

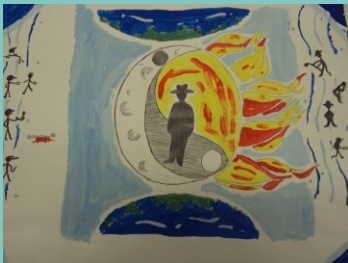
Tecnologia e Proposta Triangular no Ensino de Artes Visuais para a Educação Formal

Instituto de Artes

Autora: Camila da Silva Santos

Agência Financiadora: SAE Unicamp

Palavras-chave: Arte-educação – Tecnologia



INTRODUÇÃO: Dada a importância do ensino de Arte nas escolas públicas, o qual possibilita o exercício da cognição, sensibilidade e formação de senso crítico, observa-se a necessidade de investigar a relação entre a arte-educação e a tecnologia digital na atualidade, pois, esse recurso tem sido cada vez mais presente tanto na Arte Contemporânea quanto no cotidiano dos adolescentes. A investigação se deu pelo viés da Proposta Triangular, de grande importância no cenário de arte-educação no Brasil, que proporciona o ensino de Arte através da apreciação, contextualização histórica e fazer artístico, podendo se adequar a qualquer atividade, até mesmo dentro do âmbito tecnológico.

METODOLOGIA: A princípio, uma análise bibliográfica com o intuito de compreender a importância e história do ensino da Arte no país, a partir do artigo 7º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação nº 5.692, que em 1971 incluiu a Arte no currículo escolar da educação básica no Brasil, até o aparecimento da Proposta Triangular, sistematizada por Ana Mae Barbosa, tornando-se referência e sendo utilizada até os dias atuais. Também foi realizada uma pesquisa a respeito de sites de museus e galerias virtuais e programas de edição de imagem e vídeo, os quais os alunos poderiam ter fácil acesso.

De agosto a outubro de 2010 foi realizado um acompanhamento nas aulas de Artes das turmas de 8º e 9º anos da Escola Estadual Buenos Aires, localizada na zona norte da capital paulista. Juntamente à proposta de aula do professor, foi inserida uma atividade que proporcionasse o fazer artístico via meio tecnológico, que já teria base nas aulas anteriores, com apreciação artística, contextualização e fazer artístico via meios plásticos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO: Em 1971, a inclusão do ensino de Arte no currículo escolar se deu visando um ensino voltado inicialmente para a técnica, sendo posteriormente considerado como atividade educativa, em que esta visava apenas o fazer artístico sem que houvesse reflexão. Em meio a isso, surgiram diversas propostas metodológicas como a Escola Nova, e influenciada pela Pedagogia Libertadora de Paulo Freire e John Dewey, Ana Mae Barbosa, arte-educadora, sistematizou o que hoje chamamos de Proposta Triangular. A apreciação de arte, sua contextualização e o fazer artístico compõem o ensino de arte de uma forma que haja contato com obras de arte, história da Arte e execução de uma obra de arte, proporcionando uma sensibilização do aluno, cognição e despertar do senso crítico.

A tecnologia digital hoje é presente no cotidiano de qualquer pessoa, principalmente dos adolescentes, que por terem contato com esta mais cedo, possuem maior facilidade para administrar ferramentas que se utilizam desta. Além disso, a Arte Contemporânea cada vez mais tem assimilado estas tecnologias, refletindo na verdade, o pensamento desta e da próxima geração. Atentando a este fato, na Escola Estadual Buenos Aires, trabalhou-se com turmas de adolescentes do Ensino Fundamental II, cuja idade não apresenta tanta predisposição para atividades contemplativas, mas possivelmente atividades de arte que contassem com tecnologias, com as quais eles já possuem certa familiaridade, facilitariam o processo. Somado a isso, as escolas estaduais de São Paulo tem investido em tecnologia através do Programa Acessa Escola, equipando-as com salas de informática, contudo, não há investimento para a compra de materiais artísticos, como tintas e pincéis de boa qualidade, ou papéis de gramatura maior. Além disso, a democratização do conhecimento em Arte é possível, devido a vários sites sobre História da Arte e museus virtuais, os quais, muitos não podem ter acesso, ou pelo valor, no caso de livros de arte, ou pelo deslocamento, no caso de museus internacionais.

O trabalho se fundamentou na proposta do professor de no semestre tratar sobre a Solidariedade. Foi estudado e encenado o Teatro do Oprimido, o professor levou dois grandes painéis sobre o tema, e os alunos realizaram um painel como o tema "Vida e Morte". Ao final da atividade, no laboratório de informática da escola, cada aluno fez um vídeo com os painéis elaborados, no programa Windows Movie Maker.

CONCLUSÕES: Fatos interessantes chamaram a atenção. Um 9º ano era composto apenas por alunos repetentes, que se destacavam pela sua agitação constante e falta de atenção. Na atividade do vídeo, foi a classe que mais teve domínio sobre a ferramenta (no caso, o computador). Além de já conhecerem o programa, desenvolveram vídeos bem elaborados, não apenas na parte técnica, mas na escolha de imagens e músicas, efeitos que eram apropriados para o vídeo, abertura e encerramento.

O outro fato se trata a respeito de duas alunas de inclusão. As duas são cadeirantes, portadoras de paralisia cerebral, com os movimentos parcialmente limitados. Durante a execução do painel com tintas, ambas ficaram um pouco frustradas, pois, devido a sua limitação física, não conseguiam pintar da maneira que desejavam. Contudo na atividade do vídeo, ambas ficaram muito empolgadas. Mesmo precisando de ajuda de terceiros pra digitar ou clicar, a realização delas estava no poder de escolha a respeito do vídeo. Poder escolher a música, qual imagem apareceria primeiro, qual tipo de transição entre imagens entre outros, fez com que elas demonstrassem segurança a respeito do seu trabalho.