



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

A GERAÇÃO Z E O SUPORTE *TOUCH SCREEN*: CONEXÕES ENTRE ARTE E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA.

GENERATION Z AND TOUCH SCREEN SUPPORT: CONNECTIONS BETWEEN ART AND TECHNOLOGY IN BASIC EDUCATION.

Sandro Pereira de Almeida
PPGARTES-UFPA

RESUMO

Os moldes sociais no século XXI apresentam suas variadas transformações tanto em relações individuais quanto em coletivos no campo educacional. A acessibilidade e a democratização tecnológica proporcionam o surgimento de metodologias e práticas educativas parcialmente voltada com a tecnologia. Entender esse comportamento das variadas gerações vigentes, pode aprimorar o entendimento entre Arte e tecnologia aplicada na educação escolar. Este artigo enfoca experiências relativas ao uso da tecnologia *mobile* junto com práticas e didáticas aplicadas no ensino/aprendizagem em Artes Visuais no magistério superior pelo Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR).

PALAVRAS-CHAVE

Acessibilidade Tecnológica; Didáticas Aplicadas; Experimentações em *Stop Motion*.

ABSTRACT

The social molds in the 21st century present their varied transformations both in individual and collective relationships in the educational field. Accessibility and technological democratization lead to the emergence of educational methodologies and practices partially focused on technology. Understanding this behavior of the various generations in force can improve the understanding between Art and applied technology in school education. This article focuses on experiences related to the use of mobile technology together with practices and didactics applied in teaching / learning in Visual Arts in higher education by the National Plan for the Training of Teachers of Basic Education (PARFOR).

KEYWORDS

Technological Accessibility; Applied Didactics; Stop Motion Experiments.



Introdução

A compreensão do mundo contemporâneo através das poéticas visuais e sua relação interligada diretamente com as mídias digitais no século XXI, proporcionam uma ampliação no campo das Artes para além das galerias, rompendo barreiras entre a criação artística e sua relação com a tecnologia na educação básica. Sobre esse aspecto é possível e interessante notar uma forma subjetiva de criação na contemporaneidade, onde o aluno possa experimentar e se inteirar conceitualmente entre a arte e a era digital, dentre esses recursos digitais de manipulação e edições de vídeos, destacam-se os aplicativos de celulares, com suas introduções e interfaces básicas, permitindo ter resultados significativos tanto como experimentações pessoais e também metodológicas, estimulando o senso crítico, conceitual e criativo do indivíduo, podendo proporcionar o surgimento de identidades coletivas acerca do ensino da arte na educação. Arantes (2005), enfatiza que,

À medida que o computador vai se tornando mais acessível, principalmente a partir dos anos 1980/90, as possibilidades de experimentações artísticas com os recursos computacionais começam a se ampliar. Questionar as distâncias espaciotemporais, criar ambientes que ampliam o campo perceptivo do interator, criar espaços específicos de cooperação, onde os usuários experimentam, compartilham, transformam e intensificam maneiras de sentir e ver o mundo, trabalhar com questões da área da biologia e vida artificial têm sido, desde então, a tônica das experimentações em mídias digitais.

Relações entre a arte e a tecnologia, propiciam formas modernas de conhecimento, valorizando e permitindo a interação social, e também, auxiliando práticas de ensino de forma simples e atrativa, pois comparando resultados práticos através de aplicações portáteis, podemos obter métodos capazes de inserir o aluno como um criador em seu próprio tempo, e também poder veicular suas criações em ambientes virtuais, proporcionando assim, um amadurecimento conceitual nas Artes através do resultado de sua criação para várias camadas através de redes sociais. Para Arantes (2005), ampliar a noção de interface para outros domínios, além dos aparatos estritamente informáticos, nos permite, assim, repensar também as relações sujeito/obra da produção estética na era digital. (ARANTES, 2005, p.62).



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

Vincular as novas mídias junto com o ensino das Artes, favorece dinâmicas ampliadas de ensino/aprendizagem na educação formal, entretanto é possível analisar problemáticas referentes a conflitos de gerações entre professor e aluno, de um lado, o público jovem e sua fácil adaptação com as tecnologias sendo denominados socialmente pela geração Alfa e z, que são as pessoas que nasceram em 1996 até os dias atuais, e por outro lado, o público mais tradicional, denominados geração x, y e *Baby Boomers*, que são os nascidos entre 1946 até 1995. Para Jordão (1996),

A cada dia, mais os professores se deparam, em suas salas de aula, com alunos que convivem diariamente com as tecnologias digitais. Estes alunos têm contato com jogos complexos, navegam pela internet, participam de comunidades, compartilham informações, enfim, estão completamente conectados com o mundo digital. (JORDÃO, 2009, p. 10).

O choque entre as gerações é inevitável, saber conduzir de forma democrática o conteúdo é o que faz o diferencial principalmente na docência, partindo desse princípio é fundamental que todas as pessoas precisam ter domínio do conhecimento para agir sobre sua realidade, buscando formações e atualizações referentes as novas mídias, embora a mesma esteja presente de forma rotineira na vida das pessoas.

Estreitamentos entre a democratização tecnológica nas regiões de ilhas no Estado do Pará.

O percurso que as novas mídias vêm seguindo é de dimensão grandiosa no século XXI, Jordão (2009) define como a geração dos “nativos digitais”, relacionando o uso massivo de computadores e as redes de internet. Câmeras de alta resolução, armazenamentos internos com grande capacidade, processamentos rápidos e inteligentes, aplicações variadas para determinadas situações, e banda larga com rápida velocidade. O mundo contemporâneo apresentou suas mais variadas ferramentas tecnológicas dentre elas, o uso frequente de internet é perceptível, para muitos, é uma ferramenta essencial, que varia, desde um simples passar tempo, até importantes transações tanto bancaria quando comerciais, entretanto, é possível notar uma carência tecnológica nos ambientes de ilhas e também áreas rurais.



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

Experiências acerca de práticas educativas em Artes Visuais nos municípios de Abaetetuba e Alenquer no Estado do Pará, evidenciei problemáticas referentes ao uso de computadores na sala de aula, dentre o mais comum, era a falta de acesso à internet.

Em ambos os municípios citados, a maioria dos alunos não tinham computadores e nem notebooks, e quando precisavam de internet, iriam na zona urbana dos municípios. Nesse sentido o uso das novas mídias passa a ser um desafio entre o docente e a educação básica, evidenciando uma carência quanto ao uso de novas tecnologias em sala de aula.

A construção da fundamentação básica desta pesquisa é de natureza qualitativa, uma vez que seu foco é a compreensão e explicação das relações sociais e sua dinâmica, ela propõe o entendimento entre uma modernização no ensino-aprendizagem em artes visuais através de recursos digitais portáteis acerca do campo contemporâneo. O foco da pesquisa é possibilitar, em partes, dinâmicas entre a tecnologia e as práticas educativas em artes, respeitando e analisando problemáticas e carências de materiais para o auxílio prático em experimentações na educação básica pública, proporcionando assim, o surgimento de um laboratório coletivo e dinâmico no ambiente escolar, que possa favorecer o entendimento entre as práticas artísticas com as mídias digitais como um recurso de ensino. Tendo como fundamentação teórica os pesquisadores: ARANTES, DOMINGUES, COSTA E SANTELA, que possibilitaram o entendimento entre ciência, arte e comunicação através do uso das novas mídias tecnológicas, e outros pesquisadores que estruturam a base teórica dessa pesquisa que possibilitam fazer a relação e convergência entre possíveis recursos dinâmicos tecnológicos na educação básica. Com base nesses recursos, a pesquisa buscará focar através de resultados, o entendimento entre o fazer artístico, o método, o conteúdo, e maneiras de avaliar o ensino das artes visuais na era digital no século XXI.

O percurso Docente

Desenvolver metodologias de ensino no campo das artes através das novas tecnologias nos tempos atuais sempre é visto como uma forma desafiadora para os



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

educadores principalmente na rede pública de ensino, o tempo e o quadro que a disciplina de artes dispõe é desfavorável nas escolas públicas. Tendo em vista esse descaso, a agilidade do educador em ter um domínio no método aplicado junto com técnicas desenvolvidas acerca da tecnologia, podem proporcionar eficácia e qualidade no ensino, embora a juventude esteja engajada e inserida no mundo moderno através da cultura digital, é possível notar a proporção grandiosa que interliga a tecnologia junto com a criação artística tanto para fins avaliativos quanto para significâncias ao longo da vida. A cultura de uma determinada região passa a ser vista e apresentada como uma narrativa com interface dinâmica e atualizada, explorando o senso crítico e criativo do aluno. A dinâmica foi realizada através do Plano Nacional de Formação de Professores (PARFOR), no período de julho de 2018 no campus de Abaetetuba, no qual o objetivo de proporcionar através da criação de *stop motion*. Um diálogo contemporâneo entre a cultura local regional e o contexto histórico do percurso da arte através de um vídeo apresentação como forma avaliativa de obter resultados acerca do envolvimento entre a poética visual e a crítica conceitual de grupos de alunos na disciplina de laboratório de animação do curso de Artes Visuais.

É possível notar a proporção grandiosa que interliga a tecnologia junto com a criação artística, tanto para fins avaliativos quanto para significâncias ao longo da vida, contudo, tais relações de aprimoramento dificilmente são praticadas em sala de aula, potencializando o distanciamento entre a tecnologia e o ensino da Arte na escola. Pimentel (2002) enfatiza que,

O uso de tecnologia em Arte não acontece somente em nossos dias. A Arte, em todos os tempos, sempre se valeu das inovações tecnológicas para seus propósitos. Até mesmo porque seu ideal de transcendência ao comum necessita do que está disponível, para que algo seja criado. (PIMENTEL, 2002, p. 114).

Adaptar-se as mudanças aceleradas tecnológicas é um fator indispensável no campo docente, levando em consideração seu público alvo, que já tem tendência e afinidades junto com dispositivos *mobiles* e também as mais variadas aplicações portáteis.



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

É possível notar a proporção grandiosa que interliga a tecnologia junto com a criação artística, tanto para fins avaliativos quanto para significâncias ao longo da vida, contudo, tais relações de aprimoramento dificilmente são praticadas em sala de aula, potencializando o distanciamento entre a tecnologia e o ensino da Arte na escola. Pimentel (2002) contribui,

O uso de tecnologia em Arte não acontece somente em nossos dias. A Arte, em todos os tempos, sempre se valeu das inovações tecnológicas para seus propósitos. Até mesmo porque seu ideal de transcendência ao comum necessita do que está disponível, para que algo seja criado. (PIMENTEL, 2002, p. 114).

O posicionamento do educador em observar as mudanças, e contribuir com a mesma, fortalece de forma significativa os aprimoramentos nas didáticas de ensino, porque o campo ampliado do mundo tecnológico é como uma caixa com inúmeras ferramentas que quando aplicadas corretamente, o seu resultado é eficaz, entretanto, cada ferramenta tem um determinado objetivo, no campo da Arte elas proporcionam uma abrangente relação entre a interatividade e a acessibilidade no ensino na contemporaneidade.

Direcionar a pesquisa com as experiências adquiridas

Em busca de contexto e conteúdo para prosseguir com minha pesquisa, tais dificuldades foram rompidas quando pratiquei de forma não linear a busca de conhecimento para meu objeto, meu primeiro incidente seria convergir o conhecimento e o fazer artístico através de criações e experimentações com vídeos animações em *stop motion* com a tecnologia mobile em sala de aula com alunos da escola pública, Meu objetivo seria atualizar métodos alternativos em inseri-los através de práticas artísticas, conteúdos inerentes ao curriculum na disciplina de artes nas escolas, através das mídias digitais acessíveis presente com os alunos.

Com experiências adquiridas no Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), consegui coletar informações, vivências, e singularidades acerca da tecnologia com a educação, contextualizado e praticando a pesquisa ainda em desenvolvimento, tendo total liberdade na produção da escrita para a pesquisa.



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

Desenvolver metodologias de ensino no campo das artes através das novas tecnologias nos tempos atuais sempre é visto como uma forma desafiadora para os educadores principalmente na rede pública de ensino, o tempo e o quadro que a disciplina de artes dispõe é desfavorável nas escolas públicas. Tendo em vista esse descaso, a agilidade do educador em ter um domínio no método aplicado junto com técnicas desenvolvidas acerca da tecnologia, podem proporcionar eficácia e qualidade no ensino, embora a juventude esteja engajada e inserida no mundo moderno através da cultura digital, é possível notar a proporção grandiosa que interliga a tecnologia junto com a criação artística tanto para fins avaliativos quanto para significâncias ao longo da vida.

A cultura de uma determinada região passa a ser vista e apresentada como uma narrativa com interface dinâmica e atualizada, explorando o senso crítico e criativo do aluno. A dinâmica tem por objetivo proporcionar através da criação de um vídeo animação em *stop motion*, um diálogo contemporâneo entre a cultura local regional e o contexto histórico do percurso da arte através de um vídeo apresentação como forma avaliativa de obter resultados acerca do envolvimento entre a poética visual e a crítica conceitual de grupos de alunos na disciplina de laboratório de animação do curso de Artes Visuais.



Figura 1. Laboratório de Animação, Alenquer, 2019. Fotografia, 13 x 10 cm. Foto: acervo.

Através de pesquisas realizadas pode-se concluir que as mídias digitais têm seus méritos e também deméritos na educação básica, mas cabe a cada um a forma



correta de sua inserção como meio didático no ensino da arte, tanto os responsáveis dos alunos quanto o próprio professor podem fazer parte de ciclo conceitual.



Figura 2. Laboratório de Animação, Abaetetuba, 2020. Fotografia, 13 x 10 cm. Foto: acervo.

As dinâmicas entre o fazer artístico em artes visuais proporcionam esse diálogo diretamente entre o aluno, um aparelho celular e seu conceito através de sua criação, que segundo Arriaga (2014),

[...] continua sendo hoje algo cheio de vitalidade e, como organismo vivo que é disposto sempre à adaptação às circunstâncias em mudança, à busca de maior eficiência nas soluções que formula e ao diálogo com novas visões que emergem sobre a educação artística, em outros lugares. (ARRIAGA, 2014, p. XVIII).

Nota-se que a mídia na educação se bem utilizada pode trazer grandes resultados, e até ajudar na formação de um indivíduo, pois com uma grande e abrangente interface simples de aplicativos, observamos aplicações relacionadas tanto para a educação inclusiva quanto para mero fins recreativos.

Pode ser um tanto significativo a absorção de conteúdos na escola com uso de recursos que estão no dia a dia da maioria dos estudantes, embora é notório a observação do uso de aparelho celular com quase todos os alunos em variadas faixas etárias de idade. Por fim, entende-se que investir em uma modernização no ensino das artes passa a ser um fator importante em uma era de indivíduos que cultivam o mundo online e tecnológico como uma forma de passar o tempo e também de buscar novos conhecimentos.



Conclusões

Através de pesquisas realizadas pode-se concluir que as mídias digitais têm seus méritos e também deméritos na educação básica, mas cabe a cada um a forma correta de sua inserção como meio didático no ensino da arte, tanto os responsáveis dos alunos quanto o próprio professor podem fazer parte de ciclo conceitual. A mídia é toda a tecnologia que nos rodeia, e essa tecnologia tem crescido dia após dia. As dinâmicas entre o fazer artístico em artes visuais proporcionam esse dialogo diretamente entre o aluno, um aparelho celular e seu conceito através de sua criação. Nota-se que a mídia na educação se bem utilizada pode trazer grandes resultados, e até ajudar na formação de um indivíduo, pois com uma grande e abrangente interface simples de aplicativos, observamos aplicações relacionadas tanto para a educação inclusiva quanto para mero fins recreativos. Pode ser um tanto significativo a absorção de conteúdos na escola com uso de recursos que estão no dia a dia da maioria dos estudantes, embora é notório a observação do uso de aparelho celular com quase todos os alunos em variadas faixas etárias de idade. Por fim, entende-se que investir em uma modernização no ensino das artes passa a ser um fator importante em uma era de indivíduos que cultivam o mundo online e tecnológico como uma forma de passar o tempo e também de buscar novos conhecimentos.

Referências

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: Perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC, 2005.

ARRIAGA, Imanol Aguirre. Ana Mae Barbosa: Ou como Navegar entre a Fidelidade a um Ideário e a "Incessante Busca de Mudança". *In*: BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. (Estudos; 126/dirigida por J. Guinsburg).

BRASIL. LDB: Lei de diretrizes e bases da educação nacional [recurso eletrônico]: Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. 10. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2010. 46 p. (Série legislação; n. 130).



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

DOMINGUES, Diana. "A Humanização das Tecnologias pela Arte". *In*: DOMINGUES, Diana (org.). **A Arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

JORDÃO, Tereza Cristina. A formação do professor para a educação em um mundo digital. *In*: BRASIL. Ministério da Educação. **Salto para o futuro**. Tecnologias digitais na educação. Ano XIX. Boletim 19. novembro-dezembro, 2009.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Ensino/Aprendizagem de Arte e sua Pesquisa. *In*: ROCHA, Maurilio Andrade; SOUZA, José Afonso Medeiros (orgs). **Fronteiras e alteridades**: olhares sobre as artes na contemporaneidade. Belém: Programa de Pós-Graduação em Artes da UFPA, 2014.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Tecnologias contemporâneas e o ensino da Arte. *In*: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Inquietações e mudanças no Ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.

Sandro Pereira de Almeida

Licenciado Pleno em Artes Visuais (UFPA), com o Título de Láurea Acadêmica. Mestrando em Artes Visuais (PPGARTES-UFPA), sob Orientação da Professora Dra. Rosângela Marques de Britto. Foi Professor substituto no curso de Artes Visuais (ICA-UFPA) e Professor externo (PARFOR/ARTES VISUAIS/UFPA), foi contemplado com o Prêmio Preamar de Arte e Cultura (SECULT-PA) e é membro do grupo de Pesquisa: Arte, memórias e acervos na Amazônia. Contato: sandrohip@hotmail.com