

NOVAS MÍDIAS: ALTERANDO REGRAS NO JOGO DO APRENDER E ENSINAR ARTE

Fabiola Cirimbelli Búrigo Costa⁹⁹

Resumo:

O presente artigo apresenta uma experiência de ensino de Arte vivenciada nas 3as séries do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da UFSC, impulsionada pela leitura do artigo “*Novas paletas para o ensinar e aprender arte*”. A experiência foi realizada com o objetivo de vivenciar um processo de educação em Arte utilizando mídias e verificar como os alunos se envolvem com a experiência. Os aportes teóricos da Psicologia Histórico-Cultural de Lev Semenovich Vygotski, de Projetos de Trabalho de Fernando Hernandez, bem como a proposta Triangular do Ensino de Arte de Ana Mae Barbosa fundamentaram a realização do presente estudo. O artigo enfoca o relato da experiência do processo apresentando criações e falas dos alunos.

Palavras-chave: *Educação estética, ensino de Artes, arte e mídia.*

Abstract:

The present study presents a teaching experience on arts carried out at the third grades of the elementary school at the Colégio de Aplicação – UFSC, grounded on the reading of the article *Novas paletas para o ensinar e aprender arte*. The objective of the study was to experience an educational process in Arts using media in order to verify how the students get involved in the experience. The theoretical background of this study is the Cultural-Historic Psychology by Lev Semenovich Vygotski, projects by Fernando Hernandez, as well as the Ana Mae Barbosa arts teaching project. This article reports the experience of the process presenting students’ creations and talks.

Key-words: Esthetical education, the teaching of Arts, art and media.

No contexto de 50 anos do Colégio de Aplicação, muitas experiências de ensino e aprendizagem passam a ser lembradas. Algumas ficaram adormecidas, e, frente a possibilidade do momento atual, da

⁹⁹ Professora de Artes Visuais do Colégio de Aplicação da UFSC, especialista em Arte-Educação pela UDESC, mestre em Psicologia pela UFSC. E-mail: fabiola@ca.ufsc.br

comemoração dos 50 anos do colégio, da publicação desta revista e do início do processo de formação para implantação de um computador por aluno - UCA, lembrei que seria pertinente desengavetar a experiência vivenciada em 2000, ano de lançamento do primeiro número desta revista.

Naquele ano, em voltas com a necessidade de elaboração de uma resenha crítica para obtenção de progressão funcional, e, no processo de ensino aprendizagem, desenvolvendo em parceria com a Professora Leila Lira Peters, de Educação Física, o Projeto “Brincadeiras da Cultura Açoriana”, deparei-me com um artigo da revista *Pátio* que considerei desafiador para o desenvolvimento das propostas.

O artigo em questão, “*Novas paletas para o ensinar e aprender arte*” de MARTINS, Mirian Celeste ; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, M. Terezinha Telles (1999), apontava o quanto as linguagens eletrônicas e digitalizadas estão entrando no território da linguagem da arte gerando novos meios de produção e captação de imagem, formas de criações e percepções artísticas e desenvolvendo novos conceitos para dialogar com essa nova forma de pensamento visual. Ao mesmo tempo, estabelecia um diálogo com os professores de arte, confrontando posicionamentos e argumentações referentes à utilização da linguagem do computador nas aulas de arte.

Iniciando o artigo com a imagem da obra de arte “*School of Velázquez*”, do pintor norte-americano George Deem, (1987), as autoras metafóricamente reforçavam a importância de levar a arte para dentro da escola, também através das imagens eletrônicas e digitalizadas. A imagem e a metáfora não por mero acaso iniciavam o texto. Exercendo forte sedução, estavam ali nos convidando a analogias, a ir além do que está posto, não apenas no campo da expressão, da sensibilidade, mas no da razão.

O artigo, enfatizando a importância da mediação no processo de ensinar e aprender, propõe que os professores proporcionem aos aprendizes contato com esta cultura digital criando contextos e ações significativas, que possibilitem aos alunos dialogarem e expressarem, poética e criticamente; ações que contenham elementos para uma aprendizagem significativa, uma verdadeira experiência estética.

Como primeiro passo, sugere que o professor de arte prepare e coordene situações que proponham a mesma interação ocorrida quando o

pensamento visual está refletindo sobre suportes tradicionais. Para tanto, uma interação que envolva a experiência de criar e fruir formas artísticas virtuais e refletir sobre a arte como objeto de conhecimento.

Nessa perspectiva, reforça que ensinar é possibilitar que os aprendizes construam sentidos, signos internos, assimilando e acomodando o novo em novas possibilidades de compreensão de conceitos e processos da cultura digital, do mesmo modo que fazem quando da interação com as formas de arte tradicionalmente conhecidas.

A familiaridade com a proposta triangular de ensino de arte, já aplicada no Colégio de Aplicação, bem como a concordância do enfoque apresentado, no sentido de que novas paletas apresentam-se na contemporaneidade do ensinar e aprender Arte, e, faz-se necessário, orientar os aprendizes de arte no aprendizado desta nova linguagem geradora de cultura digital, mobilizou-me a tomar a decisão de vivenciar uma experiência de ensino e aprendizagem de arte interligada as novas mídias.

Considero que a contribuição maior deste artigo foi a de constituir-se em agente mobilizador de mudanças e encorajamento para uma vivência reflexiva.

Se de alguma forma já vinha questionando a inserção das novas mídias no ensinar e aprender Arte, mas nunca antes havia selecionado-as a fazer parte da ação pedagógica, posso dizer que este artigo me sensibilizou, pela forma simples que foi apresentando e propondo os fatos, gerando a intencionalidade de uma vivência pedagógica que permitisse refletir a partir de nossa ação, gerando conhecimento significativo.

Como educadores, é nossa função criar situações que possibilitem o aprendizado desta nova linguagem geradora de cultura digital, mas, como fazer deste um campo de vivências e experiências se encontramos dexcontextualizados desta vivência, não alfabetizados nesta nova linguagem, resistentes, e, demonstrando, sim, em muitas momentos, certo ceticismo “ao novo”? Como vencer os medos do “isto eu não sei” e confrontá-los diante dos alunos, mesmo tendo a clareza de que não mais dominamos o conhecimento e que estamos na contemporaneidade diante de novos paradigmas de ensino e aprendizagem? Como possibilitar a alfabetização visual e tecnológica de professores e alunos de forma co-partícipe a partir de uma vivência pedagógica?

Na prática, dizem Martins, Picosque, Guerra (1999), remonta aos professores de arte que preparem e coordenem situações que proponham a mesma interação ocorrida quando o pensamento visual está refletido sobre suportes tradicionais.

Talvez a forma simples de focar uma questão tão complexa fora suficiente para impulsionar a iniciar um processo.

Nossas vivências e experiências estético-artístico-visuais apontavam para a importância dos contextos vivenciais, tanto no campo do ensinar, como no do aprender, impulsionando para a pesquisa e investigação na construção de conhecimentos significativos.

Munida de grandes lupas e olhar sensível, inquisidor, pesquisador, reflexivo, do “sensível olhar pensante”, como diria Miriam Celeste, resultante da práxis humana, e, considerando todo um contexto escolar e pedagógico ao qual estávamos inseridos, incorporamos as mídias no processo de ensinar e aprender Arte no Projeto “Brincadeiras da Cultura Açoriana”.

No jogo das mídias

Vivenciamos, a cada dia, o avanço e a cotidianização da tecnologia. Novas descobertas vêm modificando os homens e as transformações tecnológicas impõem um novo modo de pensar, alterando, assim, as regras dos jogos científicos e artísticos.

O interesse das novas gerações, o acesso imediato, o baixo custo de reprodução e distribuição e a possibilidade de mesclar, sem linearidade, imagens, textos, fotos, vídeos e áudio na mesma mídia favorecem o desenvolvimento de projetos via mídias. Através da informatização, o computador é utilizado como fonte de informação, entretenimento, educação e expressão.

No território da linguagem artística, um número crescente de artistas vem substituindo a paleta por computadores. Parceiro criativo de um novo meio de expressão, o computador amplia os horizontes de apreciação e leitura da arte, ao possibilitar visitas virtuais em museus e galerias oportunizando pensar e sentir as obras via internet e CD-ROM. Novos meios de produção e captação de imagem são gerados e, de suportes tecnológicos, nascem novas formas de criações e percepções artísticas ampliando as pesquisas, desenvolvendo novos conceitos para dialogar com

essa forma de pensamento visual (MARTINS; PICOSQUE; GUERRA; 1999).

Aprender a acessar, analisar e comunicar informações eletrônicas de maneira eficiente, dominando as novas ferramentas de aprendizagem, passa a ser um compromisso do educador, uma vez que caberá a ele, em muitos momentos, a garantia da democratização dos códigos que veiculam esta forma de comunicação e, principalmente, o dever de construir reflexão crítica na participação interativa.

O exercício da crítica, neste sentido, ganha relevo no espaço da ética. São múltiplos os caminhos, assim como são múltiplos os objetivos que temos ao caminhar. A reflexão ética faz-nos olhar com clareza, abrangência e profundidade os problemas que se colocam em nossas vidas, possibilitando constatar que os valores estão presentes em nossas ações, sendo sempre um recurso para olhar, voltar e reconduzir a prática.

Neste contexto, buscando exercitar a crítica e ampliar olhares e conhecimentos dos novos processos de ensino-aprendizagem, em companhia de um grupo de alunos das 3^{as}. Séries do Ensino Fundamental, alunos com faixa etária compreendida entre nove e dez anos, propomo-nos a aprender, a partir da experiência, incorporando ao Projeto “Brincadeiras da Cultura Açoriana”, que vínhamos desenvolvendo nas aulas regulares de Educação Artística, uma iniciação à prática da Internet.

A sistematização desta experiência de ensino aprendizagem em parceria fora socializada através dos artigos de Leila Peters e Fabíola Costa (PETERS; COSTA, 2006) e (COSTA, 2007). O artigo de Costa enfatiza o trabalho desenvolvido em Artes Visuais. A experiência vivenciada com a mídia, foco deste artigo, não fora relatada nos artigos anteriores, entretanto os fundamentos teóricos e metodológicos lá aprofundados fazem parte dessa experiência.

Computador: um novo parceiro no jogo de aprender e ensinar Arte

No transcorrer do processo ensino-aprendizagem, as solicitações constantes para que os alunos pesquisassem e trouxessem para sala de aula materiais de apoio bibliográfico e iconográfico revelaram a dificuldade do

acesso dos alunos a estes materiais, uma vez que, próximos ao final do processo, pouco havia sido recolhido.

O desejo de pesquisar via internet materiais iconográficos referentes aos jogos e brincadeiras, provenientes de outras culturas, e conhecer novos artistas que abordaram esta temática revelavam-se a cada dia. Entretanto, o desconhecimento do processo de acesso à internet e a “falta de tempo” para dispender com esta aprendizagem, uma vez que julgava um tanto complexa, afastava-me do objetivo desejado.

No fundo, apresentava uma forte resistência ao uso do computador decorrente, em parte, desta revolução tecnológica, na qual nos encontramos e cujas dimensões mal conseguimos imaginar. Os estudos do cérebro e as relações que este estudo possa vir a ter com a máquina ainda causam-nos grande preocupação. Tais fatos, somados a todo um discurso de revalorização da criatividade, subordinado à cultura econômica que coloca a produtividade acima do próprio homem (alegando que o homem criativo é mais feliz porque produz melhor e, conseqüentemente, consome mais e não porque é capaz de criar, expressando sentimentos, desejos e angústias) e as chamadas constantes para as conseqüências do analfabetismo digital, apontando como sendo hoje a única saída, afastavam-nos da possibilidade de fazer do computador um aliado, parceiro no processo ensino-aprendizagem em arte.

O movimento de matricular-me na disciplina “Psicologia, Mídia e Conhecimento”, com o objetivo de ampliar discussões referentes à procedência destas questões e de ampliar conhecimentos referentes ao tema abordado - as mídias; permitiu uma visão mais ampla do novo cenário e remeteu à leitura de que o processo é irreversível.

Leituras de livros, artigos, relatos de experiências e a possibilidade de algumas vivências proporcionaram conhecimento das discussões referentes aos diferentes usos do computador na educação e da internet, inserida nos processos de ensino-aprendizagem.

O enfoque dado por Sherry Turkle (em entrevista ao guia da internet.br, p. 48), contribuiu no sentido da mudança de direcionamento e construção do foco do olhar:

As pessoas estão colocando muita ênfase na tecnologia e no seu poder. Eu quero colocar o foco nas pessoas, e nas escolhas que elas vão fazer com essa tecnologia. [...] Meu otimismo vem

da crença nas pessoas e nos caminhos que elas irão trilhar usando o mundo virtual para expressar seus diferentes aspectos internos.

Entrando no jogo via internet

Reafirmava-nos que não podíamos mais ter resistência a uma tecnologia que veio para ficar, porém, como fornecer estratégias básicas para ajudar os alunos a aprenderem a utilizar as ferramentas internet se, como professores, nunca havíamos navegado?

Se a cada dia nosso contato com o computador vem se modificando e, por conseguinte, nosso modo de pensar altera-se, acompanhando essa evolução, o que dizer das crianças que, desde pequenas, já têm um contato intenso com a máquina?

Provavelmente os graus de familiarização com a máquina diferenciavam-se, entretanto, se é importante que os alunos compreendam que devem ser aprendizes para toda a vida, então por que não ver os seus professores como aprendizes para toda a vida? Por que não aprender com eles? Ou melhor, aprendermos juntos?

Se eu não sei ... mas você sabe ...; Se você não sabe ..., mas eu sei ..., vamos aprendendo juntos!

A função concebida ao professor de criar e recriar sistematicamente foi imediatamente posta em prática através da elaboração do Sub-Projeto “Do resgate dos jogos tradicionais infantis, uma possibilidade de iniciação aos jogos tecnológicos”, construído na disciplina “Psicologia, Mídia e Conhecimento” ministrada pelo professor Emilio Takase no Mestrado em Psicologia da UFSC, e desenvolvido no laboratório de informática do Colégio de Aplicação.

O projeto apresentava a internet como recurso para ampliar conhecimentos no Ensino/Aprendizagem de Arte. Sua justificativa apontava a dificuldade de acesso dos alunos aos materiais de apoio bibliográficos e iconográficos; a ampliação de conhecimentos, enfatizando a possibilidade de pesquisa via internet, veículo pertinente ao objeto de estudos; a possibilidade de acesso rápido, barato e de qualidade, através de um material que prioriza a imagem e a exposição do material pesquisado, oportunizando a possibilidade de dialogar com pares, intercambiando e

aprofundando conhecimentos e gerando a construção do conhecimento em grupo.

Ampliar conhecimentos de ensino-aprendizagem em artes visuais, mediados pela Internet, mídia contemporânea pertinente ao mundo da imagem, através de metodologia que vise a construção de sujeitos críticos, autônomos e éticos, comprometidos com o contexto contemporâneo constituía seu objetivo geral. Dentre os objetivos específicos propunha: vivenciar um processo de aprendizagem em parceria com alunos, e estagiário da sala de informática; fornecer estratégias básicas para possibilitar aos alunos ensinarem-aprenderem a utilizar as ferramentas internet; aprender, por meio de recursos on-line: coleta de informações; investigar possibilidades para o desenvolvimento da autonomia na construção dos conhecimentos; proporcionar recurso didático-pedagógico de baixo custo, acessível a toda população envolvida e intercambiar conhecimentos e experiências relativas ao processo do fazer, do pesquisar e do conhecer arte.

O projeto ainda apontava os sujeitos envolvidos no processo, os quais compreendia doze alunos da 3ª série do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação/UFSC, na faixa etária compreendida entre 9 e 10 anos; profissional da área de ensino de arte: professora de Artes Visuais do Colégio de Aplicação da UFSC e estagiário da sala de informática.

Seu período de duração previa cinco aulas consecutivas de artes visuais e, dentre os materiais, a utilização de computadores da sala de Informática do Colégio.

Os alunos motivados para a pesquisa, ao chegarem ao local, logo foram sentando em frente aos computadores e iniciando o processo de pesquisa.

Solicitei conversarmos anteriormente em grande grupo. Discutimos então, a forma que organizaríamos os lugares, visando a monitoria dos alunos mais envolvidos com o processo de pesquisa via internet. Relembramos juntos, que o objetivo maior daquele momento era o de pesquisar imagens e reproduções de obras de arte que tivessem relação com o tema: jogos e brincadeiras infantis. Lembramos que buscávamos conhecer jogos e brincadeiras de outros contextos, conhecer novos artistas/produtores e refletir a partir das leituras das imagens coletadas, as diferentes formas de produção e expressão decorrentes dos diferentes contextos sociais

pesquisados, traçando paralelos com o que até então havíamos pesquisado. Por fim, verificamos se algum aluno havia feito pesquisa prévia, conforme solicitado, trazendo endereços de sites de museus, galerias de arte, institutos culturais ou outros.

A princípio havíamos pensado em levar endereços de alguns sites que contribuíssem com a pesquisa, descartamos a possibilidade, uma vez que o propósito era o de aprendermos juntos. Havíamos pesquisado alguns endereços com colegas, profissionais da área, os quais ficaram reservados mediante alguma necessidade.

Constatamos que apenas um aluno havia trazido endereço prévio para a pesquisa. A grande maioria dos alunos alegava que não havia necessidade alguma de trazer, uma vez que era muito fácil, era só entrar no “Cadê” ou “Terra” que eles logo arrolariam uma série de endereços. Nossa primeira aprendizagem.

Os alunos estavam impacientes, organizamos os lugares com o objetivo de favorecer a mediação e iniciamos a pesquisa. As palavras iam aparecendo na tela: jogos, brincadeiras, brinquedos, museus: de arte, de brinquedos, galerias, etc.

Dos doze alunos previstos, apenas nove estavam presentes.

Cabe esclarecer neste momento, que após retornarmos de um período de greve, a necessidade de reposição das aulas num período próximo ao final do ano letivo e a disponibilidade para o acesso a sala de informática, fez com que tivéssemos de marcar um horário para desenvolvermos o projeto, no período oposto ao das aulas, o que acarretou um pequeno percentual de faltas.

Em entrevista oral, realizada individualmente com os alunos no transcorrer do processo, constatamos que dos nove alunos presentes: dois dos alunos não possuíam computador em casa, portanto tinham acesso no trabalho do tio e no serviço da mãe. Dois dos alunos, em acordo com os pais, tinham algumas regras para poder utilizar o computador. Um deles estava aprendendo, só podia trabalhar ao lado da mãe, por temerem que pudesse estragar e, o outro, tinha permissão para entrar na internet apenas aos sábados e domingos, por duas horas apenas, uma vez que em outros momentos extrapolara horários e “o prejuízo foi grande”, disse ele.

Apenas um dos alunos frequentava o laboratório de informática do Colégio.

Em consulta ao grande grupo sobre os momentos em que frequentaram o laboratório de informática com outros professores, os alunos afirmaram que na 1ª série com a professora Valéria, haviam feito uma pesquisa sobre o natal, e na 3ª série, com a professora Ivaneide, haviam participado de um bate-papo.

No transcorrer da pesquisa algumas questões influenciaram no sentido de os alunos desestimularem-se um pouco do processo, dispersando-se dos objetivos priorizados. Dentre os motivos apontamos: as quedas do servidor; demoras para entradas em determinados sites; excessos de informações; dificuldades para definir escolhas; temas relacionados ao assunto sem incorporação de imagens, além dos motivos que os impeliam a irem em busca de sites já conhecidos e familiarizados visando socializarem com os colegas algum interesse específico em particular.

Atentos, procurávamos mediar o processo no sentido de concentrarem-se no foco de pesquisa. A persistência e a paciência neste momento eram fatores preponderantes para alcançarmos o objetivo almejado. A espera ou a necessidade de ir em busca de um outro site eram fatores que permeavam o processo. Salientávamos que teriam outros momentos para socializarem os assuntos de interesse pessoal.

A idade dos alunos, 9 e 10anos, justificava de certa forma a impaciência demonstrada, entretanto, sempre que conseguiam atingir o objetivo e encontravam nos sites as imagens e informações relacionadas ao foco de pesquisa, vibravam, convidando a todos que viessem observar as obras e ou imagens que haviam encontrado. O convite gerava novos estímulos para a continuidade de novas pesquisas.

Solicitávamos que fossem anotando os endereços pesquisados, para ao final, escolherem uma imagem para imprimir. Infelizmente um problema na impressora impossibilitou-nos imprimir as imagens conforme previsto.

Os alunos solicitavam uma pausa. Três aulas haviam passado sem que nos déssemos conta. Era hora do lanche. Antes de saírem vários alunos perguntaram se não iríamos utilizar o computador para desenharem. Perguntei se sabiam trabalhar com o “Paint”. A maioria afirmou que sim.

Sem a impressão dos trabalhos pesquisados, ficamos motivadas pelo desejo dos alunos, a encaminhar um processo de produção visual por computador.

Durante o intervalo, selecionamos algumas imagens de crianças brincando, em sua maioria reproduções de obras de arte que havíamos pesquisado em livros, catálogos e revistas. Priorizamos principalmente as poucas que tinham de artistas estrangeiros, uma vez que representavam culturas de diferentes povos.

Ao retornarem para a sala de informática, comunicamos nossa curiosidade em saber de que forma vinham produzindo no computador e o desejo de vivenciar com eles o processo de produção visual por computador.

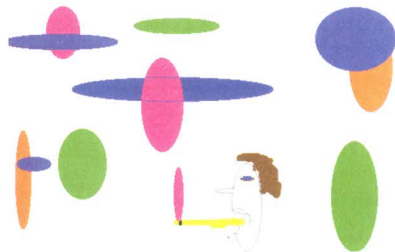
Propomos que cada aluno escolhesse uma reprodução a partir das obras selecionadas, observasse atentamente a obra escolhida e, após, realizasse uma leitura silenciosa da obra, buscando responder algumas questões: Que sensações e sentimentos a obra provocou? Recordou algum fato ou momento vivido e/ou observado? Que jogo estava sendo representado? Qual o contexto da obra? Qual era a forma de expressão visual? De que maneira o artista representava, qual era seu estilo? Que elementos visuais predominavam? O que aprendeu a partir da leitura da obra?

Em seguida solicitamos que se dirigissem aos computadores, e, tendo a obra escolhida como referência, elaborassem uma composição visual utilizando-se do “Paint”.

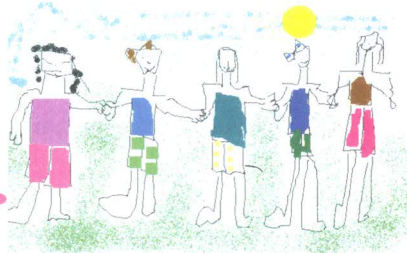
Demonstrando familiaridade com o programa, a maioria dos alunos elaborou sua composição visual por computador, com mediação apenas no sentido de melhor explorarem os recursos oferecidos.

Apenas um aluno enfatizou que nunca havia trabalhado com o programa, entretanto, com a monitoria de seus colegas, logo aprendeu e produziu seu trabalho.

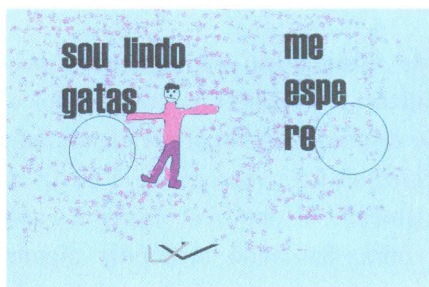
As obras foram salvas em disquetes tendo em vista a inoperância da impressora, para serem posteriormente socializadas e avaliadas, uma vez que aproximava-nos do tempo previsto para o término da proposta.



Bolhas de sabão: Roberta C. da Cunha, 3B.



Roda: Ana Luiza Leite Bardo, 3B.



Arco: Diego Gilberto Augusto, 3B.



Cavalinho-de-Pau: Lara Alvarez, 3B.

Concluindo, solicitamos que antes de saírem emitissem um depoimento avaliativo referente à experiência vivenciada. Transcrevemos abaixo os escritos:

“Pela primeira vez entrei na internet. Foi muito legal! Logo consegui encontrar várias obras de artistas. Foi mais difícil encontrar as obras representando os temas da pesquisa: jogos e brincadeiras, mas, foi muito legal descobrir um Museu de Brinquedos.”

Danielle

“Aprendi a buscar informações, a mexer melhor na máquina.” Diego

“Foi muito legal! Pesquisei sites de museus e descobri duas obras de Cândido Portinari com crianças brincando, que nem a professora conhecia.” Bárbara

“Pesquisei sobre Arte e desenhei. Mexer nos computadores com a turma inteira, um ajudando o outro, foi muito bom!” Ana Luíza

“Entrar direto na internet foi muito legal! Apesar da vontade de pesquisar meus sites preferidos, consegui encontrar o que buscava. O desenho é que não consegui, ou melhor, achei feio.” Roberta

“Descobri que a internet é uma maneira bastante legal de aprendermos Arte.”

Marcos

“Não sabia que existiam tantos lugares para pesquisarmos: museus de artes, museus de brinquedos, galerias, textos, ... Me deu vontade de continuar desenhando, foi muito legal!” Lara

“Foi a primeira vez que desenhei no computador e achei muito legal. Foi super fácil! Já a internet, foi mais ou menos.” Lucas

Algumas considerações antes de continuar o jogo

Consideramos que a experiência foi extremamente positiva. O medo cedeu lugar à curiosidade e à vontade de aprender. A familiaridade dos alunos com a máquina surpreendeu-nos de fato. A vontade de nos ensinar e mostrar o quanto era fácil e o quanto sabiam foi motivadora, assim como constatamos o quanto trabalhavam com afinco monitorando, pesquisando e desenhando por cinco (05) aulas consecutivas.

A abertura concedida para a produção visual possibilitou um novo campo de pesquisa com possibilidades de confrontar meios de expressões artísticas tradicionais e as produções artísticas realizadas com o uso de recursos tecnológicos.

O contato vivencial e teórico com essa experiência possibilitou-nos ampliar consideravelmente os questionamentos referentes às novas mídias no jogo do aprender e ensinar Arte, gerando a necessidade de novas discussões, experiências e vivências referentes às influências que a mediação das tecnologias provocam nas formas de pensar e expressar arte. Vivendo num mundo dominado pelas imagens o compromisso de alfabetizar visual e culturalmente, requer que consideremos a diversidade de interações entre as imagens, uma vez que suas leituras poderão contribuir significativamente no processo de dar sentido ao mundo.

Inserir um projeto de trabalho que possibilite lidar com o novo, no caso as novas mídias, no contexto vivencial do processo de ensino e aprendizagem é em primeiro lugar uma abertura do mediador que, desperto pelo desejo de ensinar/aprender, dispõe-se a realmente enfrentar seus velhos paradigmas e permitir que novos se construam, encorajando seu espírito criativo e sua auto-estima via enfrentamento intencional. É possibilitar pela vivência que experiências se concretizem, delas derivando inúmeras reflexões e questionamentos gerando a introjeção efetiva de novos conhecimentos, que constatem ou não teorias. É manter acesa a chama da

pesquisa ao refletir constantemente a práxis, sistematizando-a, na busca da expressão poética.

A possibilidade de trazermos uma nova realidade requer primeiro que possamos olhar, sentir e compreender o que o mundo nos oferece. Ações que permitam interpretar e trazer identidade aos espaços de vivência escolar. Nesse sentido, a arte contribui de maneira peculiar para a atuação significativa e pessoal do ser humano na sociedade.

Aprender é algo que se completa pelo prazer formando sujeitos de mudança e criando esperanças para uma sociedade mais humana. O mundo virtual contribui para promover a aceitação multicultural e a apreciação da diversidade. Ao utilizá-lo começamos a entender, apreciar e respeitar diferenças e similaridades, conseqüentemente o conteúdo do currículo torna-se atual e integrado e multidisciplinar.

Esta experiência simples permitiu-nos embarcar na astronave das novas mídias fundamentando-nos e impulsionando-nos para progressivamente alçar novos voos frente à complexidade do jogo do ensinar e aprender arte.

Reafirmamos que este trabalho representa apenas o início de um processo e sua importância reside na possibilidade de iniciação, possibilidades de construção de caminhos.

Referências:

COSTA, Fabíola Cirimbelli Búrigo; *Aprender e Ensinar Arte a Partir de Jogos e Brincadeiras em diferentes Contextos Sócio-culturais*. In ZANELLA, Andrea V. ET.al. (Org.). **Educação Estética e constituição do sujeito: reflexões em curso**. Florianópolis: NUP/CED/UFSC, 2007. Coleção Cadernos CED; v.12.

MARTINS, M. C., PICOSQUE, G. & GUERRA, M. T. **Novas Paletas para o ensinar e aprender arte**. Revista Pátio Ano3, nº 9 mai/jul,1999.

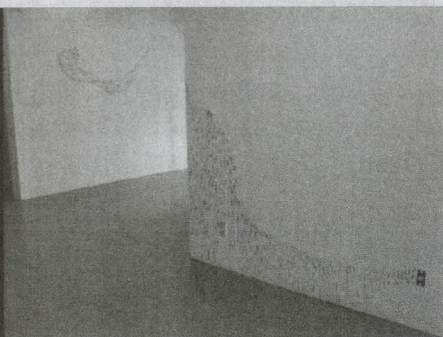
PETERS, Leila Lira; COSTA, Fabíola Cirimbelli Búrigo. *Um jogo de parcerias entre Educação Física e Arte nas brincadeiras da cultura açoriana*. In. LAFFIN, Maria Hermínia F.; SILVA; Vânia Beatriz M. da. (Org.) **Conversas de Escola** Florianópolis: Grupo SAPECA/NUP/CED/UFSC, 2006.Coleção Cadernos CED; v.10.

TURKLE, Sherry. *Entendendo o comportamento humano na internet*. **Guia da Internet.Br**. São Paulo: ano 1, n. 2, maio 1997.



Flashes do Arte na Escola

O Programa de extensão Arte na Escola - Pólo UFSC, coordenado pelo Colégio de Aplicação - CA e Departamento Artístico Cultural - DAC integra a Rede Arte na Escola, uma organização que articula instituições brasileiras de ensino superior (IES), culturais e educacionais com o Instituto Arte na Escola. Tem por objetivo qualificar parcerias locais, reunindo esforços a fim de disponibilizarem meios e materiais múltiplos ao ensino de arte. Presente em diversos estados brasileiros, a Rede Arte na Escola vem desenvolvendo suas ações através de três programas: Educação Continuada, Mídiateca e Prêmio Escola Cidadã. O Pólo UFSC realiza: Grupo de Estudo, Mostra de DVDs, Cursos e Oficinas com vista à educação contínua dos professores de Arte da Rede Pública e mantém a Mídiateca Arte na Escola no CA, com uma série de DVDs acompanhados de material pedagógico.



Espaço Estético em Imagens

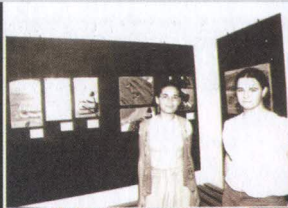
O Espaço Estético iniciado em 1998 com um projeto de ensino e extensão, hoje se caracteriza como uma atividade permanente no Colégio de Aplicação. Tem como objetivo propiciar alfabetização visual, sistematizando melhor o processo ensino-aprendizagem. Para isso, o Espaço Estético viabiliza exposições e ações educativas como: encontro com artista/atores, debates e oficinas que discutem sobre pesquisa nas artes visuais, abrindo espaço para interações da escola com seu entorno. Localizado em um lugar de passagem, torna-se parte do cotidiano escolar, sendo um local de apreciação, leitura e reflexão, análise e discussão de diversas produções visuais.



Flashes do Arte na Escola



1998



2003

1999



2005

2000



2006

2001



2007

2002



2009