



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



FERNANDA GOMES DE OLIVEIRA

**O USO DA TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA DO PIBID
ARTES VISUAIS DURANTE A PANDEMIA.**

Campo Grande, MS – 2023

FERNANDA GOMES DE OLIVEIRA

**O USO DA TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA DO PIBID
ARTES VISUAIS DURANTE A PANDEMIA.**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso Do Sul, como parte das exigências para a obtenção de grau de Licenciatura em Artes Visuais, elaborado sob orientação da Profa. Dra. Rozana Vanessa Fagundes Valentim de Godoi.

COMISSÃO EXAMINADORA

Orientadora: Profa. Dra. Rozana V. F. Valentim de Godoi
Universidade Federal do Mato Grosso Do Sul

Prof. Dr. Joaquim Sérgio Borgato
Universidade Federal do Mato Grosso Do Sul

Profa. Dra. Simone Rocha de Abreu
Universidade Federal do Mato Grosso Do Sul

AGRADECIMENTOS

Agradeço....

Aquele que me fortaleceu para chegar ao fim desse desafio, e que tudo está em seus planos e no seu tempo meu refúgio nos momentos difíceis.

A minha orientadora e professora Rozana, sempre serei grata por acreditar no projeto de pesquisa compartilhando do seu conhecimento para a construção desse trabalho, proporcionando a cada orientação momentos memoráveis.

A meu esposo e filha que sempre estiveram ao meu lado, sempre acreditando em mim e no meu trabalho, mesmo quando eu enfrentei desafios e momentos difíceis.

Aos meus colegas de curso que aqui neste trabalho tem papel fundamental, compartilhando sua vivência e favorecendo para conclusão desta pesquisa, que acreditamos que contribuir a para futuras gerações e se chegamos até aqui foi devido a uma pequena parcela tecnológica que nos motiva a propor a fazer diferença.

“As tecnologias começam a libertar o professor de ter que explicar o que é básico. Precisamos dele para questões mais avançadas, para que ajude a cada aluno no seu percurso”.

José M. Moran.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo analisar a experiência desenvolvida no PIBID Artes Visuais no uso da tecnologia como recurso educacional durante a pandemia, visando compreender seu impacto no ensino de arte e na formação docente, no âmbito do Curso de Artes Visuais Licenciatura da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). A pesquisa foi embasada em estudos exploratórios e bibliográficos, utilizando autores como Castells (2012, 2021), Freire (1996), Kenski (2012, 2013), Bogdan e Biklen (1994) e Moran (2005) para fornecer definições sobre o termo tecnologia e sua relação com a educação. Além disso, a pesquisa utilizou um questionário para coletar as narrativas das bolsistas pibidianas, composto por oito perguntas e realizado por meio do formulário Google Docs, contando com a participação de cinco pibidianas. Nas considerações finais, concluímos que é necessário promover uma ampla adequação no processo de formação docente, tanto inicial quanto continuada, em relação ao uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na educação. Além disso, destacamos a importância de uma melhor estrutura das escolas para promover a inserção e o uso das tecnologias no ambiente escolar. Em relação à participação das pibidianas durante o período da pandemia, observamos que havia um conhecimento prévio por parte das bolsistas, porém, a falta de recursos nas escolas e na comunidade escolar limitou a implementação de inovações no ensino de arte durante esse período.

Palavras-chave: Ensino de Arte; Tecnologia; Pandemia de Covid-19, TDICs.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Oficina de Luzes L’Atelier des Lumières Paris	14
Figura 2. Nam June Paik	19
Figura 3. Série Star Wars.....	22
Figura 4. Imagem do Ensino Remoto.....	24
Figura 5. Recursos Tecnológicos.....	24
Figura 6. Horas de Trabalho	25
Figura 7. Página virtual da Pinacoteca do estado de São Paulo	26
Figura 8. Lista de Museus com exposição digital no Brasil.....	27
Figura 9. Projeto “#SOMOSPANTANAL”	28
Figura 10. Encontro Google Meet	29
Figura 11. Primeira Publicação Facebook.....	30
Figura 12. Rede Social da Escola “Facebook”	31
Figura 13. Informativo na Rede Social.....	31
Figura 14. Caderno de Atividades Curriculares	31
Figura 15. Registro de reunião (Meet)	32
Figura 16. Troca de Mensagens (WhatsApp).....	32
Figura 17. Envio de Material (WhatsApp).....	33
Figura 18. Caderno de Atividades	34
Figura 19. Imagens das Atividades.....	34
Figura 20. Rede Social da Escola “Facebook”	35
Figura 21. Oficina da Formas	36
Figura 22. Oficina de Cerâmica.....	36
Figura 23. Encontro	36

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
COE	Comitê Operativo de Emergência
CNE	Conselho Nacional de Educação
CONPED	Congresso Online Nacional de Pedagogia
EaD	Educação a Distância
EMBRATEL	Empresa Brasileira de Telecomunicações
EPI	Equipamento de Proteção Individual
ERE	Ensino Remoto Emergencial
FAPESP	Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo
FNDE	Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação
MEB	Movimento de Educação de Base
MEC	Ministério da Educação
ODA	Objetos Digitais de Aprendizagem
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PIBID	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência
PPP	Projeto Político Pedagógico
PROINFO	Programa Nacional de Tecnologia Educacional
SED	Secretária de Estado de Educação de Mato Grosso do Sul
SUPED	Superintendência de Políticas Educacionais
TDICs	Tecnologia Digitais da Informação e Comunicação
UFMS	Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

SUMÁRIO

Introdução.....	11
1. Tecnologia e educação.....	14
1.1 Tecnologias na Educação – alguns apontamentos.....	15
1.2 As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.....	19
1.3 A Fotografia e a Videoarte – tecnologia e arte vídeo.....	20
1.3.1 A Fotografia.....	20
1.3.2 Videoarte.....	20
1.4 Relações entre o Ensino de Arte, o uso das Tecnologias e a pandemia da Covid-19.....	21
2. O Ensino de Arte e o uso das Tecnologias.....	26
2.1 Uma experiência de ensino de Arte durante a Pandemia – O PIBID Artes Visuais da UFMS.....	29
3. O que as Pibidianas apontam sobre o uso das Tecnologias durante a Pandemia.....	37
3.1 As Narrativas das Pibidianas – uma investigação qualitativa.....	37
3.2 O Conhecimento das pibidianas e a formação inicial - O que sabem das TDICs?.....	39
3.3 A experiência das pibidianas em uma escola de tempo integral de Campo Grande durante a pandemia de Covid-.....	43
Considerações.....	48
Referências.....	50
Referências da internet.....	51
Apêndices I.....	52
Apêndices II.....	54
Apêndices III.....	55

INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem por objetivo analisar a experiência desenvolvida no PIBID Artes Visuais no uso da tecnologia como recurso educacional durante a pandemia, visando compreender seu impacto no ensino de arte e na formação docente, no âmbito do Curso de Artes Visuais Licenciatura da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS).

A escolha da temática se deu pelas incertezas geradas no período da pandemia de Covid-19, acerca da utilização das tecnologias e sua presença na educação, principalmente a partir do ano de 2020, com a implementação do Ensino Remoto Emergencial (ERE)¹, período em que as instituições de educação básica e superior não puderam funcionar de forma presencial, devido às restrições sanitárias.

O ERE foi caracterizado como estratégias didáticas e pedagógicas criadas para diminuir os impactos das medidas de isolamento social sobre a aprendizagem. No Brasil, foi estabelecido pelo Ministério da Educação (MEC):

Autorizar, em caráter excepcional, a substituição das disciplinas presenciais, em andamento, por aulas que utilizem meios e tecnologias de informação e comunicação, nos limites estabelecidos pela legislação em vigor, por instituição de educação superior integrante do sistema federal de ensino, de que trata o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017 (BRASIL, 2020, p.01).

Diante disso, da educação básica ao ensino superior, muitas mudanças foram necessárias para o andamento das aulas e demais atividades de ensino. Uma dessas mudanças tem relação com a utilização das tecnologias. Mas será que todos estavam preparados para o uso das tecnologias digitais na sala de aula? Enquanto acadêmica no curso de Artes Visuais - Licenciatura da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS), pude ao longo da minha formação realizar algumas disciplinas relacionadas às tecnologias na educação, exemplo da disciplina Tecnologias Digitais na Educação, cursada antes da pandemia, mas nenhuma específica, com atribuições ao aprendizado para elaboração de aulas para o ensino remoto.

Podemos dizer que cabe certas discussões sobre uma formação continuada para os professores, de como aprender a trabalhar com novos softwares, plataformas, aplicativos, salas virtuais, redes sociais, recursos virtuais e audiovisuais. E, pensando nesse período de pandemia da Covid-19 e educação, temos clareza de que é um tema que ainda requer muitas pesquisas.

Diante da crise sanitária os problemas principalmente relacionados à educação, foram evidenciados e com isso profissionais da educação tiveram que se reinventar por meio de estratégias para o atendimento aos alunos e o cumprimento da carga horária e conteúdos

¹ Ensino Remoto Emergencial se refere, justamente, a uma estratégia criada em caráter de urgência para evitar que os estudantes fiquem sem acesso às aulas durante o isolamento social.

estabelecidos nos distintos currículos da Educação Básica e Ensino Superior.

Alguns dados são interessantes de observar e contribuem com a justificativa acadêmica desta pesquisa, visto que de acordo com os dados do site do IBGE², um quinto da população brasileira já entrou na pandemia sem acesso à internet, mostrando os desafios da inclusão digital no país, onde existem vários fatores que agravam esses dados como, a renda das famílias mais vulneráveis, desigualdade social e a indisponibilidade do serviço. Diante desse contexto o acesso a internet em alguns momentos foi um dos fatores que apresentou maior dificuldade, conforme relata Borgato (2021), no texto intitulado: experiências de um professor/artista em tempos de pandemia da Covid-19 no curso de Artes Visuais/UFMS. O professor reflete sobre alguns resultados obtidos nas disciplinas que ministra. Ele menciona:

É com certeza o maior número de reprovação em minha disciplina em dez anos de atuação como professor na UFMS. Esse é um primeiro dado a ser pensado e analisado. Creio que nesse caso patente de fatores dito por eles quando tive a oportunidade de dialogar por e-mail ou pelo próprio Google Meet. Uma aluna indígena voltou para sua aldeia e disse que a internet lá é muito fraca. Outros disseram que voltaram para suas cidades de origem, onde tem problemas semelhantes. Alguns disseram que não tinham computador em casa, somente, o aparelho celular e que não era de boa qualidade, enfim, foram várias razões para se sentirem desestimulados. Lembrando que a UFMS oferece chips de celular para os que desejavam estudar e não possuíam banda larga e ou dinheiro suficiente (BORGATO, 2021, p. 128).

Essas e outras dificuldades também podem ser observadas na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2018-2019, realizada também pelo IBGE, onde aponta que entre os motivos para os alunos da rede pública não possuir internet em casa, são o alto custo e o desconhecimento de alguns moradores em como utilizar a internet.

Na mesma pesquisa do IBGE, constatou-se que o aparelho celular tem um alto percentual de presença nos lares brasileiros e como recurso educativo, o que pode indicar a facilidade de manuseio, custo e a tecnologia que em alguns aspectos se equipara ao microcomputador. Além da percepção que esses aparelhos são utilizados para o uso das redes sociais e comunicação entre familiares e amigos.

Por fim, a opção pelo tema desta pesquisa se deu ao pensar no contexto escolar, buscando compreender como se desenvolveu todo o processo da realização das aulas no ensino de arte, adaptadas para o Ensino Remoto Emergencial (ERE), nos anos de 2020 e 2021 e algumas perguntas se destacam para a construção dessa pesquisa: Como foi possível ser aluno e ser professor diante dessas mudanças? Como foi adaptar as aulas presenciais para apresentar em ambientes virtuais, criação de material didático nas plataformas digitais da rede pública de ensino municipal em especial nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Quais as ferramentas, cadernos de atividades, práticas pedagógicas foram utilizadas para compartilhar conhecimento, pelos educadores de cada ano? Conforme de acordo com Moran, “Sem dúvida as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, estabelecendo novas pontes entre o estar

² IBGE Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

juntos fisicamente e virtualmente” (MORAN 2006, p. 9).

Como percurso metodológico, optou-se por uma pesquisa qualitativa com aporte teórico dos autores Bogdan; Biklen, (1994), uma vez que não há preocupação com a representatividade numérica, mas com a compreensão por meio dos relatos das alunas bolsistas do PIBID, participantes desta pesquisa.

No âmbito metodológico, realizou-se a coleta de dados por meio de um questionário contendo perguntas objetivas e dissertativas. O questionário continha oito perguntas relacionadas à experiência das participantes, tanto como alunas do curso de Artes Visuais, que estavam conduzindo atividades de forma não presencial, quanto como bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que participaram do processo de ensino-aprendizagem com crianças de 4 a 8 anos em uma escola municipal na cidade de Campo Grande, MS.

É importante destacar que o período do PIBID Artes Visuais começou em 2020 no início da pandemia e foi concluído em 2022, durante o período de retorno parcialmente presencial das crianças à escola. Para atender ao objetivo desta investigação, o trabalho foi estruturado em três capítulos:

No **Capítulo I**, intitulado "Tecnologia e Educação", é apresentada uma abordagem sobre o papel da tecnologia na educação, fornecendo um breve contexto histórico do desenvolvimento dessas tecnologias e como elas se relacionaram com os processos de ensino. Para fundamentar as discussões, foram utilizados teóricos como Castells (2021, 2012), Kenski (2008), Moran (2005) e Vieira (2003).

O **Capítulo II**, intitulado "O Ensino de Arte e o Uso das Tecnologias", explora o ensino de arte e a integração das tecnologias, de acordo com as propostas dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Também são abordadas as experiências do PIBID Artes Visuais durante a pandemia, ocorridas em uma escola municipal de Campo Grande, MS.

Finalmente, o **Capítulo III** consiste na análise das respostas obtidas por meio do questionário aplicado às bolsistas do PIBID Artes Visuais. Esse capítulo demonstra como essas participantes utilizaram as tecnologias disponíveis e evidência suas experiências com o uso de recursos tecnológicos durante a pandemia.

Uma das conclusões desta pesquisa é a importância de ampliar a inserção de atividades e estudos relacionados ao uso das tecnologias em sala de aula durante o período de formação inicial e posteriormente durante a formação continuada de professores.

Como conclusão desta pesquisa, são apresentados nos apêndices um projeto de curso e uma sequência didática composta por dez aulas. Esse projeto propõe a utilização das tecnologias de forma integrada aos conteúdos de arte, oferecendo uma abordagem prática e aplicável.

1. TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

Este capítulo é dedicado a um breve percurso histórico e conceitual sobre a tecnologia e sua relação com a educação. Quando falamos sobre essa temática, podemos pensar em celulares, computadores, tablets, internet, agora, inclusive, sobre a inteligência artificial e assistentes virtuais como *Siri*, *Google Assistente* ou *Alexa*. Esses recursos estão cada vez mais presentes no cotidiano de muitas pessoas, mas será que esses recursos estão disponíveis na rede pública de ensino? Como podemos propor o uso desses recursos na educação?

Observamos, transformações no modo como visitamos uma exposição de arte, como é o caso da exposição "A Odisseia Abstrata de Kandinsky", em exibição no L'Atelier des Lumières em Paris (Figura 1), é uma experimentação que demonstra a interação da tecnologia com a arte, promovendo um desenvolvimento criativo e inclusivo. Como podemos pensar nessas formas de interação no espaço da sala de aula e em outros espaços de ensino?

Figura 1. Oficina de Luzes L'Atelier des Lumières Paris



Fonte: [https://www.atelier-lumieres.com/fr/kandinsky:](https://www.atelier-lumieres.com/fr/kandinsky)
Odisseia abstrata 18 de fevereiro de 2022- 2 de janeiro de 2023.

De acordo com Monnier (2013), o papel de um centro de arte é romper as barreiras e, por esse motivo, a tecnologia digital deve desempenhar um papel fundamental nas exposições do século XXI. Essa integração busca conectar diferentes práticas artísticas, amplificar emoções e alcançar o maior número possível de pessoas.

Neste capítulo, apresentaremos uma abordagem sobre a tecnologia na educação, fornecendo um breve contexto histórico sobre o desenvolvimento dessas tecnologias e como foi se relacionando com os processos de ensino. Para embasar nossas discussões, utilizaremos teóricos como: Castells (2021, 2012), Kenski (2008), Moran (2005) e Vieira(2003).

1.1 Tecnologias na Educação – alguns apontamentos

A tecnologia possui múltiplos significados e diferentes interpretações no nosso cotidiano. Além das tecnologias digitais mais evidentes, existem outras formas de tecnologia que foram criadas em tempos diversos e muitas vezes passam despercebidas como produto que foi caracterizado como um avanço tecnológico da época, como por exemplo, canetas, lápis, cadernos, entre outros artefatos, conforme destaca Moran (2005). Além disso, Reis (1995) amplia a definição de tecnologia, incluindo artefatos em geral, cultura, atividades com objetivos específicos, processos de criação, conhecimento técnico e seus produtos. Dessa forma, a tecnologia é um processo intrinsecamente ligado ao desenvolvimento da humanidade.

Segundo o dicionário *Dicio*, o termo tecnologia refere-se à ciência que estuda os métodos e a evolução num âmbito industrial: a tecnologia da internet. Procedimento ou grupo de métodos que se organiza num domínio específico: tecnologia médica. Teoria ou análise organizada das técnicas, procedimentos, métodos, regras, âmbitos ou campos da ação humana. Etimologia (origem da palavra *tecnologia*). Do francês *technologie*; do grego *tecnologia*. (Dicio2022).

A Tecnologia teve início junto com a evolução da humanidade, Kenski (2008 p. 15), afirma que “as tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana”, para essa autora, as tecnologias primitivas ou clássicas envolvem um conjunto de práticas e conhecimentos que permitem ao homem modificar o ambiente à sua volta. Dizendo, ainda que:

Desde o início dos tempos, o domínio de determinados tipos de tecnologias, assim como o domínio de certas informações, distingue os seres humanos. Tecnologia é poder. Na idade da Pedra, os homens-que eram frágeis fisicamente diante de outros animais e das manifestações da natureza-conseguiram garantir a sobrevivência da espécie e sua supremacia, pela engenhosidade e astúcia com que dominavam o uso dos elementos da natureza. A água, o fogo, um pedaço de pau ou o osso de um animal eram utilizados para matar, dominar ou afugentar os animais e outros homens que não tinham os mesmo conhecimentos e habilidades (KENSKI, 2008, p. 15).

Conforme Kenski (2008) menciona, o uso da tecnologia trouxe inúmeros benefícios para o homem, otimizando o trabalho e tornando-o mais produtivo. No entanto, é importante considerar que o desenvolvimento tecnológico pode alterar os padrões de vida de uma sociedade, especialmente quando é mal utilizado, prejudicando o desenvolvimento social, intelectual e emocional.

A partir do século XX, destacaram-se importantes invenções tecnológicas, que tiveram um impulso ainda maior após a Segunda Guerra Mundial, tais como as tecnologias de informação, comunicação pelo meio das telecomunicações, utilização de computadores e desenvolvimento da internet. Além disso, outras tecnologias foram desenvolvidas como a criação de naves espaciais, celulares e tecnologias mais avançadas que englobam a utilização de Energia Nuclear, Nanotecnologia, Biotecnologia, entre outras.

A criação do rádio no século 19, ganhou proporção na Guerra, pois foi uma das principais responsáveis por possibilitar a comunicação entre pontos distantes, tornando-se o meio de comunicação mais utilizado e uma ferramenta cada vez mais aprimorada. Outro avanço tecnológico desse período é o televisor. Suas primeiras influências foram pela British Broadcasting Corporation (BBC) e a partir de 1945, que começou sua produção em escala industrial. Sobre isso Kenski, menciona que:

[...] muitos equipamentos, serviços e processos foram descobertos durante a tensão que existiu entre Estados Unidos e União Soviética pela ameaça, de ambos os lados, de ações bélicas, sobretudo com o uso da bomba atômica. A corrida espacial, resultante do avanço científico proporcionado por essa tensão, trouxe inúmeras inovações: o isopor, o forno micro-ondas, relógio digital e o computador (KENSKI, 2008, p.16).

Foi durante a Segunda Guerra Mundial que surgiu a necessidade de formar especialistas apoiados em instrumentos audiovisuais, impulsionando o avanço do processo de formação e estabelecendo uma relação entre tecnologia e educação. Esse desenvolvimento ocorreu por volta de 1940, coincidindo com avanços em outras áreas e resultou em progressos nas esferas políticas, sociais, econômicas e culturais. À medida que o século progredia novas ferramentas tecnológicas emergiam, incluindo a produção em massa da televisão. Na mesma década, foi criado o primeiro computador entre 1940 e 1941, por Alan Turing, inicialmente com fins militares especialmente para decifrar códigos nazistas. No entanto, esse foi o protótipo inicial dos computadores modernos.

No contexto histórico do desenvolvimento tecnológico na educação, merece destaque o final da década de 1950, quando surgiram os primeiros softwares e aplicativos. Esses programas foram criados para atender às necessidades e fornecer uma sequência de instruções interpretadas por computadores. Os aplicativos de software como o Microsoft Word, um editor de texto amplamente utilizado, começaram a ganhar forma nessa época (Rodriguez, 2022).

Tais avanços tecnológicos como observado por Kenski (2008), desempenharam um papel fundamental na história, rompendo paradigmas e alterando o modo de vida da sociedade, embora muitas das primeiras intenções fossem de cunho militar, esses avanços trouxeram benefícios significativos para a aviação, marinha e vida civil ao longo do século XX. Essas inovações aceleraram o processo de disseminação de informações, tornando os meios de comunicação mais dinâmicos e integrados o que também favoreceu a educação em geral. Segundo Kenski (2008), a relação da tecnologia com a educação trouxe consigo uma mudança paradigmática, transformando a maneira como as pessoas acessam, compartilham e adquirem conhecimento.

Assim como na guerra, a tecnologia também é essencial para a educação. Ou melhor, educação e tecnologia são indissociáveis. Segundo o dicionário *Aurélio*, a educação diz respeito ao “processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral, visando à sua melhor integração individual e social”. Para que ocorra essa integração, é preciso que conhecimentos, valores, hábitos, atitudes e comportamentos do grupo sejam ensinados e aprendidos, ou seja, que se utilize a educação para ensinar as tecnologias que estão na base da identidade

e da ação do grupo e que se faça uso delas para ensinar as bases dessa educação (KENSKI, 2008, p. 43).

No Brasil, com o processo de industrialização e o progresso tecnológico, tanto no contexto industrial como na infraestrutura impulsionados pela exportação do café, o que possibilitava o retorno financeiro e maior investimento na indústria. Nesse período, os imigrantes trouxeram diversas técnicas de produção, criando uma classe média urbana consumidora. Também, ocorreu o crescente desenvolvimento dos meios de comunicação de massa, como o rádio e a televisão, alterando a organização econômica, social, política, cultural e educacional do país.

Uma das primeiras tecnologias voltadas para a educação foi o ensino à distância, criada em 1961 a partir do Movimento de Educação de Base (MEB), um programa realizado por meio de escolas radiofônicas, com o propósito de alfabetizar jovens e adultos principalmente nas regiões Norte e Nordeste (Favero, 2010).

Outro projeto tecnológico desenvolvido para a educação foi a criação do Telecurso 2º grau em 1978, pela Fundação Roberto Marinho. Esse projeto foi produzido em parceria com a TV Cultura e voltado para pessoas com mais de 21 anos que pretendiam fazer os exames supletivos oficiais. A partir da contribuição desse projeto para a educação criou-se o Telecurso 1º grau, com apoio do Ministério da Educação (MEC), que abrangeu da 5ª à 8ª série (nomenclatura utilizada naquele período histórico).

No Brasil, a Internet chega no final dos anos de 1980, primeiro na área de infraestrutura e depois para o mercado em geral, onde a internet teve um ponto em comum com a educação, pois os testes de conexão ocorreram inicialmente no campo acadêmico por meio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), ligada à Secretaria Estadual de Ciência e tecnologia que realizou a primeira conexão e isso só era possível no ambiente acadêmico, que inicialmente realizava algumas trocas de mensagens e com decorrer dos anos foi explorado comercialmente o acesso a rede (Vieira, 2003).

A ampliação da rede de internet se deu na década de 1990, deixando de ser exclusiva ou predominante do meio acadêmico, passando a ser comercializada para o público em geral. A Empresa Brasileira de Telecomunicações (Embratel), na época empresa do sistema Telebrás, foi uma importante estatal federal que detinha o monopólio das telecomunicações no país, sendo responsável pelos serviços de exploração comercial do acesso à rede (Vieira, 2003).

Na área da educação, no final dos anos 1990, o Ministério da Educação (MEC), criou o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), com o objetivo de incentivar o uso da tecnologia como uma ferramenta de enriquecimento pedagógico no ensino público fundamental e médio. Posteriormente em 12 de dezembro de 2007, por meio do Decreto nº 6.300 o programa foi reestruturado com o propósito de promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação básica (BRASIL, 2022).

Importante mencionar que com a internet um novo momento na formação de professores

foi evidenciado um desses, foi a criação do programa “Salto para o Futuro”, realizado pela TV Escola (canal educativo do Ministério da Educação) e produzido pela TV Educativa do Rio de Janeiro, que contava com o financiamento do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), e transmitido para todo o país visando à formação de profissionais da educação e de alunos do magistério, proporcionando-lhes o conhecimento de experiências educativas inovadoras, o diálogo com especialistas e a reconstrução de suas práticas e concepções teóricas. A participação ocorria por meio da troca de ideias o diálogo por meio de perguntas que podiam ser enviadas ao centro/emissora utilizando distintas mídias e recursos como carta, telefone, televisão, fax e material impresso (Sylvia, apud Moran, 2005).

Com base nos resultados dessas primeiras experiências, o Telecurso 2000 foi criado como um programa educacional exibido na televisão brasileira em vários formatos. Para acompanhar as aulas transmitidas pela TV, os participantes utilizavam fitas de vídeo e livros. Cada capítulo abordava o conteúdo da respectiva teleaula. Para obter esse material era possível adquiri-lo em bancas de jornal, livrarias ou por telefone.

Podemos estabelecer uma conexão entre o Programa Salto para o Futuro e o Telecurso 2000, considerando-os como precursores da modalidade de ensino conhecida como Educação a Distância (EaD). Essa abordagem educacional se caracteriza pela separação física ou temporal entre alunos e professores, tornando essencial o uso de tecnologias de informação e comunicação (Camara, 2022).

Segundo Moreira,

A educação a distância não é um modismo: é parte de um amplo e contínuo processo de mudança, que inclui não só a democratização do acesso a níveis crescentes de escolaridade e atualização permanente como também a adoção de novos paradigmas educacionais, em cuja base estão os conceitos de totalidade, de aprendizagem como fenômeno pessoal e social, de formação de sujeitos autônomos, capazes de buscar, criar e aprender ao longo de toda a vida e de intervir no mundo em que vivem (MOREIRA, 2005, p. 137 *apud* MORAN 2005).

A Educação a Distância (EaD,) tem evidenciado mudanças significativas na forma de ensinar e aprender, as quais são amplamente discutidas. É inegável que o uso da tecnologia na educação é uma realidade irreversível e essencial em nossa sociedade atual.

Sobre isso, Kenski menciona que:

[...] a modalidade de educação a distância é ampla e abrange diferenciados tipos de ofertas de cursos, reconhecidos pela ênfase em determinado suporte tecnológico. Existe, no entanto, alguns pontos comuns específicos da EaD. Um deles é o planejamento detalhado de todos os momentos do processo educacional. Outro ponto é a expressiva necessidade de se preocupar com aluno distante e trazê-lo ao convívio, à comunicação, à ação (KENSKI, 2013, p. 113).

Nesse contexto dinâmico, o processo de ensino/aprendizagem está em constante desenvolvimento. Alunos, professores e pais desempenham papéis fundamentais nesse processo, destacando-se a importância de que todos tenham oportunidade e acesso para utilizar as tecnologias de forma efetiva.

1.2 As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

Segundo Castells (1999), a Tecnologia da Informação e da Comunicação diz respeito às máquinas e programas que geram acesso ao conhecimento e com isso, multiplicando as possibilidades de pesquisa. Ao discorrermos sobre as TDICs, é importante ter claro que não basta apenas implementar equipamentos tecnológicos na sala de aula, mas é necessário preparar a instituição para o uso das ferramentas a exemplo: formação de gestores, professores e técnicos, engajamento dos alunos, avanços do setor como: adequação da infraestrutura, seleção de ferramentas e acesso à internet e recursos tecnológicos variados na educação básica das redes públicas de ensino.

Um item que notamos como fundamental para que as TDICs estejam presentes na educação, refere-se à Formação de professores, que conforme Kenski:

A demanda pela educação é cada vez maior, e os professores, sobretudo os pedagogos, são requeridos para coordenar e desenvolver novas ofertas educacionais para pessoas de todas as idades, formações profissionais e necessidades de conhecimento. Sua formação, portanto, deve privilegiar todas essas oportunidades de ação profissional. Formar professores com qualidade e conhecimento teórico e prático para atuar em múltiplas frentes, além dos espaços tradicionais da educação regular – como educação a distância; educação mediada pelas tecnologias; educação cooperativa, empreendedora inclusiva etc. -, é uma necessidade que a nova cultura e a nova sociedade exigem (KENSKI, 2013, p. 91).

Assim, compreendemos que na educação a formação de professores é possível utilizar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), de diversas formas por meio de ambientes virtuais imersivos, ferramentas de comunicação, trabalho, gestão, experimentação e Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA)³. Nesse contexto o uso das TDICs, abrange uma pluralidade de tecnologias englobando equipamentos e funções que permitem criar, capturar, interpretar, armazenar, receber e transmitir informações.

Diante do cenário provocado pela pandemia mundial causada pela Covid-19, as TDICs, desempenharam um papel crucial na retomada das atividades em diversas áreas. No contexto educacional, tanto escolas públicas quanto privadas tiveram que se adaptar e transformar o ensino presencial em um formato online. Nesse contexto as TDICs, se tornaram importante ferramenta pedagógica inclusive pela sua ausência em alguns momentos. No capítulo 2, aprofundaremos sobre essa temática explorando a utilização das TDICs, no contexto educacional durante a pandemia.

³ ODA Objetos digitais de aprendizagem são recursos que apoiam a prática pedagógica dentro e fora de sala de aula, como jogos, animações, simuladores e videoaulas.

1.3 A Fotografia e a Videoarte – tecnologia e arte

No ensino de arte, é possível utilizar diferentes mídias por meio da fotografia e da videoarte linguagens essas permeadas por recursos tecnológicos que podem proporcionar novas possibilidades de criação e produção artística na sala de aula.

1.3.1 A fotografia

Uma linguagem que hoje se apresenta com maior frequência nas escolas é a fotografia, devido à possibilidade do uso de celulares para captura de imagens. A fotografia por exemplo desperta grande interesse nos alunos ao estabelecer uma conexão entre a realidade cotidiana e o mundo imaginário (Rosenthal, 2013). Temos como exemplos populares a "selfie" ou autofoto, que é uma fotografia geralmente digital tirada por uma pessoa de si mesma, e conseqüentemente publicada em redes sociais, definida como espaços virtuais onde grupos de pessoas ou empresas se relacionam através de envio de mensagens e compartilhamento de conteúdo, como Instagram, Facebook e Twitter.

Essa forma de expressão atrai os alunos para explorar uma nova forma de interatividade e significação. A fotografia permite expressar sentimentos diferentes e emoções, incentivando os alunos a interpretar sua própria realidade e projetar suas memórias individuais e coletivas. Dessa forma é possível utilizar a fotografia como um recurso didático, agregando social e tecnologicamente estimulando a criatividade, ao olhar crítico e a reflexão dos alunos, ampliando suas produções artísticas e promovendo uma educação mais integrada e significativa. Para a autora,

Dessa forma, é interessante propor, aos alunos, exercícios de cunho individual e exercício de cunho coletivo, nos quais o fotografar se direcione para o conhecimento dos espaços pelos quais eles se movimentam, sejam espaços internos ou externos. Para tal, após um período inicial de aprendizado técnico, motive seus alunos com propostas que os levem a buscar a criação de imagens como atividade de pesquisa e meio de criação estética (ROSENTHAL, 2013, p.82).

Construir práticas inovadoras, proporcionando o trabalho fotográfico como linguagem em sala de aula, pode despertar no aluno o interesse em observar o mundo e suas relações com temas do cotidiano, aguçando o olhar das crianças e jovens para temas que se apresentam em seu entorno e de outras pessoas, com sensibilidade e criticidade.

1.3.2 Videoarte

A videoarte surgiu em meados dos anos 1960, em um contexto em que artistas procuravam

uma arte não comercial, com uma linguagem ligada a inovações tecnológicas e isso se deu juntamente com o surgimento da primeira câmera portátil de gravações de vídeo - a Portapak, da Sony.

A reconfiguração dessa linguagem aconteceu por meio dos trabalhos do grupo Fluxus esse desenvolveu a partir da difusão dos meios audiovisuais. Assim, performances e happenings passaram a ser registradas, instalações incorporam grandes monitores e o próprio vídeo se tornou uma linguagem elementar na produção artística moderna e contemporânea.

Várias performances foram realizadas em diferentes países que chamavam de antiarte ou de uma estética fora dos padrões convencionais da época e artistas como Joseph Beuys, Yoko Ono e Nam June Paik fizeram parte desses eventos conforme figura 2.

Figura 2: Nam June Paik



Fonte: <https://postdujour.wordpress.com/2014/06/10/nam-june-paik-the-father-of-video-art/>

O surgimento da videoarte no Brasil no início de 1970, aconteceu com uma geração de artistas que se relacionavam com novo conceito para arte, que introduzia a imagem eletrônica na visualidade plástica. Segundo o Instituto Arte na Escola o primeiro brasileiro a produzir vídeo fora do país foi Antônio Dias, que criou uma super série-8 para a “A ilustração da arte” em Florença, na Itália, em 1971.

No ensino de arte, as videoartes são linguagens que se apresentam como possibilidades de produção em que as tecnologias se fazem presentes, são meios de linguagens de expressão de forte comunicabilidade crítica e que tem significado no uso de novas metodologias com a inserção da linguagem audiovisual.

De acordo com Sampaio e Neto (2013), a utilização das tecnologias no processo de construção da videoarte abre um amplo campo de possibilidades para os envolvidos. O domínio das técnicas de produção está diretamente ligado ao conhecimento prático como por exemplo, a produção de vídeos utilizando a câmera do celular. Esse processo de mediação possibilita a criação de produções com desenvolvimento técnico e estético.

1.4 Relações entre o ensino de arte, o uso das Tecnologias e a pandemia da Covid-19

A tecnologia e seus recursos podem proporcionar uma série de mudanças na sociedade e

de forma considerável principalmente nas instituições escolares. Importante pensarmos em como as TDICs e a arte têm sido inseridas no contexto escolar e no convívio coletivo.

Assim Nietzsche nos chama a pensar sobre o sentido da arte na vida humana, de como podemos ser afetados pelas distintas linguagens, sejam as produções musicais, as obras visuais, o gesto do corpo, sejam criações cinematográficas e a relação dos sentidos humanos por meio da voz, do olhar, da escuta etc. Para esses apontamentos, vale a leitura de um trecho do autor mencionado vejamos que Nietzsche, nos diz: “Temos a arte para não morrer ou enlouquecer perante a verdade. Somente a arte pode transfigurar a desordem do mundo em beleza e fazer aceitável tudo aquilo que há de problemático e terrível na vida” (Nietzsche, 2008).

Com a disseminação da pandemia da Covid-19 em todo o mundo, medidas de isolamento foram adotadas levando as pessoas a permanecerem em suas casas para evitar o contágio. Nesse contexto, o uso da TDICs desempenhou um papel fundamental promovendo mudanças significativas na forma como a educação era praticada.

Diante das restrições sanitárias e do distanciamento social, surgiram adaptações emergenciais no processo de ensino, dando origem ao ensino remoto emergencial (ERE), muitas vezes confundido com a modalidade de Ensino a Distância (EaD). É importante ressaltar que o objetivo do ERE não foi estabelecer uma nova estrutura educacional completa, mas sim, oferecer temporariamente meios para dar continuidade ao processo educacional, substituindo o ensino presencial (BRASIL, 2022).

A Figura 3, representa por meio de personagens conhecidos do grande público, da série *Star Wars*, a relação das máscaras de proteção com o uso diário de bens de consumo, próprios de uma sociedade consumista que ao mesmo tempo que vê na pandemia a fragilidade da vida humana, também revela que estamos distantes de um mundo com maior empenho para as questões da desigualdade social e econômica. O que podemos considerar que interfere no acesso a arte e suas manifestações.

Figura 3: Série Star Wars



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CBKxvS9Dsz4/?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==>

No contexto da pandemia, foi importante repensar como as relações são estabelecidas na escola, o papel dos professores e seus processos de formação. Afinal, de acordo com Freire,

Se, na experiência de minha formação, que deve ser permanente, começo por aceitar que o formador é o sujeito em relação a quem me considero o objeto, que ele é o sujeito que me forma e eu, o objeto por ele formado, me considero como um paciente que recebe os conhecimentos conteúdos-acumulados pelo sujeito que sabe e que são a mim transferidos. Nesta forma de compreender e de viver o processo formador, eu, objeto agora, terei a possibilidade, amanhã, de me tornar o falso sujeito da “formação” do futuro objeto de meu ato formador (FREIRE, 1996, p. 12).

Portanto, aos professores recomenda-se estarem atualizados e preparados para construir e desenvolver práticas pedagógicas, métodos de ensino e enfrentar os obstáculos que possam surgir a fim de inovar no processo de construção de conhecimento e estimular a criatividade dos alunos por meio das diversas linguagens artísticas. Vamos contextualizar a seguir os meios que foram adotados de maneira geral para que o sistema educacional brasileiro não parasse completamente e como foi evidenciado a necessidade de recursos tecnológicos.

Primeiramente, a Portaria MEC Nº 544/2020 estabeleceu a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais. Essa portaria revogou as Portarias MEC nº 343/2020, nº 345/2020 e nº 473/2020, estendendo a adoção de aulas digitais e implementando diversas medidas emergenciais em andamento com o objetivo de atender a todos os níveis de educação e flexibilizar o acesso ao ensino (BRASIL, 2022).

O Conselho Nacional de Educação (CNE), sugeriu aos Estados e Municípios que buscassem alternativas para minimizar os impactos da pandemia do Covid-19, a fim de garantir o fluxo regular das atividades escolares em emergências. Dentre as medidas listadas estão as atividades não presenciais que podem ser utilizadas pelas redes de ensino, tais como meios digitais, videoaulas, plataformas virtuais, redes sociais, programas de televisão e rádio, além do material didático impresso entregue aos pais responsáveis (MEC, 2022). Algumas normativas do Conselho Nacional de Educação (CNE) são as seguintes:

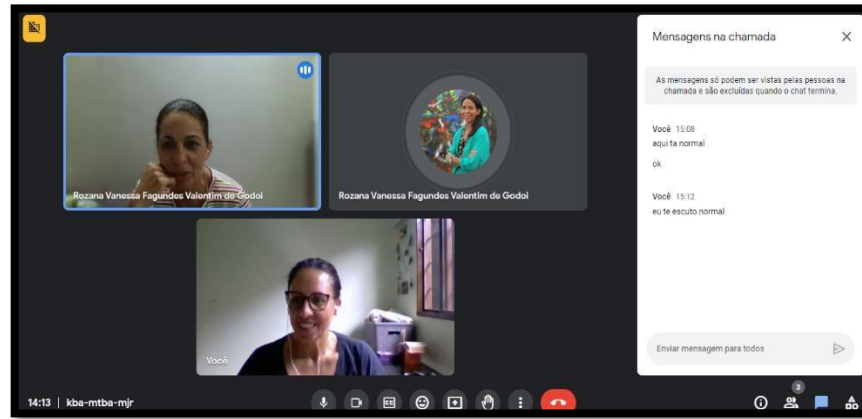
Educação infantil - A orientação para creche e pré-escola é que os gestores busquem uma aproximação virtual dos professores com as famílias, de modo a estreitar vínculo e fazer sugestões de atividades às crianças e aos pais e responsáveis. Ensino fundamental anos iniciais - Sugere-se que as redes de ensino e escolas orientem as famílias com roteiros práticos e estruturados para acompanharem a resolução de atividades pelas crianças. No entanto, as soluções propostas pelas redes não devem pressupor que os “mediadores familiares” substituam a atividade do professor. (BRASIL/MEC, 2020).

Já no Ensino superior especificamente na UFMS, foi por meio da portaria nº 387, a UFMS constituiu o Comitê Operativo de Emergência (COE), alinhada aos protocolos da Secretaria de Estado da Saúde de MS e do Ministério da Saúde e resguardadas a autonomia e as particularidades das instituições, a UFMS manteve o Calendário Acadêmico de 2020, assim ofertando aos estudantes informações sobre o lançamento de editais emergenciais de auxílio alimentação, inclusão digital, uso de laboratórios de informática, EPI, empréstimo de equipamentos, entre outras iniciativas. Mesmo sem tempo hábil para formação ou pesquisa sobre como desenvolver as aulas podemos observar que houve a disponibilização de alguns recursos estratégicos emergenciais.

Também os professores de arte visuais iniciaram uma busca de como tornar possível a

prática pedagógica e o desenvolvimento dos conteúdos relacionados à arte fora do espaço regular de ensino. Como poderiam ser realizadas relações de ensino e aprendizagem fora do espaço escolar? Na figura 4, o registro de um momento de aula por meio do *Google Meet*, demonstrando uma prática pedagógica adotada no período da pandemia.

Figura 4. Imagem de ensino remoto

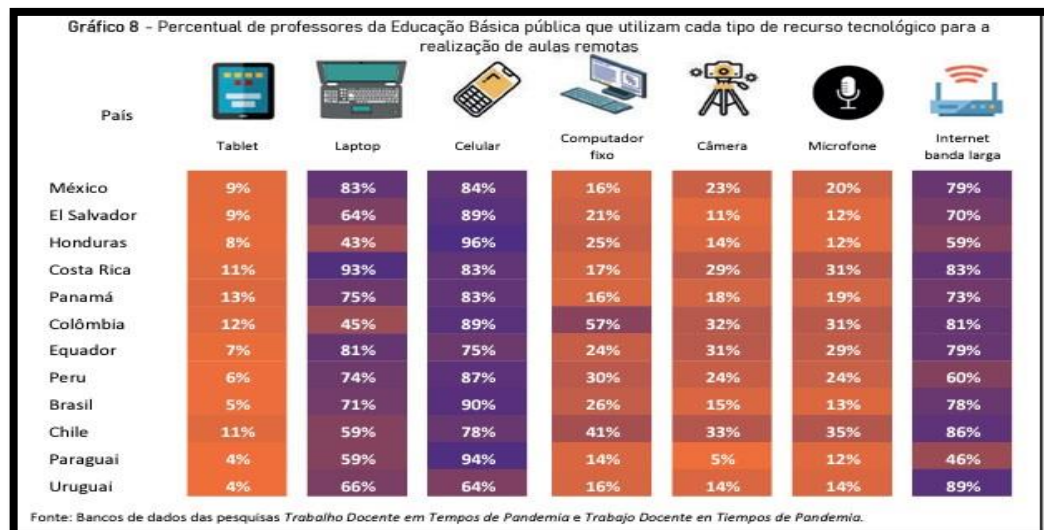


Fonte: Arquivo Pessoal

Importante ressaltarmos que o acesso à internet no Brasil não chega para todos. Então, como fazer uma proposta de educação com a utilização de aulas on-line sem o básico, que é a internet? Diante disso um aspecto relevante para questionamentos é verificar como foi a adaptação dos docentes e discentes em suas residências, com novas tecnologias, carga horária, relações interpessoais e apoio institucional.

Nesse processo, as dificuldades do docente com a falta de experiência, conhecimentos para lidar com novas plataformas e novas tecnologias digitais e suas linguagens, também foram evidenciados. Vejamos a figura 5, que demonstra alguns recursos tecnológicos e sua utilização pelos professores, em especial do Brasil.

Figura 5: Recursos Tecnológicos

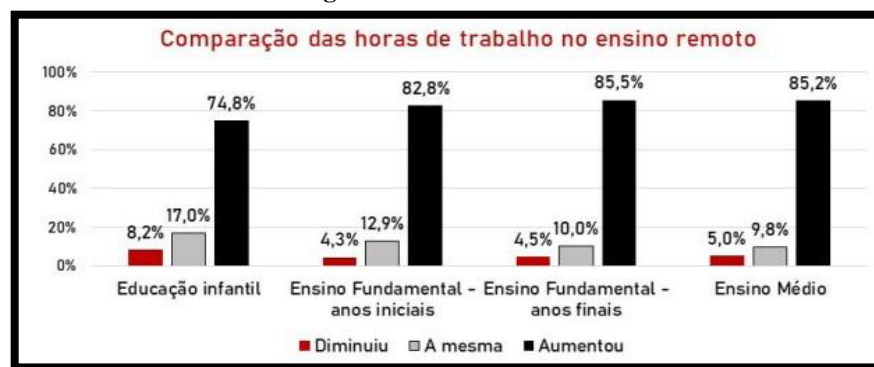


Fonte: <https://gestrado.net.br/wp-content/uploads/2021/09/TRABALHO-DOCENTE-EM-TEMPOS-DE-PANDEMIA-3108-compactado.pdf>

Podemos observar que a maioria dos professores utilizou seus próprios celulares (90%) e laptops (71%), para conduzir suas aulas na rede pública. A partir desses dados, é possível supor que esses aparelhos eram de propriedade dos próprios professores. Por outro lado, o uso de câmeras, microfones e tablets foi pouco comum, o que pode ser explicado pela compreensão de que esses dispositivos não eram equipamentos de posse dos professores. Em termos gerais, essa situação sugere uma escassez de recursos tecnológicos disponíveis para atender às necessidades daquele momento. Para a ministração de aulas não presenciais, os professores contaram com os recursos tecnológicos que possuíam em casa, como um ambiente adequado computadores e outros itens.

Além disso, é importante ressaltar que o período da pandemia resultou em um aumento significativo na carga de trabalho dos profissionais da educação. Isso é demonstrado pela figura 6, que indica um aumento nas horas trabalhadas pelos professores durante esse período desafiador.

Figura 6: Horas de Trabalho



Fonte: https://gestrado.net.br/wp-content/uploads/2020/08/cnte_relatorio_da_pesquisa_covid_gestrado_v03.pdf

É um cenário preocupante que demonstra as dificuldades enfrentadas por todos, uma vez que fomos surpreendidos pela pandemia. Isso fica evidente quando analisamos os gráficos apresentados. Diante desse contexto, surge a necessidade de questionamentos sobre como podemos contribuir para a construção de mais políticas públicas que busquem soluções tanto para os professores quanto para a comunidade escolar, como mencionado por Kenski (2013):

[...] trata-se de um novo espaço de atuação docente. Um espaço amplo que precisa ser explorado, conhecido, compreendido e dominado pelos seus mais novos ocupantes: os professores. Para que essa posse ocorra, é preciso conhecer o ambiente virtual e as possibilidades de uso com finalidades educativas (KENSKI, 2013, p. 122).

Portanto, durante o período de isolamento social os professores precisaram se envolverem atividades relacionadas às TDICs, nisto a linguagem audiovisual desempenhou um papel importante nesta pandemia ao oferecer soluções com o objetivo de estabelecer diálogos entre educadores que enfrentaram inúmeras dificuldades no processo de adaptação às tecnologias digitais. Através do uso de processos e manipulação de imagens, ela criou uma relação com os alunos, trazendo formatos e dinâmicas diferentes para as aulas remotas. A linguagem audiovisual

permitiu o acesso dinâmico por meio de imagens, vídeos e músicas (Nascimento, 2019).

Para aproveitar esses recursos, existem diversas opções como filmes relacionados à matéria, e-books, apostilas virtuais e trabalhos em sala de aula por meio de vídeos. Além disso há plataformas na web que ajudam a sustentar essas estruturas. É importante promover o estímulo à pesquisa, utilizando-se de outras fontes de informação para enriquecer o processo criativo, com novos cenários e contextos (Nascimento, 2019). A partir do exposto é fundamental considerar as mudanças que a educação precisa enfrentar e buscar soluções que incorporem os avanços tecnológicos, alinhado às demandas da sociedade atual.

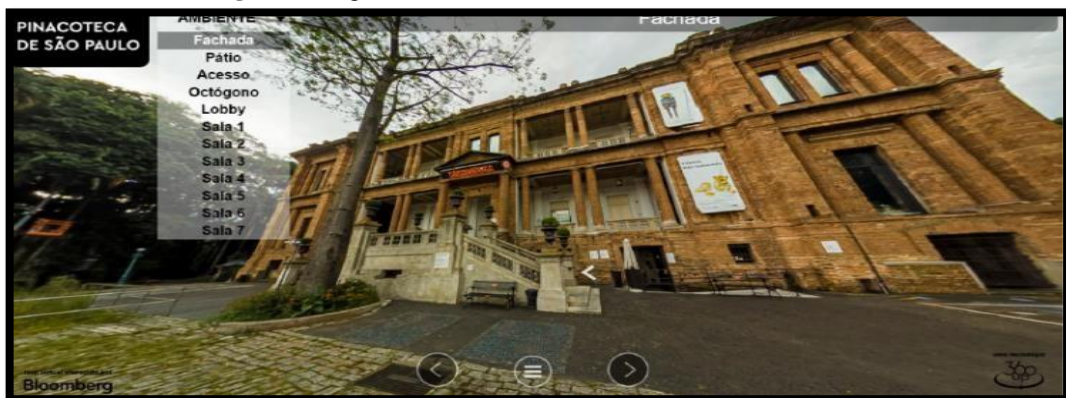
No capítulo seguinte abordaremos a presença das tecnologias no ensino de arte e apresentaremos o trabalho desenvolvido pelo PIBID Artes Visuais nos anos de 2020 e 2021.

2. O ENSINO DE ARTE E O USO DAS TECNOLOGIAS

O objetivo deste capítulo é aprofundar a compreensão das relações entre TDICs e ensino de arte. Para atingir esse objetivo, foram realizadas pesquisas em artigos acadêmicos, acompanhamento de *lives* em plataformas digitais e consulta a livros disponíveis *online*. Além disso, foram utilizados materiais disponíveis no *site* do PIBID Artes Visuais e outros disponibilizados pelas acadêmicas do Curso de Artes Visuais, bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

Para iniciar nossa escrita, recorreremos a uma imagem proveniente do *Google Arts & Culture* a fim de ilustrar a viabilidade de realizar exposições utilizando diversos recursos tecnológicos. Na Figura 7, podemos observar a representação de uma proposta de exposição em tempo real por meio de uma visita virtual à Pinacoteca de São Paulo.

Figura 7: Página virtual da Pinacoteca do estado de São Paulo



Fonte: Pina_Tour virtual, 2021.

De acordo com o *Google Trends*⁴ a plataforma *Google Arts & Culture*, tem sido uma

⁴ Google Trends é uma ferramenta do Google que mostra os mais populares termos buscados em um passado.

importante ferramenta e durante o período recente de pandemia desempenhou um papel fundamental sendo uma das principais fontes de passeios virtuais e exposições digitais desenvolvidas pela equipe do Google. Uma das experiências mais comuns oferecidas pelos museus foi o acesso aos catálogos digitais de suas coleções, uma prática que já estava disponível ao público mesmo antes da pandemia. Dentre as instituições que se destacaram nesse contexto estão o Museu do Prado, na Espanha, o *Art Institute of Chicago*, nos EUA, e o *Rijksmuseum*, na Holanda, entre outros. Essas experiências digitais foram amplamente elaboradas em parceria com o *Google*, que informou um aumento dos índices de busca durante os picos de acesso.

A Figura 8, apresenta uma lista de museus no Brasil que oferecem exposições digitais indicando se utilizaram ou não a plataforma *Google Arts & Culture*. Dessa forma, podemos perceber a relevância da tecnologia especialmente por meio da colaboração com empresas como o *Google*, na disponibilização de experiências culturais digitais possibilitando o acesso remoto a exposições e acervos de renomados museus ao redor do mundo.

Figura 8: Lista de Museus com exposição digital no Brasil.

Museu	País	Catálogo digital	Passeio virtual		Apresentação digital	
			Outros	Google	Outros	Google
1 Pinacoteca de São Paulo	Brasil					
2 Museu Oscar Niemeyer	Brasil					
3 Instituto Inhotim	Brasil					
4 Museu Casa Guignard	Brasil					
5 Museu Casa Portinari	Brasil					

Fonte: Prado, 2020.

Quando abordamos os recursos tecnológicos na educação, fica claro que o conhecimento e a utilização das tecnologias contemporâneas dependem, sem dúvida, da aprendizagem de procedimentos para saber usá-las. Geralmente, pensamos em dispositivos eletrônicos, hardwares, softwares, internet e suas plataformas. É evidente que a utilização desses dispositivos e ferramentas é crucial tanto para atividades administrativas quanto pedagógicas.

No contexto brasileiro, houve um progresso significativo na discussão sobre a presença das tecnologias no ensino de arte, especialmente após a introdução dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998). Esses parâmetros reavaliaram a área de Arte no currículo escolar em colaboração com instituições representativas dessa área de conhecimento. Esse período foi marcado por mudanças como a alteração da terminologia de "Educação Artística" para "Artes Visuais". Isso refletiu uma reestruturação visando atender às necessidades daquele momento o que incluía a incorporação das linguagens artísticas relacionadas à tecnologia, como fotografia, vídeo, produção audiovisual e mídia digital.

Importante mencionarmos que que nos PCNs,

A concepção de ensino e aprendizagem revela-se na prática de sala de aula e na forma

como professores e alunos utilizam os recursos tecnológicos disponíveis – livro didático, giz e lousa, televisão ou computador. A presença de aparato tecnológico na sala de aula não garante mudanças na forma de ensinar e aprender. A tecnologia deve servir o ambiente educacional, proporcionando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte dos alunos e professores (BRASIL, 1998, p. 140).

O uso da tecnologia na educação conforme abordado no PCN-Arte, representa uma ampliação do que tradicionalmente era desenvolvido nas Artes Plásticas, como desenho, escultura e pintura, e implica em uma maior utilização de recursos tecnológicos. Embora já existissem recursos como rádio, TV e retroprojetores, que ainda são utilizados em muitas localidades do país, as tecnologias atuais permitem uma educação mais abrangente, conforme aponta Kenski (2012).

Podemos também ver a relação entre educação e tecnologia de um outro ângulo, o da socialização da inovação. Para ser assumida e utilizada pelas demais pessoas, além do seu criador, a nova descoberta precisa ser ensinada. A forma de utilização de alguma inovação, seja ela um tipo novo de processo, produto, serviço ou comportamento, precisa ser informada e aprendida (KENSKI, 2012, p. 43).

Assim, no cotidiano das escolas e na educação necessária para a sociedade contemporânea, salientamos que os professores precisam ter à sua disposição as (TDICs), e uma formação inicial e continuada que permita a incorporação de dispositivos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem, incluindo inovações na disciplina de Arte. Na figura 9, podemos observar registro do projeto “Somos Pantanal”, realizado pela professora Sueli Paroni, relacionando fato das queimadas no Pantanal, a fotografia enquanto linguagem artística, utilizada no projeto, junto as crianças do Fundamental anos iniciais e o compartilhamento da ação nas redes sociais.



Fonte: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2667846093481518&set=pb.100007684597042.-2207520000.&type=>

É importante destacar que o uso das TDICs, é uma ferramenta/recurso que auxilia no processo de ensino e aprendizagem. Neste contexto Moran (2014, p. 33), salienta que "a sala de aula tradicional é asfixiante para todos, principalmente para os mais novos", os quais estão o tempo todo conectados, interagindo, expondo suas ideias, experiências e de certo forma construindo novos conhecimentos através desses recursos e meios de aprendizagem. Além disso as TDICs estimulam o diálogo, a reflexão e a participação crítica dos alunos.

2.1 Uma experiência de ensino de Arte durante a pandemia – O PIBID Artes Visuais da UFMS

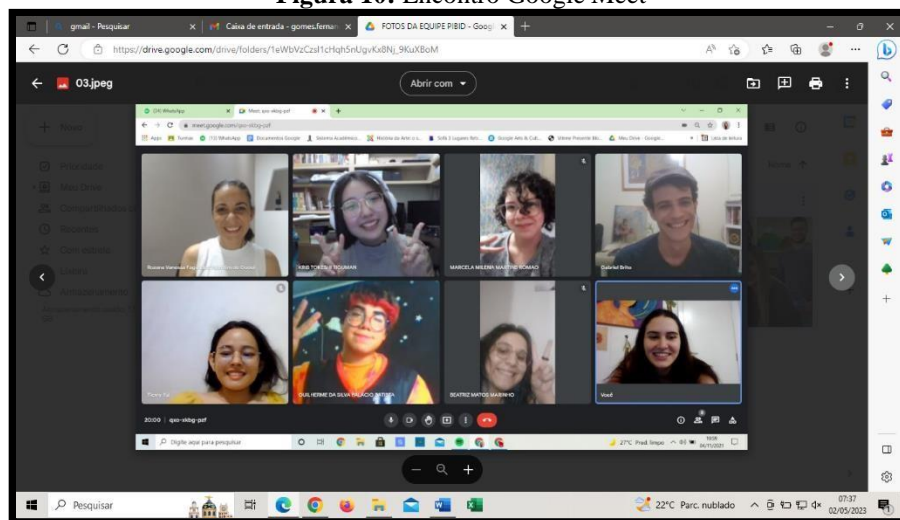
Entre o segundo semestre de 2020 e o início de 2021, tivemos a oportunidade de vivenciar uma experiência significativa. Alunas do curso de Artes Visuais participaram como bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), uma iniciativa que visa promover experiências metodológicas na formação inicial de professores, estabelecendo uma conexão entre a Educação Superior e a Educação Básica (Júnior, 2013).

O programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID tem ainda como um dos principais objetivos antecipar o vínculo entre os futuros professores e as salas de aula da rede pública de ensino, proporcionando uma articulação entre a educação superior, a escola e os sistemas educacionais estaduais e municipais (JÚNIOR, 2013, p. 25).

Para uma melhor compreensão, apresentamos o (PIBID), conforme descrito pelo MEC em 2018. Esse programa oferece bolsas de iniciação à docência aos alunos de cursos presenciais de licenciaturas, os quais se dedicam a vivenciar o espaço das escolas públicas e reconhecem o trabalho docente e todo o cotidiano da comunidade escolar.

Para atender o recorte desta pesquisa, ressaltamos que o PIBID (2020-2021), foi desenvolvido no contexto da pandemia da Covid-19 e exigiu a adoção de novos procedimentos metodológicos e a utilização de recursos tecnológicos, conforme representado na figura 10, um encontro realizado por meio de videoconferência de alguns participantes do projeto.

Figura 10: Encontro Google Meet



Fonte: Arquivo PIBID

Analisando o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) de Artes Visuais da UFMS, observamos que todo o desenvolvimento e realização dessa experiência de iniciação à docência foi desafiador e para garantir o cumprimento do Edital aprovado junto à UFMS e à CAPES, foram elaboradas atividades recursos materiais e conteúdos ilustrados em formato audiovisual (PIBID 2021), e isso foi possível desenvolver também pelas regulamentações implementadas na rede estadual e municipal de ensino. Dentre as regulamentações encontradas,

destacamos cronologicamente as quatro mais relevantes vejamos:

*Decreto n. 15.393, de 17 de março de 2020 – regulamenta a suspensão das aulas presenciais, com efeitos a partir de 23 de março;

*Resolução/SED n. 3.745 de 19 de março de 2020 – regulamenta a oferta de atividades pedagógicas complementares nas unidades escolares e centros;

*Instrução Normativa/SED n. 5/CONPED/SUPED/SED/2020 de 19 de março de 2020 – estabelece orientações sobre Atividade Pedagógica Complementar nas escolas da Rede Estadual de Ensino de Mato Grosso do Sul;

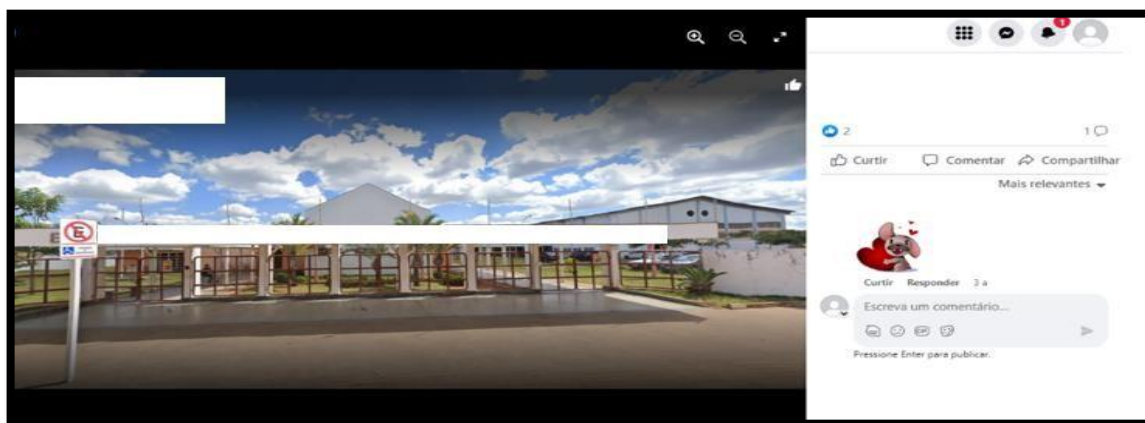
*Despacho da Secretária de Estado de Educação de 15 de maio de 2020 – contrata a Rede MS Integração de Rádio e Televisão Ltda. Para prestação de serviços de transmissão televisiva simultânea de conteúdo educacional aos alunos da Rede Estadual de Ensino (SED, 2023 p.6).

Dessas regulamentações oficiais nada foi instituído em relação à formação dos professores para atender os alunos no ERE. Então cada instituição ou professor precisou “dar seu jeito”, sendo que muitos destes profissionais utilizam de recursos próprios para que as aulas acontecessem afinal, também não houve nenhuma publicação do governo de MS, que atendesse a utilização de equipamentos para os profissionais.

Como análise de toda essa situação e das atividades realizadas por meio do Ensino Remoto Emergencial (ERE), vamos demonstrar como esse processo aconteceu na escola concedente do PIBID, no município de Campo Grande – MS. A escola parceira está localizada na periferia da cidade e atende crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.

Na figura 11, podemos observar a fachada da escola em uma publicação na rede social.

Figura 11: Primeira Publicação Facebook



Fonte: <https://www.facebook.com/105756771121324/photos/pb.100057520986443.-2207520000./105757124454622/?type=3>

Durante a pesquisa, foi possível identificar um aspecto interessante relacionado à presença da escola no Facebook. Tornou-se explícito que a pandemia teve um impacto significativo na comunicação digital da instituição. A partir de abril de 2020, notou-se um aumento na frequência das publicações e no conteúdo compartilhado na página, o que se tornou mais necessário como meio informativo para a comunidade escolar em especial.

Essa adoção das TDICs, revelou-se um ponto positivo pois proporcionou uma via de comunicação direta com os alunos. Essa plataforma foi utilizada para divulgar todos os eventos e atividades da escola como exemplos.

Vejamos as imagens abaixo as figuras 12, 13 e 14, que demonstram informações e meios criados para estabelecer contato com a comunidade.

Figura 12: Rede Social da Escola “Facebook”

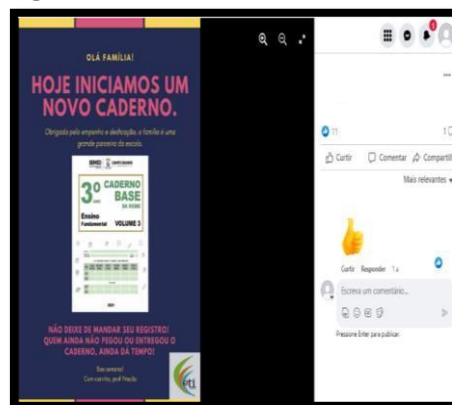


Fonte: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=134652504898417&set=pb.100057520986443.-2207520000>.

Figura 13: Informativo na Rede Social



Figura 14: Caderno de Atividades Curriculares



Fonte: <https://www.facebook.com/105756771121324/photos/pb.100057520986443.-2207520000./314058786957787/?type=3>

Podemos observar o uso das TDICs, nos processos de informação da escola parceira e constatar o uso das redes sociais principalmente do Facebook. Foi um suporte necessário, porém ele não foi utilizado para o desenvolvimento de processos de ensino e aprendizagem. Ainda que as Tecnologias tenham sido amplamente faladas nesse período, ela foi mais utilizada pelos professores para criar atividades que seriam preenchidas no papel pelos estudantes.

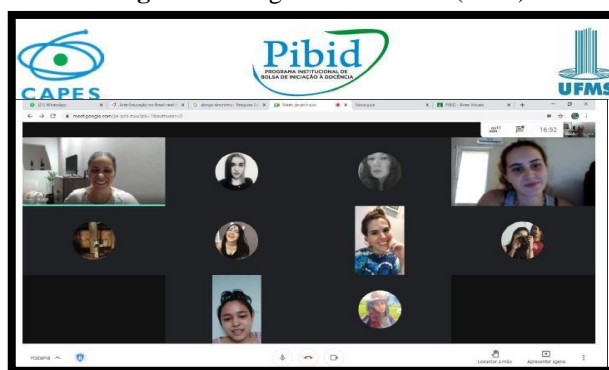
Assim, observamos pelos materiais disponibilizados pelas pibidianas⁵ e nas mídias da escola, que os suportes para alunos e docentes não fugiram muito de textos elaborados no Word,

⁵ Pibidiana é termo que se utiliza para alunos que participam do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência.

imagens pesquisadas no google e os outros recursos e estratégias de aprendizagem, foram a elaboração de vídeos pela professora de arte e pibidianas, além do uso das redes sociais e *WhatsApp*.

As atividades desenvolvidas pelas bolsistas do PIBID, inicialmente eram planejadas a partir de reuniões que aconteciam por meio do *Google Meet*, como podemos observar na figura 15.

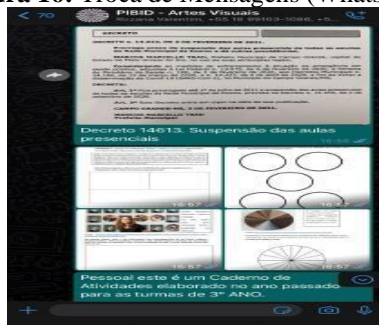
Figura 15: Registro de reunião (Meet)



Fonte: Arquivo PIBID

De acordo com os relatórios apresentados pelas bolsistas para a coordenação do programa, pudemos compreender que após as reuniões de repasses, planejamentos e apresentação do tema do projeto bimestral, as alunas criavam pequenos grupos de trabalho onde pesquisavam, criavam os materiais didáticos e a professora orientadora avaliava e fazia a proposição de ajustes quando necessário, depois de compartilhada as atividades com as crianças a professora supervisora também encaminhava no grupo de *WhatsApp* do PIBID, para que as bolsistas pudessem apreciar as atividades realizadas pelos alunos, por meio do material didático desenvolvido por elas, conforme figuras 16 e 17.

Figura 16: Troca de Mensagens (WhatsApp)

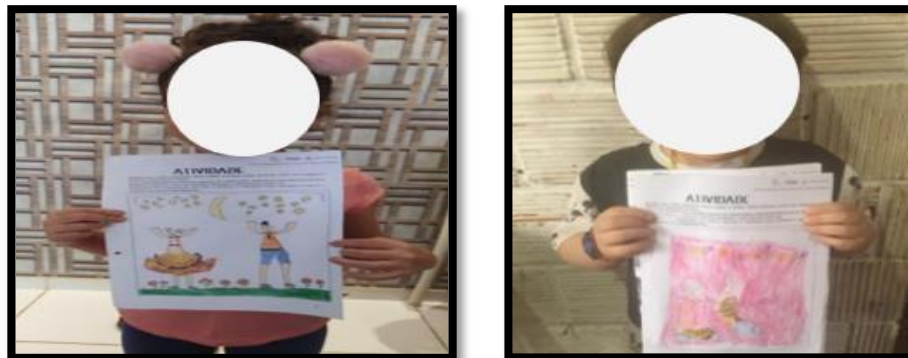


Fonte: Arquivo PIBID

Figura 17: Envio de Material (WhatsApp)

Fonte: Arquivo PIBID

Pela dificuldade de acesso à internet pela comunidade escolar foram elaboradas atividades e impressas nas escolas, na sequência distribuídas aos responsáveis em formato de um caderno de atividades, que era retirado quinzenalmente na secretaria da escola. As figuras 18 e 19, mostram os alunos com atividade elaboradas pelas bolsistas do PIBID, junto a professora supervisora. Os registros fotográficos em geral eram realizados pelo familiar que acompanhava a realização da atividade e enviado no grupo de *WhatsApp* da turma.

Figura 18: Caderno de Atividades

Fonte: Arquivo PIBID

Figura 19: Imagens das Atividades

Fonte: Arquivo PIBID

Ao finalizar a leitura dos relatórios das bolsistas e observar o material didático construído por elas, foi possível observar que a entrega da atividade concluída em formato de vídeo, manifestou a relação entre o ensino de arte e a tecnologia, revelando a capacidade de desenvolver outras linguagens o que se mostra significativamente diferente do cotidiano de todos os envolvidos.

As experiências vividas pelas pibidianas durante a pandemia, demonstra a necessidade da criação de novos processos na formação do docente, de novas formas de pensar as práticas pedagógicas, isso pode ser observado a partir de Kenski ao apontar que,

A formação de profissionais docentes para atuar em projetos educacionais na atualidade é algo amplo, complexo e diferenciado dos programas tradicionais de formação dos professores. Envolve mudanças estruturais para a incorporação de uma nova postura profissional, outra cultura, novos conceitos e novas práticas pedagógicas (KENSKI, 2013, p.95).

Ainda, por meio da leitura dos relatórios (PIBID-ARTES VISUAIS, 2021), observamos que foi mencionado pelas bolsistas uma experiência atípica, pois foi algo incomum viver os processos escolares fora do ambiente escolar.

As bolsistas mencionaram no documento, sobre o desafio no processo criativo com suspensão de aulas onde não houve nenhuma metodologia inovadora para ser aplicada aos alunos, pouquíssimo tempo para organizar cadernos de atividades, falta de local apropriado para criação de vídeos e um ponto muito relevante foi o desgaste mental e físico, além da dificuldade de acesso à internet e recursos tecnológicos, os pais dos alunos também tinham uma certa dificuldade com a tecnologia e muitas das crianças ainda não sabiam ler, isso causou um desgaste imenso a professora supervisora que tinha poucos retornos dos alunos.

Destacamos um trecho escrito pela professora supervisora, sobre sua percepção do momento que vivia. Ela diz:

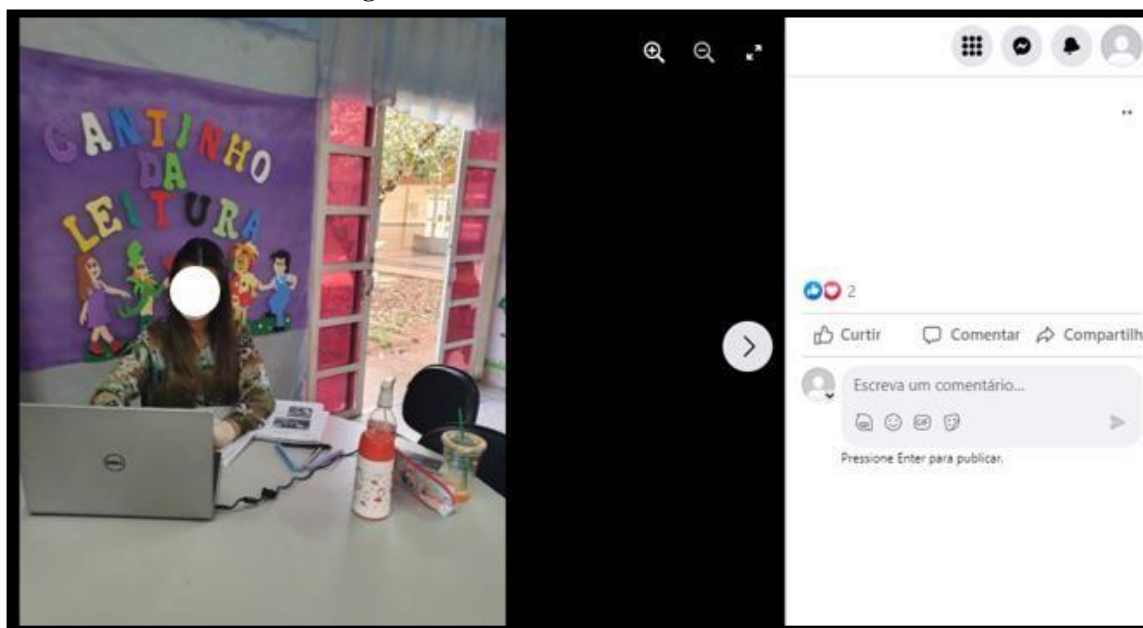
[...] todos os professores que eu convivi e conversei, de outras escolas também, passaram por uma grande sobrecarga emocional, pois em alguns casos, os familiares das crianças foram acometidos pelo covid-19, estavam internadas e algumas perderam as pessoas que eram responsáveis por ele. Então, tudo isso pesou bastante para nós. [...] de modo geral, acredito que todos os professores de certa forma não trabalharam saudáveis (Professora Supervisora JOANA, 2021).

Esse é um dado interessante apontado pela professora porém não aprofundaremos nessa pesquisa, mas destacamos como um ponto interessante para outras investigações.

Godoi (2021), destaca que durante o PIBID Artes Visuais, ocorreram dificuldades para a criação de conteúdo como vídeos, planejamentos, áudios e a garantia do ensino- aprendizagem. Ainda, segundo a autora ficou claro que durante a pandemia, a falta de preparo docente para desenvolver aulas por meio da tecnologia, ainda que o compartilhamento de aprendizado e informações entre os professores foi algo comum no período do ERE.

Na figura 20, registro de um momento de aula da professora supervisora do PIBID Artes Visuais.

Figura 20: Rede Social da Escola “Facebook”



Fonte: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=168091811554486&set=pb.100057520986443.-2207520000>.

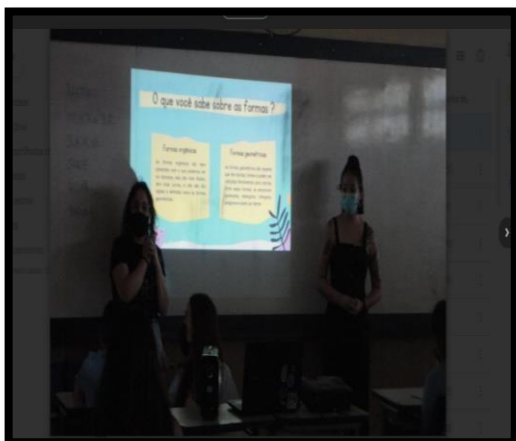
Considerando Godoi (2021), é necessário criar novos tempos de formação docente em relação as Tecnologias na educação. A escola acabou sendo obrigada a se inserir no mundo tecnológico se utilizando de ferramentas como *TikTok*, *Facebook* e *Instagram* como materiais de apoio, mas é preciso mais que isso não é somente a formação do docente que é deficiente quanto ao uso das TDICs, mas as instituições também não atendem os requisitos para atender as necessidades postas pela sociedade contemporânea.

Assim, Kenski, aponta que,

(...) o fluxo tecnológico não para de se expandir em velocidades recordes. É para essa nova sociedade, com suas mudanças frequentes, suas cada vez mais novas tecnologias, suas novas profissões e práticas profissionais que devemos pensar na formação desse também novo professor, para que ele saiba atuar com máximo de qualidade, em qualquer tempo e lugar (KENSKI, 2013, p.95).

Mesmo diante das dificuldades, é importante ressaltar que a busca por adaptação à realidade não implica necessariamente na substituição dos processos de ensino pelos novos meios. Pelo contrário, essa busca mostra novas possibilidades fica claro que algo pode estar se esgotando levando a novas descobertas.

Nas figuras 21, 22 e 23 uma imagem que representa os primeiros contatos das pibidianas com o ensino presencial. Momento comemorado por todos, por compreender que a escola é ainda um espaço fundamental de formação.

Figura 21: Oficina das Formas**Figura 22:** Oficina de Cerâmica

Fonte: Arquivo PIBID.

Figura 23: Encontro

Fonte: Arquivo PIBID

Todo processo educativo está sujeito a se adaptar às necessidades específicas, e as propostas de ensino também passam por alterações. É um fato que a educação tem acompanhado os avanços tecnológicos, reconhecendo a complexidade de avançar em direção às transformações necessárias nas escolas.

3. O QUE AS PIBIDIANAS APONTAM SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS, DURANTE A PANDEMIA

Neste capítulo, analisamos as respostas obtidas por meio do questionário encaminhado para as alunas/bolsistas do PIBID de Artes Visuais, com objetivo de compreender como se deu o uso das tecnologias digitais no período de novembro de 2020 a abril de 2021, em que foi realizado o Programa de Iniciação à Docência em uma escola municipal de Campo Grande (MS), e que como já abordado em capítulos anteriores, representa o momento em que o mundo vivenciava a pandemia da Covid-19.

Esta pesquisa, de abordagem qualitativa foi construída, segundo Bogdan e Biklen (1994, p. 47), que “na investigação qualitativa a fonte directa de dados é o ambiente natural, constituindo o investigador o instrumento principal”.

Também, como encaminhamento metodológico utilizamos para melhor atender o objetivo principal da pesquisa, um questionário (Apêndice I), composto por oito questões criado na plataforma *Google Workspace* “Formulários” e enviado para as oito participantes da pesquisa.

Do envio do questionário, cinco acadêmicas retornaram às perguntas solicitadas e foi a partir dessas respostas que se construiu esse capítulo, utilizando na íntegra as narrativas das bolsistas e interferindo apenas em alguns ajustes ortográficos e gramaticais necessários para o atendimento às normas da Língua Portuguesa.

O capítulo está dividido em quatro subitens, a saber: “As narrativas das Pibidianas – uma investigação qualitativa, que aborda o encaminhamento metodológico”; em seguida, “O conhecimento das pibidianas e a formação inicial” – o que sabem das TDICs; no terceiro momento: “A experiência das pibidianas em uma escola de tempo integral de Campo Grande durante a pandemia de covid-19”; e finalizando – “As pibidianas e suas reflexões sobre o uso das tecnologias Contribuições na formação inicial”.

3.1 As narrativas das Pibidianas – uma investigação qualitativa

A partir da necessidade de conhecer as experiências vividas pelas pibidianas, entendemos que a abordagem qualitativa contribuiria para o percurso da investigação, permitindo o levantamento de dados relacionados às vivências pessoais das pibidianas em relação ao uso de tecnologias, como também seus processos formativos na licenciatura em Artes Visuais na UFMS e na instituição de ensino participante do Programa. Para tanto, ao buscar respostas para muitas questões levantadas na escrita dessa investigação baseamos a análise em Bogdan e Biklen (1994, p. 269), “Os dados que são recolhidos tendem a ser descritos, consistindo em relatos mais ou menos vívidos que as pessoas fazem dos acontecimentos e actividades”. Assim, justifica-se a

escolha por trabalhar com dados coletados de participantes envolvidas com o processo do PIBID, em um período que o uso da tecnologia foi muito demandado e o ensino de arte imerso, assim como as demais disciplinas escolares, em um contexto de Ensino Remoto Emergencial.

O que motivou a escolha pelas participantes na pesquisa foi o fato de serem alunas do curso de Artes Visuais, tendo algumas delas já finalizado a graduação no ano de 2022 e outra em período de conclusão sendo assim, acadêmicas que vivenciaram todos os Estágios Obrigatórios e as disciplinas relacionadas ao ensino de arte e as tecnologias na educação.

Para o contexto da pesquisa, foi dedicado entender como funcionou todo o processo do PIBID – Artes Visuais, ao longo dos 18 meses de duração identificando os aprendizados adquiridos pelas bolsistas e a relação estabelecida por elas com alunos e professora supervisora e o processo de ensino.

Para a distribuição do questionário, optou-se pelo uso do recurso "Formulários" do *Google Docs*, devido à sua acessibilidade e à ênfase na utilização da tecnologia. Essa escolha se baseou na capacidade de os participantes responderem a qualquer momento e de qualquer lugar. Além disso, foi selecionado um layout moderno e bem organizado, com campos de preenchimento intuitivos e perguntas abertas, garantindo a confidencialidade das respondentes.

O questionário foi enviado durante a última semana de abril de 2023, o primeiro contato para convidar as participantes foi realizado por meio do aplicativo de mensagens *WhatsApp*, e a resposta foi recebida com sucesso em sequência.

O questionário foi composto por oito perguntas, seguindo uma sequência de questões abertas que permitiram reflexões sobre as experiências e dificuldades enfrentadas pelas entrevistadas no decorrer do PIBID. Assim, podemos dizer que a metodologia envolveu as experiências ligadas diretamente com o problema pesquisado, onde compreendemos que a influência das TDICs na educação, levanta questionamentos da necessidade de avançar no processo de continuidade de formação, como aponta (Kenski, 2013). A autora destaca que:

A formação de profissionais docentes para atuar em projetos educacionais na atualidade é algo amplo, complexo e diferenciado dos programas tradicionais de formação de professores. Envolve mudanças estruturais para incorporação de uma nova postura profissional, outra cultura, novos conceitos e novas práticas pedagógicas (KENSKI, 2013, p. 95).

Assim, é importante considerar que a formação de professores voltada para o uso das tecnologias não se restringe apenas em uma habilidade técnica, mas envolve o desenvolvimento de práticas pedagógicas e de um conhecimento mais aprofundado sobre como as tecnologias podem apoiar diferentes percursos de aprendizagem, como por exemplo a produção em grupos com saberes compartilhados, o uso de aplicativos para estimular produções artísticas e promover a criatividade e imaginação, além de permitir um amplo acervo de pesquisas, de imagens, vídeos, que podem ser utilizados nas salas de aula.

Com essa compreensão, o questionário foi elaborado a fim de analisar como as pibidianas

utilizam as TDICs, na sua formação inicial e como esse conhecimento foi utilizado na elaboração de atividades e ao longo da participação no PIBID.

3.2 - O conhecimento das pibidianas e a formação inicial - O que sabem das TDICs?

Cientes que o conhecimento das pibidianas e a formação inicial sobre as TDICs, são questões que emergem no contexto educacional atual, nos interessa expor que com o avanço tecnológico e a necessidade das TDICs, na escola é preciso pensar em como essas alunas e em um contexto mais amplo, os estudantes do curso de Artes Visuais – licenciatura, da UFMS, está sendo formados para lidar com essas ferramentas no ambiente escolar.

Nesse sentido, na primeira pergunta do questionário, interessou-nos compreender como as bolsistas tinham acesso à Tecnologia e que conhecimentos faziam parte das suas rotinas, mesmo antes da pandemia de Covid-19. Assim a pergunta feita foi: Como você analisa o seu nível de conhecimento quanto ao uso da tecnologia no cotidiano? Mencione algumas situações.

Para essa questão obtivemos as seguintes respostas:

Acredito que seja mediano, sei algumas coisas de informática e sei mexer no básico de alguns programas que uso com mais frequência, como: google drive, google forms, excel, word, photoshop [...] — No quesito de pesquisas eu sei filtrar bem os sites, sendo os que são mais confiáveis e não, caso eu não saiba de algo eu sempre vou atrás para aprender a mexer. (ADA, 2023).

Acredito que meu nível de conhecimento em relação às tecnologias pode ser⁶ classificado como mediano. Consigo me desenvolver bem em software como de edição, como por exemplo a animação dos pontinhos⁷, feita para o PIBID. Porém, não tenho muito conhecimento sobre programação e computação. (MARY, 2023).

Acredito que seja um nível mediano em que consigo usar ela para me comunicar, compartilhar trabalhos e projetos, realizar meus estudos, e também como uma forma de entretenimento. (GRACE, 2023).

Mediana, faço uso de aplicativos digitais como o Instagram e o facebook para divulgação de páginas, canva para edição de stories e apresentações para trabalho, WhatsApp como aplicativo padrão para comunicação, Google Docs, para escrever relatórios do trabalho, Google e Google Acadêmico para fazer pesquisas, aplicativo LG ThinQ, para manusear o controle do ar condicionado de casa, computador para trabalhar e jogar nas horas vagas. (GRACE, 2023)

Avançado. (HEDY, 2023).

Podemos analisar, a partir das respostas que as quatro respondentes têm acesso às tecnologias digitais e que já conheciam alguns recursos, o que nos permite supor que elas utilizavam tais ferramentas mesmo antes da pandemia. Dentre elas, algumas dominam diferentes tipos de tecnologias e quando não tem conhecimento, procuram buscar mais informações de forma

⁶ OBS: Não serão mencionados nomes das bolsistas/ professora supervisora e professora coordenadora no texto da pesquisa. Seus dados serão preservados. Para as respostas não definimos um número de linhas, portanto, fique a vontade para escrever o que achar necessário. Novamente, agradeço sua participação nesta coleta de dados para minha pesquisa de Conclusão de Curso. Obrigada!

⁷ <https://drive.google.com/file/d/1Y5h85FdenDh8OqbfmEh0oqMRPCMeDP-D/view?usp=sharing>.

a aprimorar o saber. Como exemplo, temos a criação do vídeo dos pontinhos criados pelas pibidianas e mencionado pela respondente Keller.

Ainda na resposta à primeira questão, podemos considerar que as participantes têm um bom relacionamento com as tecnologias, o que pode sugerir que ao se tornarem profissionais terão conhecimentos para desenvolver trabalhos que envolvem as TDICs. O que nos chama atenção é que quatro das respondentes têm a mesma percepção ao usarem o termo “mediano”, ao se referirem sobre seus conhecimentos acerca das tecnologias. Uma indagação surgiu quanto a utilização da palavra mediana: será que na prática da sala de aula, um conhecimento mediano em relação às tecnologias nos basta? Afinal o que vamos oferecer para uma comunidade de nativos digitais?

Para Castells (2021), a tecnologia não determina a sociedade. “Nem a sociedade escreve o curso da transformação tecnológica, uma vez que muitos fatores, inclusive criatividade e iniciativa empreendedora, intervêm no processo de descoberta científica[...]” (CASTELLS, 2021, p. 64). Assim, é um processo de construção contínua dos conhecimentos que perpassa diferentes gerações.

Durante a análise, um aspecto interessante surgiu ao observarmos a narrativa de uma participante. Ela afirmou possuir um conhecimento avançado, porém, em perguntas subsequentes, revelou ter enfrentado muitas dificuldades na criação de materiais didáticos para o ensino remoto. Essa situação nos levou a considerar que essa aluna pode ter habilidades específicas na execução de certos comandos tecnológicos, mas dificuldades ao aplicar seu conhecimento de forma mais abrangente. Isso pode ter sido causado pela falta de experiência com o ambiente escolar ou pelo momento atípico em que o distanciamento social mostrou-se um fator desafiador.

A segunda questão, solicitou das participantes que respondessem: Como tem sido a formação para o uso das tecnologias na graduação em Artes Visuais? Quais as contribuições que você poderia apontar? As pibidianas mencionaram então, que

Na faculdade aprendemos o básico do básico do photoshop para editar algumas fotos, para vídeos aprendemos o básico premiere. São aplicativos e equipamentos (como as câmeras profissionais), que os professores sempre apresentam o básico, vai do aluno se ele quer se aprofundar ou não, até mesmo buscar outras opções (ADA, 2023).

Dentro da grade de disciplinas do curso possui algumas disciplinas que têm uma relação aproximada com as tecnologias, como a fotografia, vídeo e tecnologias na educação. Essas disciplinas nos ajudam a compreender o funcionamento básico e ter ideias de como fazer uso das tecnologias na sala de aula. Entretanto, o aprofundamento deste conhecimento se dá para uma iniciativa individual e pessoal de cada aluno, fazendo com que estes busquem ou não se aprofundar nessa relação. O PIBID trouxe grande experiência dentro deste meio e parte do conhecimento que tenho sobre como fazer uso da tecnologia na sala de aula vem dessa vivência como pibidiana (MARY, 2023).

Minha formação para o uso das tecnologias tem sido bem básica, o que aprendi no curso na verdade eu já tinha conhecimento como usar ferramentas de PowerPoint, pesquisar no google, formatar vídeos através de aplicativos. Esses conhecimentos eu já utilizava durante o período da escola (GRACE, 2023).

Básica, os recursos que aprendemos a usar durante a formação de artes visuais não foi além dos conhecimentos que eu já possuía sobre a tecnologia para o uso em sala de aula. Algumas das contribuições seriam: complementação de propostas nas aulas de tecnologia, como “Aula de tecnologia: como criar um site”, “Aula de tecnologia: como dar aula fazendo uso da tecnologia”, “Aula de tecnologia: como fazer jogos e avaliações digitais”. Suponho que as aulas provocaram uma maior imersão dos alunos nas aulas de arte (CAROL, 2023)

Em relação às disciplinas oferecidas pela universidade, considero que houve muita pouca formação para o uso de tecnologias, a maior parte do conhecimento que tenho nessa área foi adquirido por outros meios. O ensino de tecnologias na graduação em Artes Visuais, principalmente na licenciatura, é extremamente necessário e pode ser realizado através da elaboração de disciplinas que desenvolvam esse contato e conhecimento acerca do assunto, inclusão da tecnologia durante o processo de ensino e novas abordagens de avaliações que incluam a tecnologia (HEDY, 2023).

Observamos que muito têm em comum nas respostas devido ao curso em que todas realizaram na mesma instituição, sendo pontuado que o nível de ensino na graduação é uma iniciação básica. Para além do que é oferecido na estrutura curricular, as respondentes mencionam a busca individualizada por formação mais aprofundada fora do curso.

Algo pontual, a participante HEDY sinaliza que é necessário rever o processo metodológico acerca do assunto, pois considera que o aprendizado no curso proporciona novas opções de como utilizar as TDICs, na educação como por exemplo na criação de jogos, gamificação, criação de livros com recursos de softwares e tantas outras possibilidades. Então, podemos considerar que a oferta feita pelo curso poderia ser ampliada, visto as novas exigências e demandas da sociedade. Nesta questão, refletimos em como o Projeto Pedagógico do Curso de Artes Visuais foi pensado em relação às tecnologias para licenciatura e como esse poderia contribuir ainda mais no percurso da formação inicial.

Sobre esse processo Kenski menciona que:

A qualidade da formação universitária é muito questionada pelos seus próprios alunos e pelas agências que recebem esses profissionais em suas bases. Os avanços tecnológicos redefiniram novos perfis de atuação profissional nos quais, no mínimo, a fluência tecnológica se faz necessária (KENSKI, 2013, p. 72).

Dessa maneira, ampliar a carga horária da disciplina de Tecnologias no Ensino de arte (68h) e ofertar disciplinas optativas com a temática, pode ser uma contribuição para a formação dos professores de arte, egressos da UFMS.

Na sequência, também foi perguntado às pibidianas sobre a frequência com a qual elas utilizam os recursos tecnológicos na elaboração dos trabalhos acadêmicos (teóricos/práticos), e entre as possibilidades de resposta elencaram-se as opções: diariamente, às vezes, raramente e nunca, sendo que todas as participantes responderam que “diariamente”. Sobre quais seriam esses recursos, a pibidiana Shaw, respondeu: Computador, Notebook, Google Acadêmico, Youtube, Canva; que podemos considerar como ferramentas também utilizadas pelas demais respondentes.

Atentemos que, para as acadêmicas em respostas às perguntas anteriores, mencionaram conhecimento mediano e básico; no entanto, ainda assim informaram que utilizam diariamente

os recursos tecnológicos. Com isso fica uma indagação: Porque mesmo utilizando diariamente, os conhecimentos são básicos ou medianos? O que então precisa ser aprendido/desenvolvido ou ofertado para ampliar o conhecimento das participantes? Será que esse básico tem relação com o uso das tecnologias dos seus professores? Como a relação com os professores contribuem para a compreensão e uso das TDICs?

Conforme Kenski, 2013).

A necessidade, portanto, não é a de usar o meio para continuar fazendo o mesmo. É preciso mudar as práticas e os hábitos docentes e aprender a trabalhar pedagogicamente de forma dinâmica e desafiadora, com o apoio e a mediação de *softwares*, programas especiais e ambientes virtuais. Em princípio, devemos compreender e nos apropriar das especificidades das inovações tecnológicas adequando-as como inovações pedagógicas (KENSKI, 2013 p. 97).

Prosseguindo com a análise da pesquisa para entender se houve algo de novo nas TDICs, durante a pandemia, foi perguntado: “quais recursos tecnológicos já eram conhecidos por você e quais recursos lhes foram apresentados nesse período, por conta do Ensino Remoto Emergencial?”.

Na pandemia não havia nada que eu já não conhecesse, só comecei a usar com maior frequência (ADA, 2023).

Recursos como a criação de materiais didáticos virtuais, criação e edição de vídeo e imagem, áudio livros, e-books, dentre alguns outros recursos. Conheci recursos como sites para desenvolver jogos didáticos virtuais, além de chamadas interativas com lousa coletiva (MARY, 2023).

As ferramentas básicas do google como o gmail, google drive, e google docs já eram conhecidas, mas ao entrar na faculdade tive contato pela primeira vez com o classroom, e o google meet (GRACE, 2023).

Recursos já conhecidos: Google Meet, Zoom, Computador, Google Docs. Recursos apresentados: AVA UFMS, StreamYard (CAROL, 2023).

Google Meet, Google Docs, Google Sala de Aula, Google Acadêmico (HEDY, 2023).

Neste contexto, observamos que algumas conhecem uma boa diversidade de recursos tecnológicos, o que pode ser atribuído ao fato de pertencerem à “*Geração Z*”⁸. Por outro lado, há aquelas que adquiriram tais conhecimentos durante o percurso de formação na graduação, sendo que de forma geral elas possuem uma variedade de habilidades em relação ao uso de recursos tecnológicos na escola.

A partir das narrativas das participantes, pude refletir sobre uma experiência pessoal, vivida durante o Estágio Obrigatório em Artes Visuais no ensino médio, com a minha percepção sobre a pouca vontade da professora de arte, em conhecer as possibilidades das TDICs, ou acompanhar as propostas que eu fazia em relação a criação de vídeos e ao uso de aplicativos para

⁸ Geração Z, é composta por quem nasceu na primeira década do século XXI, o mais marcante dessa geração é sua íntima relação com a tecnologia e com o meio digital.

desenvolver conteúdos. Ficou evidente nessa experiência pessoal, a falta de disponibilidade por parte daquela professora em enfrentar novos desafios e novos conhecimentos. Em relação a esse apontamento, podemos mencionar os estudos da forma como aponta Kenski, ao referir que,

É necessário operar mudanças radicais na formação docente. Utilizar uma tecnologia em sala de aula não é sinônimo de inovação nem de mudança significativa nas práticas tradicionais de ensino. Um bom exemplo disso são as apresentações expositivas clássicas e enfadonhas feitas com slides produzidos no PowerPoint (KENSKI, 2013, p. 96).

Portanto, no atual cenário educacional é fundamental que as inovações tecnológicas sejam constantemente repensadas e pesquisadas como meios de promover novas formas de ensino. Para a formação de professores é fundamental pensar em como as tecnologias se fazem presentes na sala de aula e nesse caso no ensino de arte, afinal, as crianças e jovens têm interesse pelo universo da tecnologia, sendo preciso então pensar em como oferecer oportunidades para engajar os alunos e estimular sua participação ativa no processo de aprendizagem.

Como observamos no depoimento das pibidianas, é preciso ultrapassar o básico em relação aos seus conhecimentos em TDICs e são necessárias oportunidades para praticar novas formas de ensinar. Para serem professoras de arte que vivenciam as práticas pedagógicas por meio do uso das tecnologias, elas precisam fazer o caminho enquanto discentes, aprendendo por exemplo, a pesquisar e experimentar jogos com conteúdo de arte, a criar vídeos com aplicativos que chegam nas escolas, fotografia com o celular, afinal, não basta conhecer softwares caros e inacessíveis é preciso conhecer recursos que podem chegar na escolas, considerando toda precariedade de computadores, internet etc., que são inerentes, muitas das vezes, a esse cenário.

3.3 A experiência das pibidianas em uma escola de tempo integral de Campo Grande durante a pandemia de Covid-19.

Compreender a necessidade sobre a vivência das acadêmicas no período da pandemia, como bolsistas do PIBID e seus respectivos desafios e soluções durante o programa, é fundamental para entender que a educação deve assumir um papel sólido, promovendo além do ensino o incentivo a pesquisa e a extensão (Arruda, 2015).

Com a utilização de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem durante a pandemia, surgiram questionamentos sobre o tipo de educação e aula que estavam ocorrendo. Foi desafiador para muitos educadores, estabelecer claramente os parâmetros e características dessa nova forma de ensino. Portanto, cabe discussões sobre este assunto para novas políticas na formação inicial e continuada do docente.

A partir dessas discussões e do contexto em que todos da educação estavam imersos, compreendemos indagar as pibidianas como foram utilizadas as TDICs, no período do ERE e o apontamento de dificuldades vividas por elas. Assim, elas mencionaram:

Acredito que não tive dificuldade com a tecnologia, no máximo a internet que era ruim e felizmente tenho um computador muito bom. A dificuldade que tive mesmo

do ERE foi passar o conteúdo para os alunos, pois eram poucas páginas (apenas 2, uma para o conteúdo e outra para o aluno fazer a atividade) e ficamos bastante receosas em relação a isso, se os alunos estavam entendendo o conteúdo ou não (ADA 2023).

A grande dificuldade foi o distanciamento entre os alunos com as pibidianas, tendo em vista que a professora supervisora fez ponte entre nós e os alunos. Outras dificuldades como falta de aparelhos tecnológicos adequados para a produção dos

materiais didáticos, falta de acesso dos pais e alunos a aparelhos tecnológicos de qualidade também (MARY, 2023).

As dificuldades em relação ao uso da tecnologia nesse período, foram em relação a tentar a todo momento pensar em possibilidades para que os alunos pudessem receber essas atividades, e compreender o conteúdo delas. Pois havia diversos fatores que poderiam dificultar esse aprendizado, como a falta de internet, a criança que não sabe ler, os pais que não conseguem auxiliar a criança no momento de realizar a atividade (GRACE, 2023).

Um dos maiores obstáculos - com certeza - foi o desenvolvimento de propostas e atividades para os alunos em ensino remoto. Uma vez que, nunca havia ocorrido um contato direto com os alunos da escola, sempre houve contato entre professora e pibidianas. Diante dessa situação, dúvidas foram geradas entre as bolsistas sobre a compreensão íntegra pelos alunos acerca das propostas e atividades elaboradas (CAROL, 2023).

Eu tinha muita dificuldade para elaborar as aulas e as atividades. Não tinha conhecimento acerca de softwares ou de modelos de atividades, com muita pesquisa e ajuda das minhas colegas eu consegui (HEDY, 2023).

A análise revelou que a principal dificuldade encontrada foi a falta de acesso à internet e aos dispositivos tecnológicos apropriados. Observou-se que uma solução viável foi a criação de atividades a serem enviadas por meio do *WhatsApp*, com materiais impressos entregues na escola aos responsáveis. Entretanto, nem sempre os alunos conseguiam fornecer um retorno sobre as atividades realizadas de forma online ou digital. Alguns estudantes tinham acesso apenas aos celulares dos pais, que frequentemente eram compartilhados com outros membros da família para acessar o conteúdo.

Podemos supor que, além da exigência colocada sobre os alunos as aulas remotas também trouxeram desafios para os responsáveis. Estes muitas vezes precisavam aprender o conteúdo junto com os alunos, já que essa participação era fundamental para uma compreensão mais completa das atividades propostas. De acordo com Kenski.

São igualmente importante as relações e as mediações entre professores, alunos, informações e tecnologias, para que possam discernir, em meio a profusão de ofertas e informações, o que é realmente importante para o aprendizado e o que precisa permanecer para toda vida; o que é pontualmente importante para o desenvolvimento de habilidades e atitudes que vão auxiliar no desempenho de ações e na realização de atividades em determinadas áreas de atuação; como explorar as nuances e especificidades das bases e meios em que as informações são disponibilizadas – textos, imagens, vídeos, sons etc. – com vistas a oferecer condições favoráveis que respeitem seus diferentes estilos de aprendizagem e os alunos também (KENSKI, 2013 p. 89).

Exatamente, podemos considerar que as interações entre professores, alunos e familiares desempenham um papel crucial no desenvolvimento do processo educativo. No ambiente presencial, já era necessário um esforço significativo de todas as partes para garantir a eficácia do

ensino. No entanto, no contexto do ensino à distância essas demandas foram intensificadas. Ficou claro a urgência de proporcionar uma formação mais abrangente aos professores, considerando as restrições de acesso à tecnologia por parte das famílias assim como o limitado conhecimento das crianças em relação às ferramentas utilizadas pelos educadores.

Crianças com idades entre 5 e 8 anos, que compõem esse grupo, não estavam habituadas a utilizar computadores, tablets ou a internet na escola, muito menos em suas casas. Além disso, dispunham apenas de recursos limitados, como o celular, principalmente para fins de entretenimento. Essa realidade destaca os desafios significativos enfrentados durante a pandemia no contexto do processo de ensino-aprendizagem.

É fundamental ressaltar a significativa contribuição das pibidianas nesta pesquisa, uma vez que elas tiveram a oportunidade de vivenciar experiências imersivas e trabalharam em colaboração com a professora supervisora e orientadora para atender às necessidades dos alunos em cada atividade. A participação das pibidianas enriquece consideravelmente o escopo da pesquisa, permitindo-nos obter uma compreensão mais abrangente dos desafios enfrentados na escola e das dificuldades que precisam ser superadas.

Uma das dificuldades evidenciadas nesse contexto está relacionada à implementação de práticas pedagógicas inovadoras, juntamente com inovações tecnológicas, estruturais e curriculares. Essas inovações devem ser adequadas às novas formas de ensino-aprendizagem, especialmente quando se trata da integração da tecnologia. Como destaca Arruda (autor a ser citado), essa adaptação requer um esforço significativo por parte dos educadores, envolvendo a transformação de métodos tradicionais em abordagens mais dinâmicas e contemporâneas.

Ao falarmos em inovação, estamos falando não só de computadores, Internet e softwares no processo de ensino-aprendizagem, mas em inovações pedagógicas advindas da própria utilização desse maquinário. Num sentido mais geral, representa o uso do maquinário de forma resignificada, que representa um outro olhar sobre a educação presencial através da utilização de recursos tecnológicos (ARRUDA, 2004, p. 69).

Buscando entender primeiro quais as ferramentas tecnológicas já existentes e como as instituições de ensino atendiam às demandas sociais educativas, foi necessário saber um pouco mais sobre quais foram os recursos tecnológicos e plataformas digitais e quais abordagens utilizadas para aprendizagem. Como adverte Barbosa:

Com a atenção que a educação vem dando às novas tecnologias na sala de aula, torna-se necessário não só aprender a ensiná-las, inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também para recepção, o entendimento e a construção de valores das artes tecnologizadas, formando um público consciente (BARBOSA, 2005, p.111).

É fundamental promover discussões sobre políticas educacionais que envolvam uma formação contínua dos docentes, com ênfase em metodologias ativas especialmente em contextos híbridos. Nesse sentido, é importante considerar o cenário de uma sociedade cada vez mais digitalizada, em que se busca desenvolver habilidades de autonomia e pensamento crítico.

Vejam, na penúltima questão as pibidianas relatam sobre quais foram as ferramentas

utilizadas para a prática pedagógica, plataformas e softwares no PIBID:

Não tinha uma plataforma específica tipo o classroom, as atividades eram enviadas nos grupos com os pais ou impressas para quem não tinha acesso a elas. Eram folhas, como uma apostila (ADA, 2023).

Durante a primeira parte do PIBID (totalmente remoto) a professora fazia uso do WhatsApp para fazer contato com os alunos e suas famílias, Microsoft Word, PowerPoint e programas de edição de vídeo e imagem, para o desenvolvimento das atividades que seriam utilizados. Durante a segunda parte do PIBID (atividades semipresenciais) continuou fazendo uso das ferramentas já citadas, mas também fez um dos recursos da escola que foi o uso do projetor de slides. Na primeira parte do PIBID eram poucos os alunos que mandavam devolutivas sobre os trabalhos, entretanto seguiam bem as orientações dadas pela professora. Durante a segunda aula não pude acompanhar o resultado do uso do projetor pela professora (MARY, 2023).

A professora supervisora utilizava o WhatsApp para compartilhar as atividades com os alunos e os pais, enviando pdfs e áudios explicativos. Acredito que foi uma boa solução, ou pelo menos a mais acessível e que abrangia a maioria dos pais e alunos (GRACE, 2023).

Google Meet, projetor, WhatsApp, celular e notebook. As escolhas foram limitadas, pois nem todas as crianças possuíam acesso à internet ou celular e notebook para a continuação do ensino de arte durante a quarentena. Portanto, foi visível a limitação da professora tanto nas escolhas para o ensino remoto, quanto no aprendizado repentino de tecnologias para auxiliar e possibilitar a continuidade na educação de arte em período de pandemia. Desse modo, os resultados variam entre as crianças que tiveram acesso às atividades remotas e crianças que não tiveram as mesmas condições. Porém, todas as crianças apresentaram um resultado em comum, o atraso no aprendizado em artes (CAROL, 2023).

Reconhecemos a necessidade, no momento do distanciamento da apresentação de recursos básicos que atendessem a demanda de ensino naquele contexto emergencial pretendemos, então entender como foi o processo para atender as necessidades dos alunos por meio de uma educação digital, seguindo o referencial da instituição até a criação de material didático virtual, e compreender como aconteceu o processo de organização e planejamento da escola para transformar aulas presenciais em virtuais, e como foi a participação do PIBID Artes Visuais - UFMS nesse período.

Não tínhamos acesso aos alunos, como no Google Meet, ainda mais por serem alunos do 1º ao 5º do ensino fundamental I, a professora repassava as atividades feitas com os alunos e mandava foto do processo para o nosso grupo do WhatsApp. (ADA, 2023).

As aulas aconteciam por meio de uma cartilha de atividades, onde cada professor elaborava x páginas de atividades que posteriormente seriam mandado para os pais dos alunos de forma remota ou física para os pais que não tinha acesso a aparelhos tecnológicos. (MARY, 2023).

A escola mandava atividades para que os alunos pudessem realizar em casa, com a dificuldade de acesso à internet e aparelhos como celular e computadores para as crianças, a maioria dependia do auxílio dos pais, então aulas assíncronas não eram uma opção que teria muita adesão. (GRACE, 2023).

Para o cenário deste período, observamos que as instituições tiveram que se adaptar rapidamente para garantir o ensino ao aluno, mas a falta de acesso à internet e aos aparelhos tecnológicos adequados foi a maior dificuldade para realização das atividades, bem como a

precária disposição de locais, tanto ao aluno quanto ao professor, para elaborar vídeos, administrar lives etc. A criação de material didático também revelou-se uma preocupação para o professor com relação a necessidade em incluir, de forma efetiva, 100% dos alunos para essa nova modalidade. Assim como menciona a respondente GRACE, a dificuldade em promover uma educação igualitária para todos foi o maior desafio.

Por fim, realizamos uma análise das reflexões das participantes sobre o processo de formação e experiência no PIBID, além do conhecimento construído durante sua formação inicial e a relação das tecnologias no ensino de arte.

Hoje, num mundo que a tecnologia nos rodeia, eu acho muito importante. Ela facilita o acesso às informações, trazendo possibilidades para as aulas não serem apenas dentro da sala de aula, isso tanto para os professores quanto para os alunos. Mas é algo que tem que ser monitorado e bem usado, da mesma forma que a tecnologia abre portas com diversas informações, ela nos traz desinformação, e vai muito além de quem está utilizando (ADA, 2023).

Durante o PIBID foi possível perceber como as tecnologias podem estar a favor do professor durante o processo de criação de material, mas também em contato com os alunos. Buscar novos mecanismos e estratégias para o aprendizado em arte por meio das tecnologias nos possibilita abrir portas para formas diversas de se pensar a educação. Exemplo disso é como aparelhos tecnológicos possibilitam os alunos a terem acesso às obras de arte que estão em lugares remotíssimos, mas num click esse mesmo aluno possui em sua frente tal obra de arte, ou mesmo fazer uma visitação online a um museu. Sem dúvidas a tecnologia é um novo caminho para se pensar o processo de ensino aprendizagem (MARY, 2023).

Penso que as experiências vividas durante o PIBID, ampliaram as possibilidades do uso da tecnologia no ensino de arte para mim, pois permitiram que eu tivesse um contato diferente com o ensino de arte, através da criação de áudios, vídeos animados, e atividades elaboradas de forma virtual (GRACE, 2023).

A relação entre a tecnologia e o ensino de arte é fundamental. As aulas de arte devem ser inovadoras, apoiando na tecnologia moderna, a fim de provocar maior imersão e interesse dos alunos tanto na área de arte quanto na tecnologia para uso educacional. Desse modo, tanto o professor quanto o aluno poderão estar melhor preparados para outra possível situação em que o ensino remoto volte a ser necessário nas escolas (CAROL, 2023).

Acho que a relação entre a tecnologia e o ensino de arte é extremamente importante, principalmente com as experiências vividas durante a pandemia. A relação com a tecnologia só aumentou, porém, as escolas ainda permanecem muito distantes da tecnologia por falta de recursos para financiar a mesma, então fica um pouco complicado para aproximar o ensino e a tecnologia. Porém, tem meios de se aproximar através de celulares, principalmente em turmas de ensino médio, onde a maioria tem acesso a esse recurso, então o professor pode utilizá-lo como meio de acesso à tecnologia em sala de aula (HEDY, 2023).

Ao analisar o cenário, torna-se claro que as experiências vivenciadas pelas participantes do programa PIBID, deixaram experiências intensas em suas vidas. Com os recursos tecnológicos disponíveis na atualidade, podemos compreender que os limites do conhecimento frequentemente estão ao alcance das nossas mãos. A tecnologia se apresenta como uma ferramenta que amplia as possibilidades de explorar, aprender e crescer muitas vezes transcendendo as barreiras convencionais..

As lembranças marcantes dessas experiências demonstram como a tecnologia pode abrir portas para novas formas de educação. Na era digital, o acesso a informações e recursos de aprendizado é vasto e imediato. A tecnologia não apenas democratiza o conhecimento, mas também possibilita abordagens educacionais mais envolventes e personalizadas.

Considerações

O desenvolvimento desta pesquisa buscou contribuir para a compreensão das relações entre tecnologia e o ensino de artes durante o período da pandemia. Isso foi feito por meio de reflexões sobre a experiência das acadêmicas bolsistas do PIBID e estudos teóricos. O objetivo foi analisar a experiência desenvolvida no PIBID Artes Visuais no uso da tecnologia como recurso educacional durante a pandemia, buscando compreender seu impacto no ensino de arte e na formação docente no âmbito do Curso de Artes Visuais Licenciatura da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS).

Durante o período da pandemia, mesmo que precariamente em alguns momentos, houve a possibilidade do exercício pedagógico entre o ensino de arte e a tecnologia. Isso permitiu compreender que fatores relevantes desta pesquisa favoreceram a compreensão do uso das TDICs na educação e consolidaram o ensino e aprendizagem. Proporcionou o desenvolvimento de práticas pedagógicas acessíveis, envolventes e eficazes para a construção do conhecimento.

Ao analisar as vivências das bolsistas do PIBID, compreendeu-se como foi a nova realidade do cotidiano em uma escola de tempo integral pública durante os momentos de aulas remotas. Observou-se que todas as bolsistas entrevistadas possuíam uma relação diária com a tecnologia e seus dispositivos, e que o uso de estratégias adaptativas acabou sendo inevitável, mesmo que de maneira apressada. Mesmo diante das dificuldades em planejar aulas, a falta de acesso à internet, o gerenciamento de tempo e a busca por novos métodos de ensino, é possível concluir que este período pandêmico trouxe outras perspectivas para as práticas de ensino.

É notável a relevância do uso das TDICs na educação durante a pandemia. Entretanto, também foi revelada a triste realidade que afeta nosso país, relacionada à dificuldade de acesso à internet, à falta de aparatos tecnológicos, como infraestrutura nas escolas, e à desigualdade social. As experiências compartilhadas pelas entrevistadas nesta pesquisa foram muito importantes. Mesmo com todo o suporte da universidade, do professor supervisor e do coordenador, elas tiveram a oportunidade de falar sobre as dificuldades e imprevistos vivenciados no decorrer do programa.

Quanto aos eventos do período da pandemia, também fica evidente que instituições, professores, diretores e coordenadores buscaram diversas formas de alcançar seus objetivos, seja de forma online ou por meio de materiais impressos, para atingir todos os estudantes. A leitura de

diversos artigos publicados durante o período de escrita do meu TCC destacou a dupla jornada que muitos professores tiveram que enfrentar para lidar com situações inesperadas. Isso se mostrou um desafio, sendo um ponto importante de reflexão sobre a formação continuada.

Tornar o processo de inclusão digital nas escolas é um desafio, considerando as demandas que as instituições possuem. Algumas observações importantes podem contribuir, como investir em equipamentos e serviços, implementar ferramentas educacionais digitais, realizar treinamentos constantes de atualização para os professores, incluir a inclusão digital nos objetivos do Projeto Político Pedagógico (PPP) e assim estimular a criatividade, superar barreiras físicas e melhorar a retenção do aprendizado.

Similarmente ao estudo de Kenski (2013), fica evidente a urgência de um novo modelo de formação do docente para atuar com as novas tecnologias, em um processo contínuo. O que temos acesso atualmente pela universidade é uma vertente básica do uso das TDICs, fazendo com que muitos acadêmicos tenham que complementar essa formação e ampliar seu conhecimento digital fora da universidade. Portanto, os acontecimentos resultantes do isolamento exigem uma mudança no processo de formação continuada do docente.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; MORAN, José Manuel (Org.). **Interação das Tecnologias na Educação**. In Salto para o Futuro. Brasília: Posigraf, 2005. Acesso 16, abr.de 2022.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Ciberprofessor – novas tecnologias, ensino e trabalhadocente**. Belo Horizonte: Autêntica/FCH-FUMEC, 2004.

ARRUDA, Eucídio Pimenta; ARRUDA, Durcelina Ereni Pimenta. **Educação à distância no Brasil: políticas públicas e democratização do acesso ao ensino superior**. Educação em Revista, v. 31, n. 3, p. 321-338, 2015.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Siri. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução a teoria e aos métodos**. Portugal: Porto, 1994.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos e Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 1998. CASTELLS; Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. CASTELLS; Manuel. **Fim do Milênio** v. III. São Paulo: Paz e Terra 2012.

FREIRE; Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**- Paz e Terra, 1996. - (Coleção Leitura).

FERREZ, Gilberto. **A fotografia no Brasil: 1840-1900**. Rio de Janeiro: Funarte/Pró-Memória, 1985.

MORAN, Masetto e Behrens. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. São Paulo: Papyrus 2006.

KENSKI; V.M. **Educação e Tecnologias: O Novo Ritmo da Informação**. Campinas: Papyrus 2012.

KENSKI; V.M. **Tecnologias e Tempo Docente**. Campinas: Papyrus 2013.

VIEIRA; Eduardo. **Os Bastidores da Internet no Brasil**. São Paulo: Manole 2003.

SARAIVA, Terezinha. Educação a distância no Brasil: ligações da história. In: **Em aberto**, Brasília, DF, ano 16, n. 70, p. 17-27, abr./jun.1996. //Vista do Educação a distância no Brasil: lições da história (inep.gov.br)/ Acesso 24, abr. 2022.

MENEZES, Ebenezer Takuno de. Verbete Telecurso 2º grau. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/telecurso-2o-grau/>>. Acesso em 09 jun 2022.

MATO GROSSO DO SUL. Governo do Estado. **Decreto n. 15.393 de 17 de março de 2020**. Diário Oficial Eletrônico do Estado de Mato Grosso do Sul. Decreto Normativo, Mato Grossodo Sul, n. 10.117, p. 2, 17 mar. 2020.

NUNES; Ana Luiza Ruschel (Org.). **Artes Visuais e Processos Colaborativos na Iniciação à Docência e Pesquisa**. Ponta Grossa: UEPG 2013.

ROSENTHAL, DÁLIA, Artes/ Dália Rosenthal, Maria Christina de Souza Lima Rizzi. **ARTES (Série a reflexão e a prática no ensino; v. 9/** coordenador Márcio Rogerio deOliveira Cano). – São Paulo: Blucher, 2013.

SOUZA, Paulo C. Antonini. **Contextos da Pesquisa no Campo das Artes Visuais em Mato Grosso do Sul.** Campo Grande: UFMS, 2021.

NIETZSCHE Friedrich **Vontade de poder, A.** Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2008,ISBN: 978-85-85910-96-9. Tradução: Marcos Sinésio P. Fernandes e Francisco José D. deMoraes.

COSTA, Gercimar Martins Cabral **O Papel Do Professor Com O Uso Das Tdic.** Minas Gerais: UFU Universidade Federal de Uberlândia. 2020.

Referências da Internet

<http://www.cee.ms.gov.br/wp-content/uploads/2020/04/Diário-Oficial-resolucao-3745.pdf>

<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-544-de-16-de-junho-de-2020-261924872>

Dados recuperados do aplicativo Google Trends. Disponível em:

Google Arts & Culture - Pesquisar - Google Trends. Acesso em 07, abril 2023.

<https://desigualdadeseducacionais.cenpec.org.br/> Acesso 08, de abril 2023.

<https://videarte.wordpress.com/historia-da-video-arte/> Acesso 13 mai. 2022.

<https://postdujour.wordpress.com/2014/06/10/nam-june-paik-the-father-of-video-art/> Acesso 13 mai. 2022.

[https://www.dw.com/pt-br/o-surgimento-e-a-evolu%C3%A7%C3%A3o-da-videoarte-no-brasil/a-](https://www.dw.com/pt-br/o-surgimento-e-a-evolu%C3%A7%C3%A3o-da-videoarte-no-brasil/a-16164844#:~:text=No%20Brasil%2C%20essas%20novas%20pr%C3%A1ticas,divulga%C3%A7%C3%A3o%20da%20v%C3%ADdeoarte%20no%20Brasil.)

[16164844#:~:text=No%20Brasil%2C%20essas%20novas%20pr%C3%A1ticas,divulga%C3%A7%C3%A3o%20da%20v%C3%ADdeoarte%20no%20Brasil.](https://www.dw.com/pt-br/o-surgimento-e-a-evolu%C3%A7%C3%A3o-da-videoarte-no-brasil/a-16164844#:~:text=No%20Brasil%2C%20essas%20novas%20pr%C3%A1ticas,divulga%C3%A7%C3%A3o%20da%20v%C3%ADdeoarte%20no%20Brasil.) Acesso 13 mai. 2022.

<http://portal.mec.gov.br/pibid>. Acesso 21 de abril, 2023.

<https://www.alura.com.br/artigos/mulheres-historia-tecnologia-programacao>. Acesso 15 de maio, de 2023.

<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-544-de-16-de-junho-de-2020-261924872>. Acesso 15 de maio, de 2023.

https://cultura.uol.com.br/noticias/colunas/slime/8_como-a-arte-nos-salva.html. Acesso 15 de maio, de 2023.

<https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/historia-do-radio/> Acesso 02 de Agosto, de 2023.

APÊNDICES I



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



A pandemia da Covid-19 e as possibilidades do uso da tecnologia a partir das experiências do PIBID Artes Visuais - UFMS (2020 - 2021)

Prezada acadêmica do curso de Artes Visuais, esta pesquisa tem por objetivo compreender a formação de professores para o uso das tecnologias digitais e as práticas pedagógicas realizadas e vividas durante a pandemia da Covid-19, a partir das experiências vividas pelas bolsistas do PIBID - Artes Visuais UFMS. Se desejar maiores informações entre em contato com a pesquisadora: gomes.fernanda@ufms.br.

Contando com sua participação, desde já agradecemos.

Semestre em curso: _____

Questionário

1- Como você analisa o seu nível de conhecimento quanto ao uso da tecnologia no cotidiano? Mencione algumas situações.

2- Como tem sido sua formação para o uso das tecnologias na graduação em Artes Visuais? Quais as contribuições você poderia apontar?

3- Com qual frequência você utiliza recursos tecnológicos para a elaboração dos trabalhos acadêmicos (teórico/prático), na sua formação inicial.

Diariamente

Às vezes

Raramente

Nunca

Quais são esses recursos? _____

4- Durante a pandemia, quais recursos tecnológicos já eram conhecidos por você e quais recursos lhes foram apresentados nesse período, por conta do Ensino Remoto Emergencial?

5- Como bolsista do PIBID, quais foram as dificuldades que vivenciou durante o programa, no período do ERE, sobre o uso das tecnologias? Faça um breve relato sobre.

6- Quais foram os recursos tecnológicos e plataformas digitais utilizados pela professora supervisora nas aulas de arte e qual sua compreensão sobre as escolhas da professora e os resultados alcançados por ela?

7- Como aconteceu o processo de organização e planejamento da escola para transformar aulas presenciais em virtuais, e como foi a participação do PIBID Artes Visuais-UFMS nesse período?

8- A partir das experiências vividas durante o PIBID, como você pensa a relação da tecnologia e o ensino de arte?

APÊNDICES II


Apêndice – Convite de entrevista

CONVITE

Prezado(a) egressa do Curso de Licenciatura em Artes Visuais,
Da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, venho lhe convidar a conceder
uma entrevista e contribuir com a pesquisa de
Trabalho de Conclusão de Curso intitulado:
A pandemia da Covid-19 e as possibilidades do uso da tecnologia no ensino de Arte.

A pesquisa tem por objetivo identificar o processo de ensino de arte e a utilização das tecnologias durante a pandemia da Covid-19, por meio de relatos dos professores de arte no Ensino Médio, do município de Campo Grande (MS).
Esta pesquisa está sob a responsabilidade da aluna pesquisadora
Fernanda Gomes de Oliveira, vinculada ao Curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade de Mato Grosso do Sul, sob orientação da Profª D^a. Rozana Vanessa Fagundes Valentim de Godoi. A entrevista será realizada por meio de questionário no *Google Formulários*, a partir da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, dentro dos princípios de responsabilidade e ética na pesquisa.

Se desejar maiores informações, sinta-se à vontade e entre em contato com aluna e pesquisadora pelo WhatsApp (67) 99602-6364



Ou pelo endereço de e-mail gomes.fernanda@ufms.br.

Observação: caso queira compartilhar fotos, documentos e demais materiais do seu acervo pessoal relacionado ao propósito da pesquisa, será uma grande contribuição.
Contando com sua participação, desde já agradeço.

Imagem produzida digitalmente

APÊNDICES III



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



FERNANDA GOMES
DE OLIVEIRA

TECNOARTE

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. Orientação: Profa. Dra. Rozana Vanessa Fagundes Valentim de Godoi.

Campo Grande

2023

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	58
Aula 1	60
Aula 2.	61
Aula 3.	62
Aula 4.	64
Aula 5.	65
Aula 6.	66
Aula 7.	67
Aula 8.	68
Aula 9.	69
Aula 10.	70
Avaliação.....	71
Referência.....	73

Lista de Figuras

Figura 1. Material Didático.	61
Figura 2. Recados enviados por mensagens.	62
Figura 3. Vídeo de Colagens.	62
Figura 4. Colagens Paulo Lionetti.....	63
Figura 5. Colagens Paulo Lionetti.....	63
Figura 6. Processo de Criação.....	63
Figura 7. Heróis Impressões de edição em lumas 80 x 143cm.....	64
Figura 8. Joseba Elorza.....	65
Figura 9. Pinterest.....	66
Figura 10. Tenor	66
Figura 11. Interface da plataforma CapCut.	67
Figura 12. Vídeo de utilização CapCut.	68
Figura 13. Vídeo Criando Experimentações.....	69
Figura 14. Vídeo criação de QR-Code	70
Figura 15. Adesivos avaliativos.....	72
Figura 16. Produção dos Alunos Museu Virtual.....	72

APRESENTAÇÃO

Este projeto de Curso tem como objetivo utilizar diferentes recursos tecnológicos para desenvolver conteúdos relacionados ao ensino de arte junto aos alunos do Ensino Médio.

A partir da observação, vivência e regência nos Estágios Obrigatórios em Artes Visuais, foi possível identificar que as tecnologias digitais são sub utilizadas nas aulas de arte das escolas observadas ao longo dos três estágios realizados em escolas públicas, da cidade de Campo Grande (MS).

Diante dessa situação e dos dados obtidos no Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado “O uso da tecnologia no ensino de arte: uma experiência do PIBID Artes Visuais durante a pandemia”, apresentado ao curso de Artes Visuais – licenciatura, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, foi elaborado um plano de aula onde as tecnologias digitais se fizessem presentes, afinal, torna-se cada vez mais necessário compreender e identificar práticas pedagógicas que utilizam aplicativos, softwares, vídeos e imagens em diferentes formatos, pois o uso das tecnologias tem se tornado imprescindíveis na rotina escolar. Sobre isso, Kenski discorre: “As mudanças trazidas pelos meios digitais transformam a nossa cultura. em menos de 15 anos, por exemplo, incorporamos as redes digitais (a internet) e a sua interface gráfica (a web) em nossos sistemas de intercomunicação e em nossas ações cotidianas [...] (KENSKI, 2013, p. 61).

Portanto, torna-se relevante buscar novas estratégias de ensino e práticas pedagógicas que fazem parte da realidade dos alunos ou que, precisam ser inseridas no dia a dia dos jovens, como um processo de formação e não apenas como um recurso de entretenimento, como poder ser o caso das redes sociais.

Buscando, elaborar este projeto utilizei do Referencial Curricular da Secretaria de Educação (SED), e as Competências e Habilidades mencionadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os documentos propõem:

Analisar visões do mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade (SED, 2022, p. 35).

Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) 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 (BNCC, 2022, p. 5.1.1).

Procurei contextualizar as habilidades propostas no referencial para serem desenvolvidas em uma turma do segundo ano do Ensino Médio, e partindo da ideia que a escola tem em sua estrutura a disponibilidade de recursos tecnológicos digitais.

Para a proposta e de acordo com o referencial curricular, o conteúdo que será trabalhada nas dez aulas de arte são: Vanguardas Europeias, em movimentos específicos como: o Dadaísmo e o Surrealismo. Para tanto, além de imagens, vídeos, aplicativos, são utilizados os poemas dadaístas

para as colagens manuais, que serão transformadas em colagens digitais, seguindo uma sequência didática.

Quanto às escolhas que serão utilizadas, busquei artistas contemporâneos como Paulo Lionetti, Marek Haiduk e Joseba Elorza, criando uma conexão entre o conteúdo e os alunos. Além disso, propõe-se a utilização de diversos recursos tecnológicos, como as plataformas do *TikTok*, que estão presentes nos cotidianos dos jovens. Também, utilizarei aplicativos como *Canva*, *CapCut* e *Tenor*, para melhor familiarizar os recursos disponíveis. A utilização de uma câmera *GoPro* também será utilizada para gravação de vídeo. Espera-se, com esse projeto de Curso ampliar as possibilidades do uso de recursos tecnológicos e envolver os alunos por meio de experiências de criação e produção de arte.

Objetivos Geral

Utilizar diferentes recursos tecnológicos para desenvolver conteúdos relacionados ao ensino de arte junto aos alunos do Ensino Médio.

Conteúdo/Tema Geral

Colagem digital; Fotomontagem; Surrealismo; Dadaísmo e Arte Contemporânea

Identificação do ano escolar

Ensino Médio - 2º ano.

Sequência Didática

10 aulas.

Habilidades

(MS. EM13LGG102) Analisar visões do mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.

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

AULA 1

Objetivos Específicos

Reconhecer algumas vanguardas europeias como Cubismo, Futurismo, Expressionismo, Dadaísmo e Surrealismo.

Conteúdo Específico

Vanguardas europeias.

Procedimentos Metodológicos

Para realização dessa aula inicialmente começo com uma breve apresentação sobre minha vida acadêmica, o objetivo proposto para aula e seu cronograma, será passado ao líder de sala um link de grupo de *WhatsApp*⁹, onde semanalmente haverá envio de conteúdos sobre aula, sites e material de pesquisa, na sequência terá uma explicação sobre as Vanguardas Europeias, com os movimentos artísticos ocorridos na Europa no início do século XX, também será entregue o material didático desenvolvido pelo acadêmico para uma melhor compreensão do conteúdo que são cubismo, futurismo, expressionismo, dadaísmo e surrealismo, e suas características por meio de uma aula expositiva no Datashow, com apresentação de duas obras diferentes de cada movimento e relacionado com cada vanguarda, fazendo perguntas aos alunos e a leitura que eles fazem de cada imagem. Questionando sobre a percepção que eles têm sobre as obras e a partir disso despertar o processo de criação de cada para alinhar a atividade proposta.

Inicialmente, como parte do processo avaliativo será entregue aos alunos uma folha onde colocarão seu nome e uma música preferida, em seguida receberá um adesivo referente sua participação que ao final das quatro aulas irá auxiliar no processo avaliativo. Será proposto para os alunos que tragam fotografias antigas, e façam pesquisas sobre o Dadaísmo, o que mais chama atenção, curiosidades e dúvidas sobre os artistas Raoul Hausmann e Tristan Tzara e tragam para próxima aula.

⁹ WhatsApp é um aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para smartphones. Além de mensagens de texto, os usuários podem enviar imagens, vídeos e documentos em PDF, além de fazer ligações grátis por meio de conexão com a internet.

Figura 1: Material Didático



Fonte: Produção da autora

Recursos: Material didático variado e Datashow.

Avaliação: Atividade de pesquisa e participação em aula.

AULA 2

Objetivos Específicos

Conhecer artistas da vanguarda europeia e suas linguagens artísticas, bem como produzir uma atividade artística a partir das pesquisas e estudos propostos..

Conteúdo Específico

Vanguardas Europeias, Dadaísmo, Raoul Hausmann e Tristan Tzara.

Procedimentos Metodológicos

Para realização dessa aula inicialmente, faremos uma revisão da aula passada. Na sequência, farei a apresentação sobre o movimento dadaísta e os artistas Raoul Hausmann e Tristan Tzara, falando sobre suas principais obras, características, destaques e poemas dadaístas. Em seguida será apresentado por meio de aula expositiva no Datashow, o processo de colagens manuais onde é possível combinar diferentes elementos utilizando recortes, com apresentação das principais obras dos respectivos artistas e propondo relação do processo de colagens manuais.

Será entregue papéis, tesouras, placa de corte, revistas, jornais, cola e cartolina e os materiais serão para o processo da colagem. No momento das suas produções haverá mediação falando sobre as relações entre o cotidiano e trazendo referências para a sua composição.

Na sequência vou propor aos alunos uma roda de conversa sobre as pesquisas que foram realizadas anteriormente, e refletir sobre experiência que tiveram em sala de aula e apreciar com os demais alunos as suas produções artísticas. Como tarefa, ficará para a próxima aula assistir os links em anexo que estará no grupo da sala, para entender melhor como funciona os princípios básicos para iniciantes nos programas *PowerPoint* e *Canva*, e cada grupo deverá escolher uma

foto para compor as produções conforme figura 2.

Figura 2: Recados enviados por mensagens



Fonte: Criação Particular

Figura 3: Vídeo de Colagens



Fonte: <https://vm.tiktok.com/ZM2FtysKK/>

Recursos: Datashow e computador, papéis variados, cola e imagens

Avaliação: Atividade participação coletiva.

AULA 3

Objetivos Específicos

Propor ao aluno o uso de diferentes tipos de linguagens, utilizando as vanguardas europeias a partir do conceito de colagem.

Conteúdo Específico

Paulo Lionetti e colagens

Procedimentos Metodológicos

Para realização dessa aula inicialmente iremos rememorar aula passada, com a troca das produções para que cada um possa ver também as dos colegas, e prosseguir com processo de

colagens manuais, apresentando a eles vídeos do *TikTok*¹⁰, e o artista Paulo Lionetti, que em suas obras trabalha com colagens manuais onde usa jornais e revistas e tem uma sequência para realizar suas produções como figuras 5 e 6. É importante ressaltar a importância da participação dos alunos e suas reflexões sobre as temáticas relacionadas ao cotidiano.

Figura 4: Colagens Paulo Lionetti



Fonte: <https://instagram.com/paulolionetti?igshid=MzRIODBiNWFIZA==>

Figura 5: Colagens Paulo Lionetti

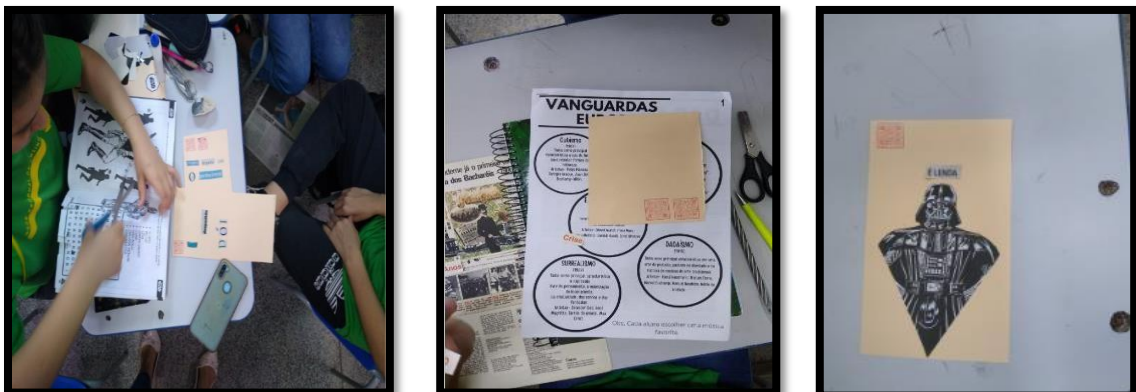


Fonte: <https://instagram.com/paulolionetti?igshid=MzRIODBiNWFIZA==>

Recursos: Papéis, cola, tesoura, revistas, jornais, computador.

Avaliação: Atividade participativa.

Figura 6: Processo de Criação



Fonte: Acervo Pessoal como resultado da aula anterior

¹⁰ TikTok é um aplicativo de mídia para criar e compartilhar vídeos curtos.

AULA 4

Objetivos Específicos

Conhecer artistas como Marek, Joseba e as produções em colagem digital.

Conteúdo Específico

Surrealismo, Marek Haiduk e Joseba Elorza, colagens digitais.

Procedimentos Metodológicos

Para realização dessa aula, que será realizada na sala de informática faremos pesquisas e iremos navegar em galerias virtuais dos artistas Marek Haiduk e Joseba Elorza. Para melhor entendimento da atividade conversaremos sobre tecnologias digitais e os recursos que elas proporcionam, quando pensamos em produção de imagem, comentaremos sobre ferramentas, recursos e meios tecnológicos que fazem parte do nosso cotidiano, como fotos e vídeos produzidos por meio do uso de celulares, imagens veiculadas por meio de aplicativos. E assim conhecendo um pouco mais sobre a produção dos artistas e como se dá o processo de construção das imagens por esses artistas, que é por meio de montagem em plataformas na internet, pensando em como criam esse mundo imaginário, inventando paisagens, situações e cenários inusitados. Finalizo a conversa apresentando para os alunos os conceitos sobre o mundo imaginário constituído pelo movimento surrealista. Para ilustrar a sua apresentação, você poderá recorrer às próprias imagens das produções de Marek Haiduk e Joseba Elorza, assim como aos trabalhos de artistas como Max Ernest, René Magritte e Man Ray.

Figura 7: Heróis Impressões de edição em lumas 80 x 143cm.



Fonte: <http://marekhaiduk.de/artworks.html>

Recursos: Computador, plataformas e aplicativos.

Avaliação: Atividade participação coletiva.

AULA 5

Objetivos Específicos

Criar uma produção artística com as colagens digitais por meio do uso de plataformas como *PowerPoint* e *Canva*.

Conteúdo Específico

Colagem.

Procedimentos Metodológicos

A aula será na sala de informática, onde poderemos utilizar os recursos tecnológicos, como ferramentas no auxílio para o processo de criação das colagens digitais, e com apresentação dos programas como *PowerPoint*¹¹ e *Google Apps*¹², compartilhado para Criação/edição e apresentações gráficas e aplicativos como *Canva*¹³, plataforma de design gráfico digital que permite diferentes formas de criação, segue conteúdo. Haverá algumas experimentações para ter esse primeiro contato na edição de produções, a princípio será experimentações individuais e posteriormente os grupos criarão uma conta e testarão fora do ambiente escolar, também para dar continuidade para aula seguinte, como serão documentos compartilhados por trocas de e-mail cada integrante do grupo poderá produzir remotamente. Farei a explicação de princípios básicos para uso das plataformas para iniciantes como se utiliza a ferramenta seus comandos iniciais como funções, templates, fontes, busca, elementos e etc.

Na sequência propor temas como cotidiano, questões que norteiam o entorno da escola e tema livre a escolha do grupo, depois criarei um roteiro e auxiliarei em caminhos que ajudem a compor as criações e quais equipamentos serão necessários para as colagens digitais, será sugerido aos alunos usar sites onde tenham imagens gratuitas para utilizarem como recurso no processo da produção artística.

Figura 8: Joseba Elorza



Fonte: <https://www.miraruido.com/portfolio/collages/>

¹¹ Microsoft PowerPoint é um programa utilizado para criação/edição e exibição de apresentações gráficas.

¹² Google Apps é um aplicativo que leva o serviço de busca do Google para seu dispositivo móvel, com Androide

¹³ Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais.

Recursos: Computador, plataforma e aplicativos.

Avaliação: Atividade participação coletiva.

AULA 6

Objetivos Específicos

Criar uma produção artística com as colagens digitais por meio do uso de plataformas como *Pinterest* e *Tenor*.

Conteúdo Específico

Colagens digitais.

Procedimentos Metodológicos

A aula será realizada na sala de informática onde com abordagem dos temas já discutido anteriormente. A plataforma escolhida foi o *Canva*, ferramenta essa que oportuniza diversos elementos gratuitos de excelente produção que tem prontos dentro do aplicativo, que pode ser usado tanto pelo celular como online e qualquer lugar com acesso à internet. Para auxiliar os alunos na produção irei em cada grupo observar e falar sobre algumas ferramentas de busca que ajudam na criação como *Pinterest*¹⁴, *Tenor*¹⁵.

Figura 9: Pinterest



Fonte: <https://www.mlabs.com.br/blog/o-que-e-pinterest>

Figura 10: Tenor



Fonte: <https://tenor.com/pt-BR/view/gifs-tenor-gif-19673867>

Recursos: Computador, plataformas e aplicativos.

Avaliação: Atividade artística e participação na aula.

¹⁴ Pinterest é uma rede social de compartilhamento de fotos. Assemelha-se a um quadro de inspirações onde usuários podem compartilhar e gerenciar imagens temáticas, como jogos, de hobbies, de roupas, de perfumes, de animês e etc.

¹⁵ Tenor é um mecanismo de pesquisa e banco de dados de Gif on-line de propriedade do Google. Seu principal produto é teclado Gif, disponível para Android, iOS e MacOS.

AULA 7

Objetivos Específicos

Criar produções artísticas como vídeos e edição de fotos no aplicativo *CapCut*¹⁶, usando como recursos equipamento como a câmera dos celulares.

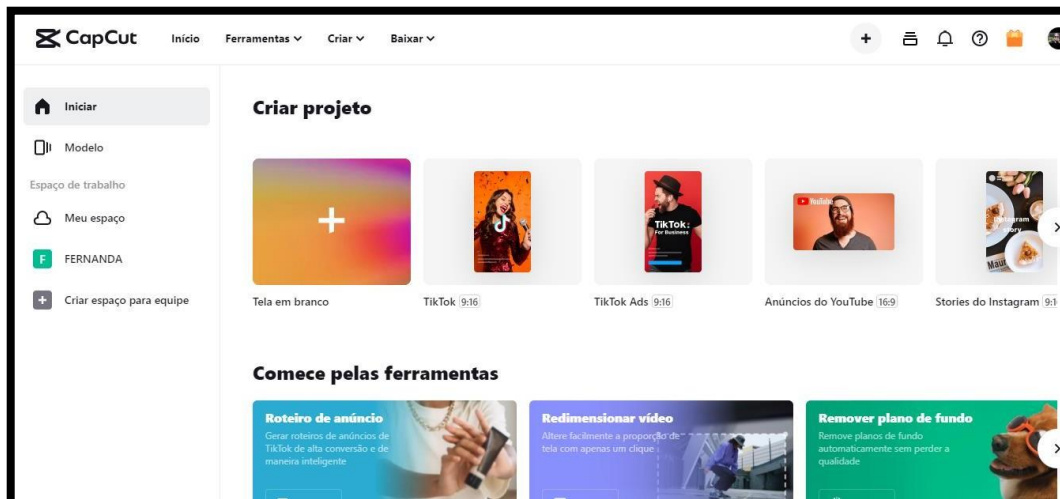
Conteúdo Específico

Produzir um vídeo a partir dos artistas já apresentados, utilizando o aplicativo *CapCut*.

Procedimentos Metodológicos

A aula será expositiva no Datashow, haverá uma explicação do que é o aplicativo *CapCut*, um programa de edição de vídeo gratuito que disponibiliza recursos como efeito de transição, filtros, legendas, uso da Chroma Key e faixas de áudio para ajudar o usuário em sua produção audiovisual. Também haverá apresentação de vídeos para melhor compreensão do conteúdo, farei a mediação falando sobre as principais funcionalidades e os conhecimentos necessários para produzir um vídeo no celular, desde a criação do projeto, até a renderização final.

Figura 11: Interface da plataforma CapCut



Fonte: https://www.capcut.com/my-edit?current_page=landing_page&enter_from=signup

Recursos: Datashow, celular e computador.

Avaliação: Atividade participação coletiva.

¹⁶ CapCut é atualmente um dos editores de vídeo para celular mais populares, para que é usuário do TikTok ferramenta fácil de usar.

AULA 8

Objetivos Específicos

Criar produções artísticas como vídeos e edição de fotos no aplicativo.

Conteúdo Específico

Compreender o uso de recursos digitais como a playlist no aplicativo *Spotify*¹⁷.

Procedimentos Metodológicos

Iniciaremos a aula explicando sobre a produção audiovisual e iremos utilizar fotos das colagens manuais e digitais já produzidas anteriormente com os alunos. Realizarei um roteiro com exemplos sobre críticas sociais, melhores lembranças ou temas atuais. Haverá apresentação de vídeos para uma melhor compreensão do conteúdo, pois a realização deste vídeo no app *CapCut*, conforme imagens abaixo também fará parte da exposição virtual e das redes sociais da escola. Será proposto para os alunos que como atividade pesquisas para a próxima aula de como se cria um código *QR Code*¹⁸.

Figura 12: Vídeo de utilização CapCut



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=7ccecM15m0c>

Esse vídeo é para iniciantes na utilização deste aplicativo onde irá auxiliar no processo de construção de produção.

¹⁷ Spotify é um serviço de streaming de música, podcast e vídeo que foi lançado oficialmente em 7 de outubro de 2008, e é um serviço de música mais popular e usado no mundo.

¹⁸ Código QR é um código de barras, ou barrametrico bidimensional, que pode ser facilmente escaneado usando a maioria dos telefones celulares equipados com câmera.

Figura 13: Vídeo Criando Experimentações



Fonte: www.youtube.com/watch?v=mNLX8_UyOFc

Recursos: Datashow, celular e computador

Avaliação: Atividade participação coletiva

Aula 9

Objetivos Específicos

Criar produções artísticas com as colagens digitais e os vídeos produzidos pelo CapCut e códigos QR Code, escolher músicas favoritas para criação de uma playlist pública utilizando aplicativo Spotify.

Conteúdo Específico

Colagens digitais a partir do uso do código *QR Code* e do aplicativo *Spotify*.

Procedimentos Metodológicos

Para realização dessa aula inicialmente iremos rememorar aula passada, e explicarei sobre o que é código *QR Code*, (Quick Response Code ou Código de Resposta Rápida) e demonstrando que é possível criar dentro da própria plataforma do *Canva*, o código *QR Code*, que consiste em um gráfico 2D que pode ser lido por câmeras, em sua maioria por celulares, utilizado para armazenar URLs (Uniform Resource Locator). Será proposto para os alunos que como atividade pesquisas sobre como uma playlist pública na plataforma *Spotify*.

Figura 14: Vídeo criação de QR-Code



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IlhZqvQsyvM>

Recursos: Computador

Avaliação: Atividade participação coletiva.

AULA 10

Objetivos Específicos

Criar uma exposição virtual a partir das produções realizadas.

Conteúdo Específico

Organizar com a turma uma exposição virtual por meio de plataformas como *PowerPoint* com *Hiperlink*¹⁹.

¹⁹ *Hiperlink* é uma hiperligação, um liame/ligame, ou simplesmente uma ligação, é uma referência dentro de um documento em hipertexto a outras partes desse documento ou a outro documento.

Procedimentos Metodológicos Recursos

Para realização dessa aula farei uma breve apresentação na sala de informática, sobre como se cria uma exposição virtual utilizando a plataforma *PowerPoint*, os processos de criação das colagens digitais e os vídeos, serão utilizados para compor a exposição. Vamos conversar sobre os artistas estudados ao longo do projeto e os recursos digitais utilizados nas aulas e no cotidiano dos alunos.

Na sequência criaremos a nossa exposição virtual, e por meio do de *QRCode* com um hiperlink irá direcionar o visitante para a exposição, que ficará exposto no corredor central da escola em um display expositor em acrílico com código de *QRCode*, com o convite: venha conhecer nossa exposição virtual “*Invisível Presença do Dadaísmo na Contemporaneidade*”, inicialmente para a escolha deste título da exposição virtual, a ideia é de expor as obras de uma maneira tecnológica, onde haverá um display com explicação da exposição. O dadaísmo é frequentemente visto como uma resposta à violência da Primeira Guerra Mundial. Mas sua influência pode ser sentida em muitas áreas diferentes da vida contemporânea, desde a maneira como pensamos sobre a arte até a maneira como usamos o humor para lidar com situações difíceis. A presença invisível do dadaísmo nos lembra que, mesmo em meio ao caos, há sempre o potencial para a criatividade e o riso.

AVALIAÇÃO

Será continua sendo observados os critérios de participação, cooperação, interesse, criatividade, oralidade, expressividade, integração grupal, criticidade, interpretação textual e visual, leitura participativa e elaboração dos conhecimentos propostos. Análise e aprendizagem que ocorreu durante o percurso das aulas, por meio de perguntas, respostas ou produções. A maneira pela qual será empregada os registros participativos dos alunos que será por meio de adesivos desenvolvidos pela professora. São adesivos com mensagens que só poderão ser codificadas por meio de leitura na câmera do celular do código *QR Code*, com as respectivas mensagens.

Figura 15: Adesivos avaliativos

Fonte: <https://www.flowcode.com/>

Vídeo 16: Produção dos Alunos Museu Virtual

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=w7FckX1saYU>

REFERÊNCIAS

LOURENÇO, Henrique. **Tempo político, novo ensino médio e conhecimento. Trabalho Necessário.** Niterói: NEDDATE – UFF. V.19, nº 39, 2021 (maio-agosto) ISSN: 1808- 799 X, p. 211-235.

BAIROS, Mariângela. **Ensino médio no Brasil: o que ele diz sobre o direito à educação.** In: BAIROS, Mariângela; MARCHAND, Patrícia. *Ensino médio: desafios e contradições.* 1 edição. Porto Alegre: CirKula, 2020, p. 19-35.

SITES

<https://www.sed.ms.gov.br/institucional/publicacoes/>

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

<https://vm.tiktok.com/ZM2FtysKK/>

<https://www.todamateria.com.br/barroco-no-brasil/>

<http://www.dezenovevinte.net/19e20/19e20VII1/index.htm>

<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/barroco-no-brasil>

<https://mundoeducacao.uol.com.br/literatura/dadaismo.htm>

<http://artemodernaartistas.blogspot.com/2016/03/raoul-hausmann-1886-1971.html>

<https://virusdaarte.net/hausmann-o-critico-de-arte/>

<https://www.guiadasartes.com.br/raoul-hausmann/obras-principais>

<https://br.qr-code-generator.com/>

<https://pixlr.com/br/editor/>

<https://www.canva.com/>

https://www.suapesquisa.com/artesliteratura/tristan_tzara.htm

<https://www.consa.com.br/noticias/ensino-medio/medio-3a-serie/poemas-dadaistas/>

<https://www.consa.com.br/noticias/ensino-medio/medio-3a-serie/poemas-dadaistas/>

<https://artsandculture.google.com/https://www.youtube.com/watch?v=erbd9cZpxps>

<http://museuartesacra.org.br/imagens-de-roca-e-de-vestir/>

<https://www.youtube.com/watch?v=bO1hrvuhiEM>

<https://www.flowcode.com/>

<https://videopedia.com.br/como-fazer/como-usar-o-capcut>

<https://www.dicasdemulher.com.br/colagem/>

<https://www.istockphoto.com/br/fotos-gr%C3%A1tis>

<https://www.behance.net/collection/198275249/painel>

<https://www.youtube.com/watch?v=BMX9duyCu68>

<https://www.miraruido.com/>

<https://www.flickr.com/photos/12392884@N00/>

[https://www.fantasticacultural.com.br/artista/Max Ernst](https://www.fantasticacultural.com.br/artista/Max%20Ernst)

.