



NOVAS POSSIBILIDADES NO ENSINO DA ARTE: O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O APRENDIZADO DAS ARTES VISUAIS ALIADOS À BNCC E PCNS

RAYRA DE CRISTO FERREIRA; ÉRICA DE SOUSA PERES

RESUMO

Visto a importância das artes na história e formação da humanidade pode ser compreendido a importância do ensino da arte nas escolas. Diante desta afirmação, o ensino da arte tem seu valor por, além de formar cidadãos, forma o indivíduo em questões subjetivas, de autoconhecimento, estimula a criatividade e a sensibilidade, proporciona novas formas de se expressar e enxergar o mundo. Partindo deste argumento, o Ministério da Educação (MEC) almeja um ensino de arte de qualidade para alunos da educação básica, por isso, inclui-se nos documentos oficiais, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNS) de 2000 e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018, propostas para o ensino, componentes curriculares e habilidades para serem desenvolvidas no processo de aprendizagem dos estudantes, durante as aulas de artes. Sendo assim, fazendo uma reflexão sobre o contexto social atual da Era Digital, com crianças e adolescentes bastante próximos dos meios tecnológicos, os utilizando com plena facilidade, tornando esses recursos parte de seus cotidianos, faz-se necessário pensar sobre a ideia de usar estes recursos digitais no meio educacional, em especial, no ensino de arte. Uma vez que o MEC defende o uso de tecnologias no ensino, explícitos nos PCNS e na BNCC, os professores de artes podem e devem pensar em estratégias metodológicas que usem meios digitais para tornar significativo o aprendizado da arte. Tendo em vista esta premissa, a presente pesquisa busca sobre essas novas possibilidades para o ensino da arte nos anos iniciais do ensino fundamental, com isso, tem como objeto de estudo a plataforma Padlet e o software Sketchbook, alinhando práticas pedagógicas e ações de produção artísticas com os documentos oficiais BNCC e PCNS.

Palavras-chave: Ensino de Artes; Arte Visual; Metodologia; Padlet; Sketchbook.

1 INTRODUÇÃO

A arte está presente na história da humanidade desde os primórdios da civilização, na Pré-História o homem primitivo usava a arte para a comunicação e aprendizado, através de pinturas rupestres em interiores de cavernas. Já na Antiguidade Clássica e na Era Moderna a arte foi importante para a educação, grandes estudiosos usavam desenhos, pinturas e esculturas para expressar seus conhecimentos. Na atualidade, a arte ainda é um fator de grande valor para a formação humana, objetivando a subjetividade, criatividade, linguagem e representação do mundo nas expressões artísticas, assim sendo indispensável o seu ensino no meio educacional. O ensino da arte vem proporcionar ao sujeito uma forma de expressão, reflexão e conhecimento, beneficiando para o autoconhecimento e formação cidadã. De acordo com os Parâmetro Curriculares Nacionais (PCNS), o ensino da arte no ensino fundamental deve

propiciar que o aluno desenvolva e amplie a sensibilidade, a percepção, reflexão e imaginação, que aprender arte também objetiva produzir trabalhos artísticos, apreciar, conhecer e refletir

sobre formas da natureza e obras artísticas de distintas culturas e épocas (BRASIL, 2000).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) propõe que o ensino deve ampliar caminhos para a aprendizagem das artes, colocando alunos como protagonistas e professores mediadores deste processo. Além disso, prevê nas orientações para o ensino fundamental que estudantes tenham possibilidades para a apropriação de linguagens das tecnologias digitais e compreendem sua utilização, assim como, nas habilidades de artes sugere que nas aulas sejam explorados recursos multimídia e softwares. (BRASIL, 2018)

Dessa forma, diante do novo paradigma social, na Era Digital é visível que crianças e adolescentes se adaptaram aos meios tecnológicos, tendo facilidade no manejo de aparelhos digitais, sem necessitar de muitas instruções. Com isso, a escola como instituição formadora de cidadãos, tem como objetivo pensar e reproduzir estratégias para facilitar o processo de aprendizagem dos alunos e tornar ele significativo. Partindo dessas reflexões, por que não usar recursos digitais como possibilidade para o ensino da arte no ensino fundamental?! Uma vez que este público tem fluência em manipular estes recursos, e os documentos oficiais do MEC defendem a exploração de tecnologias para produções no ensino da arte.

Partindo deste pressuposto, a BNCC (2018) e os PCNS (2000) enfatizam que o ensino da arte no ensino fundamental deve ser centrado nos seguintes componentes: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro. Assim, entre estes componentes curriculares se destaca para a presente pesquisa as Artes Visuais, que tem como objetivo desenvolver com os alunos a construção do conhecimento sobre as expressões artísticas visuais, culturas visuais, assim como patrimônios históricos nacionais e internacionais, e expressar possibilidades de produções artísticas, como os recursos de tecnologias digitais.

Sendo assim, a presente pesquisa vem a discutir e destacar possibilidades digitais para o ensino da arte nas séries iniciais e o valor desta prática pedagógica para o aprendizado das artes. Será abordado como utilizar recursos digitais nas aulas de artes, colocando em ênfase a plataforma online Padlet e o software Sketchbook, que podem estimular habilidades da BNCC e propostas dos PCNS para o ensino da arte nos anos iniciais do ensino fundamental.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa se desenvolveu através de revisão bibliográfica de documentos oficiais do Ministério da Educação, sendo os Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino da Arte e a Base Nacional Comum Curricular. Buscando compreender a seguinte problemática: Quais as novas possibilidades para o ensino da arte, fazendo uso de tecnologias digitais nas séries iniciais do ensino fundamental?

À vista disso, como objeto de estudo e proposta pedagógica para a utilização de recurso tecnológico nas aulas de artes no ensino fundamental, foi desenvolvido durante os encontros da disciplina “Movimento, Musicalidade e Arte” aplicada pela docente Érica de Sousa Peres, na graduação de Pedagogia e na Universidade da Amazônia, dois murais interativos no Padlet, usando a proposta de socialização e diálogo entre professores e alunos, e ainda, como metodologia de produção artística de desenho digital o software Sketchbook.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como bem preza a BNCC (2018), a arte nas escolas deve promover interação com o outro, dialogando sobre produções entre os alunos e dando significados para as criações de ambos. Além disso, as aulas de artes devem estimular o conhecimento e valorização de distintas

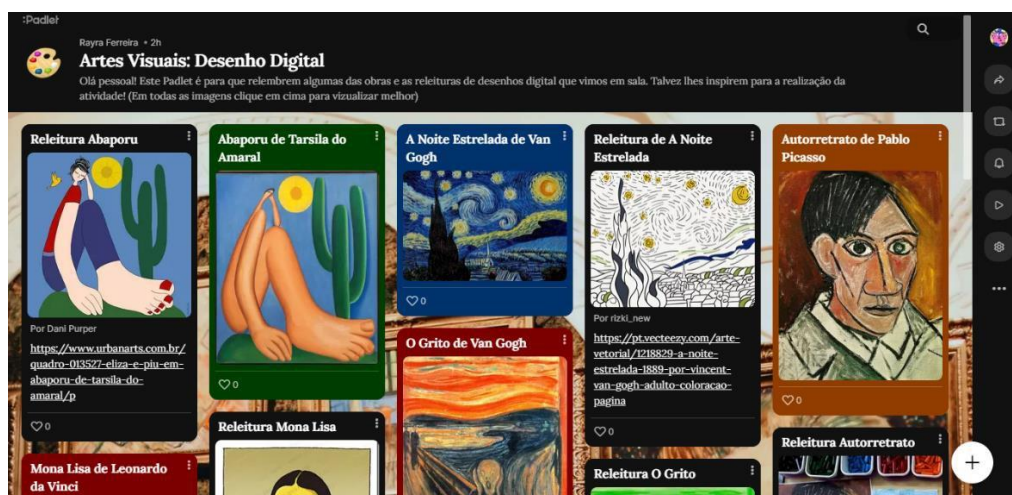
culturas, incluindo matrizes nacionais e internacionais, e seus patrimônios de diferentes épocas. E, este ensino pode e deve ser explorado com recursos tecnológicos digitais para a contextualização dos temas e produções artísticas das crianças.

Como já abordado na introdução, crianças e adolescentes atualmente tem facilidade em lidar com meios tecnológicos, assim, uma possibilidade de tornar a aprendizagem de artes significativa seria fazer uso desses recursos, dessa forma, o Padlet, uma plataforma digital online pode ser um grande aliado do ensino da arte. Este recurso proporciona a criação de murais interativos de forma gratuita (se limitando ao número de criações, no entanto, se encontra na versão Pro também) que estimula a interação, socialização e exposição de saberes, e compartilhamento de produções artísticas, favorecendo um diálogo direto entre professores e alunos.

Diante desta premissa, foi articulado de modo hipotético uma aula de artes em que se desenvolveria o componente curricular Artes Visuais, colocando em ênfase o Desenho Digital, para compreensão e aquisição de conceitos tecnológicos de arte digital, e explorar softwares no processo de suas produções artísticas. Além disso, a aula coloria em pauta a apresentação de obras famosas de diversos artistas (nacionais e internacionais) reconhecidos no mundo inteiro, a fim de desenvolver outras habilidades propostas pela BNCC.

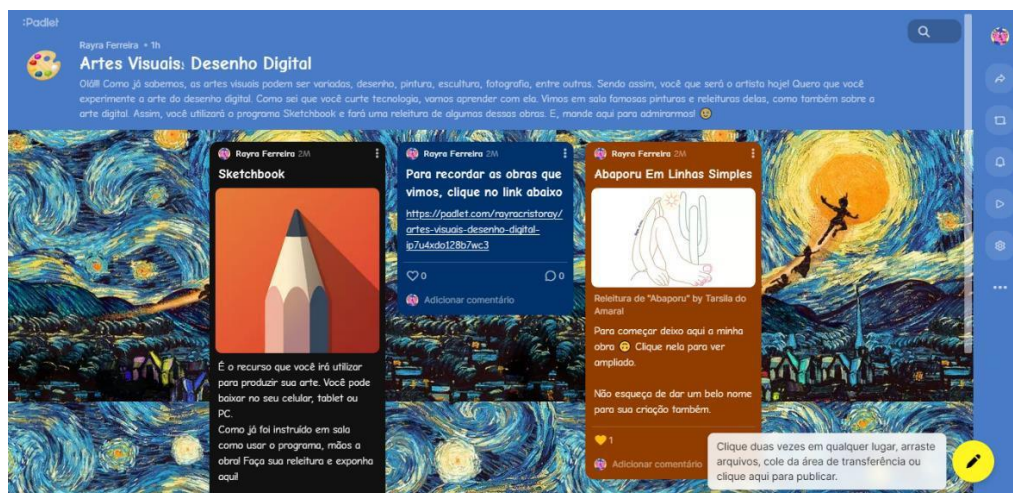
Desse modo, como recurso se utilizaria o já citado Padlet, no mural “*Artes Visuais: Desenho Digital*” seria exposto diversos quadros de artistas reconhecidos mundialmente, de variados movimentos artísticos. No mural, além das obras, se encontram releituras delas feitas em formato de arte digital. Assim, os alunos iriam identificar e reconhecer formas distintas de arte visual como propõe a habilidade EF15AR01 da BNCC. Outrossim, os alunos além de conhecer e identificar estas obras de artes, poderão utilizar as ferramentas de comunicação do Padlet, comentando nas publicações e contribuindo com mais conhecimento.

Imagem 1: Interface da plataforma Padlet, mural Artes Visuais: Desenho Digital. Criação de Rayra Ferreira. Disponível em: <https://padlet.com/rayracristoray/artes-visuais-desenho-digital-ip7u4xd0128b7wc3>



Dando seguimento na construção da metodologia, se teria o segundo Padlet, o mural também é nomeado “*Artes Visuais: Desenho Digital*”. Com isso, neste mural tem-se a atividade de avaliação e a proposta de criação artística.

Imagem 2: Interface da plataforma Padlet, mural 2 Artes Visuais: Desenho Digital. Criação de Rayra Ferreira. Disponível em: <https://padlet.com/rayracristoray/artes-visuais-desenho-digital-qzfuquzebkmyl9b>



A produção artística solicitada no segundo mural tem o seguinte comando: “Como já sabemos, as artes visuais podem ser variadas, desenho, pintura, escultura, fotografia, entre outras. Sendo assim, você que será o artista hoje! Quero que você experimente a arte do desenho digital. Como sei que você curte tecnologia, vamos aprender com ela. Vimos em sala famosas pinturas e releituras delas, como também sobre a arte digital. Assim, você utilizará o programa Sketchbook e fará uma releitura de algumas dessas obras. E, mande aqui para admirarmos!”

Contudo, o Sketchbook é o recurso para a produção artística solicitada no Padlet, ele é um aplicativo de esboço, desenho e pintura gratuito que pode ser baixado e utilizado no celular, tablet ou PC. Esta atividade proporciona ao docente desenvolver em sua aula as habilidades EF15AR02, sobre elementos das artes visuais; a EF15AR25, que fala sobre conhecer e valorizar patrimônios culturais de diversas culturas, sendo que a atividade demanda a criação de uma releitura; e a habilidade EF15AR26, pois explora o uso de recursos digitais como softwares no processo da produção artística.

Somando a isso, a produção de releitura proposta também objetiva a estimulação da habilidade EF15AR06, por propiciar o diálogo entre os alunos para alcançar sentidos diversos de suas criações, ainda havendo a interação com o outro e a exposição de seus trabalhos. Ademais, o mural é interativo, por isso pode-se haver esta comunicação com todos, através de comentários e curtidas na plataforma.

Assim sendo, o Sketchbook tem uma interface de fácil compreensão, com possibilidades diversas de cores, pincéis, canetas e borrachas que darão um toque profissional nas produções, além de outras ferramentas de traços preditivos, preenchimento sólido, criador de formas geométricas e régua. A seguir está exposto as imagens da interface do programa.

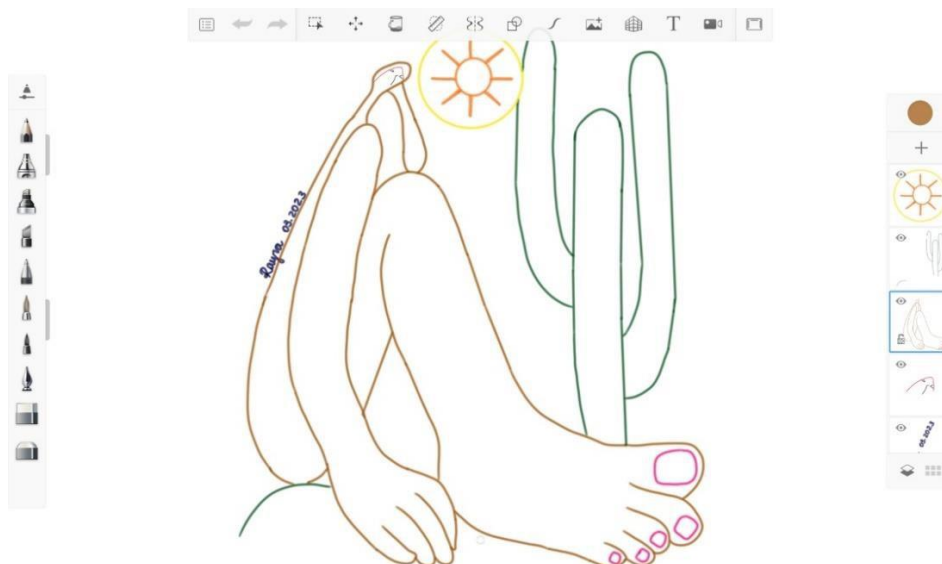


Imagem 3: Interface do Sketchbook – Desenho “Abaporu em Linhas Simples”, criação no aplicativo, de Rayra Ferreira.



Imagem 4: Interface do Sketchbook: Palhetas de cores

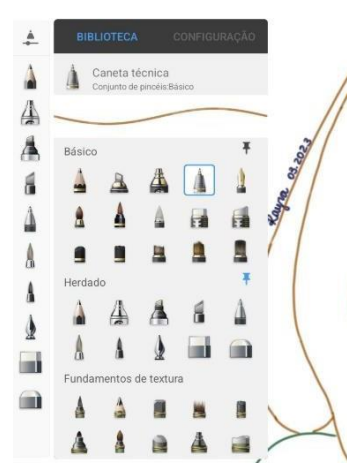


Imagem 5: Interface do Sketchbook: Biblioteca de pincéis

Todavia, os resultados da pesquisa apontam que é possível a existência de novas possibilidades para o ensino da arte, utilizando recursos de tecnologia digital nos anos iniciais do ensino fundamental. O Padlet e o Sketchbook podem ser aliados dos educadores no ensino da arte, e como visto, sem empecilhos podem desenvolver atividades que estimulem as habilidades da BNCC e respeitem a proposta dos PCNS para uma educação artística de qualidade.

HABILIDADES DA BNCC CITADAS NO RESULTADO E DISCURSÃO DA PESQUISA

(EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético;

(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.);

(EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais;

(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas;

(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

4 CONCLUSÃO

A pesquisa se amparou no objetivo de refletir sobre possibilidades para o ensino da Arte nos anos iniciais do ensino fundamental, que pudesse fazer utilização de estratégias metodológicas de recursos tecnológicos digitais. Dessa forma, a partir do objetivo, foi realizada uma revisão bibliográfica de documentos oficiais do Ministério da Educação, sendo os Parâmetros Curriculares Nacionais de 2000 e a Base Nacional Comum Curricular de 2018, com o intuito de compreender o que esses ofícios propõem para o ensino da arte no ensino fundamental, para uma aprendizagem de qualidade.

Desse modo, através da coleta de dados pela revisão literatura, destacou-se que é de grande valor o uso de tecnologias digitais no ensino da arte para os estudantes, e que os documentos citados acima tem como proposta o desenvolvimento de metodologias que explore estes recursos. Com isso, foi pensado de modo hipotético em uma aula de artes e nos recursos que se utilizaria para desenvolver o componente curricular Artes Visuais, que estimulasse a produção de um desenho digital, assim, a pesquisa seguiu a partir da exploração de recursos como o Padlet e o Sketchbook.

Portando, destacou-se que o Padlet pode ser uma ferramenta de interação e socialização entre professores e alunos, com seus murais interativos faz a aprendizagem ocorrer de modo lúdico e significativo. E, o Sketchbook sendo o aplicativo para a realização do desenho digital proporciona o contato das crianças com softwares para suas criações artísticas, fazendo a ampliação de conhecimentos e apropriação de tecnologias.

Contudo, os resultados da pesquisa indicam que é possível fazer uso de plataformas e softwares em aulas de artes no ensino fundamental, e sendo um ensino de acordo com as propostas dos PCNS e desenvolvendo habilidades da BNCC. Sendo assim, os profissionais que trabalham ensinando a arte nos anos iniciais devem pensar em estratégias para facilitar e tornar significativo o processo de aprendizagem, assim, o uso do Padlet e Sketchbook podem auxiliar professores na criação da metodologia das aulas e, sem empecilhos, essas ferramentas contribuem para o desenvolvimento das propostas dos PCNS e BNCC.

REFERÊNCIAS

BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Ciências Humanas e suas tecnologias. Arte. Brasília: MEC, 2000.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018.