

**ALINE MICHELE MARQUES SCHWENGBER**

**A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS  
PARA O ENSINO DE ARTE**

**ITAPETININGA  
JULHO-2012**

**ALINE MICHELE MARQUES SCHWENGBER**

**A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS  
PARA O ENSINO DE ARTE**

Trabalho de conclusão do curso em Artes Visuais, habilitação em Licenciatura, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Mestre Luiz Carlos Pinheiro Ferreira

Tutora Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Iara Carneiro Tabosa Pena

**ITAPETININGA  
JULHO - 2012**

*Aos meus filhos, por serem meus agentes  
motivadores constantes.*



Universidade de Brasília

Instituto de Artes  
Departamento de Artes Visuais

**A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS  
PARA O ENSINO DE ARTE**

**Aline Michele Marques Schwengber**

Trabalho de Conclusão do Curso de Artes Visuais com Habilitação em Licenciatura,  
aprovado pela banca examinadora composta pelos professores:

BANCA EXAMINADORA

**Luiz Carlos Pinheiro Ferreira**  
Professor Orientador

**Iara Carneiro Tabosa Pena**  
Professora e Tutora Orientador

**Werner Jose Lisbôa Krapf**  
Professor e Tutor Presencial

Itapetininga-São Paulo  
2012

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a oportunidade de estar na hora certa e no lugar certo, para começar e finalizar este curso.

A minha família que muitas vezes sem entender meus objetivos aceitaram e entenderam minha ausência, apoiando integralmente a minha caminhada.

A mãe amada, pela força e incentivo, e por não ter tido a mesma oportunidade. As minhas irmãs maravilhosas, pela cumplicidade e apoio. A minha tia Nena e tio Adri, que mesmo à distância sempre estiveram presentes me apoiando. As minhas Queridas Avós Jaci e Sirlei, por todo amor e carinho.

Ao meu companheiro Rodrigo pelo incentivo e por dividir momentos comigo, sempre mostrando as dificuldades de uma forma positiva. Aos meus filhos Iaco e Gael, por todos os beijos e abraços quando mais precisei.

A meu orientador Educador Mestre Luiz Carlos Pinheiro Ferreira, pelo apoio e segurança. A tutora orientadora Educadora Iara Carneiro Tabosa Pena pela sua atitude serena ao conduzir todo o processo de construção da pesquisa. Ao educador e tutor Werner Lisboa Krapf, pelo auxílio no decorrer desses anos.

A todos os arte-educadores que no decorrer do curso me inspiraram nesta caminhada para a educação. A todos os colegas do curso de Artes Visuais dos polos de Rio Branco e de Itapetininga pela receptividade, amizade e cooperação.

*“Não basta ensinar ao homem uma especialidade. Porque se tornará assim uma máquina utilizável, mas não uma personalidade. É necessário que adquira um sentimento, um senso prático daquilo que vale a pena ser empreendido, daquilo que é belo, do que é moralmente correto. A não ser assim, ele se assemelhará, com seus conhecimentos profissionais, mais a um cão ensinado do que a uma criatura harmoniosamente desenvolvida. Deve aprender a compreender as motivações dos homens, suas quimeras e suas angústias para determinar com exatidão seu lugar exato em relação a seus próximos e à comunidade”.*

*Albert Einstein (1953:29)*

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 - Fotos dos estudantes na sala de informática.....	21
Figura 2 - Atividade proposta, utilizando o GIMP. ....	21
Figura 3 – Atividade prática, um momento descontraído e divertido.....	23
Figura 4 – Como o aluno adquiriu conhecimento sobre computador e internet .....	24
Figura 5 - O estudante Anderson fazendo a releitura nas obras de Romero Britto ...	25
Figura 6 - As alunas Andressa e Marina, releitura nas obras de Romero Britto.....	25
Figura 7 – “Peixe” de Romero Brito, Gravura.....	25
Figura 8 - Estudante fazendo releitura da obra de Romero Brito .....	26

## RESUMO

Este trabalho foi fruto de reflexões realizadas no período do Estágio 3, onde observei e participei do contexto escolar de uma escola pública. As reflexões me conduziram a conclusão de que os estudantes do Ensino Médio estavam desinteressados nas aulas de Artes e senti a necessidade de pesquisar propostas voltadas a melhoria do processo de aprendizagem. A partir de conversas com os estudantes percebi que um dos caminhos era a utilização das tecnologias contemporâneas nas aulas de Artes. É apresentada a discussão dos resultados de uma oficina interdisciplinar realizada com 19 estudantes da disciplina de Artes do Ensino Médio da Escola Estadual Hercílio Bez (Gravatal – SC) que utilizou o software GIMP para releituras de obras do artista Romero Britto. O trabalho argumenta que, ao inserir o computador, a internet e *softwares* dentro de uma proposta interdisciplinar nas aulas de Artes, o educador ganha um forte aliado no processo de ensino-aprendizagem, agregando experiências diferenciadas que permitem potencializar a construção do conhecimento. O trabalho aborda também a necessidade das tecnologias contemporâneas expressa pelos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio para a disciplina de Artes e as mudanças no papel do professor trazidas pela inserção dessas tecnologias.

**Palavras chave:** Ensino de Arte, Tecnologias Contemporâneas, Interdisciplinar.



## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	10
2. JUSTIFICATIVA .....	12
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
4. DESENVOLVIMENTO .....	15
4.1. Contextualização do currículo de Artes no ensino médio e suas exigências frente às tecnologias contemporâneas.....	15
4.2. Uso das tecnologias contemporâneas no ensino de Artes: discussão de uma proposta interdisciplinar.....	16
4.3. A mudança no papel do educador .....	18
5. METODOLOGIA .....	21
6. ANÁLISE DOS DADOS .....	23
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	27
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28
9. ANEXOS .....	29

## 1. INTRODUÇÃO

Estamos vivendo um momento de grandes mudanças com o uso das tecnologias contemporâneas na Educação, pois as crianças nascem inseridas no universo da tecnologia. Trabalhar com essas tecnologias dentro da sala de aula é um dos meios de tornar as aulas de Artes mais atrativas e dinâmicas. Tecnologias contemporâneas ou novas tecnologias é uma designação utilizada para incluir diversos meios com potencial de uso pedagógico interdisciplinar, tais como computadores, internet, *softwares*, celulares, entre outros. A interdisciplinaridade está sendo considerada a articulação da disciplina de artes com outras disciplinas, que no caso deste trabalho trata-se da informática. Assim, este documento irá analisar uma aula prática realizada com estudantes do Ensino Médio utilizando o computador e a internet como suporte.

Minha motivação em um trabalho sobre as tecnologias contemporâneas no ensino de Artes iniciou na disciplina de Estágio, onde percebi o desinteresse dos estudantes e dos educadores nas aulas de Artes. A partir destas observações considerei necessário pensar em estratégias que tornassem as aulas de Artes mais prazerosas aos estudantes e aos educadores.

A aplicabilidade das tecnologias contemporâneas no ensino da arte visa despertar o interesse e a curiosidade dos estudantes, estimulando-os a conhecer e a utilizar a tecnologia para a aprendizagem e para a produção dos trabalhos na disciplina de Artes. O processo de aprendizagem utilizando as tecnologias contemporâneas nos permite ter um aliado no processo educativo. Mas cabe também aos educadores direcionarem os estudantes a aprendizados significativos, construindo oportunidades e vivências dentro do ambiente escolar. Trabalhar arte junto com as tecnologias contemporâneas é uma forma de incentivar os estudantes a criar no contexto do mundo digital, onde muitos estudantes mantêm relações constantes.

Este documento irá analisar uma aula prática interdisciplinar realizada com estudantes do 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Hercílio Bez (Gravatal-SC), no período de abril e maio de 2012. Que teve como objetivo responder a duas perguntas: (i) O computador motiva/facilita o processo de aprendizagem de Artes?

(ii) O uso do *software* GIMP contribui para despertar o interesse pela disciplina de Artes?

O *software* GIMP foi escolhido para a execução dessa aula prática por ser um software livre<sup>1</sup>, fácil e interativo. A hipótese desta pesquisa é que o uso de tecnologias contemporâneas gera melhores resultados na disciplina de Artes, pois instiga e desperta os estudantes para a aprendizagem e para aplicabilidade dos conhecimentos alcançados.

---

<sup>1</sup> Segundo LOYOLA (2009, p.65): “[...] o software é considerado livre quando atende a quatro tipos de liberdade para os usuários: liberdade para copiar e executar o programa, liberdade para estudar como o programa funciona e modificá-lo de acordo com as necessidades do usuário, liberdade para redistribuir cópias e liberdade para aperfeiçoar o programa e liberar os aperfeiçoamentos, fazendo com que toda a comunidade se beneficie”.

## 2. JUSTIFICATIVA

Essa pesquisa se justifica por demonstrar a importância do uso das tecnologias contemporâneas no ensino de Artes. O computador pode tornar a disciplina de Artes mais atrativa e despertar o interesse e a curiosidade dos estudantes. É possível ensinar e fazer arte com essa nova linguagem estimulando os estudantes ao trabalho criativo e crítico.

O tema escolhido não poderia ter mais ligação com o meu curso de graduação, pois ao longo destes quatro anos o que mais estudamos foi à relação da arte com a tecnologia. Como foi um curso a distância, foram estudadas as funcionalidades da tecnologia dentro da educação. O tema é atual, pois há uma demanda de se trabalhar dentro de uma proposta interdisciplinar visando o melhor aprendizado e motivação dos estudantes dentro das aulas de Artes.

O uso das tecnologias contemporâneas no ensino de arte melhora a interação e a proximidade com os estudantes, pois seu universo é permeado pelas tecnologias. O resultado é traduzido na melhor aprendizagem dos conceitos, das obras e dos artistas que compõe o currículo da disciplina de Artes. Com a utilização das tecnologias contemporâneas percebemos a importância crescente de atividades interdisciplinares em sala de aula. Relacionar a disciplina de Artes com outras áreas do saber é permitir um maior entendimento e diálogo dos estudantes com o conhecimento.

### 3. REFERENCIAL TEÓRICO

Conforme Pimentel (2007) as tecnologias sempre estiveram presentes no processo de aprendizagem do educador/pesquisador, frequentemente utilizadas como ferramentas e não como instrumentos de criação e facilitação do processo de aprendizagem. Uma das questões abordadas por Pimentel é a falta de capacitação e reconhecimento dos educadores de arte, pois a maioria dos cursos de formação não está voltada para fortalecer o trabalho de arte como algo significativo no contexto atual:

Os modos de conhecer e produzir obras de arte são muito diversos. Precisamos conhecer não somente os tradicionais, mas também os que usam tecnologias contemporâneas, para podermos escolher qual o mais apropriado para a nossa expressão artística. Assim também, @<sup>2</sup> educador@s deve conhecer tanto como ensinar Arte por meios tradicionais quanto por tecnologias contemporâneas, para que @s alun@s possam ter experiências diversificadas e conseguir acompanhar seu tempo sem deixar de conhecer sua herança cultural (PIMENTEL, 2007, p.291).

Moran (2011) aborda a inclusão da informática na educação, centralizando o debate para a mudança do papel do educador nos dias de hoje, com questões associadas à aprendizagem integrada à utilização das tecnologias contemporâneas dentro do ambiente escolar:

Um dos grandes desafios do educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a torná-las parte do nosso referencial. Aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, sentimos. Aprendemos quando relacionamos, estabelecemos vínculos, laços, entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-o em novo contexto, dando-lhe significado, encontrando um novo sentido. [...] Aprendemos pelo interesse, pela necessidade. Aprendemos mais facilmente quando percebemos o objeto, a utilidade de algo, quando nos traz vantagens perceptíveis (MORAN, 2011, p.23).

O contexto atual exige que a educação incorpore novas linguagens, como as possibilitadas pelas tecnologias contemporâneas que, por dotar de significado o aprendizado o torna mais interessante para estudantes e educadores. O educador inserido nas tecnologias contemporâneas cria aulas mais dinâmicas, pois explora as

---

<sup>2</sup> A autora utiliza a grafia "@" para designar masculino e feminino.

potencialidades da internet e das tecnologias contemporâneas a favor da educação (MORAN, 2011).

O conhecimento não é produzido a partir de um bombardeio de informações que a mídia costuma fazer, pois esse tipo de conhecimento fica na superficialidade. O verdadeiro conhecimento se dá a partir de um processo longo de aprendizagem, interação, interesse e motivação (MORAN, 2011, MASETTO, 2011 e BEHRENS, 2011). O uso das tecnologias contemporâneas pode ser proveitoso dentro do processo de aprendizagem, mas deve ser conduzido dentro de uma proposta organizada e planejada para facilitar o trabalho com os estudantes (MORAN, 2011). Para Moran, Masetto e Behrens, ao integrar as tecnologias contemporâneas no ambiente escolar estamos incorporando novas linguagens e formas de pensar, que facilitam o crescimento do sujeito participativo no processo tecnológico no contexto escolar.

Moran, Masetto e Behrens, nos trazem algumas propostas para serem feitas dentro da sala de aula utilizando vídeos, televisão e internet como ferramentas a serem exploradas e utilizadas em conjunto com os estudantes. Um trabalho que sai do convencional e que permite ampliar o universo dos estudantes descobrindo novas formas de pensar e criando novos significados dentro de suas vidas. Essas inovações e dinâmicas de ensino podem contribuir significativamente para o melhor rendimento e aproveitamento de conteúdos dentro da sala de aula. Além de fortalecer os vínculos e a confiança entre os estudantes e entre os estudantes e o educador, trabalhar com tecnologias contemporâneas e projetos interdisciplinares aumentam a motivação dentro da sala de aula (MORAN, 2011, MASETTO, 2011 e BEHRENS, 2011).

Algumas das propostas apresentadas pelos autores supracitados, em relação ao uso das tecnologias contemporâneas no ensino de Arte, também estão expressas nos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCNEM), conforme será tratado no próximo Capítulo.

## 4. DESENVOLVIMENTO

### 4.1. Contextualização do currículo de Artes no ensino médio e suas exigências frente às tecnologias contemporâneas

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCNEM), a arte tem um papel fundamental de contribuir para a formação e afirmação da identidade cultural dos estudantes. O objetivo da disciplina de Artes é sensibilizar o olhar dos estudantes para todas as formas de arte, como no seu ambiente cotidiano e nas manifestações culturais.

O ensino da arte nos PCNEM está voltado a contribuir para a formação dos estudantes em sua totalidade, tornando-os principalmente ativos, críticos e criativos. Os PCNEM relacionados à Arte (PCNEM + Arte) preconizam que:

As diretrizes enunciadas aqui buscam contribuir para o fortalecimento da experiência sensível e inventiva dos estudantes, e para o exercício da cidadania e da ética construtora de identidades artísticas. Esse fortalecimento se faz dando continuidade aos conhecimentos de arte desenvolvidos na educação infantil e fundamental em música, Artes visuais, dança e teatro, ampliando os saberes para outras manifestações, como as Artes audiovisuais (PCNEM + Arte, 2000, p.46).

Como podemos perceber, o PCNEM visa o fortalecimento de uma educação voltada para gerar aprendizados significativos através da interação do ensino de arte com outras disciplinas. Ele parte do princípio que devemos fazer relações entre as disciplinas sem perder a proposta central de cada uma delas. Trabalhar uma proposta pedagógica responsável e transformadora de forma interdisciplinar permite ampliar o conhecimento artístico dos estudantes. A abordagem interdisciplinar possibilita o contato com diversas produções artísticas no contexto das tecnologias contemporâneas.

Através da reflexão consciente do que é a arte, os estudantes podem melhorar a compreensão e as dimensões do seu mundo, ampliando também as possibilidades dentro do seu desenvolvimento pessoal. É possibilitado aos estudantes ter uma consciência crítica do que está sendo visto para aprender a reconhecer os significados da arte: *“Conhecer arte é saber produzir, apreciar e interpretar formas artísticas e culturais em uma dimensão crítica e contextualizada,*

*segundo os sistemas simbólicos que integram cada linguagem própria da arte”* (PCNEM+ Arte, 2000, p.180).

Segundo PCNEM+ Arte (2000), o Ensino Médio seria a fase de aperfeiçoamento dos conhecimentos que foram construídos ao longo da trajetória escolar. É nesta fase que o estudante possui competências e habilidades para fazer reflexões consistentes em torno da arte e sabe pesquisar sobre arte e suas áreas afins. É durante o Ensino Médio que ocorre uma ênfase à apreciação estética e à valorização das diversas formas artísticas produzidas e suas contextualizações históricas.

#### **4.2. Uso das tecnologias contemporâneas no ensino de Artes: discussão de uma proposta interdisciplinar**

Com base nas respostas do questionário que foi aplicado em sala de aula para os alunos, na análise da aula prática e na pesquisa bibliográfica serão discutidos os sentidos e significados de uma proposta interdisciplinar para os estudantes e os educadores. De forma genérica, os resultados da aula prática sugerem que as tecnologias contemporâneas promovem melhorias no processo de aprendizagem do ensino de Artes. Especificamente, os estudantes de Ensino Médio do Colégio Estadual Hercílio Bez demonstraram interesse pelo uso do computador, tanto para o ensino de Artes, como pela habilidade em manipular o *software* GIMP.

Segundo os estudantes que participaram da oficina, nenhum educador de Artes havia utilizado as tecnologias contemporâneas em suas aulas. Praticamente todos os estudantes mostraram-se favoráveis ao uso dos computadores nas aulas de Artes e a explorar mais o uso das tecnologias contemporâneas dentro do ambiente escolar. Os estudantes acham que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola.

Mais da metade dos 19 estudantes que participaram da oficina (10) consideram que o uso das tecnologias contemporâneas torna as aulas de Artes mais interessantes. Desta forma, o sucesso da oficina pode ser atribuído ao fato do computador motivar/facilitar o processo de aprendizagem de Artes.



Apesar de todos os estudantes possuírem interesse em aprender a utilizar melhor o computador e internet dentro do contexto escolar, o conhecimento relacionado à informática foi obtido através de outros meios (sozinhos ou com amigos).

Segundo Loyola (2009) atualmente, a maioria das escolas está equipada com computadores, porém há uma necessidade de criar oportunidades aos educadores para favorecer e incorporar o uso do computador dentro de suas práticas pedagógicas. Os motivos que levam a isso são: (i) capacitação continuada insuficiente; (ii) poucos computadores, os quais não possuem manutenção adequada; (iii) rede de internet lenta; (iv) carência de instrutor ou monitor habilitado na área de informática e responsável pelo laboratório de informática e; (v)baixo incentivo ao uso das tecnologias contemporâneas na licenciatura.

O entusiasmo dos estudantes na oficina pode ser atribuído à diversidade de ferramentas utilizadas no *software* GIMP. A técnica utilizada foi escolhida para a atividade por desenvolver ao longo do processo de aprendizagem autonomia dos alunos, experimentação, abertura do novo. Outro fator que motivou a escolha pela técnica foi o conhecimento exigido sobre o *software* GIMP, o qual pode ser utilizado em outras propostas, como alterar fotos pessoais. Massetto (2011) considera que a escolha das técnicas deve levar em consideração os objetivos da proposta pedagógica:

As técnicas precisam ser escolhidas de acordo com o que se pretende que os alunos aprendam. Como o processo de aprendizagem abrange o desenvolvimento intelectual, afetivo, o desenvolvimento de competências e de atitudes, pode-se deduzir que a tecnologia a ser usada deverá ser variada e adequada a esses objetivos (MASETTO, 2011, p.143).

A maioria dos estudantes (47,4%) considera que o ensino de Artes por meio da informática auxilia no seu futuro profissional, garantindo maior atenção do estudante interessado em se inserir no mercado de trabalho. Como diz Massetto (2011) *é importante desenvolver habilidades que favoreçam o aprendizado dos alunos no para a sua vida profissional*. Através do questionário foi possível detectar que os estudantes consideram importante a aquisição de competências relacionadas à apreensão das tecnologias contemporâneas.

Para o grupo de estudantes que não têm acesso ao computador fora na escola, o uso de computador por qualquer disciplina é uma forma de inclusão digital. No contexto do Ensino Médio, incorporar o computador nas aulas de Artes pode ser uma forma de aproximar o universo tecnológico para seduzir os estudantes a estudar o conteúdo de Artes:

Confiar no aluno; acreditar que ele é capaz de assumir a responsabilidade pelo seu processo de aprendizagem (...) desenvolver habilidades para trabalhar com tecnologias que em geral não dominamos, para que nossos encontros com os alunos sejam mais interessantes e motivadores(MASETTO, 2011, p. 143).

### **4.3. A mudança no papel do educador**

Todo tempo estamos sofrendo mudanças que nos fazem sentir a necessidade de se readaptar ao meio em que vivemos como um desafio constante às novas situações encontradas. A forma como aprendemos também muda, pois vivemos atualmente em um mundo conectado, onde muitos têm fácil acesso à informação. Esse novo modo de vida “tecnológico” faz com que tenhamos uma nova forma de se relacionar e de aprender, onde tudo é mais dinâmico. O “aprender a aprender” (BEHRENS, 2011) na formação continuada do educador é fundamental para inserção das tecnologias contemporâneas na Escola.

Quando o educador incorpora as tecnologias no ensino há uma forte mudança na sua função. Segundo Moran (2011) um dos principais desafios dos educadores é tornar as informações significativas, entre tantas possibilidades existentes, compreendendo e aprofundando o conhecimento. Incorporar as tecnologias contemporâneas dentro do ambiente escolar possibilita ao educador mudar a forma de se relacionar com os estudantes. Ao invés de transmissor de conteúdo, o educador é forçado a assumir uma nova atitude, pois o conteúdo pode ser facilmente acessado na internet. Porém, é preciso orientar a pesquisa, através dos conteúdos e dos sites e softwares mais adequados às finalidades expressas pelo currículo de Artes. *Nesse sentido, estamos tratando da mediação pedagógica, onde o educador assume a função de consultor ou facilitador do processo de aprendizagem* (MASETTO, 2011).

Aprendemos quando descobrimos contemporâneas dimensões de significados que antes se nos escapavam, quando vamos ampliando o círculo de compreensão do que nos rodeia, quando, como numa cebola,

vamos descascando novas camadas que antes permaneciam ocultas á nossa percepção, o que nos faz perceber de uma outra forma. Aprendemos mais quando estabelecemos pontes entre a reflexão e a ação, entre a experiência e a conceituação, entre a teoria e a prática; quando ambas se alimentam mutuamente (MORAN, 2011, p.22).

O ambiente escolar pode se tornar um espaço mais coletivo, onde as informações circulam e há uma troca constante dos estudantes entre si e com os educadores. As relações dentro no ambiente escolar também foram se modificando e aos poucos podemos perceber a incorporação das tecnologias neste ambiente. Muitas vezes a escola não utiliza as tecnologias, mas os estudantes já estão vivendo este novo processo fora dela e com isso acabam reagindo de forma diferente aos estímulos dados em sala de aula. Assim, no mundo contemporâneo fica visível a importância do novo na escola e quando o educador incorpora as tecnologias nas suas aulas está criando mais possibilidades para esses estudantes no ambiente escolar. Para explorar ao máximo o aprendizado das tecnologias é preciso inovar e buscar uma nova postura de orientador/pesquisador, que reconhece a onipresença da informação e orienta os estudantes à busca por resultados.

Partindo da noção de mediação pedagógica, Masetto (2011) considera que:

[...]o comportamento do educador que se coloca como um facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem, que se apresenta com a disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e sua aprendizagem – não uma ponte estática, mas uma ponte “rolante”, que ativamente colabora para que o aprendiz chegue aos seus objetivos (MASETTO, 2011, p.144).

Diferente do educador tradicional que reproduz o conhecimento produzido por outros, o “educador como pesquisador” (MORAN, 2011) atua como mediador do conhecimento produzido ao longo do processo de aprendizagem e articula as informações e os aprendizados, propiciando uma relação descontraída ao aprender. Segundo Loyola (2009) no sistema atual de educação que vivemos se torna imprescindível o uso das tecnologias contemporâneas dentro das aulas de Artes, pois é uma possibilidade de ser trabalhar a diversidade artística na contemporaneidade.

Mas essa não é uma realidade, pois podemos perceber que há um distanciamento dos educadores no processo de incorporação das tecnologias contemporâneas no ambiente escolar. Isso ocorre em alguns casos por medo do

novo, em outros pela falta de incentivo das instituições ou até mesmo por uma falha na formação destes profissionais em compreender os benefícios de se trabalhar dentro de uma proposta interdisciplinar (PIMENTEL, 2007).

A mudança na maneira de lecionar é necessária no atual contexto como forma de criar uma nova relação estudante/educador, inovando, atraindo e dinamizando as aulas. Pensar em atividades utilizando as tecnologias começa a ser fundamental para a vida dos estudantes, assim como, a inserção destes no mundo atual enquanto cidadãos que têm o direito a ter acesso garantido às tecnologias contemporâneas dentro das escolas públicas.

A abertura de novos horizontes mais aproximados da realidade contemporânea e das exigências da sociedade do conhecimento depende de uma reflexão crítica do papel da informática na aprendizagem e dos benefícios que a era digital pode trazer para o estudante como cidadão (BEHRENS, 2011; p.74).

As tecnologias contemporâneas facilitam o processo de aprendizagem dos estudantes no ensino da arte, mas também proporcionam algumas facilidades ao educador dentro da sala de aula. As tecnologias podem ser usadas coletivamente ou individualmente para propor novas experiências aos estudantes e relacionar os conhecimentos teóricos com sua vida. Em trabalhos coletivos, podem ser usados fóruns de discussões, chats e intercâmbio de informações na prática da pesquisa. Individualmente, os conteúdos de Artes podem ser abordados através do uso de programas tutoriais, como o GIMP ou através de sites que proporcionam visitas guiadas e simulações ou pesquisas por meio de busca às informações.

## 5. METODOLOGIA

Este trabalho foi realizado na Escola Estadual Hercílio Bez, localizada no Bairro Termas do Gravatal, município de Gravatal (sul de Santa Catarina), onde vivem cerca de 10.000 habitantes. A aula prática foi realizada no período matutino, dentro do laboratório de informática da Escola, com uma turma de vinte estudantes do 1º ano do ensino médio com idades variando entre 14 e 16 anos (Figuras 01 e 02). Um dia antes da aula prática o *software* GIMP foi instalado nos computadores do laboratório de informática e foi criada uma pasta nos computadores que continha 14 imagens das obras de Romero Britto.



Figura 1 - Fotos dos estudantes na sala de informática.  
Fonte: Aline Schwengber



Figura 2 - Atividade proposta, utilizando o GIMP.  
Fonte: Aline Schwengber

A aula prática consistiu de três etapas: (i) questionário; (ii) apresentação do *software* GIMP e; (iii) atividade prática. O questionário, conforme anexo, foi aplicado aos estudantes antes da aula prática para analisar o conhecimento prévio e o uso que era dado ao computador nas aulas de arte. Com o questionário também foi possível obter informações sobre a relação dos estudantes com as tecnologias contemporâneas no ambiente escolar. Os dados quantitativos do questionário foram tabulados em planilha do *Microsoft Excell* e os dados qualitativos foram transcritos, analisados e interpretados, dentro de uma abordagem qualitativa relacionando com os referenciais teóricos desta pesquisa.

Na apresentação do *software* GIMP foram tratadas de suas especificidades por meio de uma aula expositiva com uso de projeções no *data show*. Durante a apresentação os estudantes não usaram o *software*, somente observaram a apresentação que foi uma pequena demonstração de algumas ferramentas como mudança de cores, texturas, mudança no fundo da obra, brilho, luz e realce. Depois desta fase os estudantes se organizaram em duplas onde cada dupla escolheu a obra a ser trabalhada.

Na atividade prática os estudantes tiveram a oportunidade de explorar o *software* GIMP, utilizando as imagens do artista Romero Britto. A escolha do artista partiu da educadora titular de Artes, pois os estudantes já haviam tido contato com as obras. Foram feitas releituras das obras do artista, através da livre experimentação e criação com o uso das ferramentas do *software*. A atividade foi realizada em duplas, que contaram com o tempo de duas aulas (cerca de 1h e 30 minutos) para explorar o programa e recriar sobre as imagens.

## 6. ANÁLISE DOS DADOS

Segundo os estudantes que participaram da oficina, nenhum educador de Artes utilizou as tecnologias contemporâneas em suas aulas. Apenas um estudante (5,5%) declarou no questionário não possuir interesse em ter aula de Artes direcionadas às tecnologias contemporâneas. Assim, praticamente todos os estudantes mostraram-se favoráveis ao uso dos computadores nas aulas de arte e a explorar mais o uso das tecnologias contemporâneas dentro do ambiente escolar (Figura 03).



Figura 3—Atividade prática, um momento descontraído e divertido.  
Fonte: Aline Schwengber

A terceira questão do questionário qualitativo tratou das diferentes contribuições destacadas pelos estudantes. Mais da metade dos 19 estudantes que participaram da oficina (10) consideram que o uso das tecnologias contemporâneas torna as aulas de arte mais interessante: *“Contribuiria com o ensino e deixaria a aula mais interessante”*; *“As aulas ficam bem mais divertidas e nós aprendemos melhor”*; *“Teríamos mais opções de estudo, iríamos nos aprimorar e nos interessar mais nas aulas”*.

Nenhum estudante aprendeu a utilizar o computador na escola, ou seja, o conhecimento relacionado à informática foi obtido através de outros meios que não incluem o ambiente escolar. A quarta questão do questionário abordou as formas pelas quais o estudante adquiriu conhecimento sobre computador e internet. Dos 19 estudantes que responderam a esta questão, 58% responderam que foi sozinho e

32% com amigos (Figura 04). Todos os estudantes possuem interesse em aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar e acham que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola.

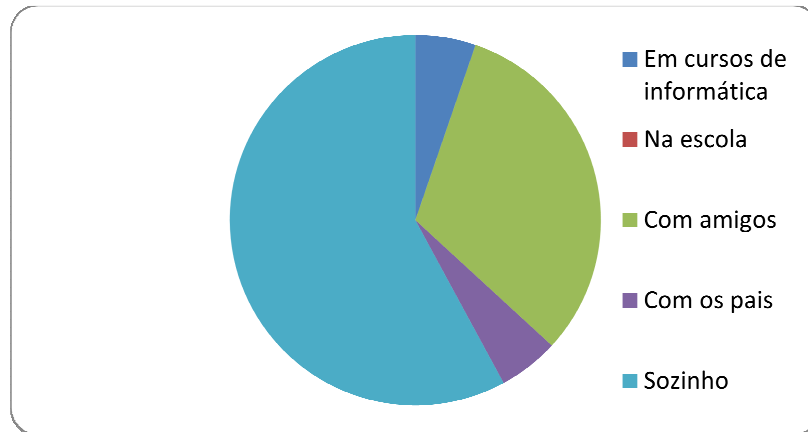


Figura 4—Como o aluno adquiriu conhecimento sobre computador e internet  
Fonte: Aline Schwengber

A sétima questão versou sobre os potenciais do aprendizado em “computação, internet e programas” na formação do estudante. Quatro respostas foram direcionadas a melhora na disciplina de Artes e seis acreditam que podem auxiliar em tudo. Porém, a maioria dos estudantes (47,4%), considera que o aprendizado sobre “computação, internet e programas” auxilia no seu futuro profissional: *“Poderia nos deixar mais informados com os dias de hoje que só se utiliza internet e com o computador que está sendo mais utilizado nas profissões”*; *“Quanto mais os anos passam, mais a tecnologia evolui e, com isso, tendo esse aprendizado, a gente consegue empregos melhores e auxilia a nossa formação”*; *“O aprendizado estaria mais aperfeiçoado e evoluído, ajudando a ter um bom futuro”*.

De forma geral, os resultados obtidos na análise dos dados do questionário aplicado na atividade prática indicam que o computador motiva/facilita o processo de aprendizagem de Artes. Em relação à análise da atividade, considero que os estudantes mostraram-se concentrados e manipularam com entusiasmo diversas ferramentas do *software* GIMP. A diversidade de ferramentas utilizadas no *software* GIMP durante a atividade prática indica que o mesmo contribui para despertar o interesse pela disciplina de Artes (Figura 05 e 06).





Figura 5 - O estudante Anderson fazendo a releitura nas obras de Romero Britto  
Fonte: Aline Schwengber



Figura 6 - As alunas Andressa e Marina, releitura nas obras de Romero Britto.  
Fonte: Aline Schwengber

A Figura 07 apresenta a obra “O Peixe” de Romero Brito.

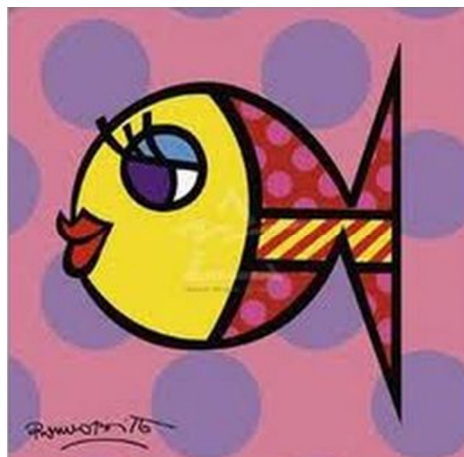


Figura 7 – “Peixe” de Romero Brito, Gravura.  
Fonte: Aline Schwengber

A Figura 08 apresenta uma intervenção na obra “O Peixe”, produzida por um estudante que participou da atividade prática. Ele inverteu o lado e alterou a cor do peixe e seu fundo.



Figura 8 - Estudante fazendo releitura da obra de Romero Brito  
Fonte: Aline Schwengber

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa tratou da importância e dos benefícios de utilizaras tecnologias contemporâneas no ensino da disciplina de Artes. Partindo das vivencias junto aos estudantes no ambiente escolar, fica visível a aceitação do computador, internet e do *software* GIMP. Os resultados desta pesquisa sugerem que a importância em inserir as tecnologias contemporâneas no ensino de Artes está relacionada à proximidade com o contexto do estudante do ensino Médio, o que promove melhorias no processo de aprendizagem. O uso do computador e a pesquisa na internet podem transformar os processos de aprendizado de Artes no Ensino Médio, pois ao incorporar as tecnologias, abrem-se possibilidades para o estudante ter experiências com diversas formas de aprender.

O trabalho realizado com os estudantes do Ensino Médio possibilitou perceber que a utilização das tecnologias como mediação dentro das aulas de Artes faz com que os alunos fiquem mais envolvidos com as atividades propostas. Assim, o uso de tecnologias junto ao Ensino Médio possui grande potencial para melhorar o processo de aprendizagem na disciplina de Artes.

## 8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS/SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. 239 p. (Orientações curriculares para o ensino médio; volume 1).

LOYOLA, Geraldo Freire. **Me adiciona.com: Ensino de Arte + Tecnologias Contemporâneas + Escola Pública**. Dissertação (Mestrado). Belo Horizonte: Escola de Belas Artes - EBA. Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, 2009.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO (Brasil). Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais (ensino médio): Arte**. Brasília: MEC/SEF, 2000. 71p.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros curriculares nacionais + (ensino médio): Arte**. Brasília: MEC/SEF, 2000. 241p.

MORAN, José Manoel, MASETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. **Tecnologias contemporâneas e mediação pedagógica**. 19ª. Edição, São Paulo: Editora Papirus, 2011.

PIMENTEL, L. G. *Formação de educador@s: Ensino de Arte e Tecnologias Contemporâneas*, In: OLIVEIRA, M.O. (Org). **Arte, educação e cultura**. Santa Maria: UFSM, 2007. Cap. 3.6 p.289-300.

\_\_\_\_\_. *Tecnologias contemporâneas e o ensino da Arte*, In: BARBOSA, A. M.(org). **Inquietações e mudanças no ensino da Arte**. São Paulo: Cortez, 2007. Cap.10. p. 113-121.

## 9. ANEXOS

### QUESTIONÁRIO ORIGINAL

1. Algum educador (a) de arte já utilizou as tecnologias contemporâneas em suas aulas?  
a) Sim  
b) Não
  
2. Você gostaria de ter aula de Artes direcionada as tecnologias contemporâneas?  
c) Sim  
d) Não
  
3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?  

---

---
  
4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?  
a) Em cursos de informática  
b) Na escola  
c) Com amigos  
d) Com os pais  
e) Sozinho
  
5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?  
a) Sim  
b) Não
  
6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?  
a) Sim  
b) Não
  
7. No que você acha que esse aprendizado sobre “computação, internet e programas” poderia, auxiliar na tua formação?  

---

---
  
8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.  

---

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

Alguém aprende melhor.  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

As aulas seriam mais interessantes  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

Tudo  
 \_\_\_\_\_

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

*Alguém aprende melhor.*

---



---



---

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

*As aulas seriam mais interessantes*

---



---



---

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

*Tudo*

---

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?
- a) Sim  
 b) Não
2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?
- a) Não  
 b) Sim
3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?
- Os alunos iam saberem mais sobre os artistas que fazem as obras de artes como remeio*
- 
- 
- 
4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?
- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho
5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?
- a) Sim  
 b) Não
6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?
- a) Sim  
 b) Não
7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?
- Sim, os alunos iam aprenderem mais e os alunos iam gostar mais da aula de arte.*
- 
- 
- 
8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.
- Significa que eu ia aprender mais sobre os artistas.*



## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

*As aulas ficam bem mais divertidas, e nós aprendemos melhor.*

---



---



---

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

*Em tudo.*

---



---



---

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

*Desenho*

---

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

contribuiria com o ensino e deixaria a aula mais interessante  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

sim, poderia auxiliar em tudo.  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

pensar  
 \_\_\_\_\_

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

aprenderiamos mais sobre os artistas  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

em tudo  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

desenhar  
 \_\_\_\_\_

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

*Em tudo, porque usando a tecnologia as aulas podem ficar mais divertidas e praticas.*

4. O seu conhecimento **SOBRE** computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

*Em tudo.*

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

*Desenhar*

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

A gente aprenderia mais coisas legais,  
aprenderia melhor mais um computador.  
 etc...

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

A gente aprende mais coisas.

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

Arte é tudo, aprendizagem, cultura etc

## QUESTIONARIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

nas aulas de artes eu gostaria de  
usar computadores etc...-.-

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

Melhor, melhor, e li com  
outros alunos

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

Cipre utilizado e me ensina a  
descobrir por conta do mundo dos  
artistas.

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

a aprendizagem Para temas Desafiadora

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

Podria auxiliar nas pesquisas sobre Pinturas e ajudar a desenvolver a criatividade

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

aprendizagem

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

---



---



---



---

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

*Poderíamos aprender a pesquisar na internet coisas que podiamos aprender em nossa vida (não só escolar)*

---



---

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

*Aprendi a pintar e conheci pintores.*

---



## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

Contribui por us: em uma aula  
que não estamos entendendo mais  
no computador podemos gerar do conteu-  
do.

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

Tudo pois (ex) sempre vamos ter  
informações sobre as coisas.

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

O aperfeiçoamento dos meus desenhos.

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

Teriamos mais opções de estudo, iriamos nos aprimorar e  
nos interessar mais nas aulas  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

O aprendizado seria mais aperfeiçoado e enriquecido,  
ajudando a ter um bom futuro.  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

Pintura  
 \_\_\_\_\_

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

nao entendo a utilidade de usar os programas de animar fotos e outras coisas

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

a aprender um trabalho com essa área de programas de imagens

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

Aprendizado das pinturas famosas e antigas

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

*Aprender sobre obras, obras pelo internet*

---



---



---

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

*para se comunicar com outras pessoas*

---



---



---

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

*Desenho*

---

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

*Torna mais interativa as aulas não seriam tão abatas, tornando mais opções de estudo.*

---



---



---

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática   
b) Na escola  
c) Com amigos  
d) Com os pais  
e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim   
b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim   
b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

*É que quanto mais as artes passam, mais a tecnologia evolui. E com isso, tendo esse aprendizado a gente consegue empregar melhores e avança mais formação.*

---



---

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

*Desenho.*

---

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
 b) Não

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
 b) Sim

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

Daria acesso a computadores com  
os alunos através de um um melhor  
aplicativo.

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
 c) Com amigos  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- a) Sim  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- a) Sim  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

No uso do computador e usado para tudo desde  
consulta médica até mais...

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

Classe de artesanato

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?
  - a) Sim
  - b) Não
  
2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?
  - a) Não
  - b) Sim
  
3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

no ajudaria a conhecer novos tipos de artes e formas de desenhos, pinturas etc.  
As aulas ficariam mais divertidas, e não comendo novos tipos de aulas de artes.

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?
  - a) Em cursos de informática
  - b) Na escola
  - c) Com amigos
  - d) Com os pais
  - e) Sozinho
  
5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?
  - a) Sim
  - b) Não
  
6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?
  - a) Sim
  - b) Não
  
7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

Poderia deixar nos mais informados, com os dias de hoje que só se utiliza internet. E com computadores e o que está sendo mais utilizado nos profissões.

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

criatividade, imaginação etc...

## QUESTIONÁRIO

1. Algum professor (a) de arte já utilizou as novas tecnologias em suas aulas?

- a) Sim  
~~b) Não~~

2. Você gostaria de ter aula de artes direcionadas as tecnologias contemporâneas?

- a) Não  
~~b) Sim~~

3. Se você respondeu que sim, na questão acima. No que você acha que contribuiria o uso das tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

As aulas seriam melhores pois  
assim nos interessaria mais etc...

4. O seu conhecimento SOBRE computador e internet, você adquiriu como?

- a) Em cursos de informática  
 b) Na escola  
~~c) Com amigos~~  
 d) Com os pais  
 e) Sozinho

5. Você tem interesse de aprender a utilizar melhor computador e internet dentro do contexto escolar?

- ~~a) Sim~~  
 b) Não

6. Você acha que esse aprendizado sobre as tecnologias deveria ser dado na escola?

- ~~a) Sim~~  
 b) Não

7. No que você acha que esse aprendizado sobre "computar, internet e programas" poderia auxiliar na tua formação?

o saber li das melhor com  
tudo que a derrete

8. Pensando nas aulas de arte que você teve ao longo da tua vida escolar, o que ela significa pra você? Escreva a primeira palavra que lhe vem à cabeça.

cultura e aprendizado





Universidade de Brasília - UnB  
 Instituto de Artes Visuais - IDA  
 Curso de Licenciatura de Artes Visuais - UAB UnB



### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Senhor(a) Diretor(a) da E.E. 'Hercílio Bez'

Sou orientanda do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, realizado pelo Instituto de Artes por meio da Universidade Aberta do Brasil- Universidade de Brasília (UAB-UnB) e estou realizando atividades que contemplam dinâmicas em sala de aula como complementação ao desenvolvimento da pesquisa realizada para a finalização do TCC - Trabalho de Conclusão de Curso. Este estudo poderá fornecer maiores subsídios para o pleno desenvolvimento reflexivo sobre o contexto da pesquisa elaborada e, ainda, favorecer o processo de formação continuada tanto dos professores quanto dos alunos envolvidos neste contexto de ensino.

Constam da pesquisa, estudo de caso com visita, observação e intervenção pedagógica junto ao alunado em sala de aula com apoio do professor especialista regente da sala.

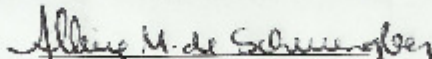
Para isso, solicito sua autorização para o desenvolvimento de meu estudo nesta Instituição escolar.

Esclareço que esta participação é voluntária. O aluno poderá deixar a pesquisa a qualquer momento que desejar, sem que isto lhe acarrete qualquer prejuízo. Asseguro-lhe que sua identificação não será divulgada em hipótese alguma e que os dados obtidos serão mantidos em total sigilo, sendo analisados coletivamente.

Caso tenha alguma dúvida sobre o estudo, o(a) senhor(a) poderá me contatar pelo telefone (16) 3511-6882 ou no endereço eletrônico [lalujela@uol.com.br](mailto:lalujela@uol.com.br). Se tiver interesse em conhecer os resultados desta pesquisa, por favor, indique um e-mail de contato.

Agradeço antecipadamente sua atenção e colaboração.

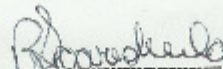
Respeitosamente,

  
 Alina Michele Marques Schwengber

Orientanda do Curso de Licenciatura em Artes Visuais - UAB-UnB

**Autorização**

Gravatal, 20 de Abril de 2012



Rosilene Aparecida Martins Soares  
 Direção Escolar  
 E.E. Hercílio Bez - Gravatal - Santa Catarina

Rosilene A. M. Soares Melo  
 Diretora Escolar  
 Portaria 1341