
POSSÍVEIS ABORDAGENS AO USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS EM CONTEXTO ESCOLAR

ROSA MARIA OLIVEIRA - ROSAOLIV@CA.UA.PT - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO - ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA)

RESUMO: Nesta Comunicação apresentam-se alguns exemplos de trabalho com diferentes tecnologias em contexto escolar. Foram desenvolvidos usando diferentes meios tecnológicos, em diferentes contextos, com alunos de diferentes níveis etários e com diferentes abordagens possíveis em sala de aula.

A criação de materiais educativos possíveis de explorar em sala de aula e a utilização de programas e equipamento informáticos como instrumentos de criatividade, são exemplos dos projectos desenvolvidos por alguns alunos do Mestrados de Criação Artística Contemporânea e do Mestrado em Educação em Artes Visuais para o 3º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário, da Universidade de Aveiro.

A utilização de máquinas fotográficas e de vídeo digitais, a possibilidade de digitalizar, transformar e editar em computador as imagens obtidas, leva à alteração das metodologias de ensino-aprendizagem e às consequentes transformações dos conceitos educacionais.

Estes procedimentos, que demonstram as potencialidades do uso das Novas Tecnologias na Educação Artística, colocam novos desafios aos professores e alunos na área das Artes Visuais mas também facilitam diferentes abordagens em projectos realizados em contexto escolar, explorando-as em diferentes níveis etários.

ABSTRACT: This contribution presents some examples of work with different technologies in a school context. The work was developed using different technological means, in different contexts, with students of different ages and with different approaches in the classroom.

The creation of educational materials in the classroom and the utilization of computer programs and equipment as creativity instruments, are examples of the projects developed by some students of the Master's Degree in Contemporary Artistic Creation and the Master's Degree in Visual Arts, both provided by the University of Aveiro, to be applied to the Basic and Secondary School level.

The utilization of digital cameras and video cameras, the possibility of scanning, changing and editing the images in computer, leads to new teaching and learning methodologies and consequent changes in the educational concepts.

These procedures show the potentialities of the use of the New Technologies in Artistic Education and pose new challenges to the teachers and stu-

dents in the area of the Visual Arts. They also facilitate various project approaches developed in a school context, by exploiting them at different ages.

+ **PALAVRAS CHAVE / KEYWORDS:** Novas Tecnologias; Criatividade; Contexto Escolar / New Technologies; Creativity; School Context.

1. INTRODUÇÃO

Os Programas Curriculares nacionais sugerem uma abordagem ampla em relação ao ensino de Arte na escola. Nas aulas devem ser abordadas diferentes linguagens das Artes Plásticas, como a pintura, a escultura, a gravura e o desenho, mas também, outras formas de Expressão Artística, como a fotografia, o cinema e o vídeo. Estando a Educação Artística ligada à educação da visão e à observação de imagens, o envolvimento estético é também um dos factores relevantes na construção do conhecimento do aluno, e por isso deve ser estimulado. É também necessária a educação e a apropriação da linguagem das imagens, tão presente no mundo actual, e da maneira de a descodificar.

E esta pode ser vista a partir de dois pontos de vista fundamentais: de quem a produz e de quem a aprecia. Sendo assim, é fundamental construir o olhar crítico do aluno a partir da leitura da imagem com base em aspectos estéticos, formais e culturais.

2. USO DE “TECNOLOGIAS EDUCATIVAS”

Nas escolas modernas o conceito de “Tecnologia Educativa” surge como uma das primeiras ajudas ao ensino, como ferramenta na motivação, tornando as matérias em estudo em sala de aula mais interessantes, sendo a sua utilização, particularmente dos aparelhos audiovisuais (projectores e retroprojectores) em que se considera a imagem como condutora do valor didáctico da concretização frente ao poder da abstracção, um forte contributo para a qualidade de ensino, proporcionando ao professor um melhor desempenho, que se reflecte numa maior interacção com os alunos.

No seguimento da utilização de meios tecnológicos, nas escolas, surgem as projecções de slides, as televisões e videos, os laboratórios de línguas, o ensino assistido por computador, a micro-informação, o videotexto interactivo e o uso da Internet. Deste modo, no século XXI, os computadores, o software de diferentes tipos, os quadros interactivos, as máquinas digitais e as máquinas de filmagem e de som passam a fazer parte dos recursos didácticos, ao dispor de muitos alunos e professores.

3. USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA ESCOLA

Actualmente, assiste-se a uma pressão cada vez maior para implementar o uso das Novas Tecnologias em todos os estratos da sociedade, impli-

cando uma nova literacia para o seu uso e manipulação apropriados. Essa pressão é também muito grande nas escolas, onde se vêem mudanças de qualidade no processo de ensino/aprendizagem motivadas pela sua inclusão. Este tipo de literacia implica uma visão inovadora e revolucionária se usada como instrumento potenciador da criatividade. O professor passa então a ter mais opções metodológicas para organizar a sua interacção e comunicação com os alunos, podendo encontrar as formas mais adequadas para implementar estes métodos com a mediação tecnológica ao seu dispor.

No que diz respeito ao ensino, o computador é encarado como uma máquina polivalente, podendo ser facilmente usada em qualquer área disciplinar, com diversos objectivos. Esta versatilidade tem vindo a aumentar, com o aparecimento das plataformas multimédia, que aliam as funções tradicionais do computador às funções que estavam reservadas às máquinas de projecção de imagem e de gravação e reprodução de som. Passam a pertencer a uma nova categoria de máquinas electrónicas interactivas, que são consideradas como uma plataforma audiovisual poderosa e versátil, capaz de reunir em si características dos sistemas de projecção, fixa ou animada, e dos sistemas de reprodução sonora como outras características tradicionalmente conferidas ao computador, como sejam a edição de texto e o cálculo. Claro que é necessário haver um software adequado, que permita ao professor interagir e criar o seu próprio material didáctico em função dos objectivos e dos ritmos de aprendizagem dos alunos.

4. PROJECTOS EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA, USANDO NOVAS TECNOLOGIAS

A Educação Artística, que tem como objecto de estudo as linguagens artísticas, vistas como área de experiência, de criação e produção artística, de leitura, de crítica e de fruição estética, que se apresentam pelas diversas modalidades agrupadas sob a denominação de Artes Visuais, recorrendo cada uma delas a saberes, recursos e instrumentos específicos, contribuindo para o ensino da Arte a partir de códigos visuais da modernidade.

Mas quais são as mudanças geradas pelo avanço das Novas Tecnologias na Educação Artística e as consequentes mudanças nos conceitos educacionais a partir da sua aplicação. Ao mesmo tempo que se proporciona aos alunos um aprofundamento da prática das ferramentas tecnológicas, contribui-se para um maior envolvimento dos alunos com as Novas Tecnologias em contexto educativo.

Estes projectos permitem implementar e avaliar estratégias de ensino e aprendizagem, conducentes ao desenvolvimento global do aluno, no que diz respeito aos seus conhecimentos, capacidades e competências numa perspectiva interdisciplinar.

Neste contexto, as capacidades reflexivas, relacionais e produtivas permitirão alcançar e diversificar competências, que vão surgindo com as suas acções, conduzindo-os à autonomia, à expressividade, à sensibilidade estética e ao desenvolvimento crítico, adequados ao seu nível etário e desen-

volvimento psico-social.

“A PESQUISA E A REFLEXÃO POSSIBILITAM AO ALUNO A AQUISIÇÃO DE UM MÉTODO DE ESTUDO QUE LHE SERÁ ÚTIL POR TODA A VIDA. QUANDO A COMPREENSÃO PREVALECE SOBRE A MEMORIZAÇÃO, OS CONHECIMENTOS SÃO IMPOSTOS DE FORA E HÁ REMOÇÃO DAS INIBIÇÕES CAUSADAS PELO SENTIMENTO DE INFERIORIDADE QUE, COM BASTANTE FREQUÊNCIA, OCORRE NA SITUAÇÃO EM QUE O PROFESSOR É O ÚNICO DETENTOR DO SABER. QUANDO O ALUNO COMPREENDE EM VEZ DE MEMORIZAR, ELE SE TORNA CAPAZ DE RACIOCINAR BEM. PARA PIAGET, SE O EDUCADOR FOR SOLICITADO A DESCOBRIR, EM UM CONTEXTO DE ACTIVIDADES AUTÓNOMAS, OS PRINCÍPIOS, NOÇÕES, IMPLICAÇÕES E RELAÇÕES EXISTENTES NOS DIFERENTES CONTEÚDOS, ELE COLOCARÁ PROBLEMAS, PESQUISARÁ SOLUÇÕES E ANALISARÁ DADOS, DESCOBRINDO, ASSIM, O QUANTO É GRATIFICANTE APRENDER” (CÓRIA; 1993: 146).

“A ABORDAGEM LOGO NÃO É APENAS A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO, MAS PRINCIPALMENTE UMA FORMA DE CONCEBER E DE UTILIZAR AS NOVAS TECNOLOGIAS EM EDUCAÇÃO, ABRANGENDO TODO O AMBIENTE DE APRENDIZAGEM, QUE ENVOLVE NÃO SÓ O ALUNO, O COMPUTADOR E O SOFTWARE, MAS TAMBÉM O PROFESSOR, OS DEMAIS RECURSOS DISPONÍVEIS NO AMBIENTE E AS RELAÇÕES QUE SE ESTABELECEM ENTRE ESSES ELEMENTOS.” (ALMEIDA; s.d.: 29).

Nestes Projectos, a metodologia de trabalho é a Investigação/Acção, onde é possível avançar corrigindo o erro à medida que há a consciencialização de um problema, pelas propostas alternativas, pela resposta ao problema, pelas questões suscitadas pelas aprendizagens e mudanças de atitude durante o processo. O produto final será o resultado de todo um processo.

5. PROJECTOS EXPERIMENTAIS

Os Projectos aqui apresentados foram desenvolvidos sob a minha supervisão por:

Ana Paula Lucas, no âmbito do seu trabalho de dissertação para o Mestrado em Criação Artística Contemporânea, intitulado **“As Novas Tecnologias no Contexto Escolar: que papel na Educação Artística?”**. O trabalho prático levado a cabo com os seus alunos, foi realizado segundo um planeamento cuidado, no sentido de responder às questões mais pertinentes para este estudo. O trabalho “foi desenvolvido em duas fases distintas: num primeiro momento, procedeu-se ao estudo das mudanças geradas pelo avanço das Novas Tecnologias no contexto escolar, que incidiu principalmente na utilização das novas disciplinas das Tecnologias da Informação e Comunicação, na utilização da *Internet*, nos audiovisuais, nas aulas expositivas com quadros interactivos (Smartboards), nas máquinas digitais e nas máquinas de filmagem e de som, e à análise das consequentes alterações de conceitos educacionais.

Este primeiro momento de investigação serviu de base para o desenvolvimento do segundo, que decorreu no Colégio de São Miguel de Fátima, com duas turmas de alunos do Secundário, do Curso Tecnológico de Design, Cerâmica e Escultura, no Clube de Criação Artística e Contemporânea e nas

disciplinas de Design de Comunicação, Design Industrial, Desenho e Pintura e Cerâmica/Escultura”.

Paulo d’Alva desenvolveu o Projecto “A vida por um fósforo”, baseado no conto de Hans Christian Andersen A Menina dos Fósforos. É um pequeno filme de animação, realizado para a disciplina de Criatividade e Comunicação. O guião do filme é uma adaptação livre dos alunos, alterado no número e tipologia das personagens, de forma a todo o grupo poder participar activamente. O nível etário das crianças envolvidas varia entre os 6 a 16 anos, de ambos os sexos. Sendo um projecto complexo, caracterizado pela articulação de diversas disciplinas artísticas e por componentes específicas das artes audiovisuais, pode funcionar como um dispositivo aglutinador de expressões artísticas integradas. Acrescente-se a isto a sua ligação à educação para os media, a possibilidade de integração de outras áreas curriculares e transversais ao currículo do ensino básico e o seu carácter lúdico.

Na sua proposta de trabalho, este aluno considera que “a imagem em movimento constitui um dos media com maior presença nas estratégias de comunicação e de expressão contemporâneas. A sua marca está patente nos diversos suportes tecnológicos de informação e de entretenimento ocupando, por esta via, uma parte substancial das experiências e da percepção dos indivíduos. Neste quadro de análise, as crianças são caracterizadas como espectadores altamente expostos aos seus conteúdos e às suas estratégias. Além disso, a relação das crianças com os novos media electrónicos remete-as, normalmente, para o papel de um utilizador que usufrui de produtos já acabados, sem ter a oportunidade de (re)construir ou de produzir as suas próprias soluções e, assim, ser capaz de desenvolver novas competências de expressão e de comunicação. Este facto sugere que as actuais iniciativas de educação visual, na escola básica, apontem para novas abordagens sobre a imagem, ao nível dos seus suportes e do seu processo comunicacional, que se traduzam no desenvolvimento de uma efectiva Educação para os media”.

6. AGRADECIMENTOS

Agradeço aos alunos Ana Paula Lucas, do Mestrado em Criação Artística Contemporânea e Paulo d’Alva, do Mestrado em Educação em Artes Visuais para o 3º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário, da Universidade de Aveiro.

