

ARTICULAÇÃO DO USO DAS TDICS, ELABORAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS E ESTUDANTE INSERIDO NUMA CULTURA DIGITAL: desafios para o professor de Arte

ODS (4)

Gabriela Fernanda Mariano (Universidade de Taubaté),
Cesar Augusto Eugenio (Universidade de Taubaté)

Resumo

Este artigo apresenta reflexões sobre as contribuições do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDCIs) nas aulas de Arte e o seu uso como ferramenta para a elaboração dos materiais didáticos. Inicia-se com uma reflexão sobre as características de crianças e adolescentes nascidos e inseridos numa cultura digital. Aborda as dimensões do ensino da Arte, a metodologia de ensino triangular da Arte de Ana Mae Barbosa (2012) e aponta possíveis usos das TDCIs nos 3 eixos presentes nessa metodologia: criação, fruição e contextualização. Em cada eixo da abordagem triangular são apresentadas possibilidades, ferramentas e também a importância do repertório docente para o uso crítico e reflexivo. A reflexão sobre o papel do professor e a importância do seu repertório pessoal para o uso adequado das TDCIs para a curadoria de informação, planejamento das aulas e a adequação da ferramenta em sala de aula conduz os apontamentos do artigo. Desse modo, as potencialidades de diferentes ferramentas e como podem ser utilizadas na produção, criação, apreciação e sistematização das manifestações artísticas das linguagens da Arte frente às competências e habilidades previstas para o ensino fundamental presentes na Base Nacional Curricular Comum (BNCC, 2018) são discutidas. A formação dos docentes e sua alfabetização nas tecnologias da informação e da comunicação também são objetos de reflexão. As contribuições apontadas no artigo foram sistematizadas a partir de pesquisa bibliográfica realizada em repositórios e em livros que abordam o tema do artigo. Reconhece-se a importância do uso das TDCIs em diferentes situações na prática docente, mas sempre permeada pelo uso crítico e reflexivo. As ferramentas presentes não sobressaem e não retiram da função docente a responsabilidade de promover o diálogo, o ensino humanizador e as diversas formas de ver, sentir, fazer e contextualizar a Arte.

Palavras-chave: Tecnologia; Ensino da Arte; Formação de Professores; Materiais Didáticos

Introdução

As aulas de Arte nos diferentes níveis de ensino da educação básica apresentam singularidades. É um componente curricular da área de linguagens que dedica, expressa e reflete a partir da mediação de diferentes linguagens: oral, escrita,

corporal, visual, sonora e digital. A área de conhecimento Arte abrange a música, dança, artes visuais e cênicas com os seus objetos de conhecimento e habilidades. A arte é dinâmica e em processo de constante transformação, próprio de uma área onde as relações culturais entre os sujeitos, as atitudes, os contextos sociais permeiam as manifestações artísticas.

Cabe ao professor a responsabilidade de planejar ações de modo a articular as habilidades previstas, os objetos de conhecimento das linguagens da Arte e suas articulações, promover um ensino humanizador e propor reflexões no percurso de ensino- aprendizagem. São questões que o colocam em constante inquietação em relação ao planejamento. Um planejamento que deverá ser pensado de modo a considerar as características dos estudantes e os materiais pedagógicos que facilitem a contextualização e aquisição do conhecimento. Compreender as características dos estudantes inclui reconhecer os elementos presentes no meio entre eles, os que pertencem à cultura digital. A facilidade e a agilidade das informações presentes no meio digital alteraram não só a forma de comunicação entre as pessoas, mas a forma de trabalhar, relacionar e aprender.

A Criação, crítica, Fruição, Estesia, Expressão e Reflexão no campo da Arte se apresentam de maneira distinta quanto ao suporte utilizado, os materiais, os recursos utilizados para a exposição e divulgação. Articulam e estabelecem uma dinâmica única quando presentes a partir da interação de sites, aplicativos, redes sociais e outros meios online. Novamente o professor é instigado a ponderações sobre a intencionalidade do uso de ferramentas tecnológicas em sala de aula. Por que as inserir? Qual o modo de inseri-las? Como uso para inclusão e interação dos alunos? Como ferramenta para a criação artística? Como uma metodologia ativa para o aprendizado?

Além do seu uso como meio ou suporte para aprendizado, no ensino da Arte o desafio também é propor um novo olhar, ressignificação e aprendizado estético a partir do uso. O objetivo geral deste artigo é estabelecer articulações possíveis no uso das TDCIs, construção de materiais didáticos para as aulas de Arte, atender as especificidades da BNCC para o Ensino Fundamental e as características de professores e estudantes numa cultura digital.

Revisão da literatura

O presente trabalho apresenta-se como uma revisão de literatura, utilizando as bases de dados artigos, livros, dissertações e teses com os assuntos que abrangem o tema do artigo. As pesquisas foram realizadas nos seguintes repositórios: Scientific Eletronic Library Online (SciELO), dissertações e teses de doutorado no Repositório institucional da Universidade Federal de Minas Gerais, Repositório institucional da Universidade do Rio Grande do Sul e no site da sociedade brasileira de computação empregando os descritores: Arte, Arte+ tecnologia, Arte+ material didático, ensino-aprendizagem+Arte, cibercultura e curadoria de informação. Para a seleção do material, foram critérios de escolha as publicações dos últimos 8 anos (2016 a 2024), a presença dos descritores, textos em língua portuguesa e o formato eletrônico.

As obras selecionadas possuem entrelaçamento nos critérios estabelecidos na pesquisa. Loyola (2016) reflete sobre metodologias, propostas pedagógicas e materiais didáticos para o ensino-aprendizagem em Arte.

O material didático para as aulas de Arte não abrange somente um conjunto: caderno de desenho, lápis de cor, tinta guache, pincel e o livro didático. O professor de Arte é constantemente desafiado a pensar no material didático mais adequado a linguagem da Arte a ser trabalhada com os estudantes, o artista e sua obra, o contexto e características da turma. Cabe ao professor identificar e perceber as conexões entre a expressão artística a ser trabalhada, a estética, a história da Arte, proposições e ações que intencionalmente colaboram para o percurso de aprendizagem do estudante. Pensar em materiais didáticos inclui pensar em tecnologias contemporâneas como possibilidades. As ferramentas da TDCIS, sites, plataformas são também objetos de estudo para compor um conjunto com diversas potencialidades em sala de aula.

A perspectiva do professor-autor e a atividade de curadoria digital desenvolvida por esse sujeito inserido numa cultura digital é trazida na obra de Bassani (2017). O olhar atento às particularidades da pesquisa online de forma que não se torne um entrave, mas um meio de auxiliar o professor na escolha adequada de materiais e conteúdos adequados é o viés que conduz a obra da autora.

A literatura utilizada neste artigo também inclui a reflexão sobre o comportamento de crianças e adolescentes frente a uma cultura imersa e permeada pelo uso de aparelhos celulares, tablets, notebook com inúmeros aplicativos, repositórios de músicas e vídeos, sites de entretenimento e notícias. Rosa (2016)

aponta como esses elementos presentes na sociedade afetam culturalmente as relações estabelecidas entre as crianças, os adolescentes, entre adultos e com todos os membros de uma comunidade.

O ensino da Arte e sua metodologia é apresentado na obra de Barbosa (2012). Muito além do fazer, o ensino engloba a contextualização e o sentir de uma criação artística. A arte contemporânea em diferentes linguagens apropriou-se também de ferramentas tecnológicas seja no suporte, como material, como meio de expressão e exposição. A metodologia proposta por Barbosa apresenta três eixos: fruição, criação e contextualização. Esses três eixos também podem utilizar ferramentas da TDCIs em estratégias diversificadas do docente de Arte.

Coll (2010) e Monereo (2010) apontam aspectos importantes na alfabetização digital do professor que afetam de modo significativo a sua prática e uso das TDCIs em sala de aula. Lévy (2016) nos encaminha a uma reflexão sobre as relações estabelecidas no mundo digital e mundo real.

O artigo também parte para uma leitura das competências e habilidades presentes na Base Nacional Curricular Comum (2018), mais especificamente daquelas que integram o uso, conhecimento técnico e cultural das TDCIs no Ensino Fundamental.

Método

O estudo adota uma abordagem qualitativa, buscando articulações possíveis entre o professor de Arte, estudante, cultura digital, ferramentas da TDCIs e o ensino da Arte e suas linguagens. A problematização presente no estudo aborda aspectos subjetivos e comportamentais, materialidade e embasamento em documento regulatório para a educação brasileira.

Para conectar dados objetivos e subjetivos, a pesquisa documental online e física foi realizada a partir das categorias presentes no objetivo geral do estudo. A elaboração e confecção de materiais didáticos foi discutida a partir das analogias presentes nas obras citadas. A análise das competências e habilidades da BNCC permitiu a validação do estudo sobre a alfabetização digital, cultura digital e repertório docente. O estudo da abordagem triangular do ensino da Arte permitiu que a curadoria de sites, vídeos e ferramentas abrangesse o uso nos três eixos. De modo a possibilitar que as contribuições desenvolvidas a partir de pesquisa bibliográfica envolvesse todas

as categorias, isto é, que os conteúdos relevantes ao estudo tivessem cruzamentos. Os dados coletados permitiram tecer e comparar questões pertinentes ao uso e não uso das TDCIs.

Resultados e Discussão

Dados do IBGE referentes a 2021 apontam que 90% dos domicílios brasileiros têm acesso à internet em diferentes dispositivos, isso reflete nas dinâmicas estabelecidas na família e também nas relações família-escola, ensino e aprendizagem, relações socioculturais. As crianças e adolescentes pertencem a uma geração que desde o início da vida estão inseridas em um ambiente virtual, essa inserção precocemente contribui para a construção de uma identidade característica.

Segundo Rosa (2016) é uma geração que mescla comunidades virtuais e reais, comunicam-se a maior parte do tempo por TDICs, integram diferentes tipos de redes sociais, dificilmente leem manuais, memorizam mais endereços de URLs do que verbos irregulares, criam textos, imagens, vídeos e os compartilham na Web, realizam diversas atividades simultaneamente e reconhecem o espaço virtual como fundamental para a construção de relações sociais e aprendizado.

O desenvolvimento de novos recursos tecnológicos e de novas redes sociais implicam em mudanças culturais e a escola como lugar de ensino e aprendizagem e de reflexão das dinâmicas sociais, acaba que, gradualmente, utilizando e se adaptando a essa nova realidade. Também como instituição da sociedade exerce um papel crítico-reflexivo sobre as implicações na vida dos estudantes e de toda a comunidade. Num processo de transformação contínua, as relações estabelecidas na escola, as estratégias e a pesquisa vão se resignificando e ajudam docentes e discentes a trabalhar a percepção do mundo.

As diferentes linguagens midiáticas e os textos multimodais presentes em vários discursos acessíveis em notebooks, tablets e celulares que, cada vez mais tornam-se presentes na vida de crianças e adolescentes, trazem à discussão e reflexão dos profissionais da educação a utilização das TDICs de forma proativa para uma educação emancipadora. Essa dicotomia entre entretenimento e produção de novos conhecimentos implica num olhar atento para estratégias de uso da tecnologia como uma ferramenta, um material didático-pedagógico para alcançar um objetivo.

Um material didático-pedagógico só é vantajoso se auxilia no processo de ensino aprendizagem e articula-se com o contexto dos alunos e lugar, que sirva para intencionalidade do professor gerando uma aprendizagem significativa.

Nem sempre um material didático-pedagógico pensado para um grupo de uma determinada região, comunidade ou escola causará interesse em outro grupo, em função da diversidade de culturas e dos costumes. Por isso o Professor é a pessoa mais indicada a pensar, pesquisar e produzir o material didático-pedagógico, articulando-o de acordo com o contexto dos alunos e do lugar, e é sua tarefa, também, elaborar a melhor metodologia para desenvolver suas aulas e projetos. (Loyola, 2016, p.13).

A Arte não é apenas básica, mas fundamental na educação de um país que se desenvolve. Arte é cognição, profissão. É uma forma diferente da palavra para interpretar o mundo, a realidade, o imaginário, e o conteúdo (Barbosa, 2012). O universo digital é rodeado de imagens, da linguagem não verbal e de textos híbridos. O professor como mediador na relação de ensino aprendizagem tem um papel importante de curadoria de conteúdo, orientação à pesquisa e fomentador de diálogos crítico-reflexivo sobre a cultura digital dentro do espaço escolar.

O arte-educador, atento aos seus pares e amparado com os recursos digitais colocados à sua disposição, pode tornar a escola um lócus privilegiado de recepção, crítica e produção artísticas. Basta que ele tenha conhecimento, apoio e vontade de inovar seu fazer pedagógico. Outra questão importante para o arte-educador é observar como o artista se apropria da tecnologia na construção de sua obra, refletir sobre como agrega possibilidades na criação artística e transmitir esses conhecimentos aos alunos. A utilização desses recursos tecnológicos na escola, é fato, as ferramentas tecnológicas estão cada vez mais disponíveis a todos, cabe ao professor e alunos a compreensão da técnica. É importante salientar que a imagem ganha a cada avanço tecnológico, mais possibilidades de apropriação e ressignificação. A preocupação com a aprendizagem em Arte deve estar sempre presente com os meios tradicionais ou com recursos tecnológicos modernos (Souza, 2018, p.17).

No contexto de ensino da Arte sob a perspectiva da abordagem triangular de ensino da Arte proposta por Barbosa (2012) o uso da TDICs pode ser abordado na contextualização, na fruição e na criação. O ensino de Arte abrangendo o uso da tecnologia permite um amplo campo de possibilidades nos três eixos da abordagem triangular, permitindo ao aluno proximidade aos contextos e estética das produções artísticas produzidas na cultura digital. Na perspectiva de uso da tecnologia como material didático- pedagógico, o professor precisa ter proximidade estética com as

linguagens artísticas, reconhecendo seus códigos e técnicas, um professor conhecedor e fazedor de arte com propriedade do conteúdo abordado para realizar escolhas metodológicas e estratégias de ensino que vão ao encontro das demandas contemporâneas.

O professor com propriedade da História da Arte, Estética da Arte, técnicas de Arte, conhecimentos teóricos de Didática geral e específica elaborará uma curadoria de sites, aplicativos e recursos tecnológicos apropriados para o ensino aprendizagem em Arte.

Nessa perspectiva, é fundamental que o Professor seja uma pessoa envolvida com arte, que seja capaz de provocar estímulos e não apenas cumprir tarefas e distribuir atividades para os alunos. Quanto maior o envolvimento estético do Professor com a arte, maiores serão as oportunidades de pensar e propor experiências que estimulem nos alunos suas habilidades de criação e de senso crítico. (Loyola, 2016, p.15).

O professor é o curador de obras artísticas, textos, informações e ferramentas pedagógicas para o seu planejamento de aulas. As seis dimensões do ensino da Arte proposta na BNCC propõem um trabalho de imersão ao desenvolvimento da inteligência emocional, análise e crítica socioculturais, a diferentes produções artísticas, a cultura popular como resultado das ações humanas. A partir desta premissa, a apropriação de tecnologias no uso da Arte deverá voltar-se para uma educação humanizada.

Dessa forma, a apropriação de tecnologias no ensino aprendizagem em Arte não pressupõe trabalhar apenas com programas avançados de computador, dispositivos e equipamentos de última geração ou com teorias recém lançadas e ainda não muito discutidas. Pensar em tecnologias é pensar em novas formas de construção do conhecimento humano e é, antes de tudo, pensar no ser humano, que é quem está sempre por trás de todas as tecnologias, tanto na invenção quanto na apropriação e uso. (Loyola, 2016, p.33)

O processo de curadoria digital permite aos professores uma elaboração de materiais significativos e com conteúdo apropriado e de qualidade. Segundo Bassini (2016), todos os professores podem ser curadores, a sua prática pode ser entendida como prática cultural emergente na cultura digital. Ao selecionar um vídeo, um show, uma *play list*, organização de textos, escolha de um aplicativo, é exercida uma ação

curatorial. Essa ação depende de habilidades e competências individuais exercidas num dado recorte temático.

Para o uso significativo das TDICs não basta ter um bom equipamento, um serviço de internet, aplicativos interativos e recursos tecnológicos avançados, portanto, o uso no contexto escolar está intrinsecamente relacionado com o repertório e desenvolvimento profissional docente.

Há diversas possibilidades de uso de TDICs para fruição, pesquisa, reflexão e criação sobre Arte. Não há uma linearidade dos eixos da abordagem triangular do ensino da Arte. Elas podem ser experimentadas em diferentes ordens.

Possibilidades no uso para a fruição:

Visitas mediadas pelo professor a museus e instituições culturais que possuem tours virtuais ou coleções on-line. É possível observar, por meio destes recursos, aspectos relacionados à arquitetura das instituições e às propostas curatoriais das exposições, bem como o acesso facilitado a informações sobre a exposição durante o tour, permitindo um exercício imagético mais complexo no momento da fruição.

A apreciação de diferentes linguagens cênicas: performance, circo, dança, ópera e teatro no meio digital também é um ato formativo para o estudante. Os códigos das linguagens são somados ao da fotografia, roteirizados como uma obra do cinema e contendo elementos da linguagem digital.

Exemplos:

- Tour virtual da exposição Pra todo mundo - Museu do Amanhã (RJ): <https://museudoamanha.org.br/tourvirtualpratodomundo/>;
- Tours em Instituições culturais pelo Brasil e pelo mundo, disponíveis na plataforma Vila 360: <https://www.vila360.com.br/museu-virtual-360-graus/#>
- Show da Palhaça Rubra, criado especificamente para a encenação em meios digitais e transmissão ao vivo pelo YouTube, na programação do Sesc em Casa (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=wEBkGs6JQw8>.

Possibilidades para o uso da criação:

São inúmeras as possibilidades para experimentação, criação e edição de produções artísticas por meio das tecnologias digitais. As TDICs estão presentes nos processos de criação enquanto ferramentas de produção e enquanto conteúdo – quando pensamos nos diversos bancos de imagem e som disponíveis virtualmente. Enquanto ferramentas, podemos encontrar desde recursos simples, como as câmeras

e gravadores de som dos celulares, como aplicativos sofisticados de edição. Para a experimentação dos processos de criação em sala de aula, as plataformas interativas que utilizam a ludicidade aproximam o estudante aos elementos das linguagens artísticas numa perspectiva multissensorial.

Outra questão importante a ser abordada pelo professor de arte é a apropriação da tecnologia pelo artista para a criação de suas obras. O professor tem um vasto campo para refletir juntamente com os alunos como as TDCIs agregam possibilidades na criação artística. Várias produções são impactadas esteticamente pelas ferramentas digitais tanto no processo de produção como o de divulgação. Dessa forma, a fruição e estesia são objetos importantes de estudo. É um exemplo de manifestação artística que se apropria da tecnologia na criação: utilização de plataformas e redes sociais para produção, sistematização e divulgação de obras. Por exemplo, a produção de uma playlist em um serviço de streaming de música, podcast e vídeo.

As possibilidades de uso da TDCIs em sala de aula visando a experimentação, criação, edição e divulgação das produções artísticas dos alunos são inúmeras. As TDCIs estão presentes nos processos de criação enquanto ferramentas de produção e enquanto conteúdo – quando pensamos nos diversos bancos de imagem e som disponíveis virtualmente. Enquanto ferramentas, podemos encontrar desde recursos simples, como as câmeras e gravadores de som dos celulares, como aplicativos sofisticados de edição.

Possibilidades para a contextualização:

Loyola (2016) pontua que linguagens artísticas sempre foram impactadas pelo desenvolvimento tecnológico, o que permitiu, inclusive, mudanças substanciais em seus processos de criação, modos de fruição e categorização teórica. O que se aplica às tecnologias mecânicas e digitais, com sua pluralidade de recursos midiáticos para produção, edição, armazenamento, divulgação e, inclusive, participação ou interação do público com os textos verbais, não verbais e multissemióticos que compõem os discursos artísticos. No eixo contextualização, o processo de aquisição e reconhecimento de saberes relativos do campo da Arte e relações socioculturais devem incluir o uso das tecnologias ao longo do percurso histórico da sociedade. Essa característica presente na Arte é um potencial objeto de estudo nas aulas.

Os exemplos citados têm o intuito de exemplificar o uso das TDICs em todo o processo e possibilitam a reflexão acerca dos processos híbridos de ensino e a utilização como ferramenta e também como suporte para o fazer e ensino da Arte.

As competências relativas ao campo da Arte para o Ensino Fundamental na BNCC enfatizam a criatividade, o pensamento crítico, a sensibilidade, o exercício da cidadania, a expressividade, a diversidade cultural, criações contemporâneas, patrimônio, autoria e o uso da tecnologia.

O ensino e a aprendizagem pautados nas competências de caráter geral, transversal e específicas do campo da Arte direciona não apenas o trabalho em sala de aula, mas implicam numa formação continuada do professor. Além da formação específica da área do conhecimento, a alfabetização digital, a cultura digital e o currículo. Segundo Coll (2010) são cinco dimensões na alfabetização digital:

- Alfabetização tecnológica: a capacidade de utilização de novas mídias, como a internet, para acessar a informação e a comunicá-la eficazmente
- Alfabetização informacional: a capacidade de recompilar, organizar e avaliar a informação e formar opiniões válidas baseadas nos resultados
- Criatividade midiática: a capacidade cada vez maior dos cidadãos de produzir e distribuir, onde quer que estejam, conteúdos para audiências de todos os tamanhos
- Alfabetização global: consiste em compreender a interdependência entre as pessoas e os países e ter a capacidade de interagir e colaborar eficazmente através das culturas.
- Alfabetização responsável: a competência de examinar as consequências sociais dos meios de comunicação do ponto de vista de segurança. Da privacidade e outros. (Coll, Monereo, 2010, p.298).

A análise das competências e habilidades previstas na BNCC nas unidades temáticas permite ao professor refletir sobre o seu planejamento e o entrelaçamento das diferentes ferramentas da TDCIs para o ensino, pesquisa e o seu papel de professor. No conjunto de competências gerais da BNCC, a competência número 5 aponta a reflexão sobre os desdobramentos da Cibercultura, ensino – aprendizagem e a Arte. Instigando o professor a questionar as estratégias do percurso de leitura, a alfabetização estética, a autonomia crítica do estudante. A cibercultura, termo definido pelo filósofo Pierre Lévy (1993), é composta por ações, valores, práticas que são próprios dos ambientes virtuais, mas que não excluem as ações dos indivíduos na vida real. Compreender, criar e utilizar são ações previstas na competência 5:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2018).

A BNCC, documento regulatório para a construção dos currículos, aponta as linguagens das Artes divididas em unidades temáticas: Artes visuais, música, dança, teatro e Artes Integradas. Em cada unidade temática estão reunidos os objetos de conhecimento e as habilidades previstas para cada linguagem articulados com as seis dimensões de conhecimento. Na unidade temática Artes Integradas, que é a articulação entre diferentes linguagens e suas práticas, prevendo também a utilização de recursos tecnológicos desafia o professor de Arte a elaborar de maneira intencional o uso das TDCIs. Essa unidade articula os conhecimentos entre as diferentes linguagens e também as possibilidades de criação, fruição e contextualização a partir do uso das TDCIs.

Na BNCC de Arte, cada uma das quatro linguagens do componente curricular – Artes visuais, Dança, Música e Teatro – constitui uma unidade temática que reúne objetos de conhecimento e habilidades articulados às seis dimensões apresentadas anteriormente. Além dessas, uma última unidade temática, Artes integradas, explora as relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação (Brasil, 2018).

A articulação da abordagem do ensino triangular de Arte e a utilização das TDCIs está explicitada na competência específica em Arte número 5 para o ensino fundamental “Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística” (Brasil, 2018).

A utilização no processo de criação está explicitada em uma das habilidades previstas na unidade temática Artes Integradas:

(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística (Brasil, 2018).

O professor de Arte no processo autoral de elaboração de seu planejamento das aulas é desafiado a propor estratégias de diálogo com o código da linguagem da Arte trabalhado, os sentidos, as experiências de vida dos estudantes e os objetivos a

serem alcançados. Esse desafio é atual e necessário para uma aprendizagem significativa aos estudantes.

Considerações Finais

A escola como importante instituição da sociedade não pode manter-se distante das mudanças culturais e de tecnologia. As TDCIs são ferramentas inclusivas e presentes na vida das pessoas. Elas não substituem o importante papel do professor e das relações de diálogo e reflexão presentes nas aulas. O ensino da Arte na escola em diferentes níveis pode ser beneficiado com a utilização dos diversos recursos das TDCIs: curadoria de informação para o planejamento das aulas, ferramenta para a criação, fruição e contextualização dos conteúdos das linguagens da Arte. Um ensino sempre permeado pela crítica e reflexão sobre as diferentes questões sobre o que é Arte, Arte e tecnologia, pesquisa em Arte, apreciação de obras, história da Arte, enfim, um campo muito vasto.

Referências

BASSANI, Patricia B. Scherer. **Práticas de curadoria como atividades de aprendizagem na cultura digital – Informática na Educação**. 1. ed. Novo Hamburgo: Editora Feevale, 2016, p. 57-78. Disponível em: <<https://ceie.sbc.org.br/livrodidatico/index.php/curadoria/>>. Acesso em: 9 set. 2024.

BARBOSA, A.M. A imagem no ensino da Arte. São Paulo: Perspectiva, 2012.
BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. **Início**. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em: 9 set. 2024

COLL, C.; MONEREO C.. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LOYOLA, G. F. Professor-artista-professor: materiais didáticos-pedagógicos e ensino-aprendizagem em arte. **repositorio.ufmg.br**, 11 mar. 2016.

MIRANDA, A. L. Cibercultura e educação: pontos e contrapontos entre a visão de Pierre Lévy e David Lyon. **Trans/Form/Ação**, v. 44, p. 45–68, 2 jun. 2021.

NERY, C.; BRITTO, V. **Internet já é acessível em 90,0% dos domicílios do país em 2021** | Agência de Notícias. Disponível em:

<<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34954-internet-ja-e-acessivel-em-90-0-dos-domicilios-do-pais-em-2021>>. Acesso em: 9 set .2024.

PAIVA, J. C. DE. Inquietações e mudanças na Educação Artística: mais de que nunca uma urgência. **Revista GEARTE**, v. 4, n. 2, 31 ago. 2017.

SCHERER, B.; EMANUELE BIOLO MAGNUS; WILBERT, B. A CURADORIA DIGITAL ON-LINE E O PROCESSO DE FORMAÇÃO DO PROFESSOR-AUTOR: EXPERIÊNCIAS DE AUTORIA EM/NA REDE. **Interfaces Científicas**, 14 out. 2017.

ROSA, S. G. GERAÇÃO TOUCH: REFLEXÕES SOBRE AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A CULTURA INFANTIL. **Redin - Revista Educacional Interdisciplinar**, v. 5, n. 1, 2016.

SOUZA, P. G. A. DE. Arte e tecnologia: como as tecnologias digitais podem auxiliar o arte-educador. **repositorio.ufmg.br**, 27 ago. 2018.