até a participação ativa das escolas. Esse artigo, acaba por dialogar diretamente com os desafios identificados nesta pesquisa, como a carência de infraestrutura tecnológica e a necessidade de formação docente, que não podem ser resolvidos de forma isolada, no contexto investigativo, o PIEC se alinha às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) buscando desenvolver competências digitais críticas nos estudantes, como a produção e análise de discursos em ambientes digitais

No que se diz respeito ao que foi dito acima, Almeida (2014), acaba nos lembrando que a integração das TDIC na prática pedagógica, faz sentido quando os dispositivos em uso, as ferramentas, interfaces e demais recursos tecnológicos trazem contribuições significativas ao ensino, à aprendizagem e ao desenvolvimento do currículo, nesse sentido, essa perspectiva da autora ajuda nós a entender por que políticas como a BNCC e a importância da implementação da Lei nº 15.100/2025 e do Decreto Nº 9.204, já que busca controlar o uso de forma irresponsável de tecnologia em sala de aula, enquanto o outro oferece os recursos necessários, no entanto, por mais que sejam extremamente necessárias, só elas não tornam

suficientes por si só para garantir uma integração mais significativa das TDIC no ensino de Artes Visuais, já que os objetivos se buscam em restringir o uso em relação a modo inadequado dessa tecnologia, mas não acaba sugerindo meios de usar essas tecnologias de formas consequentes e proveitosas para o ensino artístico de artes visuais.

Como dito anteriormente, para Morin (2000), o currículo deve ser entendido como uma cooperação de relações, onde os saberes buscam se conectar e se complementam. Quando a BNCC propõe o desenvolvimento de competências para o uso crítico das mídias digitais (EM13LGG702), ela busca dialogar, com essa ideia, de um conhecimento que enfrenta a complexidade, articulando dimensões técnicas, estéticas e sociais. No entanto, as diretrizes por muitas vezes, dizem o que o professor deve fazer em sala de aula, mas não acaba por direcionar por onde ele deve ir para chegar a esse fim, por exemplo, essa convergência, acaba por trazer implicações diretas para a formação docente em Artes Visuais: em vez de currículos listarem softwares específicos, sites para download, eles apenas dão ordens do que deve ser feito em sala de aula, seria mais produtivo adotar uma abordagem em que cite modos de que podem ser usados isso em sala de aula, ou até mesmo formação continuada ou universidades que preparem os futuros professores a lidar com ferramentas diversas, apresentando seus potenciais educativos e docentes.

Essa flexibilidade é fundamental no uso das TDIC, que, por sua vez, está em constante atualização. Diferente do ensino analógico das artes, que opera em suportes e materiais consolidados (como papel A3, A4 ou cadernos de esboço), o ambiente digital caracteriza-se pela fluidez e pelo surgimento contínuo de novas ferramentas a todo momento. Desse modo não se espera e tão pouco cobrado, que o docente domine a totalidade desse repertório dinâmico, mas sim que possua um direcionamento inicial. Olhando desse modo seria proveitoso que as diretrizes curriculares cumpram o papel de fornecer um norte, indicando referências bibliográficas e audiovisuais que auxiliem o professor em seu processo de familiarização com as ferramentas a serem empregadas em sua prática pedagógica.

Um ótimo exemplo de sites que acabam por explorar juntamente com o professor o uso de um material didático, seria o grupo de pesquisa ARTEVERSA que possui um site, criado em 2015, segundo as próprias autoras (FISCHER; LOPONTE; STORCK, 2023), foi dito que a proposta do site no começo seria de aproximar mais as discussões provocadas pela arte contemporânea a docentes, apresentando artistas e seus processos, a intenção do grupo em si, nunca foi a de ensinar como trabalhar com esses artistas, mas de instigar outros modos de pensar a partir deles. Ao entrarmos no site, é notável que possui uma série de textos e notícias,

em específico na aba “Textos para abrir conversa”, das quais em nenhum momento é dito o que você deve fazer, e sim, baseado no que leu, faz o que achar melhor para si, falando de um modo metafórico, seria como se o site te oferecesse a receita dos componentes para a criação de um bolo, mas quem escolhe a forma, o sabor, a cobertura, e até mesmo se ele vai ser salgado ou doce, é você. A figura 4 apresenta o layout da página inicial do site Arteversa:

Figura 4 - Site Arteversa



Fonte: UFRGS - ARTEVERSA<sup>5</sup>

Relacionando com o que foi dito anteriormente no capítulo, o professor não seria recepcionado com um modelo pronto de como fazer um vídeo apenas colocando as imagens e com isso o aplicativo faria o resto para ele, e sim o de um que ele seria ensinado para ele o passo a passo, referente mais aos processos e os conceitos básicos, desde como criar um projeto novo, técnicas, estilos de edição, atalhos do teclado para otimização do tempo, efeitos de tela, transições, ferramentas de velocidade, corte, modos de exportar, e etc.

Nesse sentido e situação, quando um professor compreende os princípios que estão por trás de um processo criativo, nesse caso a edição de um vídeo, e não apenas busca obter uma memorização das sequências de teclas no teclado a serem pressionadas, ele se torna capaz de adaptar criativamente essas ferramentas nas suas necessidades pedagógicas. Acaba por consequência aprendendo, por exemplo, que a escolha entre um corte seco ou uma transição suave não é uma decisão apenas técnica, mas carrega recursos narrativos e comunicativos que podem resultar em potencializar ou prejudicar o vídeo que deseja ter como resultado.

Com a Internet podemos modificar mais facilmente a forma de ensinar e aprender tanto nos cursos presenciais como nós a distância. São muitos os

<sup>5</sup> ARTEVERSA - Textos para abrir conversa. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/artevera/category/textos-para-abrir-uma-conversa/> Acesso em 22 de julho de 2025.

caminhos, que dependerão da situação concreta em que o professor se encontrar [...] alguns parecem ser, atualmente, mais viáveis e produtivos. (MORAN, 2000, p. 138.).

Nesse sentido, quando o professor compreende os princípios que fundamentam um processo criativo, como no caso da edição de vídeo, ele deixa de agir apenas de forma mecânica, memorizando sequências de teclas, para se apropriar criticamente das ferramentas digitais e adaptá-las às necessidades pedagógicas. Nesse sentido, entende-se que as escolhas aparentemente técnicas, como a utilização de um corte seco ou de uma transição suave, possuem implicações narrativas e comunicativas capazes de ampliar ou limitar os efeitos pretendidos em seu trabalho com os alunos. Essa perspectiva dialoga com Moran (2000), ao afirmar que a internet possibilita transformar as formas de ensinar e aprender, tanto em contextos presenciais quanto a distância, oferecendo múltiplos caminhos que devem ser escolhidos de acordo com a realidade de cada docente. Assim, a integração consciente das tecnologias não se limita a recursos técnicos, mas abre espaço para a criação de experiências pedagógicas inovadoras e mais significativas.



## **2: CONTEXTO DO CURSO ARTES VISUAIS DA UFMS**

### **2.1 HISTÓRICO E PERFIL DO CURRICULAR.**

Este capítulo tem como objetivo analisar a estrutura curricular do curso de Artes Visuais na modalidade Licenciatura da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) durante o período de 2022-2025, instituição essa na qual realizo minha formação acadêmica e anos respectivo relativos à minha jornada acadêmica. A análise será desenvolvida com base no Projeto Pedagógico do Curso (PPC), documento que estabelece as diretrizes formativas, competências a serem desenvolvidas e também analisando as disciplinas do curso de licenciatura e notar a presença ou ausência quanto ao uso de tecnologias digitais em suas matérias.

Como é mencionado no documento, o curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) foi criado em 1980 como parte de uma iniciativa do Centro de Ciências Humanas e Sociais (CCHS) para expandir a oferta de cursos noturnos. Sua implantação visava atender a uma demanda da Secretaria de Educação do Estado (SED), que buscava corrigir falhas no ensino de Arte na Educação Básica, já que a disciplina era ministrada, até então, por professores sem formação específica na área (UFMS, 2019).

Indo para o ano de 2010, a estrutura curricular do curso passou por algumas reformulações, na qual adotou a organização semestral e visou a incorporação de algumas disciplinas alinhadas às novas exigências sociais, artísticas e de mercado, e três anos depois, no ano de 2013, a divisão entre Licenciatura e Bacharelado foi consolidada, com coordenações pedagógicas separadas para cada modalidade. O projeto pedagógico atual de 2019 prioriza as artes visuais em diálogo com a arte contemporânea e as tecnologias digitais, além de integrar temas como sustentabilidade, diversidade étnico-racial, de gênero e questões sociopolíticas, refletindo uma visão ampla da prática artística e educativa (UFMS, 2019). Como podemos notar, a implantação do curso de Artes Visuais na UFMS representou não apenas uma resposta a esta lacuna na formação de professores de artes, mas também uma tentativa de aumentar os padrões de qualidade quanto ao ensino de artes visuais na região Centro-Oeste, buscando profissionalizar a atuação docente na área e também em desenvolver pesquisas acadêmicas que estivessem sendo adaptadas ao contexto regional.

Mais à frente, o documento ainda menciona a natureza histórica e cultural das Artes Visuais, na qual diz que desde as primeiras manifestações humanas, como as pinturas rupestres, criadas com pigmentos naturais e carvão até as expressões contemporâneas mediadas por tecnologias digitais. Essa linha do tempo não apenas destaca o papel contínuo da arte na

expressão de anseios sociais, mas também revela um padrão recorrente, se tratando da grande vontade humana e desejo por seguir em frente e ir evoluindo, cada avanço tecnológico, desde às pinturas rupestres, às pinturas e atualmente na arte digital, todo esse conjunto permitiu uma nova perspectiva nos modos de criar e ensinar arte.

Essa perspectiva histórica fundamenta a proposta do curso, que busca equilibrar a prática artística<sup>6</sup> (podendo ser tanto com pincéis tradicionais ou ferramentas digitais) com estudos teóricos e pedagógicos. Esse paralelo se torna algo claro: assim como os homens das cavernas dominaram o uso do carvão para transformar paredes em narrativas visuais, os futuros licenciados devem aprender a instrumentalizar criticamente as TDIC, instrumentalizar criticamente por sua vez, desenvolve o papel e a capacidade de utilizar ferramentas tecnológicas de forma consciente e reflexiva. No ensino de Artes Visuais, isso implica não apenas dominar programas, dispositivos ou plataformas, mas compreender seus impactos estéticos, sociais e culturais, avaliando como influenciam o processo criativo e a leitura das imagens. Como mesas digitalizadoras, softwares de edição e plataformas colaborativas, para criar e mediar processos educativos em contextos diversos.

O documento sempre busca enfatizar essa trajetória, tendo como objetivo reconhecer que as Artes Visuais sempre foram tecnologias de transformação: primeiro do espaço físico (cavernas, telas), depois do espaço digital (pixels e dados).

A história da arte por sua vez é também uma história de tecnologias, desde o uso do carvão para registrar narrativas nas paredes das cavernas, passando pelo desenvolvimento de pigmentos, telas e instrumentos de desenho, até chegar aos píxeis e dados da computação gráfica, cada avanço tecnológico acabou por transformar a maneira como artistas criam e como imagens são produzidas e compartilhadas, essa trajetória evidencia que arte e tecnologia sempre caminharam juntas.

E também é evidenciado que se deve ser feito o pensamento crítico do colegiado para preparar os alunos para essa realidade exige, portanto, uma formação que não busque um isolamento entre analógico e digital, mas que os entenda como camadas de um mesmo processo criativo, e assim busque cada vez mais uma união entre ambos, tal como o fogo, em outro contexto da história humana foi algo revolucionário, hoje é base tanto para uma fogueira quanto para a queima de peças de cerâmica tipicamente usadas para a criação artística.

---

<sup>6</sup> A prática artística refere-se ao processo de criação que articula prática e reflexão. Não envolve apenas “fazer arte”, mas compreender as escolhas, experimentar materiais e tecnologias e relacionar a produção com fundamentos teóricos e culturais. É a união entre pensar, pesquisar e criar.

É inegável que a experiência da humanidade arcaica, olhando para o céu ou registrando cenas cotidianas nas paredes das cavernas, marcando com tinta suas mãos e deixando registros eternos, é completamente diferente do status das imagens capturadas mecanicamente no século XX, e essas, por sua vez, das imagens criadas artificialmente pela computação no século XXI. Trata-se de uma diferença que vai muito além do suporte; é uma diferença de potencialidade de expressão, das próprias possibilidades incluídas naquilo que pode ou não ser demonstrado. (BRUZZO, 2025, p.55)

Ao analisarmos a matriz curricular do curso de Artes Visuais na modalidade Bacharelado, nota-se que há um investimento mais expressivo no que se diz respeito às disciplinas que tratam diretamente da relação entre arte e tecnologia, indo além da formação básica e histórica no campo das artes visuais, o Bacharelado possui três componentes obrigatórios, sendo ele Arte e Tecnologias Contemporâneas I, II e III, cada um com carga horária de 51 horas, distribuídos ao longo do curso, as mesmas possuem as seguinte ementas <sup>7</sup>segundo a tabela 1:

Tabela 1- Disciplinas de Arte e Tecnologias Contemporâneas

DISCIPLINA	EMENTA
ARTE E TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS I	Aspectos históricos e conceituais sobre os sistemas tecnológicos da arte. Técnica e estética de imagens e desenhos digitais. Hardwares e softwares para criação e produção digital na arte contemporânea em interfaces computadorizadas. Compreensão dos sistemas de produção e suportes de aplicação de imagens digitais.
ARTE E TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS II	Estudo e experimentação de dispositivos digitais e/ou tecnológicos na captura, geração e tratamento da informação visual, sonora e espacial, fixa ou cinética, dedicado à proposição e desenvolvimento poético.

<sup>7</sup> A ementa é um resumo oficial do conteúdo que será desenvolvido em uma disciplina ao longo do semestre. Ela apresenta os temas centrais, objetivos e abordagens que orientam o professor, funcionando como um guia do que o estudante deverá aprender.

ARTE E TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS III	Aprofundamento dos estudos e experimentação de dispositivos digitais e/ou tecnológicos na captura, geração e tratamento da informação visual, sonora e espacial, fixa ou cinética, dedicado à proposição e desenvolvimento poético.
---------------------------------------	---

Fonte: PPC | Artes Visuais – Bacharelado – (2024)<sup>8</sup>

Como é indicado, as disciplinas se voltam à experimentação, análise e produção artística utilizando recursos tecnológicos da atualidade, integrando práticas digitais ao repertório criativo do estudante, tendo como objetivos principais explorar os aspectos históricos e conceituais dos sistemas tecnológicos aplicados à arte, visando proporcionar o domínio de técnicas e estéticas relacionadas a imagens e desenhos digitais. Buscando familiarizar os alunos da modalidade de Bacharelado com os hardwares e softwares utilizados na criação e produção digital, além de aprofundar mais no que diz respeito a compreensão dos sistemas de produção e suportes para aplicação de imagens digitais. Esse progresso por sua vez, reflete um aprofundamento gradual nesses temas, resultando em um desenvolvimento mais avançado e satisfatório das habilidades técnicas e conceituais, e igualmente a modalidade de Bacharelado inclui as disciplinas como Vídeo e Fotografia, que, embora essa matéria seja presente em ambas as formações, no contexto do Bacharelado dialogam de maneira mais direta com a exploração estética e técnica de meios digitais, servindo de base para criações híbridas ou multimídia. Como é mostrado na figura 5, se apresenta a matriz curricular do curso de Artes Visuais na modalidade Bacharelado:

<sup>8</sup> Projeto Pedagógico de Curso – Artes Visuais (Bacharelado) – 2024. Disponível em: <https://artesvisuais-faalc.ufms.br/files/2024/09/PPC-Artes-Visuais-Bacharelado.pdf>. Acesso em 09 agosto de 2025.

Figura 5 - Matriz Curricular do curso de Artes Visuais na modalidade Bacharelado da UFMS

Plano de Estudos – Artes Visuais Bacharelado - FAALC/UFMS							
NOME:				RGA:			
1º SEM.	2º SEM.	3º SEM.	4º SEM.	5º SEM.	6º SEM.	7º SEM.	8º SEM.
Fundamentos da Composição 34h	Teoria da Cor 34h	Arte e Linguagem I 34h	Arte e Linguagem II 34h	Estética e Teoria da Arte I 51h	Estética e Teoria da Arte II 51h	Seminários de Arte e Pesquisa I 68h	Seminários de Arte e Pesquisa II 68h
Desenho I 51h	Desenho II 51h	Desenho III 51h	Desenho IV 51h	Arte e Pesquisa I 34h	Arte e Pesquisa II 34h	Oficina de Poéticas Visuais II - OP 51h	Trabalho de Conclusão de Curso (CCND) 170h
Fund. da Cultura e Cult. Brasileira 51h	Aspectos da Cultura em MS 51h	Pintura I 51h	Pintura II 51h	Arte no Brasil: da Conquista ao Academicismo 34h	Arte Brasileira: do Modernismo ao Contemporâneo 34h	Oficina de Poéticas Visuais II - OP 51h	Atividades Complementares (CCND) 297h
Arte e Tecnologias Contemporâneas I 51h	Arte e Tecnologias Contemporâneas II 51h	Arte e Tecnologias Contemporâneas III 51h	Gravura em Relevo 51h	Gravura em Metal 51h	Gestão em Artes Visuais 34h	Disciplina Opcional 51h	Disciplina Opcional 51h
História da Arte da Pré-história ao Século XIII 34h	História da Arte do Século XIV ao Século XVIII 34h	História da Arte - o Século XIX 34h	História da Arte - o Século XX até 1960 34h	História da Arte - de 1970 ao Século XXI 34h	Oficina de Poéticas Visuais I - OP 51h		
Vídeo 51h	Fotografia 51h	Escultura 51h	Escultura e Construção 51h		Oficina de Poéticas Visuais I - OP 51h		
Cerâmica I 51h	Cerâmica II 51h		Arte da América Latina 34h			Qualquer disciplina, de qualquer curso de graduação da UFMS, é válida a fim de integralizar a carga horária de disciplinas opcionais como formação complementar. As disciplinas opcionais podem ser cursadas a partir do 2º semestre, respeitando o plano de curso regular e a carga horária disponível	

Estrutura curricular Res. nº 569, de 30 de novembro de 2018 – Carga Horária Total para integralização do curso: 2490h, sendo optativas: 306h. Entre as disciplinas opcionais DEVEM ser cumpridas o mínimo de 102 horas em Oficinas de Poéticas Visuais I e 102 horas em Oficinas de Poéticas Visuais II, em escolha livre, cursadas respectivamente no 6º e 7º semestre.  
As Oficinas de Poéticas, destinadas a estudantes cursando o 6º semestre, e necessárias para a integralização curricular, dependem de pré-requisitos específicos. A oferta dessas Oficinas é realizada de modo a oferecer meios para o estudante elaborar e desenvolver um projeto bidimensional, tridimensional, digital, considerando sua escolha poética em uma dessas linguagens.  
A integralização em SEM/ANO está vinculada ao cumprimento integral das disciplinas (indicado em semestre/ano acima), como previsto nos artigos nº 43 e nº 50 da Res. COGRAD, nº 550, de 20 de novembro de 2018, que trata do Regulamento Geral dos Cursos de Graduação da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Conferir a carga horária cumprida (OBR/OP) no SISCAD.

Ciente em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Fonte: Plano de Estudos – Artes Visuais Bacharelado - FAALC/UFMS<sup>9</sup>

Entretanto, na modalidade de Licenciatura, por mais que a estrutura curricular apresente um núcleo igualmente sólido de fundamentos teóricos e práticos, a abordagem às tecnologias digitais é menos abrangente. O único componente que menciona explicitamente o tema é a disciplina intitulada Tecnologias Digitais e Educação, apresentada no 5º semestre da graduação, e também com carga horária de 51 horas, que aparece mais voltada à aplicação das tecnologias no campo pedagógico, especialmente no ensino de artes, do que à prática artística experimental com recursos digitais, a tabela 2 apresenta a ementa da disciplina:

Tabela 2- Disciplina Tecnologias Digitais e Educação

DISCIPLINA	EMENTA
TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO	Estudo das aproximações teóricas e práticas entre educação e tecnologias digitais, através de softwares educacionais livres, plataformas digitais, metodologias específicas e instrumentos tecnológicos de apoio ao ensino e aprendizagem para artes visuais.

Fonte: PPC | Artes Visuais – Licenciatura – (2024)<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Plano de Estudos do Curso de Artes Visuais (Bacharelado) 2018. Disponível em: <https://artesvisuais.ufms.br/files/2020/04/Curso-Artes-Visuais-BACHARELADO.pdf>. Acesso em 02 agosto de 2025.

<sup>10</sup> Projeto Pedagógico de Curso – Artes Visuais (Licenciatura) – 2024. Disponível em: <https://artesvisuais-faalc.ufms.br/files/2024/10/PPC-Artes-Visuais-Licenciatura.pdf>. Acesso em 09 agosto de 2025.

Como podemos notar, é evidenciado que a disciplina busca uma aproximação tanto teórica como prática entre a educação e as tecnologias digitais, através de softwares educacionais livres, plataformas digitais, metodologias específicas e instrumentos tecnológicos de apoio ao ensino e aprendizagem para artes visuais, outros componentes como Vídeo e Fotografia também aparecem, mas novamente com um viés menos direcionado à exploração tecnológica contemporânea e mais integrado ao conjunto de linguagens visuais trabalhadas no curso. Como é apresentado na figura 6, é mostrado a matriz curricular <sup>11</sup> do curso de Artes Visuais na modalidade Licenciatura:

Figura 6 - Matriz Curricular do curso de Artes Visuais na modalidade Licenciatura da UFMS

Plano de Estudos – Artes Visuais Licenciatura - FAALC/UFMS							
NOME:				RGA:			
1º SEM.	2º SEM.	3º SEM.	4º SEM.	5º SEM.	6º SEM.	7º SEM.	8º SEM.
Fundamentos da Composição 34h	Teoria da Cor 34h	Arte e Linguagem I 34h	Arte e Linguagem II 34h	Estética e Teoria da Arte I 51h	Estética e Teoria da Arte II 51h	Processos de Ensino e Aprendizagem em Artes Visuais I - OP 34h	Processos de Ensino e Aprendizagem em Artes Visuais II - OP 34h
Desenho I 51h	Desenho II 51h	Desenho III 51h	Desenho IV 51h	Psicologia e Educação 51h	Educação das Relações Étnico - Raciais 51h	Educação Especial 51h	Estudo de LIBRAS 51h
Fund. da Cultura e Cult. Brasileira 51h	Aspectos da Cultura em MS 51h	História do Ensino de Arte 51h	Estágio Obrigatório de Artes Visuais 128h	Estágio Obrigatório de Artes Visuais no Ensino Fundamental 95h	Estágio Obrigatório de Artes Visuais no Ensino Médio 102h	Estágio Obrigatório de Artes Visuais em Espaço Não Formal 75h	Trabalho de Conclusão de Curso (CCND) 170h
Seminário de Prát. de Ensino de Artes Visuais 51h	Arte e Emancipação Humana 51h	Linguagens Visuais no Ensino de Arte 68h	Didática do Ensino de Artes Visuais 68h	Tecnologias Digitais e Educação 51h	Estudo da Criatividade no Ensino de Artes Visuais 51h	Poéticas Contemporâneas no Ensino de Arte 68h	Projeto de Ensino em Artes Visuais 51h
História da Arte da Pré-história ao Século XIII 34h	História da Arte do Século XIV ao Século XVIII 34h	História da Arte - o Século XIX 34h	História da Arte - o Século XX até 1960 34h	História da Arte - de 1970 ao Século XXI 34h	Epistemologia e Pesquisa no Ensino de Artes Visuais 51h	Políticas Educacionais 51h	Atividades Complementares (CCND) 297h
Fotografia 51h	Vídeo 51h	Escultura 51h	Arte da América Latina 34h	Arte no Brasil: da Conquista ao Academicismo 34h	Arte Brasileira: do Modernismo ao Contemporâneo 34h	Disciplina Opcional 34h	Disciplina Opcional 51h
Cerâmica I 51h	Fundamentos de Didática 51h	Pintura I 51h	Pintura II 51h	Gravura em Metal 51h	Oficina de Poéticas Visuais I - OP 51h	Qualquer disciplina, de qualquer curso de graduação da UFMS, é válida a fim de integrar a carga horária de disciplinas opcionais como formação complementar. As disciplinas opcionais podem ser cursadas a partir do 2º semestre, respeitando o plano de curso regular e a carga horária disponível.	
			Gravura em Relevô 51h		Oficina de Poéticas Visuais I - OP 51h		

Estrutura curricular Res. nº 571, de 30 de novembro de 2018 – Carga Horária Total para integralização do curso: 3213h, sendo optativas: 255h. Entre as disciplinas opcionais DEVEM ser cumpridas o mínimo de 102 horas em Oficinas de Poéticas Visuais, em escolha livre, cursadas preferencialmente no 6º e/ou 7º semestre e 68 horas em Processos de Ensino e Aprendizagem I e II (34h + 34h), cursadas preferencialmente no 7º e 8º semestre. As Oficinas de Poéticas, destinadas a estudantes cursando o 6º semestre, e necessárias para a integralização curricular, dependem de pré-requisitos específicos. A oferta dessas Oficinas é realizada de modo a oferecer meios para o estudante elaborar e desenvolver um projeto bidimensional, tridimensional, digital, considerando sua escolha poética em uma dessas linguagens. A integralização em SEM/ANO está vinculada ao cumprimento integral das disciplinas (indicado em semestre/ano acima), como previsto nos artigos nº 43 e nº 50 da Res. COGRAD, nº 550, de 20 de novembro de 2018, que trata do Regulamento Geral dos Cursos de Graduação da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Conferir a carga horária cumprida (OBR/OP) no SISCAD.

Ciente em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

12

Fonte: Plano de Estudos – Artes Visuais Licenciatura - FAALC/UFMS

Esse tipo de diferença entre a relação enfoque entre as modalidades pode ser entendida a partir simplesmente e objetivamente da própria lógica de formação de cada modalidade, enquanto o Bacharelado tende a priorizar a preparação para a atuação profissional no campo artístico, o que demanda familiaridade com as ferramentas, seja elas tradicionais ou digitais, processos e linguagens das quais são profundamente marcadas pelo cenário contemporâneo, incluindo práticas digitais e tecnologias. Já a Licenciatura, é voltada principalmente à docência,

<sup>11</sup> Matriz curricular é a organização de todas as disciplinas e atividades obrigatórias e optativas que compõem um curso. Ela mostra como o curso está estruturado ao longo dos semestres e como cada componente contribui para a formação do estudante.

<sup>12</sup> Plano de Estudos do curso de Artes Visuais (Bacharelado) 2018. Disponível em: <https://artesvisuais.ufms.br/files/2020/04/Curso-Artes-Visuais-LICENCIATURA.pdf>. Acesso em 02 agosto de 2025.

concentra-se na formação pedagógica, na didática e na compreensão das artes como parte do currículo escolar, o que, no contexto observado, acaba reduzindo a quantidade de disciplinas diretamente relacionadas à criação artística mediada por tecnologia.

Entretanto, o uso de tecnologias nesse sentido não acaba por ser algo exclusivo para Bacharelado, já que o curso apresenta Oficinas de Fotografia e Vídeo, sendo elas de caráter optativa, nesse sentido, não é uma disciplina que o aluno obrigatoriamente necessite para concluir a graduação, por mais que ele precise completar as horas optativas, a escolha das disciplinas optativas que ele irá cursar para completar essas horas fica a critério único e exclusivamente dele, portanto, caso o aluno tenha interesse em se aprofundar mais nesse assunto de tecnologia na arte, ele tem essa possibilidade para se adaptar melhor na sua aprendizagem durante sua jornada acadêmica. A tabela 3 é apresentada as ementas das oficinas:

Tabela 3 – Disciplinas optativas de Oficina de Fotografia I e II e Oficina de Vídeo I e II

DISCIPLINA	EMENTA
OFICINA DE FOTOGRAFIA I	Propostas para o desenvolvimento de poéticas expressivas em fotografia digital. Princípios técnicos e conceituais para o desenvolvimento de ensaios e projetos pessoais.
OFICINA DE FOTOGRAFIA II	Desenvolvimento da linguagem expressiva em poética fotográfica digital de caráter conceitual e individual.
OFICINA DE VÍDEO I	Propostas para o desenvolvimento de poéticas expressivas em vídeo digital. Princípios técnicos e conceituais para o desenvolvimento de ensaios e projetos pessoais
OFICINA DE VÍDEO II	Desenvolvimento da linguagem expressiva em poética videográfica digital de caráter conceitual e individual.

Fonte: PPC | Artes Visuais – Projeto Pedagógico – (2024)

Ainda assim, vale mencionar que o Projeto Pedagógico do Curso (PPC) do curso de Artes Visuais na modalidade Licenciatura menciona a importância de integrar tecnologias digitais, refletindo uma preocupação alinhada ao perfil do egresso. Entretanto, a tradução dessa diretriz para a estrutura curricular acabou se mostrando levemente restrita nesse aspecto, ofertando disciplinas específicas e não à construção de um percurso contínuo, assim como ocorre no Bacharelado, onde existem até o momento em que realizei essa pesquisa (2025), três

etapas de Arte e Tecnologias Contemporâneas oferecem um aprofundamento gradual e consistente, no qual o estudante, acaba por passar um ano e seis meses desenvolvendo essas habilidades.

Esse tipo de diferença também resulta na reflexão sobre um potencial de experimentação dos alunos, por um lado, temos a modalidade do Bacharelado, onde possuem um espaço curricular mais amplo para investigar, testar e desenvolver projetos digitais e multimídia, a Licenciatura mantém tais experiências como um elemento complementar, o que pode por resultar em uma presença ou ausência de influência, tanto a familiaridade técnica quanto o repertório criativo dos futuros professores. Por mais que ambas as modalidades compartilhem disciplinas práticas importantes de extrema importância para uma formação multidisciplinar e enriquecedora, como Desenho, Pintura, Escultura, Cerâmica e diversas oficinas que são componentes obrigatórios para a formação dos mesmos, o local ocupado pelas tecnologias contemporâneas nas duas formações assume características distintas, sendo um reflexo sobre as especificidades e os objetivos de cada modalidade, seja no aprofundamento técnico e criativo do Bacharelado, ou até mesmo, sendo pela ênfase pedagógica e formativa da Licenciatura. Portanto, é sugerido que o colegiado do curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFMS considere a atualização curricular como um movimento necessário para alinhar a formação docente às transformações da cultura visual contemporânea, proporcionando uma formação mais ampla, crítica e contextualizada aos futuros professores.

No que diz a respeito de currículo, Silva (2007), enfatiza que o currículo no campo educacional não se trata única e exclusivamente sobre o conhecimento, claro que olhando de uma forma mais direta, esse pode ser o conceito que o currículo é amplamente conhecido na área da educação, mas também, os currículos dizem a respeito sobre quem vamos nos tornar na sociedade que fazemos parte.

Silva vai além e nos assegura que a função do currículo não se trata apenas do que aprendemos e sim como nós vivemos e somos vistos a partir dele, o que nos encaminha para a reflexão que o currículo tem uma questão de identidade, para ele, o currículo é um campo de disputa política, onde busca a definição de um modo mais amplo, levando em questão tanto o conhecimento que o aluno vai obter a partir da estruturação adequada de um currículo, mas também do seu objetivo para a formação da identidade do mesmo.

Ao final, entretanto, elas têm que voltar à questão básica: o que eles ou elas devem saber? Qual conhecimento ou saber é considerado importante ou válido ou essencial para merecer ser considerado parte do currículo? A pergunta "o quê?", por sua vez, nos revela que as teorias do currículo estão envolvidas, explícita ou implicitamente, em desenvolver critérios de seleção que



justifiquem a resposta que darão àquela questão (SILVA, p. 14-15, 2007).

Com base na citação de Silva, fica demonstrado que o currículo por muitas das vezes é filtrado por um processo de critérios de seleção, no qual o mesmo, acaba por nos lembrar de que o critério para uma ideia ser algo válido ou essencial, passa por uma visão de mundo da sociedade, e uma série de dilemas sobre o que seria certo ou errado, sobre o que entra ou o que fica fora, dessa forma, os tipos de conhecimentos e seleções, não acaba sendo algo decidido por um acordo geral, mas por muitas das vezes por tradições academicamente impostas, demandas econômicas, e muitas das vezes guiada por essa visão do que seria útil ou digno de ser ensinado para os alunos.

De acordo com Paulo Freire (1996), um dos maiores educadores brasileiros, sempre buscou destacar em seus livros que ensinar não é apenas transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção, se baseado nessa visão podemos ter uma noção de que a formação da universidade para os futuros professores, e também para os futuros artistas que estão passando por esse processo de formação, não se trata exclusivamente de algo que está ali para que o seu aluno, apenas aprenda, e reproduza sem nenhuma reflexão profunda, mas sim um modo de chegar a um destino na qual ele que vai decidir o que deve ser feito baseado nos conhecimentos previamente aprendidos em sala de aula, Essa ideia acaba por ecoar, em certa medida, a provocação filosófica presente na série animada Avatar: A Lenda de Aang (2005)<sup>13</sup>, no momento em que o personagem Iroh aconselha seu sobrinho Zuko ao fazer o questionamento: “Chegou a hora de olhar para dentro de si mesmo e começar a se fazer as grandes perguntas: quem é você e o que você quer?”.

Esse questionamento por sua vez ressalta a importância de uma formação integral e completa, que vá além das técnicas pedagógicas e inclua o desenvolvimento da autonomia e da consciência crítica de arte do profissional, seja ele um artista ou professor, com isso em mente torna-se fundamental que as instituições de ensino superior sejam locais que a formação de um profissional da área da educação, seja rica e implementadora, tendo em vista que baseado nas técnicas aprendidas na universidade vai definir o que ele poderá oferecer quanto atividades pedagógicas em sala de aula.

John Dewey (DEWEY, 1994) destaca que se ensinarmos os estudantes de hoje como ensinamos os de ontem, roubamos deles o amanhã, essa frase dele, por mais que tenha sido dita

---

<sup>13</sup> DI MARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. Avatar: A Lenda de Aang. Estados Unidos: Nickelodeon Animation Studio, 2005–2008. Série animada.

há mais de 30 anos atrás, acaba por trazer uma reflexão que é profundamente relevante no contexto atual desse capítulo e sociedade, pois traz à tona a necessidade urgente de modernizar os currículos de formação docente, com o objetivo de integrar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação como um elemento essencial na era moderna. Porém, tão importante quanto a inserção inicial dessas tecnologias na graduação é o incentivo à formação continuada dos professores, visando garantir que os docentes não apenas tenham um primeiro contato com as ferramentas digitais, mas que também tenham a oportunidade de irem se atualizando em um cenário educacional em rápida transformação.

A inclusão de disciplinas que abordem as TDIC durante a formação inicial, ainda que seja em número reduzido, acaba por ser um passo fundamental para despertar o interesse e familiarização aos futuros docentes com essas tecnologias. Mas, esse contato introdutório não pode ser enxergado como suficiente, é necessário valorizar e promover a formação continuada, criando oportunidades para que os professores aprofundem seus conhecimentos ao longo da sua jornada educacional, adaptando-se às novas demandas.

Portanto, equilibrar a formação inicial com a formação continuada é algo importantíssimo, de modo que, enquanto a primeira introduz conceitos e ferramentas necessárias, a segunda assegura que os docentes não acabem estagnados em sua prática, tendo como objetivo sempre irem se atualizando e se preparando para os desafios de uma educação em constante evolução. Desse modo o princípio de Dewey de não roubar o amanhã dos estudantes, acaba por se transformar em uma educação alinhada com as necessidades do presente e as possibilidades do futuro.

Nesse sentido a formação apresentou-se como oportunidade para (re)significar o uso das TDIC, em um exercício coletivo e colaborativo de compreender o processo de apropriação de um artefato tecnológico desconhecido, ao mesmo tempo em que deu visibilidade às implicações da formação com e para as tecnologias na prática desses professores. (BRUM, 2018, p. 36.).

Nesse contexto, pensar a formação docente implica reconhecer que não basta apenas introduzir recursos digitais durante a graduação, mas também criar oportunidades constantes de atualização ao longo da carreira. A rápida transformação das tecnologias exige que os professores desenvolvam não apenas habilidades instrumentais, mas sobretudo uma postura investigativa e reflexiva diante das mudanças. É nesse espaço de aprendizado contínuo que a formação se consolida como um processo coletivo e colaborativo, no qual docentes podem experimentar, compartilhar experiências e ressignificar práticas. Essa perspectiva aproxima-se do que aponta Brum (2018, p. 36), ao destacar que a formação oferece a chance de ressignificar o uso das TDIC, ao mesmo tempo em que torna visíveis as implicações da apropriação tecnológica para a prática pedagógica dos professores.

## **2.2 INFRAESTRUTURA DE TDIC E LABORATÓRIOS**

Essa diferença de abordagem, contudo, não significa necessariamente que o acesso às tecnologias seja restrito a apenas uma das modalidades. Na prática, tanto o Bacharelado quanto a Licenciatura possuem um espaço compartilhado para experimentação e produção digital: o Laboratório de Tecnologia do curso. Este ambiente por sua vez, é equipado com recursos voltados à criação, edição e manipulação de imagens, vídeos e outras mídias, funciona como um ponto de convergência, no qual estudantes de diferentes percursos formativos podem explorar linguagens contemporâneas e ampliar suas competências técnicas.

O espaço localizado no Bloco 08 da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, possui acesso à internet e um total de 23 computadores, também havendo uma sala ao lado destinada para gravação de vídeos com uma parede azul<sup>14</sup>, havendo no local também, fones de ouvido para o uso nos computadores e câmeras fotográficas para a realização de gravação e tirar fotos, os computadores por sua vez, são equipados com uma tecnologia agradável para o uso de aplicativos de software avançados para a produção de arte. Além desta estrutura principal há um segundo Laboratório (Latd2) que comporta mais 10 computadores com os mesmos recursos de LATD 1 que pode ser utilizado fora do horário de aula para dar continuidade às atividades caso seja necessário. A figura 7 apresenta uma foto de como é o LATD 2:

---

<sup>14</sup> A tela azul é usada pelo motivo de permitir a aplicação da chroma key, que consiste em remover uma cor de fundo uniforme para substituí-la por outro cenário, imagem ou vídeo durante a edição. Assim como a tela verde, a tela azul permite criar cenários digitais, inserir gráficos ou efeitos visuais, e é comum em filmes, programas de TV, vídeos e vídeos para internet quando se deseja substituir o fundo original por algo que seria difícil ou impossível de filmar na realidade.

Figura 7 – Sala de Tecnologia (LATD 2) do curso de Artes Visuais (UFMS)

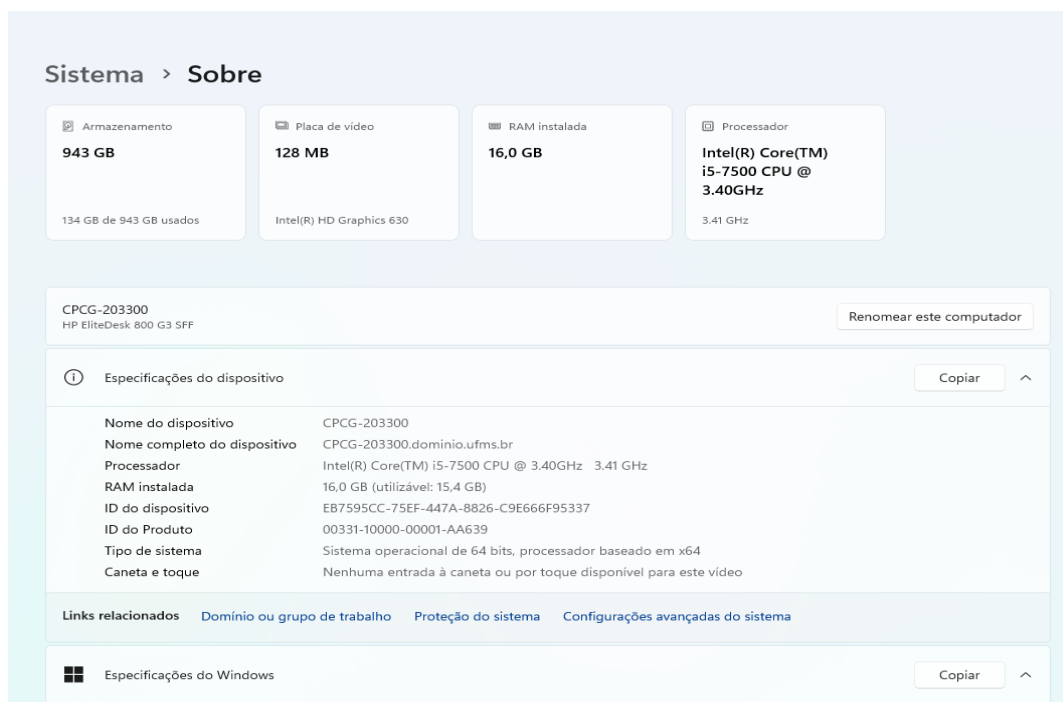


Fonte: Autoria Própria

No que diz respeito aos componentes de hardware dos computadores das duas salas de aula, é importante destacar que todas compartilham uma configuração técnica idêntica, essa padronização é um aspecto fundamental, pois garante uma experiência de uso igualitária e agradável para todos os estudantes, independentemente do computador que estiverem utilizando. Em um ambiente acadêmico, especialmente em disciplinas que envolvem práticas com softwares de edição, manipulação de imagem e outras ferramentas digitais, possuir máquinas com o mesmo desempenho evita desigualdades entre os alunos e contribui para a continuidade das atividades sem interrupções ou dificuldades técnicas inesperadas.

Além disso, a uniformidade do hardware facilita o trabalho dos professores e da equipe de suporte, permitindo que as aulas sejam planejadas com maior segurança quanto ao funcionamento dos programas exigidos. Com isso, todos os estudantes podem explorar as atividades de forma fluida, sem que diferenças de desempenho interfiram no processo de aprendizagem. Para ilustrar de maneira clara e detalhada as especificações técnicas desses equipamentos, a figura 8 apresenta um panorama completo dos principais componentes presentes nos computadores disponíveis na sala de aula:

Figura 8 - Propriedades técnicas dos computadores localizados no laboratório.



Fonte: Autoria Própria

Analisando as informações dos computadores, ele apresenta um bom equilíbrio para tarefas do dia a dia e até atividades mais exigentes. O seu processador Intel Core i5-7500, mesmo sendo de uma geração mais antiga (7ª geração), ele ainda consegue oferecer um ótimo desempenho para navegação, edição de documentos, consumo de mídia e softwares de produtividade, outro aspecto que merece destaque é os 16 GB de memória RAM, garantindo fluidez ao trabalhar com múltiplos programas abertos ao mesmo tempo e até mesmo para rodar aplicativos mais pesados sem grandes travamentos. O armazenamento de 943 GB também é bastante expansivo, permitindo salvar muitos arquivos e programas. Embora a placa de vídeo integrada não seja adequada para trabalhos gráficos avançados, para uso geral, estudo e até edição, a configuração como um todo se mostra competente e confiável para o uso dos estudantes.

Durante minha jornada acadêmica (2022-2025), ficou nítido para mim que esse laboratório de tecnologia tem uma função que vai além da presença física dos equipamentos tecnológicos, ele também representa uma tentativa concreta da universidade de acompanhar as transformações tecnológicas e culturais que afetam diretamente o campo das Artes Visuais. Ter contato com softwares de edição e produção digital, não é apenas aprender a manusear programas, mas também desenvolver um olhar crítico sobre e das infinitas maneiras de criar e se comunicar por meio da tecnologia. Ao observar os alunos trabalhando nesse espaço, fica

claro como ele se torna um ponto de encontro entre diferentes áreas do curso, unindo tanto quanto estudantes de licenciatura quanto estudantes de bacharelado em projetos colaborativos, mostrando que a tecnologia, quando acessível, pode se tornar um elo entre diferentes formas de fazer arte, como é apresentado na figura 9:

Figura 9 - Sala de Tecnologia (LATD) do curso de Artes Visuais (UFMS)



Fonte: Autoria Própria

Apesar de todos esses pontos positivos, é importante lembrar que, assim como outros aspectos da infraestrutura, o laboratório também exige manutenção e atualização constante para que continue cumprindo seu papel pedagógico e criativo. Ainda assim, sua existência já demonstra um avanço importante, pois garante aos estudantes oportunidades reais de contato com recursos que muitas vezes não estão presentes em suas trajetórias escolares anteriores.

Para mim, o laboratório (LATD) não é apenas um local para usar computadores, mas um espaço que possibilita a vivência de novas linguagens e a aproximação do curso com a tecnologia presente da arte contemporânea, algo que considero essencial para a formação de qualquer profissional de Artes Visuais hoje em dia.

### **3: TDIC NA PRÁTICA DOCENTE DA LICENCIATURA**

#### **3.1 MAPEAMENTO DO USO DE TDIC NAS DISCIPLINAS (2022-2025)**

Nas últimas décadas as TDIC têm ocupado um espaço cada vez mais central nos processos educativos, desafiando instituições tanto de educação básica como superior a repensarem suas no que se trata de suas metodologias, conteúdos e práticas pedagógicas. No campo da formação de professores, especialmente na área de Artes Visuais na qual faço essa investigação, esse movimento exige uma abordagem crítica como parte constitutiva da cultura contemporânea e dos modos de ensinar e aprender.

Este capítulo por sua vez, tem como objetivo contextualizar como as TDIC vêm sendo utilizadas pelos professores do curso de Artes Visuais na modalidade Licenciatura da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), investigando de que forma tais ferramentas estão presentes nas práticas pedagógicas, nos conteúdos curriculares e nas metodologias adotadas no processo de formação docente, tendo como recorte, as disciplinas realizadas por mim durante minha trajetória acadêmica, as quais são obrigatórias para todo o estudante realizar para obter o título de Licenciado em Artes Visuais, que é marcada pelo ano de 2022 até o ano de 2025, do qual eu realizei minha pesquisa atualmente, abstendo de matérias de natureza optativa e oficinas tendo em vista que essas matérias acaba variando de estudante para estudante, focando única e exclusivamente nas disciplinas de natureza obrigatórias.

Essa análise parte da compreensão de que o uso das TDIC não deve ser algo limitado apenas a instrumentalização ou à substituição de suportes analógicos por digitais, mas deve ser orientado por uma reflexão pedagógica que considere a complexidade das relações entre arte e tecnologia. Conforme Prensky (2001), os estudantes atuais podem ser compreendidos como 'nativos digitais', exigindo metodologias alinhadas às suas vivências tecnológicas.

Assim, por meio análise documental, busquei compreender como os docentes do curso se apropriam das TDIC em sua prática pedagógica, quais são os recursos mais utilizados e como essas tecnologias contribuem para a formação de futuros professores de Artes Visuais.

Este estudo justifica-se pela necessidade de refletir sobre os percursos formativos em um cenário educacional marcado por transformações aceleradas, onde a fluência digital e o domínio de linguagens multimodais tornam-se competências fundamentais para o exercício da docência em arte. A tabela 4 apresenta dados de todas as 49 disciplinas e em que momento é utilizado tecnologias baseadas nos recursos que são apresentados no plano de ensino de cada uma delas:

Tabela 4 - Disciplinas da Modalidade Licenciatura dos anos de 2022-2025 e seu uso de TDIC

DISCIPLINA	TDIC
Arte Brasileira: Do Modernismo Ao Contemporâneo	Data-show, equipamento de som e acesso à internet em sala de aula; Sala de aula virtual para trocas de material e outras informações entre a turma.
Arte Da América Latina	Computador, datashow, equipamento de som, acesso à internet, Plataforma Google Sala de Aula para a disponibilização de material de estudo no "Classroom"
Arte E Emancipação Humana	Datashow; Textos digitais, google meet e classroom. Computador pessoal.
Arte E Linguagem I	Textos para leitura disponibilizados via Classroom
Arte E Linguagem II	<p>Recursos físicos se referem aos hardwares, ou seja, os aparelhos utilizados, tanto pelo docente quanto discentes, destinados para a mediação do processo de ensino-aprendizagem à distância no contexto desta disciplina.</p> <p>Recursos digitais foram produzidos por meio de curadoria própria e em acordo com as orientações institucionais. Incorporam recursos em rede por meio de TICs com acesso por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA-UFMS e armazenados no repositório disponível no site: <a href="http://www.artevisualensino.com.br">www.artevisualensino.com.br</a></p> <p>A estrutura funcional do site conta com entradas para páginas específicas:</p> <p>MULTIMÍDIA: nela há diferentes recursos relativos às Tecnologias de Comunicação e Informação como Vídeos, Tutoriais e Podcasts para complementar dados e ampliar informações relativas ao conteúdo da disciplina</p> <p>LINKS: dá acesso a instituições de Arte Visual como museus, galerias e institutos.</p>
Arte No Brasil: Da Conquista Ao Academicismo	Aulas presenciais e Sala virtual (Classroom) para apoio da disciplina, e-mails cadastrados no Siscad; Textos digitalizados; artigos científicos digitais. Plataforma online (Classroom) para depósito de material para leituras obrigatórias e dúvidas.
Aspectos Da Cultura Em Mato Grosso Do Sul	Computador, Data-show, Aparelho de som, ambiente virtual - Classroom.
Cerâmica I	Recursos multimídia - datashow - notebook - pc de mesa Acesso remoto Câmera digital. Recursos digitais: I Movie - Power Point - You Tube - Word - Google Class Room - Google Meet - Facebook - Vímeo. Vídeos tutoriais.
Desenho I	Sistema de projeção audiovisual (tela para projeção, projetor multimídia e computador).
Desenho II	Sistema de projeção audiovisual (tela para projeção, projetor multimídia e computador)



Desenho III	Criação de um espaço restrito ao grupo no classroom, arquivo de texto e imagens como suporte didático para consulta sobre a disciplina.
Desenho IV	Acesso à INTERNET; Criação de um espaço restrito ao grupo nas redes sociais: Classroom; projetor, tela de projeção.
Didática Do Ensino De Artes Visuais	Sala com projetor multimídia.
Educação Das Relações Étnico-Raciais	Livros, filmes, vídeos, podcasts, sites eletrônicos, artigos e periódicos, entre outros que se fizerem necessários para o melhor desenvolvimento do processo de ensino na modalidade à distância. Em particular, será utilizado o estudo dirigido por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), enquanto o compartilhamento das aulas gravadas acontecerá através de uma pasta de Google Drive.
Educação Especial	Projetores multimídia, pen drive, vídeos, filmes
Epistemologia E Pesquisa No Ensino De Artes Visuais	Artigos científicos em PDF TCCs, dissertações em PDF e do arquivo livros variados, e-books (sob responsabilidade de cada acadêmico, a depender da temática e do seu projeto); Slides Multimídia Ambientes virtuais; (Google meet, classroom, youtube); Notebook do acadêmico/a
Escultura	Computador/Internet; Celular
Estágio Obrigatório De Artes Visuais	Computador com multimídia; Internet; Textos em PDF, E-books, Livros da Bibliografia básica e/ou complementar de todas as disciplinas do curso de Artes Visuais - licenciatura.
Estágio Obrigatório De Artes Visuais Em Espaço Não Formal	N/A
Estágio Obrigatório De Artes Visuais No Ensino Fundamental	TV, vídeo e filmes solicitados para empréstimo nas escolas ou pela UFMS; Recursos audiovisuais.
Estágio Obrigatório De Artes Visuais No Ensino Médio	Recursos audiovisuais
Estética E Teoria Da Arte I	Computador, tela e retroprojetor. Plataforma Google Sala de Aula: disponibilização de material de estudo, recebimento de trabalhos, atividades assíncronas de frequência e participação; comunicação entre docente e discentes. Mensagens pelo Siscad - informações para a turma ou grupos de discentes. Instagram e Youtube - para aproximação com artistas e suas experiências no âmbito da cor.
Estética E Teoria Da Arte II	Plataforma Google Sala de Aula: disponibilização de material de estudo, recebimento de trabalhos, atividades assíncronas de frequência e participação; comunicação entre docente e discentes. Mensagens pelo Siscad - informações para a turma ou grupos de discentes.
Estudo Da Criatividade No Ensino De Artes Visuais	Classroom, Meet Google e outras ferramentas tecnológicas; Projetor multimídia;

Estudo De Libras	Uso de data show, DVD, som, caixas de som, quadro negro, computador, livros, Ambiente Virtual de Aprendizagem, documentos que envolvem o arsenal legislativo nacional e internacional.
Fotografia	Google Meet. Google Drive. Google Classroom. Microfone e Internet de boa qualidade. Projeção de imagens.
Fundamentos Da Composição	Computador, tela e retroprojetor. Plataforma Google Sala de Aula: disponibilização de material de estudo [...]. Mensagens pelo Siscad - informações para a turma ou grupos de discentes. Instagram e Youtube - para aproximação com artistas e suas experiências.
Fundamentos Da Cultura E Cultura Brasileira	Computador, equipamento multimídia
Fundamentos De Didática	Recursos digitais (Minha Biblioteca-UFMS, vídeos/filmes). Ambiente Virtual de Aprendizagem – Moodle Biblioteca Virtual do Moodle Minha Biblioteca (UFMS) Videoaulas Grupo de WhatsApp
Gravura Em Metal	Equipamentos e recursos tecnológicos disponíveis, como computador, acesso à internet, projetor, lousa para apresentação de informações relevantes para o desenvolvimento das aulas teóricas e dos trabalhos práticos.
Gravura Em Relevo	Computador pessoal (Notebook); Aparelho de Datashow.
História Da Arte - Da Pré-História Ao Século XIII	Os Objetos de Aprendizagem são acessíveis no repositório de apoio didático pedagógico, no Site: <a href="http://www.artevisualensino.com.br">www.artevisualensino.com.br</a> Nele, além do acesso aos tópicos da disciplina, se encontram também: Textos, Multimídia, Links, a Revista Reflexões sobre Arte Visual e acesso para Contato.
História Da Arte - De 1970 Ao Século XXI	O material de apoio didático é constituído por Tópicos sequenciais configurados como Objetos de Aprendizagem para uso em sala de aula, presencial e/ou virtual, são disponibilizados no AVA-UFMS via o Repositório Virtual: <a href="http://www.artevisualensino.com.br">www.artevisualensino.com.br</a> Além disso, o Ambiente recorre ao uso integrado de TICs – Tecnologias de Comunicação e Informação disponibilizando aos estudantes: TEXTOS, MULTIMÍDIA com Audiovisuais, Tutoriais e Podcasts. Dá acesso ao Projeto de Ensino de Graduação: Revista -Reflexões sobre Arte Visual e ao Projeto de Extensão: Podcast - Reflexões sobre Arte Visual. Mantém acesso, por meio de LINKs e demais recursos instrucionais destinados a complementar e ampliar informações destinadas a desenvolver aprendizagem e conhecimento.
História Da Arte - Do Século XIV Ao Século XVIII	Recursos físicos se referem aos hardwares, ou seja, os aparelhos utilizados, tanto pelo docente quanto

	discentes, destinados para a mediação do processo de ensino-aprendizagem à distância no contexto desta disciplina. Recursos digitais se referem aos softwares, ou seja, aos programas e/ou TICs utilizados em sistemas computacionais e em rede destinados à realização do processo de Ensino-Aprendizagem. [...] Os recursos digitais disponíveis estão configurados na categoria de MDE – Material Didático Específico, contendo todo o material de apoio.
História Da Arte - O Século XIX	O material de apoio didático é configurado em Tópicos sequenciais como Objetos de Aprendizagem para uso em sala de aula, presencial e/ou virtual, disponíveis no AVA-UFMS e acessíveis no Repositório Virtual: <a href="http://www.artevisualensino.com.br">www.artevisualensino.com.br</a> .
História Da Arte - O Século XX Até 1960	Recursos físicos se referem aos hardwares, ou seja, os aparelhos utilizados, tanto pelo docente quanto discentes, destinados para a mediação do processo de ensino-aprendizagem à distância no contexto desta disciplina; MULTIMÍDIA: nela há diferentes recursos relativos às Tecnologias de Comunicação e Informação como Vídeos, Tutoriais e Podcasts para complementar dados e ampliar informações relativas aos conteúdos da disciplina; LINKS: dá acesso a instituições de Arte Visual como museus, galerias e institutos.
História Do Ensino De Arte	Computador, projetor multimídia,
Linguagens Visuais No Ensino De Arte	Equipamentos multimídia;Filmes; vídeos e documentários; Fotografias; Textos digitalizados/PDF ou disponibilizados online;
Pintura I	Textos Via Classroom
Pintura II	Disponibilidade de equipamento para projeção.
Poéticas Contemporâneas No Ensino De Arte	Google meet para as aulas - Classroom para registro e orientação referentes à disciplina - Redes sociais para apresentação final das vídeo performances.
Políticas Educacionais	AVA UFMS, Acervo Digital (Bibliotecas UFMS), Videoaulas, Podcasts, Curadoria de Materiais no Padlet
Processos De Ensino E Aprendizagem Em Artes Visuais	Livros impressos, e-books ou PDF com referencial específico da pesquisa, dissertações, Trabalhos de Conclusão de Curso, etc. (O referencial de cada tema de pesquisa exige outras bibliografias que não apenas as sugeridas neste plano) Pen Drive (do orientando) Computador, Internet, Web Cam, microfone, celular, aplicativos.
Projeto De Ensino Em Artes Visuais	Sala de aula e sala virtual com recursos audiovisuais (computador, Internet, câmera, microfone);

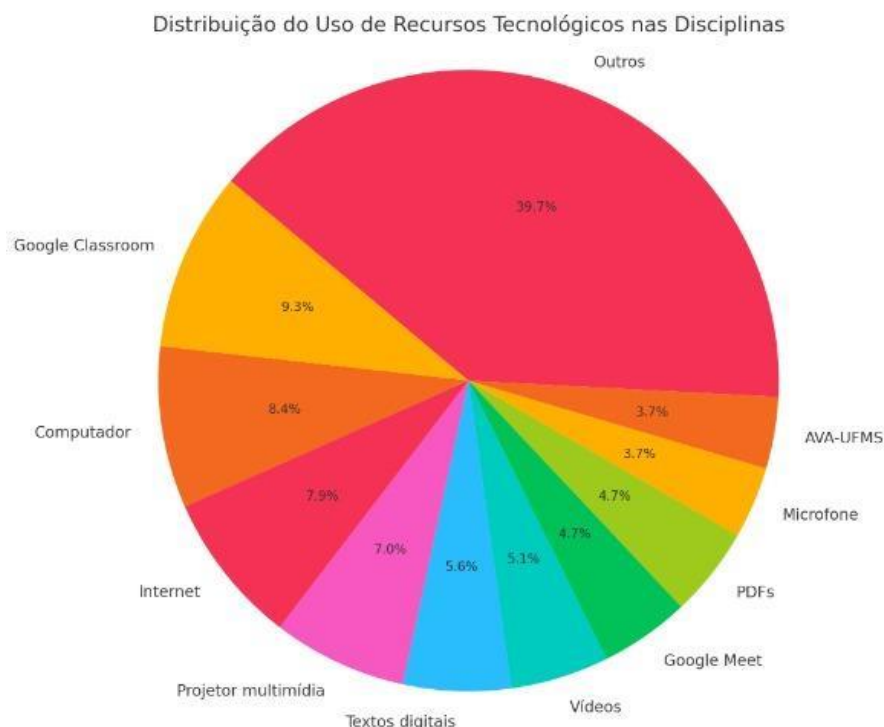
Psicologia E Educação	Notebook e ferramentas das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).
Seminário De Práticas De Ensino De Artes Visuais	Documentos diversos disponibilizados em PDF (Plano de Ensino, Cronograma da disciplina, calendário acadêmico, Convite participante, artigos e textos, atividades propostas por escrito).; Livros para aquisição do aluno e ou e-books da Bibliografia básica ou de apoio.
Tecnologias Digitais E Educação	Laboratório de computação, smartphones, câmeras digitais fotográficas e de vídeo, iluminação, microfones, tripés, softwares, projetor Datashow, caixas de som, fotocópias de documentos diversos, óculos de realidade virtual,
Teoria Da Cor	Plataforma Google Sala de Aula: disponibilização de material de estudo, recebimento de trabalhos, atividades assíncronas de avaliação; Mensagens pelo Siscad - informações para a turma ou grupos de discentes.
Vídeo	Será utilizado projetores de imagens, para realização de exposição de longas e curtas metragens. caixa de som. câmeras fotográficas utilizados no modo filmadora. microfones telefones celulares. Softwares de edição de vídeo Adobe Premiere CC 2019

Fonte: SISCAD | Artes Visuais – Licenciatura – (2022-2025)

### 3.2 ANÁLISE DA INTEGRAÇÃO TECNOLÓGICA NA FORMAÇÃO DOCENTE.

Após analisarmos a Tabela 3, que apresenta o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) nas disciplinas obrigatórias do curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFMS entre 2022 e 2025, podemos observar que a presença de tecnologias digitais é frequente, porém, em sua maioria voltada para suporte didático, gestão acadêmica e exibição de conteúdo, recursos esses como data show, acesso à internet, plataformas de ensino remoto (Google Classroom, Meet), textos digitalizados (PDF) e ambientes virtuais (AVA) são amplamente utilizados, indicando uma infraestrutura básica de mediação tecnológica. No entanto, quando se trata especificamente de ferramentas para a produção de arte digital, como softwares de criação, edição, manipulação de imagens, vídeos, áudio ou técnicas de arte generativa a incorporação mostra-se um tanto quanto escassa, tendo pequenos pontos sendo mencionados como em disciplinas de “Fotografia” e “Vídeo”, como é apresentado na figura 10 ela mostra um dado de quais tipos de tecnologias foram mais utilizadas pelos docentes da instituição durante o período que foi realizado essa análise documental:

Figura 10- Gráfico sobre os principais usos de Recursos Tecnológicos das disciplinas



Fonte: Autoria Própria

Apenas algumas disciplinas destacam-se por incluir ferramentas mais próximas da produção artística digital. É o caso de “Tecnologias Digitais e Educação”, que menciona explicitamente o uso de laboratório de computação, câmeras, softwares e até óculos de realidade virtual. Da mesma forma, “Vídeo” cita o uso de softwares de edição (Adobe Premiere) e equipamentos de captura. “Cerâmica I” surpreende ao incluir recursos como câmera digital, iMovie, YouTube e Vimeo, ainda que de forma complementar. “Arte e Linguagem II” e disciplinas de História da Arte fazem uso de repositórios online, tutoriais, podcasts e links para instituições culturais, o que amplia o repertório visual e contextual, mas não necessariamente promove a criação. É compreensível que nem todas as disciplinas do curso, principalmente aquelas de foco mais teórico, histórico ou de fundamentação necessitem essencialmente da incorporação de ferramentas específicas de criação digital em seus planos de ensino, disciplinas como “História da Arte”, “Estética” ou “Epistemologia” naturalmente priorizam o enfoque teórico do curso, e o uso de TDIC como apoio didático já representa um avanço muito significativo em relação a metodologias exclusivamente expositivas e desconectadas do universo digital dos estudantes e da era moderna.

Olhando por esse sentido, o fato de a maior parte das disciplinas fazer uso de tecnologias, ainda que básicas, revela uma preocupação do curso em utilizar ferramentas atuais para mediar o conhecimento para os alunos, tornando as aulas mais dinâmicas, acessíveis e

contextualizadas. Isso é especialmente relevante na formação de professores, que precisam estar familiarizados com diferentes recursos tecnológicos para atuar de forma eficaz na educação básica, e isso nem se trata apenas das tecnologias por si só atualmente, vamos por exemplos apenas imaginar o tanto de futuras descobertas que eu ou você precisaremos nos adaptar por ser parte do cotidiano do nosso aluno, onde a integração entre o novo e o velho no campo educacional se torna cada vez mais necessário.

Todas essas evoluções tecnológicas embasam, viabilizam e transformam fundamentalmente as maneiras pelas quais a humanidade produziu peças imaginativas durante essa janela de 200 anos. A grande mudança é a disputa da originalidade imaginativa, e a humanidade parece não estar pronta para reivindicar o imaginário de volta para si, como todas as demais ações, como esportes, artes, que fazemos simplesmente porque é o único sentido para nós. Às vezes é simples assim. (BRUZZO, 2025, p.89)

Portanto, é perceptível que as TDIC são usadas principalmente como meios de apresentar o conteúdo em sala de aula, organização pedagógica e acesso a repertórios, mas não como linguagens artísticas em si, por exemplo para a área de licenciatura não há uma matéria diretamente ligada a produção de arte no meio digital, como por exemplo “FUNDAMENTOS DA ARTE DIGITAL” ou até mesmo “FUNDAMENTOS E PRATICAS DO PHOTOSHOP”, esses são alguns exemplos que eu imaginei e que imagino que seriam relevantes para o curso para os estudantes tanto para Licenciatura quanto Bacharelado, onde poderiam fazer o uso de ferramentas como o uso de mesas digitalizadoras, softwares de pintura digital, editores de vídeo, plataformas de arte colaborativa, ou mesmo noções de inteligência artificial generativa aplicada à arte não aparecem de forma consistente ou aprofundada na matriz da curricular do curso de licenciatura.

Caso houvesse uma integração que o uso das TDIC fosse utilizado de forma crítica e mais intencional dessas ferramentas no currículo, disciplinas como “Desenho”, “Pintura”, “Escultura” e “Vídeo” poderiam implementar módulos ou projetos específicos de arte digital. Por exemplo, “Desenho” poderia incluir o uso de tablets como mesas digitalizadoras básicas, como a CTL 472 da Wacom, e softwares de desenho digitais como o Adobe Photoshop. Essa abordagem por sua vez poderia ser fundamental para a formação de professores aptos a trabalhar com arte digital na educação básica, alinhando-se às competências previstas na BNCC, que incluem a produção e análise crítica de discursos em ambientes digitais. A introdução de linguagens como colagem digital, animação, arte digital, videoarte e até mesmo noções básicas sobre computação para que o aluno esteja mais familiarizado com essas ferramentas permitiria que os futuros docentes não apenas reproduzem técnicas tradicionais,

mas também dialogassem com a cultura visual contemporânea, cada vez mais mediada por tecnologias.

Em suma, o fato de haver grandes disciplinas fazendo o uso de TDIC já se configura como um aspecto bastante positivo no curso, demonstrando um engajamento consistente com a atualização pedagógica e a integração de recursos contemporâneos ao processo de ensino e aprendizagem. Esse movimento reflete uma preocupação do colegiado em acompanhar as transformações do cenário educacional e dialogar com as demandas da sociedade atual, especialmente diante do papel crescente que a tecnologia desempenha nas práticas artísticas contemporâneas, mas, apesar desse avanço, ainda é evidente que a incorporação das TDIC ocorre de maneira restrita, essa situação revela um descompasso entre o potencial formativo oferecido pelas tecnologias digitais e sua real presença ao longo da matriz curricular, em outras palavras, embora existam iniciativas importantes, elas ainda não alcançam a consistência que se espera de uma universidade pública comprometida com a formação crítica, técnica e cultural de seus estudantes.

Além disso, é fundamental ressaltar que o simples uso de tecnologias não garante, por si só, a qualificação do processo de ensino. O objetivo não é incorporar TDIC apenas para “modernizar” a aula ou cumprir uma expectativa da instituição, mas que se faça o uso com intencionalidade pedagógica, de forma crítica e alinhada aos objetivos formativos de cada componente curricular. O uso irrefletido dessas ferramentas pode gerar práticas superficiais, que pouco contribuem para a compreensão profunda das linguagens visuais ou para o desenvolvimento da autonomia criativa do aluno, dessa forma, mais do que disponibilizar recursos tecnológicos, é essencial promover uma cultura de uso consciente, em que professores e estudantes compreendam o porquê de cada tecnologia ser utilizada e quais aprendizagens ela potencializa.

Assim, o curso demonstra uma base promissora, mas que necessita de maior investimento institucional para que o uso das TDIC não dependa exclusivamente do interesse individual de determinados professores. O passo seguinte, e aqui a minha sugestão como estudante prestes a se formar e que viveu essa realidade, seria ampliar esse repertório de forma gradual, incorporando de modo mais orgânico e estruturado as linguagens de produção digital às disciplinas em que suas práticas se mostrem pertinentes, sempre com critérios pedagógicos claros. Isso implica repensar e atualizar ementas, promover formações internas, incentivar práticas que articulem teoria e tecnologia e garantir uma infraestrutura adequada e acessível a todos os estudantes, infraestrutura adequada e acessível essa, que, anteriormente foi mostrada

como uma realidade presente e bastante viva no curso.

Ao fazer isso, a universidade fortalece não apenas a qualidade do ensino, mas também sua responsabilidade em formar futuros profissionais capazes de atuar criticamente em um cenário onde a tecnologia está profundamente entrelaçada à produção e circulação das imagens digitais no campo artístico. A ampliação desse movimento deve, em resumo, manter o equilíbrio entre as tradições das artes visuais e as inovações tecnológicas, garantindo que o uso das TDIC não seja um fim em si mesmo, mas um meio para ampliar possibilidades, sempre tendo como comprometimento a reflexão e qualificar a prática artística e educativa de forma consciente e fundamentada.



## CONSIDERAÇÕES

Ao longo desta pesquisa, tive a oportunidade de compreender que o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no curso de Artes Visuais da UFMS é uma realidade presente, mas ainda em processo de amadurecimento. E isso, de certa forma, é algo positivo, afinal, andar é o primeiro passo para que um dia a gente possa correr.

A universidade demonstra esforços significativos ao oferecer infraestrutura como o Laboratório de Tecnologia (LATD) e ao integrar ferramentas digitais em diversas disciplinas, ainda que majoritariamente como suporte didático e de gestão. Também percebi com os dados, que a abordagem ainda é bastante instrumental, mais focada como um meio para apresentar o conteúdo em sala de aula do que na produção artística digital em si. Na minha própria trajetória acadêmica, assim como a de muitos colegas com quem convivi, foi marcada por um contato ainda limitado com linguagens como arte digital, colagem digital e outras práticas criativas mediadas pela tecnologia. Embora existam disciplinas como “Tecnologias Digitais e Educação”, “Vídeo” e “Fotografia”, além das oficinas optativas, que caminham nessa direção, ainda sinto que há uma pequena lacuna entre o que é oferecido na modalidade de licenciatura e a riqueza de possibilidades que as TDIC poderiam trazer para a nossa formação docente.

Isso não significa, de forma alguma, que o curso esteja estagnado, muito pelo contrário, a presença constante de recursos como data-show, plataformas online, textos digitais e ambientes virtuais mostra uma preocupação em dialogar com o tempo em que vivemos. O que sugiro, como autor desta pesquisa e futuro professor, é que esse diálogo seja algo mais ampliado que as tecnologias não sejam vistas apenas como ferramentas de apoio, mas como linguagens artísticas válidas e necessárias.

Aos 21 anos, inserido em uma cultura cada vez mais permeada pelo digital, compreendo que ignorar essa realidade é abrir mão da oportunidade de tornar o ensino da arte mais relevante, crítico e conectado com o mundo contemporâneo. Ressalto que não se trata de substituir ou abandonar as técnicas tradicionais, mas de ampliar o repertório criativo dos estudantes, possibilitando que o ensino das artes visuais dialogue com as diversas linguagens e formas de expressão que marcam o nosso tempo e que, inevitavelmente, continuarão a se transformar no futuro.

Por isso, enxergo esta pesquisa não como um ponto final, mas como o início de uma reflexão que espero que continue caminhando. Acredito que será muito significativo incluir mais disciplinas ou módulos específicos voltados para as práticas de arte digital, fortalecer projetos que unam linguagens tradicionais e digitais, e oferecer formações continuadas para que os docentes possam se atualizar junto com as transformações tecnológicas. Sei que mudanças assim levam tempo, mas também acredito que cada passo importa. E, como alguém que está prestes a entrar em sala de aula, carrego a certeza de que uma formação mais integrada entre arte e tecnologia não é um bônus, e sim um caminho necessário para formar professores mais preparados e sintonizados com o mundo que queremos ajudar a construir.

## REFÊRENCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Tecnologias na Educação: Ensino e Aprendizagem em Rede**. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: [https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)  
Acesso em: 25 de janeiro. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Sancionada lei que restringe uso de celulares nas escolas**. Gov.br, Brasília, 31 jan. 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2025/janeiro/sancionada-lei-que-restringe-uso-de-celulares-nas-escolas>.  
Acesso em: 9 de fevereiro de 2025.

BRUM, Miriam. **Aprendi fazendo! Enquanto aprendia, ensinava: Formação continuada de professores mediada pelo Scratch**. 2018.

BRUZZO, Marco. **O universo dos sonhos técnicos: como as inteligências artificiais redefinirão nossa imaginação**. São Paulo: Blucher, 2025.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede. Globalização e Integração Regional**. 2014.

DE MASI, Domenico. **O Ócio Criativo**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

DEWEY, John. **Democracy and Education**. New York: Macmillan Company, 1944.

DI MARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. **Avatar: A Lenda de Aang**. Estados Unidos: Nickelodeon Animation Studio, 2005–2008. Série animada.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.

LOPONTE, Luciana Gruppelli, MOSSI, Cristian Poletti (orgs). **ARTEVERSA: arte, docência e outras invenções**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2023.

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. Informática na Educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, 2000.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **Manual Ético para o uso da Inteligência Artificial Generativa. TECCOGS**, 2023.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

TOKARNIA, Mariana. **Redes de ensino buscam caminhos para uso de tecnologia nas escolas**, Agencia Brasil, Rio de Janeiro, 2023  
<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2023-08/redes-de-ensino-buscam-caminhos-para-o-uso-de-tecnologia-nas-escolas> Acesso em: 12 de fevereiro de 2025.

UFMS. **Saúde mental de professores na pandemia: os impactos do ensino remoto**. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2021. Disponível em:  
<https://www.ufsm.br/midias/arco/saude-mental-professores-pandemia>. Acesso em: 23 de março de 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL. **Projeto Pedagógico do Curso de Artes Visuais – Bacharelado**. Campo Grande: UFMS, 2024. Disponível em:  
<https://artesvisuais-faalc.ufms.br/files/2024/09/PPC-Artes-Visuais-Bacharelado.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL. **Projeto Pedagógico do Curso de Artes Visuais – Licenciatura**. Campo Grande: UFMS, 2024. Disponível em:  
<https://artesvisuais-faalc.ufms.br/files/2024/10/PPC-Artes-Visuais-Licenciatura.pdf>. Acesso em: 8 jul. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL. **Ementas das disciplinas do curso de Licenciatura em Artes Visuais (2022-2025)**. Campo Grande, 2022-2025. Disponível em: Sistema de Controle Acadêmico (SISCAD) da UFMS. Acesso restrito a discentes matriculados.

**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL  
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC  
ARTES VISUAIS – LICENCIATURA**

Gabriel Pinho Alves

***Uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação  
no Curso de Artes Visuais da UFMS***

CAMPO GRANDE – MS  
2025

Gabriel Pinho Alves

***Uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação  
no Curso de Artes Visuais da UFMS***

Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais apresentado como parte dos requisitos para a aprovação no curso de Artes Visuais Licenciatura da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientador: Prof. Joaquim Sergio Borgato

# **TÍTULO: COLAGEM NO ENSINO DE ARTES VISUAIS: DO ANALÓGICO AO DIGITAL.**

## **1. APRESENTAÇÃO:**

Este projeto tem como objetivo trabalhar a colagem dentro do ensino de artes visuais, passando tanto pela prática analógica quanto pela digital. A escolha desse conteúdo se dá porque a colagem é uma linguagem acessível, que possibilita a criação a partir de elementos simples do cotidiano, mas que abre espaço para reflexões mais profundas sobre identidade, crítica social e maneiras de se expressar artisticamente.

A proposta está organizada em dez aulas, que começam pelo contato inicial com a história da colagem e a exploração manual, evoluindo para a autorrepresentação e chegando até a experimentação digital. Essa estrutura permite que os alunos percebam a colagem como algo vivo e atual, que vai além do papel e da tesoura, podendo ser explorada também por meio de softwares de edição e recursos tecnológicos.

A relação com meu TCC aparece justamente nesse ponto: a importância das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no ensino de artes visuais. Assim como defendo no trabalho, o plano não trata o digital como apenas um suporte, mas como uma linguagem artística em si. A colagem digital, por exemplo, entra aqui como forma de criação, permitindo que o aluno perceba a tecnologia como parte do processo artístico, e não apenas como ferramenta auxiliar.

Dessa forma, minha sequência didática busca integrar o analógico e o digital, incentivando o aluno a se expressar, experimentar e refletir, tanto pela prática manual quanto pelo ambiente digital.

O Tema será colagem do analógico ao digital, e a partir disso, será trabalho com os alunos uma sequência de atividades práticas onde abordam o tema de identidade, o que é algo que pode ser levado em consideração quando é lido a referência da SED.

(MS.EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

(MS.EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.

## **2. OBJETIVO GERAL**

Compreender e explorar a linguagem da colagem, em suas formas analógica e digital, como meio de expressão artística, construção da identidade e reflexão crítica sobre a realidade.

## **3. CONTEÚDO/TEMA GERAL**

Colagem como linguagem artística

#### **4. IDENTIFICAÇÃO DO ANO ESCOLAR**

1º ano do Ensino Médio

##### **AULA 01**

##### **Objetivo específico:**

Reconhecer a origem da colagem e experimentar a técnica.

##### **Conteúdo específicos:**

Origem da colagem no cubismo. Artista Referência: Pablo Picasso.

Colagem geométrica inicial.

Na primeira aula, início recebendo os alunos e apresentando o tema que será desenvolvido ao longo das próximas semanas: a colagem, tanto em sua forma analógica quanto digital. Abro a aula com uma conversa inicial sobre o que eles imaginam quando ouvem a palavra “colagem” e onde já viram isso no cotidiano, incentivando que citem exemplos como trabalhos escolares, cartazes ou até capas de álbuns de música. Em seguida, dou uma contextualizada sobre como foi criada, citando como exemplo o artista Pablo Picasso e projeto imagens de obras de Pablo Picasso, como Natureza-morta com cadeira de palha (1912) e Femmes à leur Toilette (1937-48), que marcam a origem da colagem dentro do movimento cubista.





Natureza-morta com cadeira de palha, Pablo Picasso, 1912, óleo sobre tela com aplicação de tecido encerado e corda, 27,3 × 35,3 cm,



Femmes à leur Toilette, de Picasso (1937-38), é uma colagem criada com papéis de parede recortados

Enquanto mostro essas imagens, faço perguntas que estimulem a leitura visual: “O que vocês veem nessa imagem?”, “Quais formas geométricas conseguem identificar?”, “As cores são quentes ou frias?”, “Por que vocês acham que Picasso resolveu colocar materiais em vez de apenas pintar?”. O objetivo é despertar a percepção estética e a curiosidade dos alunos para a técnica, destacando como a colagem surge como uma inovação que rompe com a tradição da pintura. (25 minutos) Ao final da aula, proponho

um exercício prático rápido, apenas para iniciar o contato com a prática: os alunos recebem papéis coloridos, tesoura cola e são convidados a criar uma pequena composição geométrica colada em folha sulfite. Não é um trabalho elaborado, mas um primeiro passo para a experimentação manual, que servirá como ponte para a atividade da próxima aula. (20 minutos). Nos últimos 5 minutos peço para que os alunos organizem a sala e ajudo eles nesse processo de finalização. (5 minutos)

Recursos: Tesoura, Projetor, Papel colorido, cola.

## **AULA 02**

### **Objetivo específicos:**

Explorar o retrato com colagem a partir de fragmentos visuais.

### **Conteúdo específicos:**

Conceito de retrato em colagem.

Recortes de revistas e jornais.

Atividade em duplas.

Na segunda aula, retomo brevemente o que foi visto na aula anterior, tenho uma conversa com os alunos onde pergunto que tipos de ideias futuras eles imaginam que dê para criar a partir da colagem, buscando incentivar a criatividade do aluno em atividades futuras destacando a ideia de colagem como uma forma de construir imagens a partir de fragmentos de outras imagens ou formas já existentes. (5 minutos)

Em seguida, projeto um vídeo curto que exemplifica o exercício que será feito (<https://www.instagram.com/p/DK4aFPNB93H/>), mostrando a criação de retratos apenas com recortes. Após a exibição, explico a proposta: os alunos irão se dividir em duplas e cada um fará o retrato do colega apenas com recortes de revistas e jornais, utilizando cola e tesouras sem ponta. Ressalto que o objetivo não é desenhar, mas sim compor um rosto por meio da colagem, explorando a criatividade e desconstruindo o tabu do “não sei desenhar”. (5 minutos) Durante a atividade, ando pela sala fazendo perguntas: “O que define um rosto: os olhos, o formato, os detalhes ou tudo?”, “É possível reconhecer alguém mesmo sem ser um desenho?”, “Quais escolhas de cor e forma ajudam a representar essa pessoa?”. Ao final, cada retrato deve ser assinado com os créditos da dupla: “Artista: Fulano / Retrato: Ciclano”. O encerramento da aula

acontece com uma breve conversa, onde algumas duplas comentam como foi a experiência de tentar retratar o colega usando apenas recortes, preparando o terreno para que, na aula seguinte, possamos aprofundar a discussão sobre colagem como linguagem artística. (35 minutos) Nos últimos 5 minutos peço para que os alunos organizem a sala e ajudo eles nesse processo de finalização. (5 minutos)

Recursos: Folha Sulfite, Tesoura, Projetor, Revistas, Jornais e cola.

### **AULA 03**

#### **Objetivo específico:**

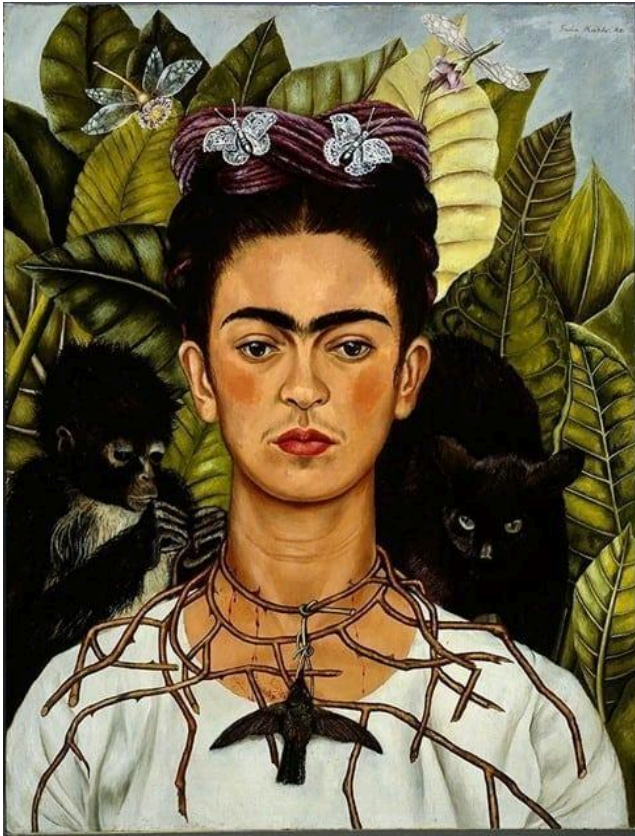
Refletir sobre identidade e autorrepresentação na arte.

#### **Conteúdos específicos:**

Autorrepresentação simbólica na pintura modernista: artistas referência: Frida Kahlo e Lídia Baís.

Colagem analógica.

Na terceira aula, o foco continua sendo a exploração da identidade pessoal. Início com uma conversa introdutória, perguntando: “Se vocês fossem se representar visualmente, quais elementos diriam algo sobre vocês? Cores, imagens, palavras, símbolos?” Mostro exemplo as artistas Lidia Bais e Frida Kahlo, apresento a obra “Autorretrato Com Colar de Espinhos e Beija Flor” e a obra “Micróbio da Fuzarca”



Frida Kahlo, Autorretrato Com Colar de Espinhos e Beija Flor, 1940.



Lídia Baís, Micróbio da Fuzarca, 1936, óleo sobre tela, 82 × 100 cm.

(Caro leitor, a base de contextualização, a pintura de Lídia Baís pode ser vista como um reflexo da sensação de inquietação e estranhamento e o medo que a artista carregava, no quadro temos formas fragmentadas, uma composição que transmite um certo descontrole, como se fosse uma tradução visual da vida da artista quando mais nova: uma mulher que se sentia fora do lugar, cercada por pressões sociais da época em que ela viveu, muitos artistas interpretam essa obra como um autorretrato simbólico, como a representação de sua mente marcada pelo conflito entre o desejo de liberdade e a repressão do meio em que estava inserida, ela retrata o peso do contexto social sobre a artista Sul-Mato Grossense, transformado em cores, figuras e símbolos.)

Novamente faço outra atividade de leitura de imagem, mas dessa vez fazendo perguntas do tipo: “Vocês acham que essa imagem mostra a artista exatamente como ela era fisicamente, ou ela escolheu outra forma de se representar?”, “De que forma esses símbolos, cores ou formas podem ser uma espécie de autorretrato?”, buscando obter como resposta dos alunos como as artistas em questão optaram por fazer um auto-retrato sem ser do jeito convencional e que está tudo bem se representar dessa forma. (15 minutos)

Após esse exercício, apresento a proposta prática: cada aluno começará a selecionar materiais e ideias para criar sua colagem pessoal, nessa colagem pode ser feito o uso de retratos como foi feito na atividade passada, como também fazer um auto-retrato de uma forma mais figurativa, a escolha seria de cada aluno. Nesta primeira etapa, eles vão explorar revistas, jornais e outros materiais fornecidos. O objetivo desta aula é pesquisar, planejar e experimentar combinações para que posteriormente realizem a atividade, sem preocupação com o acabamento final. Durante a atividade eu ando pela sala ajudando a organizar ideias, cores ou combinações que reforcem a narrativa pessoal e estimulando reflexão sobre significado de cada elemento escolhido, após isso, caso alguém tenha começado, peço para que ele guarde a folha em uma pasta para a continuação na próxima aula, e para quem apenas recortou os elementos, peço que eles guardem também pois será importante para a composição da próxima aula. (30 minutos)

Nos últimos 5 minutos peço para que os alunos organizem a sala e ajudo eles nesse processo de finalização. (5 minutos)

Recursos: Projetor, Folha Sulfite, Revistas, Jornais, Cola, Tesoura.

## **AULA 04**

### **Objetivo específico:**

Produzir a colagem pessoal como forma de expressão.

### **Conteúdo específicos:**

Colagem.

Identidade

A quarta aula é dedicada à execução da colagem pessoal que foi planejada na aula passada. Retomamos a atividade da aula anterior, agora com foco em finalizar a composição, sobrepor elementos, ajustar cores, posições, tornando a obra mais completa e harmoniosa. Faço perguntas durante o processo sobre se tem algum detalhe que eles gostariam de colocar, se ela está encaminhada como a maneira que foi imaginada, e ajudo os alunos quando solicitado. (40 minutos)

Ao final da quarta aula, cada aluno que se sentir à vontade apresenta sua colagem à turma, explicando suas escolhas e o que cada elemento representa. Promovo uma conversa, incentivando comentários reflexivos. Faço perguntas sobre “O que aprendemos sobre nós mesmos e sobre os colegas ao observar as colagens que foram feitas?”, “Como elementos visuais ajudam a contar sobre nós de forma única?” Esse momento busca valorizar a auto expressão, o esforço e a percepção estética de cada aluno, também peço para que os alunos coloquem o nome atrás da folha para reconhecimento e para que eu possa recolher (5 minutos) Nos últimos 5 minutos peço para que os alunos organizem a sala e ajudo eles nesse processo de finalização. (5 minutos)

Recursos: Folha Sulfite, Revistas, Jornais, Cola, Tesoura.



## AULA 05

### Objetivo específico:

Analisar colagens contemporâneas e produzir esboços críticos.

### Conteúdo específicos:

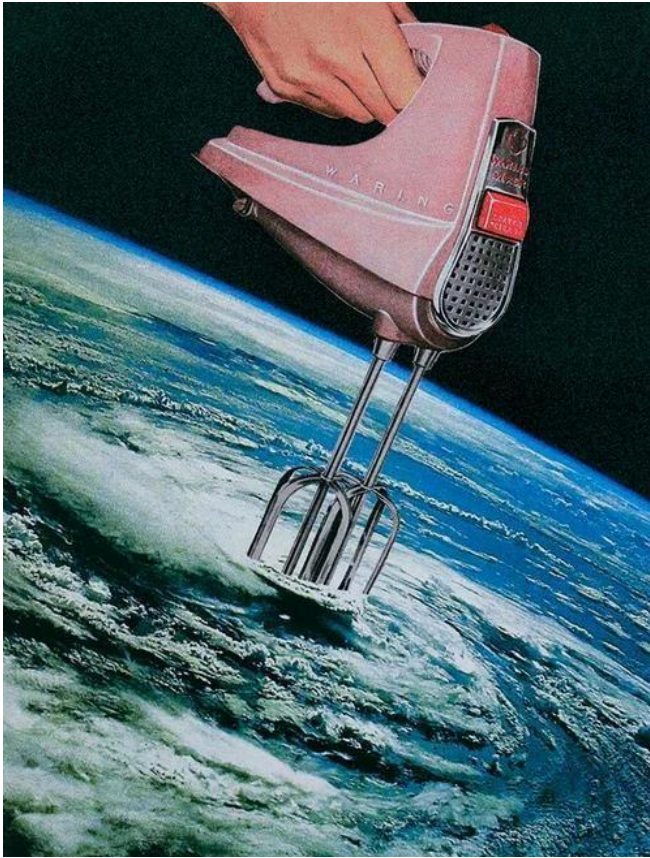
Colagem contemporânea: Obras de Eduardo Recife e Joe Webb.

Colagem crítica

Na quinta aula inicia-se retomando rapidamente o que foi feito nas aulas anteriores e apresento dois artistas contemporâneos que trabalham a colagem: Eduardo Recife e Joe Webb. Joe Webb e vou destacando que, apesar de ser conhecido por suas serigrafias, sua obra parte do mesmo princípio da colagem, pois se constrói a partir do processo de montagem de imagens. Explicou que a serigrafia é uma técnica de impressão que permite reproduzir uma mesma imagem diversas vezes, camada por camada de tinta, mas que no caso de Joe Webb o ponto de partida é muito parecido com a lógica da colagem: ele reúne imagens distintas, geralmente retiradas de revistas e fotografias antigas, e cria composições novas que ganham significado pela justaposição



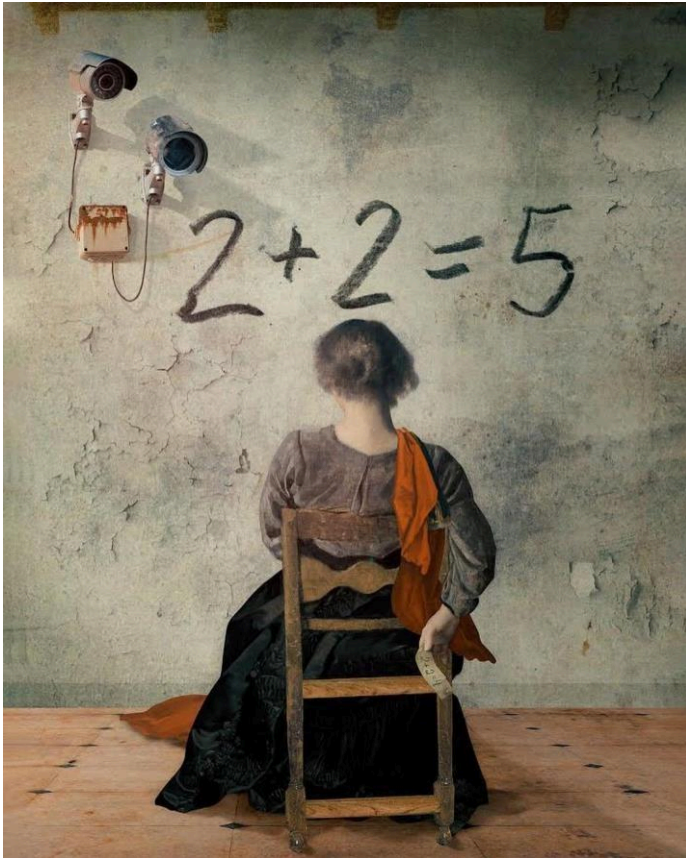
Joe Webb, Wish you were here, Serigrafia, 2024



Joe Webb, Stirring Up A Storm II - Serigrafia, 2022

Após isso, mostro obras de Eduardo Recife, artista brasileiro que mistura colagens analógicas e digitais, criando imagens que parecem carregar fragmentos de diferentes épocas. Suas obras trazem elementos tipográficos, texturas desgastadas e fragmentos de fotografias antigas, muitas vezes lembrando anúncios publicitários do passado, mas reorganizados de uma forma inesperada e poética. Explico aos alunos que Eduardo Recife trabalha muito com a ideia de memória visual e com a estética do reaproveitamento, como se desse um novo significado para imagens que já circularam em outros contextos.





Eduardo Recife, 2+2=5, Colagem, 2022.



Eduardo Recife, Sem título, Colagem, 2021

Projeto imagens de obras dos dois artistas e proponho um exercício de leitura visual

Apresento os trabalhos de ambos os artistas e pergunto: “Que tipo de sensação essas imagens passam para vocês?”, “Vocês conseguem perceber a mistura entre elementos antigos e modernos?”. “O que muda quando juntamos imagens que não combinam na

vida real?”, “Algumas das imagens possuem alguma crítica por trás?” (20 minutos)

Após a leitura coletiva, proponho que os alunos façam pequenos esboços em seus cadernos com lápis, desenhando ideias de colagem que poderiam ser inspiradas nos estilos de Recife e Webb. Não é uma produção final, sendo mais um exercício de esboço, tendo em vista que usamos lápis em vez de colagem para a atividade, o objetivo deste exercício seria juntar elementos que ao final formasse algum tipo de crítica em relação a algum tema da atualidade, com o intuito de explorar com os alunos que tipo de inspirações, ideias e preocupações com temas contemporâneos eles têm em mente. Ao final da aula, abrimos espaço para que alguns alunos compartilhem seus esboços e comentem o que mais chamou atenção nas obras vistas. (30 minutos)

(Exemplo feito por mim no anexo ao final do documento)

Recursos: Projetor, Lápis de cor, caderno.

## **AULA 06**

### **Objetivo específico:**

Pratica a colagem digital.

### **Conteúdo específicos:**

Diferença entre colagem manual e digital.

Atalhos de aplicativos

Exercícios de manipulação de imagens.

Na sexta aula, vamos para a sala de informática. Início a aula explicando que hoje a colagem deixa o papel e entra no mundo digital. Pergunto para os alunos se eles já usaram algum aplicativo para edição de fotos ou para criar algum cartaz ou arte e pergunto sobre qual diferença eles acham que existe entre recortar com a tesoura e recortar na tela do computador? (não literalmente)

Apresento ferramentas acessíveis como Canva, Photopea (Online), além de sites como Adobe Stock e Pinterest para pesquisa de imagens.

Mas, primeiramente, projeto no projetor da sala de aula, o computador que estou utilizando tela e mostro alguns atalhos básicos, como: Desfazer (Ctrl+Z), Refazer (Ctrl+Y), Alternar aplicativo principal do Windows (Alt Tab), Salvar arquivo (Ctrl+S), Área de transferência (Windows+V), Explorador de Arquivos (Windows+E), Tirar print personalizado (Windows+Shift+S), como recortar fundo, organizar camadas e sobrepor imagens. O intuito da aula é mostrar aos alunos que independente dos aplicativos que vão utilizar os atalhos são em sua maioria os mesmos, com isso, deixo os alunos explorarem livremente os aplicativos, aprendendo a inserir imagens, mudar tamanhos, testar transparência e adicionar textos, e relembro eles que estou disponível para caso de alguma dúvida. (15 minutos)

Durante a atividade, círculo pela sala auxiliando e propondo pequenos desafios, para alunos que pareçam estar sem muita dificuldade como “tente colocar uma palavra sobre uma imagem de modo que mude o sentido dela” ou “tente sobrepor duas imagens que, juntas, criem uma ideia nova”. O objetivo desta aula é que os alunos se familiarizem com os programas e sintam segurança em manipular imagens no ambiente digital. (35 minutos)

Recursos: Computadores, Projetor.

## **AULA 07**

### **Objetivo específico:**

Relacionar a colagem digital e música como expressão pessoal

### **Conteúdo específicos:**

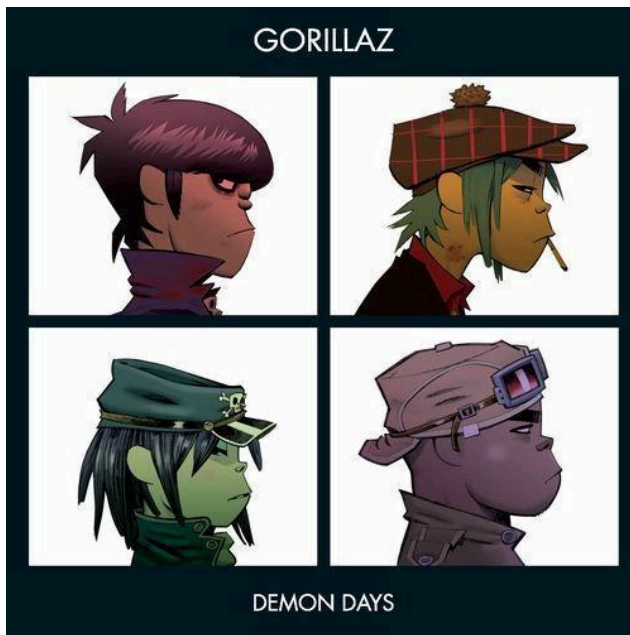
Capas de álbuns com colagem.

Música como inspiração visual.

Planejamento da colagem digital.

Na sétima aula, inicio trazendo aos alunos a ideia de que a colagem também está presente no mundo da música, principalmente nas capas de álbuns, que muitas vezes misturam imagens, fotografias e manipulação digital para criar uma identidade visual que represente o som e a proposta artística. Explico que a capa de um disco não é apenas uma “ilustração bonita”, mas sim uma forma de traduzir visualmente o que aquela música transmite.

Apresento no projetor alguns exemplos de álbuns que utilizam a estética da colagem. Projeto a capa de “Demon Days” (2005), do Gorillaz, e coloco uma faixa do álbum para tocar em volume baixo, de forma que a música esteja presente como ambiente, mas não atrapalhe a explicação. Explico que, apesar de parecer uma capa simples com os personagens divididos em quatro quadrados, o conceito gráfico do álbum e todo o encarte trabalham como colagem digital, misturando fotografia, ilustração e fragmentos visuais que criam um universo próprio para a banda. Pergunto: “O que vocês sentem ao olhar para essa capa mesmo antes de ouvir a música?”, “Ela transmite uma identidade para a banda?”.



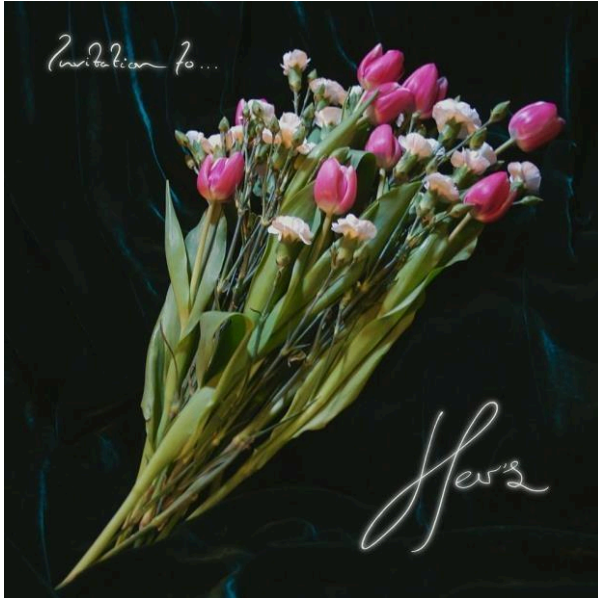
Gorillaz. Demon Days. 2005.

Na sequência, mostro a capa de “Rumours” (1977), do Fleetwood Mac, colocando também uma música do disco em segundo plano. Explico que, mesmo não sendo uma colagem explícita, traz elementos de justaposição e construção simbólica. Pergunto: “Essa capa parece mais clássica, mas o que a presença dos dois personagens e os gestos que eles fazem transmitem para vocês?”.



Fleetwood Mac. Rumours, 1975.

Depois, apresento “Invitation to Her’s” (2018), da banda Her’s, novamente deixando uma faixa tocando de fundo, e mostro como a capa lembra cartazes e colagens digitais, misturando cores vibrantes, fotografia e tipografia. Incentivo os alunos a observarem: “Que elementos dessa capa parecem estar fora de contexto e mesmo assim funcionam juntos?”.



Her's. Invitation to Her's. 2018.

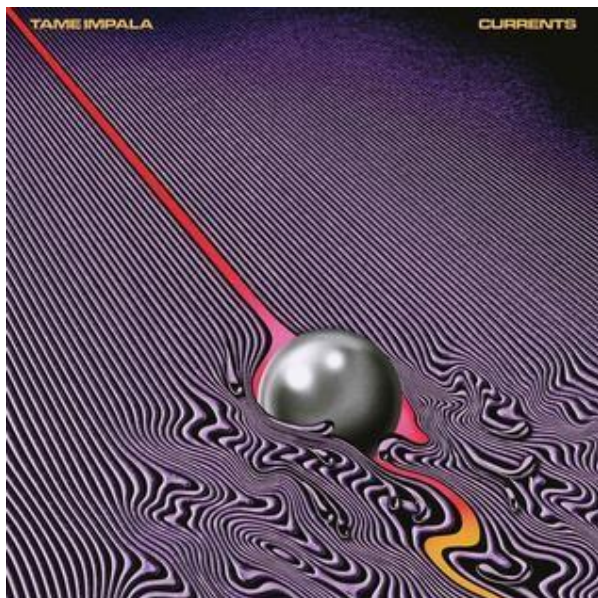
Passo então para “Flower Boy” (2017), de Tyler, The Creator, colocando uma de suas faixas para ambientar a leitura de imagem. Explico que a capa mistura pintura digital com a lógica da colagem, sobrepondo flores, cores intensas e a figura do artista em um cenário artificial. Pergunto: “Vocês acham que essa capa representa mais uma sensação ou uma narrativa?”, “De que forma a mistura de elementos cria um clima específico?”.



Tyler, The Creator. Flower Boy. (2017)



Por fim, mostro “Currents” (2015), do Tame Impala, também acompanhado por uma música tocando suavemente. Destaco que, mesmo não sendo uma colagem literal, o trabalho gráfico mistura texturas, cores e formas digitais que criam um efeito de sobreposição visual, muito próximo do conceito de colagem contemporânea. Pergunto: “Vocês percebem movimento nessa imagem? Como ela se conecta com a ideia de música que o artista propõe nas suas músicas?”. (25 minutos)



Tame Impala. Currents. (2015)

Após essa leitura de repertório, explico a atividade prática: cada aluno deverá escolher uma música que o represente de alguma forma e imaginar como seria a capa de um álbum inspirado nela, utilizando a lógica da colagem digital. Para isso, cada um entrega por escrito o nome da música escolhida, junto com seu próprio nome. Esse registro escrito ficará apenas comigo, sem necessidade de justificativa para a turma, servindo como ponto de partida para a produção digital da próxima aula. (15 minutos)

Encerramos a aula com uma conversa breve, destacando como as imagens podem nos fazer “ouvir com os olhos” e como a colagem, e como ela serve como ponte entre som, identidade e o visual. Após, peço para que os alunos passem a semana esboçando, ou até mesmo pensando na ideia para como eles fariam a capa do seu álbum (10 minutos)

Recursos: Projetor, Computador, Folha, Caneta.

## **AULA 08**

### **Objetivo específico:**

Desenvolver a colagem digital.

### **Conteúdo específicos:**

Produção Digital da Colagem

Organização dos elementos visuais

Na oitava aula, falo aos alunos que a aula do dia será na sala de informática, peço aos alunos começam a produção digital de suas colagens inspiradas nas músicas escolhidas. Retomamos rapidamente as ferramentas exploradas na aula 06 (5 minutos) e, a partir da ideia da capa planejada na aula anterior, cada aluno inicia sua criação. Durante a atividade, circulo pela sala ajudando na organização das camadas, na escolha das cores e na inserção de elementos gráficos. Proponho perguntas que incentivem reflexão: “O que nessa imagem representa a música que você escolheu?”.

A aula inteira é dedicada à produção, mas incentivo que os alunos salvem diferentes versões do trabalho, para que possam comparar depois e escolher a que mais gostarem. (40 minutos)

Por razão do aplicativo Canva que foi sugerido salvar automaticamente as alterações feitas, peço que os alunos desliguem os computadores e tornemos para a sala (Canva pode ser acessado tanto pelo computador, quanto pelo celular, desde que você tenha acesso ao e-mail da conta quaisquer alterações vão se manter lá.) (5 minutos)

Recursos: Computadores.

## **AULA 09**

### **Objetivo específico:**

Finalizar e revisar a colagem digital produzida.

### **Conteúdo específicos:**

Pós-Produção da colagem

Ajustes da composição

Exportar a colagem

Nessa aula, trabalhamos a pós-produção. Vou com os alunos na sala de informática (3 minutos). Explico que esse momento serve para revisar, ajustar e refinar os trabalhos feitos na aula anterior. Quem já tem familiaridade com o Photopea pode utilizar essa ferramenta, explorando recursos como alteração de cores, filtros, transparência e texturas. E quem ainda não se sentir confortável pode continuar no Canva que eu iria ir auxiliando até chegar no resultado desejado.

Durante a aula, mostro no projetor alguns exemplos de pequenos ajustes que fazem diferença, como corrigir recortes, alterar a saturação, matiz de cores ou reposicionar imagens. (40 minutos)

Após todos terem realizado, peço para que eles exportem esse trabalho que foi feito, falo para eles salvarem o arquivo como “PNG”, e que me enviem ele no drive que vou compartilhar. Peço para que no nome do arquivo, coloquem seu: “NOME-SOBRENOME – COLAGEM DIGITAL” para que eu possa identificar quem fez o que. E após isso retornamos para a sala de aula. (5 minutos)



## **AULA 10**

### **Objetivo específico:**

Expor e refletir sobre as colagens produzidas.

### **Conteúdo específicos:**

Impressão das colagens digitais

Exposição das produções

Reflexão sobre identidade

Na décima e última aula, organizamos a finalização do projeto. Imprimimos cada colagem digital dos alunos antes das aulas usando tinta colorida, e montamos coletivamente com eles uma pequena exposição com os três trabalhos produzidos: o retrato do colega (aula 2), o autorretrato em colagem analógica (aulas 3 e 4) e a colagem digital inspirada em música (aulas 7 a 9).

Início da aula ajudando os alunos a organizarem o espaço expositivo no pátio da escola, usando como base um papel pardo, e em seguida será colado com fita as colagens, com o detalhe de que a primeira colagem, vai ser o retrato que o colega fez de si, então por exemplo, são 3 colagens no total, se fulano fez a colagem de ciclano e vice-versa, a obra que ele fez vai aparecer na obra ciclano, e não na dele, partindo assim uma proposta de tema de identidade: Como o outro me vê, como eu me vejo, e como eu me sinto.

Nisso cada um apresenta suas três colagens. Durante as falas, faço perguntas do tipo: “Qual foi a maior diferença que vocês sentiram entre trabalhar no analógico e no digital?”, “Você tinha uma percepção de si no começo das atividades que mudou? Conseguiu perceber isso?” (40 minutos)

Encerramos a aula com uma roda de conversa, valorizando a produção dos alunos e refletindo sobre como a colagem pode ser tanto uma forma de autoexpressão quanto de diálogo com a cultura contemporânea. (10 minutos)

Recursos: Papel Pardo, Atividades dos alunos, Tesoura, Fita adesiva.

## **6. AVALIAÇÃO**

A avaliação dos alunos será realizada com base nas três atividades propostas ao longo do trabalho, considerando a entrega conforme solicitado em cada uma delas. Cada atividade terá o valor de 3,3 pontos, totalizando 9,9, que será arredondado para 10.

A avaliação levará em conta não apenas a finalização da atividade, mas também se o aluno conseguiu atingir os objetivos propostos, demonstrando compreensão do conteúdo e aplicando de forma adequada as orientações apresentadas durante a aula.

## 7. REFERÊNCIAS

Eduardo Recife. Disponível em: <https://www.instagram.com/eduardorecife>

FERREIRA, Rute. Análise de Autorretrato com Colar de Espinhos e Beija-flor – Frida Kahlo, 1940. Disponível em: <https://citaliarestauro.com/autorretrato-com-colar-de-espinhos-e-beija-flor>. Acesso em: 08 set. 2025.

RECIFE, Eduardo. Misprinted Type. Disponível em: <https://www.misprintedtype.com>. Acesso em: 09 set. 2025.

REIS, Fernanda. Lídia Baís: arte, vida e metamorfose. Dourados, MS: Ed. UFGD, 2017. 130 p.

SILVEIRA, O que é collage e como evoluiu ao longo da história? Acesso em 08 set 2025: <https://www.domestika.org/pt/blog/4298-o-que-e-collage-e-como-evoluiu-ao-longo-da-historia>

WEBB. The official website of Joe Webb Disponível em: <https://www.joewebbart.com>

## 8. APENDICES

