

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UAB  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB  
INSTITUTO DE ARTES - IdA  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS- VIS

MARIA IVANETE DE OLIVEIRA SANTOS

**GLITCH ART: ESTÉTICA DO IMPREVISÍVEL COMO MODIFICADORA  
DO OLHAR DOS EDUCANDOS DE ARTES.**

Tarauacá  
Dezembro 2012.

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UAB  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB  
INSTITUTO DE ARTES - IdA  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS- VIS

MARIA IVANETE DE OLIVEIRA SANTOS

GLITCH ART: ESTÉTICA DO IMPREVISÍVEL COMO MODIFICADORA  
DO OLHAR DOS EDUCANDOS DE ARTES.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Artes Visuais do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes, pela modalidade Universidade Aberta do Brasil, da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais. Orientador: Gabriel Lyra Chaves. Co-orientadora: Pritama Morgado Brussolo.

Tarauacá  
Dezembro 2012.

## **AGRADECIMENTOS**

À Deus, pelo dom da vida, pela saúde, pela força e coragem que Ele tem me dando todos os dias.

Ao meu orientador Gabriel Lyra Chaves pelo compromisso, dedicação e profissionalismo que demonstrou durante todo esse trabalho.

À minha coorientadora Pritama Morgado Brussolo pela mediação, paciência e atenção.

À Tutora Presencial Maria Eliana Nobre da Costa pela agradável presença ao longo desses quatro anos.

Aos Tutores à Distância pela dedicação, incentivo e apoio que me deram para que assim eu concluísse esse curso com êxito.

Às minhas colegas de curso Eulaila Maria Hespanhol Nunes, Milene Silva Figueiredo e Benedita Márcia Mourão da Silva, que no momento mais difícil desta licenciatura estiveram comigo me dando o apoio necessário para que eu continuasse ativa no curso, sendo-me oportunizado fazer esse trabalho de Conclusão de Curso - TCC.

Às minhas colegas de curso e amigas Aladimira Araújo de Oliveira e Maria Nazeanzina

Aos meus colegas do Curso de Licenciatura em Artes Visuais pela UAB/UnB (Turma 2009) pelos encontros agradáveis, momentos de descontração e companheirismo que tivemos no decorrer desta etapa de nossa caminhada acadêmica.

Ao meu esposo Elenilson Gomes de Albuquerque, pelo companheirismo, paciência e compreensão.

Ao meu pai por se orgulhar da minha pessoa, e acreditar na minha capacidade de vencer.

Aos meus familiares por acreditarem em mim.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Paisagem .....	10
Figura 2: Intervenção Glitch Art paisagem .....	10
Figura 3: Casinhas .....	11
Figura 4: Intervenção Glitch Art casinha.....	11
Figura 5: Meu próprio retrato.....	11
Figura 6: Intervenção Glitch Art próprio retrato .....	11

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	05
1. INTERVENÇÕES <i>GLITCH ART</i> POR MEIO DE PROGRAMAS .....	09
1. 1 O papel das novas tecnologias por meio de Softwares e a <i>Glitch Art</i> .....	11
2. ARTE- EDUCAÇÃO E A INSERÇÃO DE SOFTWARE EM ESCOLAS PÚBLICAS .....	14
2. 1 <i>Glitch Art</i> em sala de aula: um projeto de aplicação.....	15
2. 2 Estrutura das Aulas.....	17
2. 2. 1 1ª Aula: <i>Discussão</i> .....	18
2. 2. 2 2ª Aula: <i>Pesquisa</i> .....	18
2. 2. 3 3ª Aula: <i>Leitura de imagens</i> .....	19
2. 2. 4 4ª Aula: <i>Leitura de imagens</i> .....	19
2. 2. 5 5ª Aula: <i>Leitura de imagens</i> .....	19
2. 2. 6 6ª Aula: <i>Contextualização</i> .....	20
2. 2. 7 7ª Aula: <i>Prática</i> .....	20
2. 2. 8 8ª Aula: <i>Intervenção</i> .....	20
2. 2. 9 9ª Aula: <i>Intervenção - terminar de criar</i> .....	21
2. 2.10 10ª Aula: <i>Reflexão do projeto</i> .....	21
REFLEXÕES SOBRE O PROJETO .....	22
REFERÊNCIAS.....	24
ANEXO 1- Plano de Aula.....	25
ANEXO 2 – Intervenções <i>Glitch Art</i> .....	27

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho discute como a estética *Glitch Art* pode modificar o olhar dos alunos de arte, do Ensino Fundamental II do 6º ano “B” da Escola Estadual Plácido de Castro, Tarauacá-Acre. Portanto, tomo a tarefa de repensar no desenvolvimento do aluno, tendo como base desse trabalho, uma pesquisa teórica-prática.

Mediante a esse trabalho proponho atividades práticas que proporcione o aluno o ato, de refletir sobre o fazer pedagógico, fazendo-se necessário o aprimoramento e o aperfeiçoamento contínuo do aluno em seu modo de pensar e agir. Para que haja maior participação do indivíduo dentro da escola. Utilizo o avanço tecnológico como um cooperador rico em ferramentas tecnológicas, que ajudará no processo criativo do aluno.

Há muito tempo percebo a necessidade de se trabalhar com a tecnologia em sala de aula. Em estágios anteriores fiz uma proposta de trabalho para inserir o *software Gimp*<sup>1</sup>, na Escola de Ensino Fundamental Plácido de Castro, e trabalhar com os alunos a partir da *Glitch Art*. O tema levantado para estudo surgiu após a minha atuação em sala de aula na referida escola, em que percebi a falta de inovação no contexto educacional. No decorrer dos estágios supervisionados percebi que as aulas de arte, em Tarauacá ainda restringem-se na explicação de conceitos, bem como em desenhos prontos para pintar e colorir.

Em minha vivência como aluna do ensino fundamental ao ensino médio, a disciplina de arte, era vista como uma disciplina menos valorizada e alguns dos alunos não tinham interesse em estudar a disciplina. O motivo desse desinteresse era porque, as aulas eram repetitivas, o conteúdo muito vago e as aulas práticas, limitavam-se apenas em desenhos prontos para colorir. No entanto por meio dos desenhos os professores não instigavam os alunos a usarem a criatividade.

Segundo o estudante de Mestrado e Ciência de Computação Jean Carlos Arouche Freire. O uso do avanço tecnológico instiga uma possível transformação de conhecimentos do indivíduo. É importante que o professor deixe de ser apenas um mero transmissor de conteúdos e auxilie na construção de conhecimento do aluno.

---

<sup>1</sup> *Gimp* (GNU Image Manipulation Program) é um programa de código aberto, voltado principalmente para criação e edição de imagens.

Segundo ele:

O aluno poderá ser beneficiado a partir da figura do professor, pelo qual o papel do educador, ao invés de um mero transmissor de conhecimento, passará a ser um mediador e parceiro do aluno na busca da produção do conhecimento. Transformando o saber ensinar em saber aprender, preparando esta nova geração, para uma nova forma de pensar e trabalhar. Finalmente, permitindo o aprender com uma maior rapidez, significado e que prepara o aluno a buscar renovação constante de conhecimento (FREIRE, 2005, p.20)

Baseado na fundamentação teórica, da disciplina de arte, autores Jean Carlos Arouche Freire, estudante de Mestrado e Ciência de Computação. O professor de Arte, Geraldo Freire Loyola, e o coordenador da Unifreire, do Instituto Paulo Freire, Anderson Fernandes de Alencar dão suporte para que eu tenha fundamentação teórica para abordar em minha proposta de trabalho. Assim outros professores poderão explorar os recursos presentes no meu projeto, desse modo o aluno poderá criar suas próprias intervenções artísticas, a partir da estética *Glitch*. Por meio dos programas Gimp e Bloco de Notas. Durante o processo de alteração da imagem. É importante que o professor incentive o despertar crítico e construtivo do aluno.

A partir do despertar crítico do aluno. O professor de Arte Loyola, fala da real situação das aulas no ambiente escolar. Comparando a realidade vivenciada por ele a cidade de Tarauacá.

O ambiente tradicional de ensino/aprendizagem é a escola, na sala de aula, com o enfileiramento tradicional de carteiras, com o estudo dirigido e o ato de copiar o conteúdo da lousa, muitas vezes enfadonho. São frequentes as reclamações dos alunos, referindo-se ao tédio por ficar ouvindo o professor falando na frente ou ter que copiar textos enormes e da falta de associação entre a informação transmitida nas aulas e o que é vivenciado no dia-a-dia (LOYOLA, 2009, p.80)

Em Tarauacá, uma das coisas que atrapalha na formação do aluno, e que muitos deixam de ir à escola, por falta de aulas práticas para se trabalhar. As aulas são repetitivas, conteúdos extensos copiados na lousa, como por exemplo, Os vários tipos de danças e músicas.

O professor poderia aproveitar esses conteúdos para trabalhar aulas práticas, e ainda proporcionar atividades que incentivasse o aluno à descoberta de novas experiências artísticas, através da dança e da música.

Durante minha atuação na escola, uma das coisas que os alunos gostaram em meu desempenho foi às sugestões que trouxe para a sala de aula, porque para eles eram propostas inovadoras.

A aplicação dessa proposta pode acarretar na melhoria do indivíduo. Pois os alunos serão instigados a descobrir sua criatividade e talvez os professores que estudarem esta proposta sejam capazes de ver como o ensino de arte pode ser mudado por meio do uso de metodologias pedagógicas inovadoras.

Diante dessa proposta de trabalho foi elaborado um plano de aula que abordará os conceitos relacionados à *Glitch Art*, como também discutirá no plano de aula o uso de técnicas dos programas Gimp e Bloco de Notas.

Diante desse estudo pude aprofundar que Geraldo Loyola relaciona os Parâmetros Curriculares Nacionais com o uso de tecnologias em sala de aula.

Loyola relata que não basta haver um novo ensinamento em sala de aula, onde a tecnologia é o objetivo principal. É importante que a escola tenha profissionais preparados para ensinar os alunos. Pois no município de Tarauacá tem um Telecentro Comunitário onde os alunos conseguem as informações sem a ajuda dos professores do Telecentro. Seria importante que este trabalho de pesquisa fosse aplicado junto aos funcionários do Telecentro Comunitário, para melhorar sua formação, pois como relata Loyola, são muitas as informações contidas no novo contexto educacional, voltado para a tecnologia. São constantes as mudanças que ocorrem, e seria necessária a experiência prática para esses profissionais.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (MEC/SEF, 1998) abordam o uso de recursos tecnológicos na educação e preconizam que o conhecimento e a utilização das tecnologias contemporâneas dependem, evidentemente, da aprendizagem de procedimentos para saber utilizá-las. Nesse sentido, de acordo com o documento, o principal problema não se refere às tecnologias que permitem o acesso a informações e sim a pouca capacidade crítica para lidar com a variedade e quantidade de informações com os próprios recursos tecnológicos (LOYOLA, 2009, p.91).

Será indiscutível a presença da tecnologia em sala de aula. Um exemplo comum de que a tecnologia já se faz presente em sala de aula na cidade de Tarauacá é o uso da ferramenta tecnológica celular, mesmo sendo de uso proibido no horário da aula, os alunos continuam usando. O celular está presente no cotidiano dos mesmos. Celulares de modelos bem avançados estão presentes no dia a dia dos estudantes, assim como tablets, smartphones e outros.



Por meio desses aparelhos é possível o uso da internet, o acesso a redes sociais como Facebook, Orkut, MSN, pesquisa no Google e até mesmo outros tipos de pesquisa. A cada dia percebe-se o avanço tecnológico mais presente em sala de aula. A atual proposta trabalha para que o aluno construa um preparo adequado para essa nova era.

Assim surgiu à importância da inserção do *Software Gimp* na escola, em uma época em que a tecnologia é o norte da sociedade. É interessante que o educando seja conhecedor da tecnologia, para melhor fazer uso dos programas.

## 1. INTERVENÇÕES *GLITCH ART* POR MEIO DE PROGRAMAS.

A era tecnológica tem mostrado constantemente mudanças ocorridas no ensino escolar, por meio dos programas inseridos na maioria das escolas. Muito dos alunos estão tendo acesso à informação por meio de um dos principais recursos de comunicação que é a internet.

A problemática da proposta é discutir um novo olhar a respeito da disciplina de arte, após explicar a problemática o aluno perceberá que o ensino não é mais o mesmo de alguns anos atrás. Antes a disciplina de arte era ensinada aos educandos de forma monótona e sem importância.

Segundo o professor de designer Cristus Nóbrega,

A *Glitch Art* é uma estética que está relacionada com as tecnologias digitais. Essa estética é resultado de uma falha tecnológica que ocorre em um sistema operacional, portanto é uma estética da era digital.

O termo *Glitch*, de origem alemã, tem sua genealogia na palavra *glitschig*, que significa "escorregadio". Porém, ganhou repercussão mundial quando foi usado pela primeira vez por John Glenn, em 1962, durante evento do programa espacial norte-americano, quando utilizou a palavra para descrever problemas que estavam tendo com circuitos. *Glitch* é o termo empregado na computação e eletrônica para indicar uma falha, defeito ou pane em um sistema. O termo também é usado na área de cibernética tornando o conceito abrangente para as falhas em sistemas naturais. Quando ocorre *Glitch* em um programa, sistema ou equipamento, este apresenta disfunções em seu funcionamento, resultando em panes na entrada ou na saída dos dados (NÓBREGA, 2009, p.2.)

Para desenvolver a *Glitch Art* é necessário utilizar o programa Bloco de Notas<sup>2</sup>, entretanto a estética *Glitch* refere-se à falha no sistema, ou seja, só é admissível a modificação na imagem quando usamos o programa Bloco de Notas para ver e alterar o código do arquivo.

A partir desse momento é que trabalhamos a estética do erro, quando alteramos a ordem do código. Após a imagem passar por esse processo de leitura, no programa Bloco de Notas é que ocorre a transformação na imagem, por isso dá-se o nome da estética do erro, ou do imprevisível. A intervenção ligada a este

---

<sup>2</sup> Bloco de Notas O *Windows Notepad* (ou Bloco de notas em português) é um editor de texto simples que foi incluído em todas as versões Microsoft Windows desde a versão 1.0 em 1985.

processo e a *Glitch Art* só é possível essa transformação quando a imagem passa por esse processo.

Pensando na mudança do aluno, em meio ao próprio ambiente escolar, escolhi trabalhar o software livre<sup>3</sup>, pois o aluno será estimulado a buscar suas próprias habilidades com os programas, ao invés deles ficarem em sala de aula apenas copiando textos longos e colorindo copias de desenhos. Os alunos irão ao laboratório, utilizar dos programas Gimp e Bloco de Notas e utilizar dos recursos que eles dispõem.

Será mostrando nas figuras 1, 3 e 5 imagens originais, e nas figuras 2, 4 e 6 exemplos de intervenções *Glitch Art*, sendo as imagens de minha autoria e da autoria da funcionária pública em Educação Milene da Silva Figueiredo.

As figuras a seguir apresentam resultados de uma falha tecnológica ocorrida no código da imagem, percebe-se a transformação, pois a imagem fica distorcida e muda a versão original.



Figura 1: Paisagem Figura 2: Intervenção *Glitch Art*.  
Autora: Maria Ivanete de Oliveira Santos, 2012.

---

<sup>3</sup> software livre: é qualquer programa de computador cujo código-fonte deve ser disponibilizado para permitir o uso, a cópia, o estudo e a redistribuição.



Figura 3: Casinhas Figura 4: Intervenção *Glitch Art*.  
 Autora: Milene da Silva Figueiredo, 2010.



Figura 5 Figura6: Intervenção *Glitch Art*.  
 Autora: Maria Ivanete de Oliveira Santos, 2012.

### 1.1 O papel das novas tecnologias por meio de Softwares e a *Glitch Art*.

A tecnologia serve para orientar o professor, ela desenvolve uma função importante em meio à sociedade, função a qual informa o indivíduo dos fatos que acontecem no mundo inteiro, por meio da internet, televisão, rádio e outros meios de comunicação. Sendo que uma das formas da mesma atua na sociedade é por meio dos softwares inseridos em computadores nas escolas, *lan houses* e outros. Diante desse fato, o professor precisa ser pesquisador e incentivador deste novo cenário educacional que se introduz em meio à educação, estando inserido neste contexto

tecnológico. Em outras palavras, o docente deve proporcionar aos seus alunos atividades que façam com que eles desenvolvam a sua criatividade e tenham prazer pelo estudo de arte e pela pesquisa também em outras disciplinas. Exemplificando, o professor tem que deixar de ser aquele docente que vai a sala de aula, porque precisa do seu salário no final do mês, mas ser aquele educador que busca novas realidades e conteúdos educativos para seus alunos.

Uma das tecnologias de informação, que atualmente a mesma nos oferece é a rede mundial de computadores, a internet, que em instantes nos liga ao mundo e nos informa de tudo que está acontecendo. O professor precisa proporcionar aos alunos novos conhecimentos e diferentes aprendizados, é a internet proporciona vários lugares para a pesquisa do docente. Em minha vivência como aluna, ouvi muitos professores dizerem que não estavam preocupados se os alunos tinham interesse em aprender ou não. O importante que eles já estavam ganhando o dinheiro deles.

Segundo Silveira e Cassino, o educador tem que reverter essa situação, e perceber o mundo que existe a sua volta, ou seja, atualmente o docente tem muitos recursos que a tecnologia oferecer, há muitas maneiras de ser fazer um bom trabalho em sala de aula, usando dos recursos que a tecnologia dispõe, facilmente encontrados nos sites de pesquisa, presente na internet.

Os autores discutem a necessidade que o ser humano tem de está inserido ao novo contexto tecnológico que vivemos nos dias atuais, onde um dos papéis da tecnologia é informar é preparar o indivíduo, para uma sociedade mais digna.

O período histórico humano tem mostrado que o domínio de tecnologias é o ponto crucial para uma sociedade desenvolvida. Dificilmente encontram-se exemplos históricos de sociedades ricas ou com qualidade de vida avançada em países que não dominam ou são produtores das principais tecnologias de sua época (SILVEIRA e CASSINO *apud* FREIRE, 2003, p.13).

O estudante de Mestrado Freire e um dos críticos qual acredita que a tecnologia tem que prevalecer a grade curricular escolar. A “[t]ecnologia não é senão a expressão natural do processo criador em que os seres humanos se engajam no momento em que forjam o seu primeiro instrumento com que melhor transformam o mundo”. (1975, p.98).

É fundamental que os alunos tenham contato com as tecnologias inseridas no cotidiano. Exemplificando, é importante que os discentes tenham mais contato com

o mundo virtual que o cerca, ou seja, os alunos podem analisar discutir e abordar os diversos aspectos que os liga a nova era digital, através dos meios de comunicação presentes em seu cotidiano como, por exemplo, o celular, a televisão, o computador e outros.

Um exemplo comum de que a tecnologia contribui para o crescimento da educação no Brasil e no mundo são as pesquisas realizadas na internet. Em pesquisas na rede, por exemplo, tive conhecimento que existe a construção de uma metodologia de trabalho, onde todos colaboram, e que é chamada de *Wiki*. O maior exemplo que encontrei é a Wikipédia. Cabe ao professor adotar na escola, ou em sala de aula essa postura de colaboração no processo de ensino/aprendizagem. Cabe também incentivar os alunos a pesquisarem, produzirem informações e conhecimentos.

De acordo com as pesquisas realizadas observa-se que o trabalho tecnológico é um estudo muito complexo e exige uma multiplicidade de organizações de estudos, para a prática pedagógica, porque a tecnologia trabalha com os alunos visões e ações diferentes. Na mudança de novos conceitos, vendo que a mesma o leva incluir no meio social e cultural, como seres pensantes diante da realidade que o rodeia.

## **2. ARTE-EDUCAÇÃO E A INSERÇÃO DE SOFTWARE EM ESCOLAS PÚBLICAS.**

O estudo desse tema tem por finalidade discutir a inserção da estética *Glitch Art* em escolas públicas. Sendo o educador o condutor da educação. Em outras palavras é fundamental que o professor desperte no aluno curiosidades que o façam refletir dentre ser crítico e construtivo, de modo a introduzir novas metodologias que facilitem no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. Neste contexto tecnológico tão discutido em nossa sociedade, a proposta em destaque busca aplicar métodos e estratégias de aprendizagem para desenvolver um ensino diferenciado.

Barreto, a especialista em Educação e Novas Tecnologias, entender que a educação não pode ser vista de forma isolada, mas compreendida como uma grande teia de informação no mundo de hoje.

Um exemplo comum presente em nosso cotidiano são os recursos que se introduziram ao novo contexto educativo. Computadores, internet, celulares, mp3 e outros equipamentos tecnológicos, que contribuem para o crescimento educacional no mundo. Dessa forma é importante que estejamos inseridos neste novo processo de ensino e aprendizagem.

O terceiro milênio se aproxima e as transformações na economia, na política e, sobretudo, na Educação exigem que a escola se adapte a um novo contexto social. Vivemos numa sociedade tecnológica em que a quantidade e a velocidade de informações é muito grande, provocando mudanças na nossa maneira de ser, de pensar e de agir, na medida em que nos permite, de forma crítica, uma releitura do mundo (BARRETO, 2011, p.18).

Portanto a tecnologia disponibiliza ferramentas, o que falta são iniciativas, por parte de alguns seres humanos, a comunidade deve promover a interação humana, por exemplo, um diálogo, onde haja uma troca de opiniões e informações. É preciso que se faça uma análise sobre o trabalho tecnológico em sala de aula, buscando trabalhar formas diferentes. Fazendo do ambiente escolar um lugar de desafios, experiências, efetividade e curiosidades de descobrir e aprender a cada dia mais. Visto que o educando venha viver momentos de compartilhamentos no âmbito escolar.

Mas os alunos de hoje não são os mesmos de 20 anos atrás. No passado, os alunos não tinham as facilidades de hoje para acessar as informações. Ou o aluno investia seu tempo na leitura de livros e estudava de verdade, ou não conseguia realizar as atividades que o professor pedia. Hoje os professores solicitam trabalhos, pesquisas realizadas na internet, e os alunos fazem apenas uma busca, copiam o assunto e já entregam para o professor, sem ao menos se preocupar em ler o conteúdo e ver a fonte de pesquisa. Mas acredito que falta o diálogo entre o educador e o educando, pois os próprios professores acabam deixando de passar as informações e aceitam trabalhos copiados da internet, sem que os discentes citem a fonte de pesquisa. Dessa forma o docente não incentiva os alunos a ler e a tirar suas próprias reflexões de determinados textos.

A chegada das tecnologias de informação e comunicação oferece-nos oportunidades de fazermos bons trabalhos, baseados em bons referenciais teóricos, o que falta mesmo são estratégias educacionais que propiciem ao aluno uma melhor aprendizagem.

### **2.1 *Glitch Art* em sala de aula: um projeto de aplicação.**

A metodologia de ensino de arte adotada em meu projeto de aplicação é a proposta triangular de Ana Mae Barbosa.

O Ensino da arte na contemporaneidade desenvolve-se de acordo com três eixos Norteadores: “fazer arte”, ler imagens, contextualizá-las no tempo e espaço. Estes se referem à Proposta Triangular do ensino da arte sistematizada pela professora e pesquisadora Ana Mae Barbosa no final dos anos de 1980 (BERTOLETTI, 2011, p.4).

Procurando atender à proposta triangular de Ana Mae Barbosa, busquei inserir o fazer, ler e contextualizar, ou seja, de acordo com a metodologia adotada, é importante enfatizar elementos que compõem o meu projeto, como ler a imagem, conhecer a história da arte percebendo o tempo, espaço e o contexto que a imagem se situa, criar algo baseado no cotidiano dos alunos, por meios das novas mídias, inseridas ao contexto tecnológico.



Será mostrado intervenções da *Glitch Art* para os alunos, para que eles possam fazer a leitura da imagem. Pedirei que os mesmos observem aspectos relevantes da imagem, trazendo perguntas como: qual é olhar deles diante da imagem? Como ela foi criada? Como funcionar a cor da imagem? O que as cores fazem a gente sentir? Vão ser trabalhados na leitura de imagens os elementos que compõem a linguagem visual cor e linha.

Segundo uma importante autora da comunicação visual Donis A. Dondis. “Linha é quando os pontos estão tão próximos entre si que se torna impossível identificá-los individualmente, aumenta a sensação de direção, e a cadeia de pontos se transforma em outro elemento visual distintivo”. Ou seja, a linha é um aglomerado de pontos, e o encadeamento de linhas transforma a imagem, impossibilitando o leitor de identificar a sequência de pontos presente nas linhas. Ainda segundo a autora Dondis:

Também poderíamos definir a linha como um ponto em movimento, ou como a história de movimento de um ponto, pois, quando fazemos uma marca contínua, ou uma linha, nosso procedimento se resume a colocar um marcador de pontos sobre uma superfície e movê-lo segundo uma determinada trajetória, de tal forma que as marcas assim formadas se convertam em registro (DONDIS, 2003, pg.33).

Outro conceito estudado pela autora é a cor. Segundo ela, “A cor está, de fato, impregnada de informação e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais”. Ou seja, as cores têm significados peculiares aos nossos olhos, tem influência em nosso comportamento, e podem nos transmitir mensagens e sensações por meio da imagem, podendo ser observada através de uma pintura, um tecido, uma roupa, uma tinta, uma imagem e outros.

No segundo momento da atividade os alunos poderão está aplicando a Proposta Triangular de Ana Mae Barbosa, trabalhando o contextualizar.

Segundo Barbosa Basto,

Contextualizar a obra de arte consiste em contextualizá-la, não só historicamente, “... mas também social, biológica, psicológica, ecológica, antropológica etc., pois contextualizar não é só contar a história da vida do artista que fez a obra, mas também estabelecer relações dessa ou dessas obras com o mundo ao redor, é pensar sobre a obra de arte de forma mais ampla.” (BARBOSA Basto, 2005, p. 142)

Desse modo os discentes farão a contextualização das imagens. Assim será possível perceber se por meio da imagem eles conseguem enxergar algo a partir da realidade deles, o que eles percebem na descrição das imagens, qual a relação da imagem com algo vivenciado por eles em seu cotidiano. É importante que os alunos contextualizem a imagem com a história da arte, e a sua relação com a estética *Glitch Art*.

Seguindo com a atividade e hora da produção artística. Pois os alunos passarão a ter o contato com as novas tecnologias, e neste momento criarão as suas próprias intervenções. No entanto, através da modificação da imagem, o educando perceberá a construção de novos cenários, porque eles estarão expondo a relação da imagem com algo que eles vivenciam.

Ao final das produções, os mesmos irão perceber, quais os elementos da proposta triangular que estão presente em suas intervenções *Glitch Art*, neste momento farão uma comparação de suas intervenções, com as modificações divulgadas anteriormente no slide.

## **2.2 Estrutura das aulas**

A minha proposta é elaborar um projeto de aplicação, abordando a inserção da estética *Glitch Art* em sala de aula, pois acredito que a partir da estética aplicada o aluno poderá modificar o seu olhar em relação à disciplina de Artes Visuais.

A aplicação deste projeto será distribuída da seguinte forma: primeiro haverá uma discussão com os alunos sobre o que é a estética *Glitch Art*, depois um comentário sobre como funcionam os programas *Gimp* e Bloco de Notas. É importante esclarecer quais suas utilidades e funções. Haverá uma apresentação de imagens, criadas a partir do programa Bloco de Notas, editor de texto. Escolhi as imagens e fiz as intervenções, as imagens que foram apresentadas para os alunos estão no anexo2. Os alunos irão usar os programas. Após os alunos experimentarem o uso da ferramenta irão trabalhar nas intervenções da *Glitch Art*.

Minha proposta de trabalho pode ser aplicada a qualquer professor que tiver o interesse de trabalhar essa proposta. É importante que o professor que aplicar este plano, tenha o cuidado de criar um questionário ao final da atividade levando em

conta as adaptações que ele mesmo inserir em sua proposta. A forma a qual vou avaliar os alunos será uma avaliação qualitativa. Os critérios pelos quais será analisado são principalmente a dedicação, interesse e participação nas atividades.

Abaixo, segue uma descrição geral das atividades a serem realizadas durante o trabalho proposto:

### **2.2.1 1ª Aula: Discussão**

- Explicar o objetivo da atividade
- Discutir qual a função dos programas Gimp e Bloco de Notas
- Falar sobre a estética *Glitch Art*,
- Expor um slide com as modificações da *Glitch Art*

Nesta primeira aula, vou trabalhar apenas com objetivo da atividade e textos que explicam o que são os programas Gimp e Bloco de Notas, o que é estética *Glitch Art* e após os comentários, uma apresentação de um slide contendo intervenções da mesma. O slide com as intervenções *Glitch Art* tem a finalidade de incentivar o educando a fazerem aulas práticas diferenciadas, com a visualização das imagens e a explanação do conteúdo, eles vão senti o interesse em ser aprofundar mais nessa estética *Glitch Art*. Teremos 50 minutos para a discussão dos textos, e 10 minutos para a apresentação do slide. As imagens contidas no slide se encontra no anexo 2.

### **2.2.2 2ª Aula: Pesquisa**

- Pedir aos alunos para pesquisarem sobre a estética *Glitch Art*, os programas Gimp e Bloco de Notas.
- Pedir a eles para encontrarem na internet artistas que trabalhem com essa estética

#### **Atividade:**

No laboratório de informática da referida escola, pesquisar com os alunos sobre a estética *Glitch Art*. Com prioridade os programas Gimp e Bloco de Notas.

Nesta aula, será trabalhada a pesquisa com os alunos no laboratório de informática da atual escolar. Teremos 15 minutos para a pesquisa de cada programa, Gimp e Bloco de Notas, 15 minutos para a pesquisa da estética *Glitch Art* e 15 minutos para que os alunos encontrem na internet artistas que trabalhe com a estética.

### **2.2.3 3ª Aula: Leitura de Imagens**

- cor

Nesta aula o objetivo é mostrar para os alunos que a cor está presente em tudo que fazemos em nosso dia a dia, e que nas modificações *Glitch Art*, a cor está presente de forma bastante significativa em cores diversas e distorcidas do sentido original. São 60 minutos para trabalhar nesta aula.

### **2.2.4 4ª Aula: Leitura de Imagens**

- linha

Nesta aula o objetivo é trabalhar com os educandos a partir das linhas. Não poderia deixar de falar das linhas, pois as linhas são uns aglomerados de pontos, que juntos formam-se em linhas, como uma fonte de energia ligada à natureza. São 60 minutos para trabalhar nesta aula.

### **2.2.5 5ª Aula: Leitura de Imagens**

- Ler as imagens a partir dos conteúdos dados;
- Selecionar imagens que os alunos trarão e mais imagens selecionadas pela professora. Destacando que a imagem não será escolhida de forma aleatória, mas terão que apresentar algo vivenciando por eles, no dia a dia, sendo imagens da autoria dos alunos, de objetos que eles acharem interessante, pontos turísticos da

cidade ou outros locais à escolha do aluno. Serão 60 minutos para a execução desta aula.

### **2.2.6 6ª Aula: Contextualização**

- Imagens relacionadas com o cotidiano dos alunos;

Nesta aula aplica-se a proposta triangular de Ana Mae Barbosa Contextualizar. Os alunos irão contextualizar a imagem com o seu cotidiano, pois, essas ferramentas tecnológicas estão inseridas no dia a dia dos alunos, despertando a curiosidade, em conhecer as funções deste programa. Tornando a vida do indivíduo mais eficiente, dentro desse novo ambiente tecnológico. Serão 60 minutos para a execução desta aula.

### **2.2.7 7ª Aula: Prática**

- explicação de como fazer o manuseio dos programas Gimp e Bloco de Notas

É propício lembrar que após aprender como manusear o programa, já para a próxima aula, terão que ter escolhido a imagem para a intervenção. Serão 60 minutos para a execução desta aula.

### **2.2.8 8ª Aula: Intervenção**

- Intervenções *Glitch Art* produzida pelos alunos

Nesta aula, será retomado os três passos da Proposta Triangular, pedido que agora, após, os alunos terem produzido suas próprias intervenções *Glitch Art*, serão instigados a fazer a leitura das imagens e a contextualização, ou seja após todo esse processo, os alunos poderão aplicar a proposta triangular de Ana Mae

Barbosa em suas próprias intervenções, já que, agora a estética *Glitch Art*, passa a ser mais familiar para eles. Serão 60 minutos para a execução desta atividade.

### **2.2.9 9ª Aula: Intervenção – terminar de criar**

- Intervenções *Glitch Art* produzida pelos alunos, término da atividade. Serão 60 minutos para o término da atividade anterior intervenção.

### **2.2.10 10ª Aula: Reflexões do projeto.**

- Exposição, em formato de vídeo, divulgando em um datashow, as intervenções designadas pelos alunos. Serão 60 minutos para a divulgação do slide com as intervenções *Glitch Art* dos alunos.

## REFLEXÕES SOBRE O PROJETO

Finalizo este trabalho refletindo sobre minha proposta, estudos e pesquisas, experiências adquiridas no decorrer do curso, que me proporcionou a conhecer métodos e estratégias de ensino, como também momentos de compartilhamentos. Pois a cada estudo realizado a respeito do software Gimp, Bloco de Notas e a *Glitch Art*, neste trabalho tem depositado em mim uma compreensão melhor do funcionamento da educação, pois me trouxeram informações importantes que contribuíram bastante para o meu processo de formação entre a teoria e a prática em sala de aula.

A proposta de trabalho por meio do Curso Licenciatura em Artes Visuais veio a contribuir de forma positiva no meu fazer como futura arte-educadora, pois a cada momento de estudo, encontros presenciais, percebia o crescimento de minha aprendizagem, pois o acesso de relacionar a teoria e a prática me proporcionou uma reflexão para a minha vida profissional bastante significativa.

Após estudar a inserção do software Gimp, por meio da *Glitch Art*, aprendi que a tecnologia tem um papel fundamental no desenvolvimento e aprendizagem do aluno. O uso das tecnologias em sala de aula influi em minha profissão, como futura arte-educadora, permitindo que auxilie os meus alunos a compreenderem a rede de comunicação que surge com mais complexidade, a cada dia, a fim de levar os alunos a se expressarem por meio de uma estética, fazendo parte do mundo virtual.

A inserção da estética *Glitch* na educação procura respeitar as diferenças individuais de cada um, valorizando os conhecimentos e experiências adquiridos dentro ou fora do contexto escolar, dando-lhes oportunidade de ser expressar livremente em sala de aula.

Com a chegada das novas tecnologias aprendemos a perceber e a vivenciar o mundo, através da nossa participação ativa no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, isso nos alerta para o cuidado que devemos ter com a formação dos alunos no sentido de formar cidadãos críticos e conscientes de seus direitos e deveres.

Desse modo, cabe destacar que como futura docente, tenho que assumir um papel importante na vida dos educandos, contribuindo para que eles sejam pessoas críticas e formadoras de seus próprios conceitos e opiniões sobre o mundo onde

vivemos, os incluindo para que possam adquirir e desenvolver formas de participação para os espaços sociais e públicos.

Sendo que como futura docente, quem sabe em uma futura pesquisa, posso esta aprofundando mais a proposta, pois me soou a importância de trabalhar além esse tema, tenho idéias que futuramente seria possível aplicar, quem sabe trabalhar com mais referenciais teóricos, introduzi alargadamente a tecnologia dentro do contexto educacional, levar a sugestão de inseri a estética Glitch Art no Projeto Político Pedagógico da escola. Assim os alunos poderiam se contemplados, por um planejamento mais completo e estruturado de recursos digitais e tecnologias de informação.

Enfim os teóricos Geraldo Freire Loyola, Jean Carlos Arouche Freire, Anderson Fernandes de Alencar e Donis A. Dondis me proporcionaram o conhecimento de que o uso das tecnologias em sala de aula influenciam na profissão do arte-educador, permitindo que os alunos compreendam a rede de comunicação que surge com mais complexidade, a cada dia, a fim de levá-los a se expressarem por meio de uma estética, que faz parte do mundo virtual que o cerca.

Já a Proposta Triangular de Ana Mae Barbosa contribuiu na abordagem pedagógica, na qual descobri novos caminhos e diferentes formas de atuar em sala de aula ou fora dela.



## REFERÊNCIAS:

BARBOSA, Ana Mae Tavares. **Ensino da arte: memória e história**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2ª Ed. São Paulo, Martins Fontes, 2003. \_coleção a, 130 p. [on-line] Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/7772959/Sintaxe-Da-Linguagem-Visual-Donis-A-Dondis-72dpi>>. Acesso em: 16 de Novembro. 2012.

FERNANDES, Anderson de Alencar, **A Pedagogia da Migração do Software proprietário para o livre: Uma perspectiva Freiriana**, São Paulo, Feusp, 2007.

FREIRE, Jean Carlos Arouche. **Um Exame das Potencialidades do Software Livre no Ambiente Educacional**. Minas Gerais: Lavras, 2005. [on-line] Disponível em: <<http://www.glinux.ufla.br/files/mono-JeanFreire.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2012.

LOYOLA, Geraldo Freire. **Me adiciona.com Ensino de Arte + Tecnologia Contemporâneas + Escola Pública**. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2009. [on-line] Disponível em: <[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/2010/Arte/dissertacao/me\\_adiciona.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Arte/dissertacao/me_adiciona.pdf)>. Acesso em: 10 set. 2012.

RIZZI, Maria Chistina de Souza Barbosa, **Ana Mae; Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte – 2ª ed.**; São Paulo, Cortez, 2003. Disponível <http://rhose2010.wordpress.com/ensino-de-artes-proposta-triangular/> acesso em 30 de Novembro de 2012.

SILVEIRA, Sergio Amadeu; CASSINO, João. Et al. **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad, 2003.

WIKIPÉDIA. **Bloco de notas**. Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Bloco\\_de\\_Notas&oldid=32716329](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Bloco_de_Notas&oldid=32716329)>. Acesso em: 13 out. 2012.

WIKIPÉDIA. **GIMP**. Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=GIMP&oldid=32514472>>. Acesso em: 16 nov. 2012.

WIKIPÉDIA. **Software Livre**. Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Software\\_livre&oldid=32577401](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Software_livre&oldid=32577401)>. Acesso em: 16 nov. 2012.

WIKIPÉDIA. **Glitch**. Wikimedia Foundation, 2012. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Glitch&oldid=33085092>>. Acesso em: 16 nov. 2012.

## ANEXO 1

### PLANO DE AULA PROJETO PROPOSTA

**Escola de Ensino Fundamental Plácido de Castro**

**Professora:** Maria Ivanete de Oliveira Santos

**Turma:** 6ºano

**Turno:** Vespertino

**Público Alvo:** Jovens com a faixa etária entre 12 a 14 anos

**Carga Horária:** 10 h/aulas

#### **Objetivo Geral:**

- ✓ Discutir a maneira como a *GlitchArt* pode modificar o olhar dos alunos

#### **Objetivos específicos:**

- ✓ Definições dos programas Gimp e Bloco de Notas e da estética *Glitch*
- ✓ Propor situações que levem o aluno a descobrir coisas novas e desenvolver sua criatividade;
- ✓ Refletir sobre a capacidade mental e criativa de cada aluno.

#### **Conteúdos:**

**Disciplina de Artes Visuais (foco em Arte Tecnologia)**

#### **Metodologia:**

##### **1ª Aula: Discussão**

- Explicar o objetivo da atividade
- Discutir qual a função dos programas Gimp e Bloco de Notas
- Falar sobre a estética *Glitch Art*,
- Expor um slide com as modificações da *Glitch Art*

##### **2ª Aula: Pesquisa**

- Pedir aos alunos para pesquisarem sobre a estética *Glitch Art*, os programas Gimp e Bloco de Notas.
- Pedir a eles para encontrarem na internet artistas que trabalhem com essa estética

#### **Atividade:**

No laboratório de informática da referida escola, pesquisar com os alunos sobre a estética *Glitch Art*. Com prioridade os programas Gimp e Bloco de Notas.

**3ª Aula: Leitura de Imagens**

- cor

**4ª Aula: Leitura de Imagens**

- linha

**5ª Aula: Leitura de Imagens**

- Ler as imagens a partir dos conteúdos dados;
- Selecionar imagens que os alunos trarão e mais imagens selecionadas pela professora.

**6ª Aula: Contextualização**

- Imagens relacionadas com o cotidiano dos alunos;

**7ª Aula: Prática**

- explicação de como fazer o manuseio dos programas Gimp e Bloco de Notas

**8ª Aula: Intervenção**

- Intervenções *Glitch Art* produzida pelos alunos

**9ª Aula: Intervenção – terminar de criar**

- Intervenções *Glitch Art* produzida pelos alunos, término da atividade.

**10ª Aula: Reflexões do projeto.**

- Exposição, em formato de vídeo, divulgando em um datashow, as intervenções designadas pelos alunos

ANEXO 2

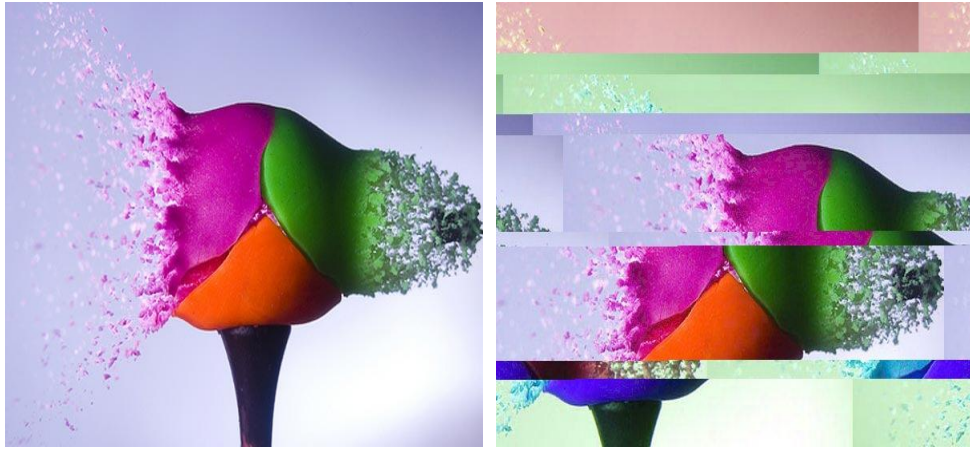


Figura: Flor autoria: Milene Figueiredo



Figura: Flores coloridas autoria: Milene Figueiredo



Figura: casas coloridas autoria: Maria Ivanete de Oliveira Santos

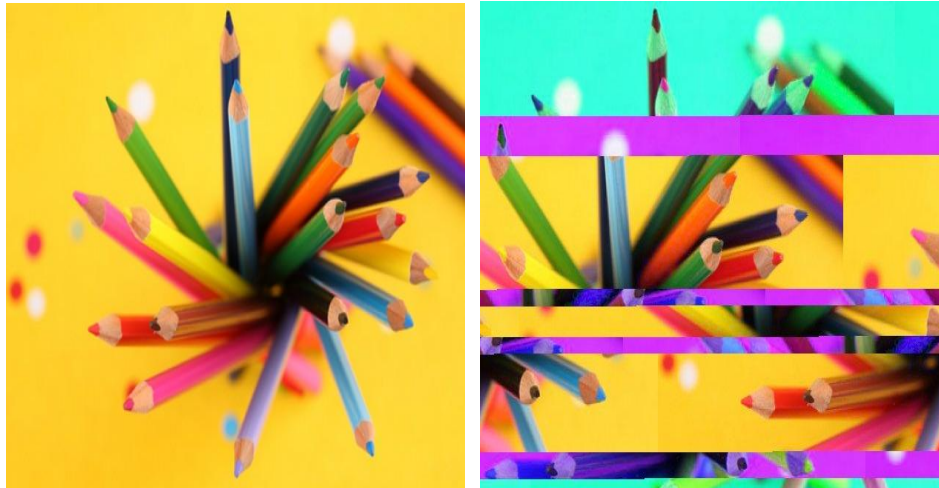


Figura: lápis autoria: Maria Ivanete de Oliveira Santos



Figura: sofá autoria: Maria Ivanete de Oliveira Santos



Figura: olhar autoria: Maria Ivanete de Oliveira Santos