



4108 - Trabalho Completo - XXIV Encontro de Pesquisa Educacional do Nordeste - Reunião Científica Regional da ANPEd (2018)  
GT24 - Educação e Arte

Ensino de Arte e Tecnologias Digitais: Releituras de obras de Arte através de aplicativos móveis  
Mirian Ferreira da Silva Bogéa - UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
Diego Ted Rodrigues Boguea - UFMA - Universidade Federal do Maranhão  
Viviane Moura da Rocha - UFMA - Universidade Federal do Maranhão

#### Resumo

Este artigo tem como objetivo compartilhar algumas propostas de releituras de obras de Artes Visuais realizadas pelos alunos do 1º Ano do Ensino Médio do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão- Campus Barra do Corda na disciplina Arte I com a utilização de aplicativos móveis. Através da utilização dessas ferramentas foi possível uma nova forma de ensino-aprendizagem possibilitando aos alunos a socialização dos saberes, aprimoramento de suas habilidades por meio da educação do olhar.

**Palavras-chave:** Artes Visuais; Tecnologias Digitais; Releituras de obras de Arte.

#### Introdução

Este trabalho tem como objetivo apresentar algumas propostas pedagógicas envolvendo o ensino de arte e as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). As relações entre arte e mídia são uma realidade no contexto escolar contribuindo para o desenvolvimento da sensibilidade, expressividade e a criatividade dos educandos.

A educação que explore as possibilidades disponibilizadas pelos recursos tecnológicos ajuda a conceber uma nova forma de ensino-aprendizagem em Arte. Dessa forma, as atividades de releitura de obras a partir do estudo dos principais movimentos artísticos, uso da fotografia e a produção de novas imagens feitas a partir de aplicativos móveis oportunizaram a apropriação, apreciação e o fazer artístico.

Para tanto, nesta pesquisa trazemos alguns autores que dialogam, debatem e contribuem para a fundamentação teórica, entre eles Snyders (1988), Iavelberg (2003), Ferreira (2008), Barbosa (2010), entre outros autores. Os trabalhos foram realizados a partir do referencial teórico da obra Educação do olhar no ensino das artes desenvolvida pela arte-educadora Analice Dutra Pillar (2009) e os pressupostos metodológicos da Abordagem Triangular (Ler, Fazer Arte e Contextualizar obras de Arte) sistematizada pela professora Ana Mae Barbosa a partir das condições estéticas e culturais da pós-modernidade conforme Barros (2017, p.109).

Para implementação dos trabalhos realizados pelos educandos buscamos alcançar alguns objetivos, a saber: produzir releituras de obras de arte a partir de aplicativos móveis; analisar os elementos da linguagem visual e formatá-los a partir dos aplicativos móveis; potencializar recursos digitais na sala de aula; Investigar aspectos estéticos e históricos das obras de arte retratadas. Essa atividade foi implementada a partir da disciplina Arte I para o Curso Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão/IFMA – Campus Barra do Corda.

#### **2 Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Digitais: A construção do olhar através da releitura de obras de arte realizadas por meio de aplicativos móveis**

A informática está integrada ao nosso cotidiano. Utilizamos as tecnologias digitais para comunicação, trabalho, lazer, como também no âmbito educacional. Levando em consideração o contexto atual do Ensino Médio, torna-se indispensável à articulação de recursos tecnológicos com o ensino e aprendizagem das artes visuais em sala de aula.

A Arte representa as características do seu tempo. Desde a Pré- História o homem utilizou materiais acessíveis e adequados à suas criações artísticas. A partir do século XX, a fotografia propiciou aos artistas uma nova perspectiva sobre a representação da realidade.

Com o advento das tecnologias digitais novas formas de captar imagens, e editá-las, foram apresentadas ao indivíduo como possibilidades artísticas a ser trabalhada e potencializada. A escola como espaço de representatividade da sociedade não pode estar alheia às transformações estabelecidas no espaço social. Assim, as tecnologias digitais compreendem um aspecto relevante no cenário atual que não pode ser minimizado na escola pois os educandos estão inseridos nessa realidade e desejam dela participar.

George Snyders (1988, p.31) descrevendo sobre a alegria na escola considera que, a produção cultural e artística possibilita o acesso a uma visão de mundo mais ampla, ou seja, ampliar a compreensão do mundo, da sensibilidade, da capacidade de significar e de ressignificar o mundo.

Compreendemos que compete ao professor, ao ensinar conceitos e princípios, proporcionar variadas formas de interação dos educandos com os conteúdos do currículo escolar, Iavelberg (2003, p. 28), nos coloca que o papel do professor é o de garantir oportunidades constantes para tais exercícios e apoiar o aluno, levando-o à autonomia progressiva na execução das tarefas.

A experiência artística através dos recursos tecnológicos possibilita a apropriação e ressignificação das produções artísticas visuais com o auxílio de ferramentas específicas, em especial a fotografia e os aplicativos móveis, tornam-se uma oportunidade de educação do olhar. Sobre isso, Pillar nos diz que:

A educação do olhar torna-se então, um imperativo, uma forma de humanização e de cultivo, o que representa um dispositivo para a cidadania. Essa demanda compatibiliza imagens do cotidiano a estudos estéticos sobre a cultura. Mas demanda, acima de tudo, o resgate da arte do fazer, que é, igualmente, uma arte do intervir,

numa dada materialidade e num determinado campo semântico. (PILLAR, 2009, p.13)

Propiciar o exercício do olhar por meio da articulação entre a educação, a arte, a cultura e as experiências cotidianas do educandos, contribui para o desenvolvimento de uma prática pedagógica que atenda as propostas da arte educação na contemporaneidade.

A arte/educadora Ana Mae Barbosa nos dá o seguinte esclarecimento sobre o que arte/educação contemporânea objetiva:

O que a Arte/Educação contemporânea pretende é formar o conhecedor, fruidor, decodificador da obra de arte. Uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando ao lado de uma produção artística de alta qualidade há também uma alta capacidade de entendimento desta produção pelo público. (BARBOSA, 2002,p.10).

A Arte, como componente curricular obrigatório nos diversos níveis da educação básica brasileira, tem como função precípua promover o desenvolvimento cultural dos alunos, fomentando a busca pelo conhecimento estético e plural das vertentes artísticas, quais sejam: Música, Dança, Teatro e Artes Visuais.

No IFMA- Campus Barra do Corda é disponibilizada aos alunos uma formação técnica, em direcionamento ao mundo do trabalho e em paralelo à formação básica de nível médio, sendo as duas formações (técnica e básica) realizadas em cursos integrados. O referido Campus tem se preocupado em proporcionar aos seus alunos atividades artísticas e culturais desenvolvidas como forma de ampliar os conhecimentos à disciplina Arte e valorizar o contexto social e cultural da cidade de Barra do Corda.

Assim, esta pesquisa buscou utilizar uma proposta pedagógica aliando Arte e Tecnologias Digitais numa oportunidade que tornasse significativa a aprendizagem dos alunos e, de igual forma, contemplates o conteúdo ministrado na disciplina Arte I aos alunos do 1º Ano do curso técnico em Informática na forma integrado. Partimos de um pressuposto que considerasse a percepção sobre o ensino de Arte no contexto do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia, bem como fosse um instrumento onde os alunos pudessem expressar sua criatividade e seu potencial artístico através da criação de releituras de obras de arte.

A ideia de releituras de obras de Arte é trabalhada por Barbosa (2010, p. 145) significando “reler, ler novamente, dar novo significado, reinterpretar, pensar mais uma vez”. Sobre a temática Pillar, nos coloca que:

Ao ler, estamos entrelaçando informações do objeto, suas características formais, cromáticas, topológicas; e informações do leitor, seu conhecimento acerca do objeto, suas inferências, sua imaginação. Assim, a leitura depende do que está em frente e atrás dos nossos olhos. (PILLAR, 1999, p. 20)

Assim, podemos indicar algumas implicações metodológicas referentes ao trabalho em questão:

- Ler a obra de Arte: Nesta fase ocorreu a identificação de algumas das principais obras de Arte nos respectivos períodos históricos e a seleção de quais obras fariam parte das releituras estabelecidas pelos alunos com o aplicativo escolhido.
- Fazer Arte: Nesta etapa foram selecionadas as locações para ambientação das imagens, escolha e adequação dos figurinos, manuseio, estudo aprofundado do aplicativo Adobe Photoshop CS6 para consistência no manuseio do recurso e a captação das imagens que constituíram as releituras.
- Contextualizar: segundo Barbosa (2012, p. 76), ao contextualizar estamos operando no domínio da História da Arte e outras áreas de conhecimento necessárias para determinado programa de ensino. Nesta etapa foi possível interagir com os alunos sobre as possibilidades de integração arte e tecnologias digitais.

Nesse sentido, para a criação da obra foi proposto a utilização do aplicativo Adobe Photoshop CS6. A escolha desse software se deu pela familiaridade que os alunos apresentaram, através da vivência no curso Técnico em Informática integrada ao Ensino Médio. Destacamos ainda os recursos, ícones, caixas de diálogos que facilitam a edição de imagens e a disponibilidade gratuita do aplicativo. Dentre as alternativas de trabalhar a imagem no Adobe Photoshop CS6 é possível selecionar toda a imagem e ajustar o recorte selecionando apenas o que será visto como resultado final, além da disponibilidade de acrescentar objetos na imagem, o que facilita a proximidade com a imagem original.

Foram realizadas pesquisas em sites, museus virtuais e estudos dirigidos de literaturas específicas da História da Arte, voltadas para o Ensino Médio, tais como Graça Proença (1988) e Carol Strickland (2004), bem como estudos sobre Arte e Tecnologia, proposto no livro de Aurora Ferreira (2008).

Dentre as obras elaboradas pelos educandos, destacamos três grupos que obtiveram êxito na realização das releituras. O primeiro grupo realizou a releitura da obra *O Passeio, mulher com sombrinha* (1875). O artista, Claude Monet (1840-1926) um dos principais representantes do movimento Impressionista, que retratou sua esposa e seu filho no jardim de sua casa em Argenteuil.

### 3 Conclusão

Assim, concluímos que as produções visuais foram direcionadas no sentido de trabalhar as competências e habilidades dos educandos, despertando seu interesse pelo processo criativo e pelo uso das tecnologias digitais. A partir do exercício de releitura da obra através da utilização do aplicativo Vegas Pro 14, foi possível despertar o fazer artístico, articulando o pensamento, a percepção, e a ação às tecnologias digitais disponíveis aos alunos buscando fomentar uma aprendizagem significativa através desta proposta.

### REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae (Org). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2012.

\_\_\_\_\_. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Max Limonard, 2009.

\_\_\_\_\_. **Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BARROS, Ângelo Roberto Silva. **Abordagem Triangular no ensino das artes visuais e culturas visuais** das origens às reconfigurações. 2ª ed. Olinda: Livro Rápido, 2017.

FERREIRA, Aurora. **Arte, Tecnologia e Educação: as relações com a criatividade**. São Paulo: Annablume, 2008.

IABELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

PILLAR, Analice Dutra. **A Educação do Olhar**. Porto Alegre: Mediação:

PROENÇA, Graça. **História da Arte**. São Paulo. Ática: 1988.

SNYDERS, G. **A Alegria na Escola**. São Paulo. Manole Ltda: 1988.

STRICKLAND, Carol. **Arte Comentada: da pré-história ao pós-moderno**. Tradução: Ângela Lobo de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.