

UNIVERSIDADE DE LISBOA
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO



Arte com Mídias Emergentes: Educação Digital Crítica

Beatriz Rezende Ramos

MESTRADO EM EDUCAÇÃO

(Educação e Tecnologias Digitais)

Tese orientada pela Professora Doutora Ana Isabel Ricardo Gonçalves Pedro

2017

Devo aqui me retratar as pessoas queridas me apoiaram neste percurso investigativo, assim como devo lembrar-me de todos aqueles que de alguma forma me ajudaram e me incentivaram. Foram tantas pessoas neste longo tempo, que devo estas páginas a vós.

À professora Doutora Ana Isabel Ricardo Gonçalves Pedro, minha orientadora do projeto, sem ela isto não teria acontecido. Por todo o carinho e a calma em momentos de tensão e abalo. Mas acima de tudo, por acreditar no meu trabalho e não me deixar desistir.

Ao meu grande amigo professor Mestre Pedro Debiazi, que me contava de suas experiências acadêmicas e me incentiva nos meus sonhos. Ele de fato é um exemplo a ser seguido, por sua competência, carisma e, sobretudo, amizade.

Ambos são um exemplo acadêmico daquilo que eu almejo.

À Bianca e ao Raul, que me acompanharam neste percurso, felicitando-me nos momentos das conquistas, e me incentivando nos momentos das falhas, sobretudo, à amizade que marcou a última década.

Aos meus pais, que sempre me ajudaram nas minhas conquistas acadêmicas me dando apoio, me incentivando e mostrando que o caminho da educação é o caminho para o desenvolvimento de seres humanos melhores.

Para as novas amizades que fiz no decorrer deste caminho, que me mostraram uma nova ótica da educação e do que é amizade.

Aos colegas de profissão, que sempre desejam bom dia com um sorriso grande.

E por fim, as pessoas que apareceram na minha vida e por algum motivo não ficaram: foram momentos de me reconstruir e de criar resistência aos impactos da vida. Para também as pessoas que apareceram na minha vida e pretendem ficar por mais tempo: essas esperanças me dão forças para continuar a seguir meu caminho com afinco.

Um agradecimento a todos da minha vida.

“Não há satisfação maior do que aquela que sentimos quando proporcionamos alegria aos outros.”

Massaharu Taniguchi

“Cada experiência é um degrau para o progresso da alma. Não fique preso ao passado. Você está, agora, diante de uma nova experiência. Dedique-se a ela de corpo e alma, e verá surgir o próximo degrau da evolução.”

Massaharu Taniguchi

Índice

Resumo	iii
Abstract.....	iv
Apresentação e Enquadramento Teórico	1
Capítulo 1 – Arte na educação.....	4
1.1 Definições de arte	5
1.2 Benefícios do estudo das artes	11
1.3 O ensino do design no Ensino Superior.....	20
Capítulo 2 – As Tecnologias no Ensino da Arte.....	26
2.1. A tecnologia, a sociedade e a sua evolução	27
2.2. A tecnologia e a arte	35
2.3. Metodologia de ensino da arte e da tecnologia.....	39
Capítulo 3 – Problema e objetivos de investigação.....	44
3.1 Contextualização.....	45
3.2 Problemática	47
3.3 Objetivos.....	48
Capítulo 4 – Metodologia.....	51
4.1. Design metodológico	52
4.2. Procedimentos.....	56
4.2.1. Fase 01.....	56
4.2.2. Fase 02.....	57
4.3 Participantes.....	59
4.5. Guião de entrevista	62
Capítulo 5 – Análise de dados.....	65
5.1. Análise das entrevistas.....	66

5.1.1. Perspectiva da coordenadora.....	66
5.1.2. Perspectiva do Professor 01.....	70
5.1.3. Perspectiva do professor 02.....	73
5.1.4. Perspectiva da professora 03.....	75
5.1.5. Perspectiva do professor 04.....	77
5.2 Análises gerais dos entrevistados.....	79
5.2.1. Perspectiva tecnológica.....	79
5.2.2. Perspectiva para a formação do aluno.....	81
Capítulo 6 – Conclusão.....	89
Referências Bibliográficas.....	96
Apêndice.....	100

Resumo

A arte traz benefícios para o desenvolvimento de um ser humano inteligente e sensível. Nesta investigação trazem-se à discussão algumas das definições de arte, abordando os seus benefícios enquanto elemento de estudo e o desenvolvimento que tem ocorrido na área de Design no Ensino Superior.

A questão fundamental abordada passa pela integração entre a arte, as tecnologias da informação e comunicação e o desenvolvimento do profissional de design. Os resultados indicaram que no que concerne a integração das TIC, esta deve ser feita de forma que traga benefícios para os estudos das artes, sendo a sua metodologia trabalhada de forma pragmática pelos docentes da instituição. A pesquisa foi desenvolvida através do método qualitativo, tendo sido realizadas entrevistas à coordenadora do curso de design gráfico da instituição de ensino Universidade Estácio e mais quatro professores da área tecnológica, teórica e prática do curso. O resultado encontrado salienta uma distância entre a realidade do mercado e o desenvolvimento do aluno, principalmente por conta da falta de investimento em estrutura tecnológica de ponta para as salas de aula, prejudicando o ensino, o rendimento e o desenvolvimento deste.

Palavras-chave: Tecnologia, Arte, Design, Metodologias de Investigação, TIC.

Abstract

Art brings benefits to the development of an intelligent and sensitive human being. In this research, we bring to the discussion some of the definitions of art, addressing its benefits as an element of study and the development that has occurred in the area of Design in Higher Education.

The key issue addressed is the integration of art, information and communication technologies and the development of the design professional. The results indicated that in the integration of ICT, this should be done in a way that brings benefits to the arts studies, and its methodology worked pragmatically by the institution's teachers. The research was developed through the qualitative method, and interviews were conducted with the coordinator of the graphic design course at the Estácio University teaching institution and another 4 (four) professors from the technological, theoretical and practical area of the course. The result found emphasizes a distance between the reality of the market and the development of the student, mainly due to the lack of investment in the state-of-the-art technological structure for the classrooms, damaging the teaching, the income and the development of this one.

Keywords: Technology, Art, Design, Research Methodologies, Technology of Information and Communication.

Apresentação e Enquadramento Teórico

A sociedade tem cada vez mais presente o uso de equipamentos tecnológicos e mídias digitais. Tem-se tornado cada menos frequente encontrar alguém que não saiba manusear um computador ou um celular.

Com este perfil implementado na sociedade atual, é essencial levantar diversas questões a respeito das habilidades para manusear esses equipamentos, trazendo conseqüentemente aos educadores diversas questões relativas ao conhecimento que os novos alunos do ensino superior têm sobre a utilização dessas novas ferramentas.

Esta dissertação tem como foco a relação entre arte e tecnologia. A arte tem o poder de ser mutável e se adapta a qualquer circunstância. Com a presença da tecnologia a arte se desenvolve igualmente. Entender e compreender a importância de relacionar duas áreas que são consideradas distintas abrirá oportunidade para os alunos compreenderem a necessidade de uma transformação de pensamentos: passar do pensamento “limitado” de cada área para entrar na interterritorialidade da união de diversas áreas do conhecimento.

Por conta disto, o foco desta pesquisa é relacionar o ensino da tecnologia e da arte no âmbito do ensino superior de design gráfico.

Para desenvolver esta investigação o trabalho foi desenvolvido através de uma análise a diferentes trabalhos realizados por autores da área de educação artística, tais como Pedro Miguel de Almeida, Flávia Rossi, Maristani Zamperetti, Maria E. Sardelich, Helbert Read, entre outros.

O trabalho foi assim dividido em quatro capítulos.

O primeiro capítulo nos dá a contextualização do que é arte, suas formas de representação, o desenvolvimento da arte na escola e seus benefícios cognitivos, assim como também a necessidade de se desenvolver um bom ensino artístico nas escolas para

a formação do ser humano como um ser inteligente, sensíveis e crítico. Além disto, também será abordado o ensino da arte através do design nos cursos de Ensino Superior.

No segundo capítulo é apresentada a importância das tecnologias no desenvolvimento da sociedade, a evolução das tecnologias e conseqüentemente a evolução dos usos destas ferramentas. A arte e a tecnologia se unem como uma nova ferramenta de produção artística, assim a arte se remodela através do tempo para se adaptar a essas novas formas, trazendo também benefícios. E por fim, serão abordadas as metodologias a serem trabalhadas em cima do ensino da arte e da tecnologia.

No terceiro capítulo é abordada a metodologia da pesquisa, onde se demonstra quais são os métodos para o desenvolvimento da pesquisa proposta, assim como o design metodológico utilizado, os procedimentos adotados, participantes da investigação e o processo amostral.

No quarto e último capítulo são analisadas as entrevistas feitas com esses professores e desenvolvida uma análise individual de cada entrevista e uma análise geral, fundamentando a realidade e comparando com a análise teórica da área.

Por fim, apresentam-se as conclusões do trabalho, reconhecendo as limitações do mesmo e procurando apresentar algumas considerações para trabalhos futuros.

Capítulo 1 – Arte na educação

1.1 Definições de arte

A arte é uma das diversas formas da atividade humana e está relacionada com as manifestações estéticas a partir de emoções, sentimentos, desejos e ideias da pessoa. A palavra arte vem do latim, *ars* e *artis*, que significava “capacidade de realizar algo”, “técnica”, “habilidade natural ou adquirida”.

De acordo com o autor Norbert Lynton e Pareek (2000):

Toda ação humana é expressiva; um gesto é uma ação e intencionalmente expressiva. Toda a arte é expressiva – de seu autor e da situação em que ele trabalha -, mas certa corrente artística pretende impressionar-nos através de gestos visuais que transmitem, e talvez libertem emoções ou mensagens emocionalmente carregadas. (Lynton & Pareek, 2000, p.27).

Toda a arte é expressiva, e se manifesta através de expressões e estéticas individuais, ou seja, a arte é uma forma do autor se relacionar com a situação e daquilo que ele pretende mostrar. No contexto individualista da arte moderna, isso pode ser levado a lados extremos, compondo movimentos abstratos que podem ser tão interessantes quantas obras clássicas.

De acordo com Nobre (2012) as artes são áreas indispensáveis ao desenvolvimento completo do ser humano, influenciando a forma como se aprende no decorrer de seu processo de ensino. A partir disto, é importante então, promover várias oportunidades de desenvolver competências artísticas significativas.

A partir dos conceitos clássicos de expressão de arte, como vimos por exemplo nos discursos do Read (1986), essas expressão são definidas como quaisquer formas que satisfazem os sentidos das pessoas, sejam elas visuais, auditivas, táteis, etc. Ocorrendo através de uma música, de um objeto, de uma pintura, da moda, de um projeto, da

arquitetura, da escultura, etc., podendo então, a partir deste aspecto, surgirem formas variadas de representação. Porém, a arte só é formada a partir do momento em que uma pessoa lhe atribui um significado, e esta pessoa tem de ser o artista.

A arte tem vários significados, e a sua simbologia muda de acordo com o tempo e de acordo com o autor. Se considerarmos a visão que a arte é qualquer forma de expressão, independente do meio usado, – sejam elas artes da percepção, do pensamento ou das atividades rítmicas – consideramos que a arte se apodera da natureza, transformando e remodelando de acordo com a vontade do artista e da sua imaginação. Podemos então, confirmar que a arte é a forma de expressão mais antiga que temos registrado do mundo. As pinturas e esculturas na pré-história, embora nós não saibamos exatamente o que elas significam e qual é o seu sentido, podemos claramente intitular de arte, pois, é a partir do conceito de que a arte é toda e qualquer manifestação artística que conseguimos definir que qualquer expressão do ser humano é arte.

É possível perceber através da arte que existem elementos que se expressam e têm um ritmo próprio, sendo isto principalmente real no processo de elaboração do pensamento (quando falamos sobre artes escritas), da percepção (artes visuais) e das atividades rítmicas (artes cênicas e musicais).

Por exemplo, o conceito de arte cinética e do movimento é defendido pelo autor Cyril Barret (1972) como sendo uma das manifestações mais antigas em que o homem se interessou em descrever o movimento do corpo, o ritmo e a musicalidade. Neste sentido, um dos movimentos artísticos é conhecido como Arte Cinética, onde se transcreve para as telas o barulho e o movimento dos objetos e das pessoas.

De acordo com Read (1986, p.33), mesmo que uma pessoa cega de nascença venha a desenvolver arte, nunca tendo contato com algum tipo de arte visual, ela

consegue se expressar através de artes plásticas de maneira que até mesmo as pessoas com visão se expressaria, ou seja, existem “qualidades de distorção e ênfase significativa que normalmente tem sido vistas como maneirismo arbitrário do artista”. Existe também uma sensibilidade que parece não explicar “o apelo da arte às nossas sensações, bem como às mais elevadas faculdade sintéticas da mente e da imaginação”. Este conceito entra em contradição com a ideia da arte ser somente desenvolvida pelo artista, amplificando a produção da arte para qualquer indivíduo que se interesse em aprender determinadas técnicas e a produzir expressões artísticas significativas, podendo-se assim tornar um produto de estudo para ser desenvolvido por qualquer indivíduo e ser manifestado em qualquer situação, facilitando o desenvolvimento educacional da arte em instituições de ensino.

Por muitas épocas, a arte seguia uma convenção, era algo que não se podia contestar a forma, nem os cânones da época. A arte já foi padronizada por muito tempo em diversas civilizações.

Com o decorrer do tempo a arte foi-se modificando com o aparecimento de novas ferramentas, tal como a tecnologia e a informática, o que possibilitou novas formas de interpretação artística (Paiva, 2009). Além disto, Read (1986) reforçou anteriormente os significados da arte, caracterizando-a como indefinível, por entender que o seu conceito varia de época em época, dependendo do estilo que está em vigor. Apesar de sempre ser tratada como um conceito metafísico, ela pode ser mensurável e orgânica.

No discurso de Almeida (2009) é exemplificada de maneira bastante metódica a forma como as artes eram divididas por conta de códigos e gêneros da cultura, além de serem essenciais na formação do ser humano. O autor também reforça a ideia da construção e desenvolvimento de arte através do computador, sendo uma forma

aceitável e legítima de educação artística. Deste modo, podemos dividir as artes em Belas Artes (pintura, escultura, desenho, gravura), as artes do espetáculo (música, dança, teatro) e as belas letras (literatura). Esta codificação foi adotada desde o Renascimento até a revolução industrial, sendo assim distinguida principalmente com certa clareza do folclore e das formas populares da cultura. Com a introdução do advento da fotografia e das novas tecnologias, a arte precisou ser remodelada, dificultando a conceptualização da arte, atendendo ao surgimento de diversos meios técnicos de produção cultural, como a fotografia e o cinema, quer à dificuldade de codificar as diversas artes, causa-efeito da arte moderna. Além disto, a pintura, música, teatro, dança e outras formas de interpretação artística que eram bem demarcadas, foram dissolvendo esses limites e se confundindo entre o que são arte e o que não é arte. A título de exemplo, houve uma questionamento inicial se se considerava a fotografia como sendo arte ou não, já que esta era uma técnica que representava com exatidão a imagem, desafiando os pintores de artes plásticas a se repensar diante deste cenário.

Cultura das mídias, procurava dar conta de fenômenos emergentes e novos na dinâmica cultural, quer dizer, o surgimento de processos culturais distintos da lógica que era própria da cultura de massas. Contrariamente a esta que é essencialmente produzida por poucos e consumida por uma massa que não tem poder para interferir nos produtos simbólicos que consome, a cultura das mídias inaugurava uma dinâmica que, tecendo-se e se alastrando nas relações das mídias entre si, começava a possibilitar aos seus consumidores a escolha entre produtos simbólicos alternativos. (Santaella, 2003, p.52-53).

Dentro das artes plásticas encontram-se a pintura, a escultura, gravura, fotografia, etc., definindo-se estas como a forma de expressão que se utiliza da

manipulação de materiais físicos para a construção de imagens e formas que sejam relevantes para a concepção da arte no determinado momento em que ela foi produzida.

De acordo com Read (1986), a arte sempre foi o principal estágio da formação da civilização. Ou seja, ela é a ação que dá liberdade ao ser humano para expressar o seu próprio sentimento, sem a arte o ser humano se desenvolve numa civilização tecnicista sem criatividade. Desta forma ela se torna um ponto elementar para desenvolver os processos de libertação e crítica do ser humano, já que ele necessitará analisar e realizar diversas críticas sobre aquilo que acerca o seu universo.

Os professores de artes têm como objetivo desenvolver um momento de reflexão e inspiração na grade curricular da escola, seja com atividades para desenvolver as habilidades artísticas, ou, por outro lado, para desenvolver a análise crítica a partir de uma série de atividades e exercícios. Neste sentido, de acordo com Calouste Gulbenkian Foundation (1982), restringir o acesso da arte às pessoas, em especial às crianças, significa restringir seu desenvolvimento como seres humanos inteligentes e criativos. As artes não servem apenas para comunicar ideias, mas também para serem campos de criação de novas ideias, sendo uma das formas mais significativas de fazer evoluir a cultura e as tradições. Porém, não é somente através de exercícios tradicionais que se deve proceder a educação da arte, é interessante inter-relacionar-se com os meios digitais, procurando amplificar o conceito de arte.

Já Nobre (2012) refere que a arte tem uma dimensão simbólica e um poder expressivo de representar ideias através de linguagens particulares, como a literatura, a dança, a música, o teatro, a arquitetura, a fotografia, as artes plásticas, entre outras formas de expressão que a arte possa manifestar-se no nosso dia a dia. Estas formas são relacionadas com as expressões da realidade percebida pelo ser humano, seja ela sentida ou imaginada, além de envolver formas de expressão próprias e de estruturas simbólicas

que envolvem o espaço, a forma, a luz e a sombra quando falamos das artes visuais, timbre, ritmo, altura e intensidade e música, e outros elementos que estão ligados às linguagens específicas de cada forma de arte.

Outro conceito de arte passa pelas artes performativas, também conhecidas como artes cênicas, que envolvem o artista e um público, sendo desenvolvidas em um palco ou em algum ambiente qualquer que possa servir como um local para a apresentação da arte para um público ou espectador. O palco pode ser improvisado e qualquer lugar pode vir a se tornar um local de apresentação deste tipo de arte. Podemos considerar como artes performativas as danças, teatro, ópera, shows de música, circo ou comédia.

Essa modalidade de arte tem também importância para auxiliar no desenvolvimento das habilidades motoras, do ritmo e da teatralidade de quem nelas se envolve. Numa perspectiva educativa, estas artes podem desempenhar um papel relevante nos alunos para que estes ultrapassem as barreiras da timidez e de dificuldades sociais ou de relacionamento, explorando, por exemplo, técnicas do teatro. Neste campo, um aluno que aprende técnicas de circo, pode ter a habilidade motora, coordenação e de raciocínio mais desenvolvidos. Já na música, por exemplo, o aluno consegue desenvolver também as habilidades motoras e treina a percepção auditiva. Cada arte cênica traz assim benefícios bem definidos para os processos de ensino e aprendizagem.

Relativo à presença do ensino das artes nas escolas, essa modalidade de arte acaba se tornando uma área mais inacessível dentro das instituições, pois tem sido cada vez mais comum ver a ausência desses profissionais nas instituições públicas e privadas, sendo também, um debate comum nos congressos e encontros da área das artes cênicas (Almeida, 2009). Esta discussão tem sido mais frequente em relação ao ensino da música nas escolas, atendendo à existência de constrangimentos nas estruturas e

condições básicas nas escolas para o se manter este tipo de ensino. Assim, embora muitos alunos se interessem por música, precisam buscar uma aprendizagem fora da instituição de ensino básico, tornando-se deste modo uma arte inacessível para algumas crianças.

O desenvolvimento da arte e o seu estudo traz vários benefícios, melhorando a capacidade de relacionamento das pessoas, como refere Júnior (2001). Este autor refere ainda que, os alunos, após criarem esses signos, símbolos e significados, desenvolvem competências variadas, tais como, as linguísticas, ou as de comunicação.

1.2 Benefícios do estudo das artes

A arte é fundamental no processo de crescimento do ser humano, porque auxilia no desenvolvimento de novas competências, habilidades e conhecimentos dentro dos mais variados campos de estudos. A arte não deve ser apenas considerada como um patrimônio em comum pela sociedade, mas também deve ser levada em consideração como valoroso intrínseco para o progresso humano.

A arte como forma de aprender o mundo permite desenvolver o pensamento crítico e criativo e a sensibilidade, explorar e transmitir novos valores, entender as diferenças culturais e constituir-se como expressão de cada cultura. (Nobre, 2012, p.03).

A relevância da arte nos processos de ensino e aprendizagem dentro do sistema educativo traz assim vários benefícios, e desenvolve-se em várias camadas e dimensões do sujeito, seja através da contemplação das obras de arte, da produção e também da

reflexão, proporcionando um ensino com maior qualidade e acesso as múltiplas experiências educativas e culturais.

A importância do Ensino da Arte dentro da escola tem relação com o estudo do sensível. De acordo com o Read (1986), o estudo do sensível é um elemento que se torna necessário na apropriação e na internalização dos conhecimentos de forma sistêmica e prática, definir e compreender a prática da sensibilidade ajuda o ser humano a desenvolver uma melhor representação criativa e a determinar as relações do próprio homem e do mundo. No decorrer do processo de aprendizagem da Educação Artística, é importante o desenvolvimento da apreciação, observação, interpretação, crítica e teorização da mesma. É também reforçada a necessidade destas características no ensino da arte, além de se considerarem como fundamentais nos processos de investigação em dois pontos importantes: o lado artístico e o lado pedagógico (UNESCO, 2006).

Para a aprendizagem das artes podemos observar eixos distintos, ou seja: é possível fazer, apreciar, contextualizar e refletir. Todo este conhecimento adquirido permite com que a pessoa interaja cada vez mais com o meio.

De acordo com Nobre (2012), a escola é um espaço formal onde se dá o desenvolvimento dos cidadãos. O mesmo se considera quando nos referimos à arte e às suas linguagens: arte visual, teatro, dança música e literatura. Contudo, o que se tem assistido é uma desvalorização do ensino da arte e a realocação do seu ensino em segundo plano, encarando-a apenas como uma atividade de recreação e lazer. Estes dados são encontrados nos estudos do Nobre (2012), onde reforça que os estudos no ensino das artes e das TIC, onde 24% dos professores realmente desenvolvem atividades em plataformas tecnológicas, e também nos estudos de Almeida (2009), onde foram analisados que houve um baixo aumento de alunos interessados no ensino superior artístico e tecnológico da música.

Em casos como estes descritos acima, é clarificado também, a importância da utilização das ferramentas tecnológicas adequadas para cada tipo de caso, no caso do estudo do Nobre (2012), onde o foco é o estudo das artes visuais, existe uma necessidade de trabalhar com os melhores softwares de acordo com as propostas pedagógicas no decorrer do seu discurso. Já para o autor Almeida (2009), reforça que para o ensino da música atrelado com a tecnologia, também existem softwares próprios para a sua produção, execução e divulgação, além de hardwares e outros equipamentos próprios para o ensino da música. Para que a melhor forma de ensino ocorra, é necessário exigir estratégias e programas de apoio que sejam condizentes com as dificuldades e limitações dos alunos, proporcionando a oportunidade de um desenvolvimento artístico mais completo e equilibrado, desenvolvendo as capacidades criativas para o século atual (Almeida, 2009).

Quando pensamos na arte e na educação artística, percebemos que o campo artístico pode ser encarado como um elemento facilitador para a formação do ser humano, devendo ser levado em consideração nos processos de desenvolvimento dos projetos pedagógicos do ensino proposto. Sardelich (2010) num relatório UNESCO (2006) afirma que:

A arte deve ser apreendida enquanto conhecimento sócio cultural, relacionado à realidade subjacente à sua produção, capaz de estimular a visão analítica desta mesma sociedade que a produz, ao mesmo tempo em que incita o desenvolvimento de ações criadoras e transformadoras dessa realidade social. A partir dessa perspectiva, reconhece-se a importância da presença da arte como conteúdo do Ensino Fundamental e Médio, com a inserção em atividades interdisciplinares. O diálogo acadêmico proposto numa perspectiva cultural instiga a relação com outros conhecimentos, valorizando tanto a atuação de professores

pesquisadores, quanto à de alunos pesquisadores. (UNESCO, 2006, p. 19-20, citado por Sardelich, 2010, p.55).

Assim, a arte é aceita nos processos de ensino e aprendizagem onde, diversos estudos identificam os benefícios da arte e da educação através do desenvolvimento do seu potencial cognitivo, auxiliando com que o aluno passe a comparar a realidade em que vive com uma perspectiva diferente. Neste sentido, de acordo com Fernandes e Coutinho (2014), o aluno passará a ter acesso a um ambiente social onde poderá compreender e ser estimulado a desenvolver competências intelectuais e sociais. Nobre, por exemplo, (2012), acredita que o fazer artístico e a fruição da estética contribuem para o desenvolvimento de crianças e de jovens. O autor reforça o comentário de Damásio na Conferência Mundial sobre Educação Artística da UNESCO em Lisboa (2006), que “a ciência e a matemática são muito importantes, mas a arte e as humanidades são imprescindíveis à imaginação e ao pensamento intuitivo que estão por trás do que é novo”, referindo-se deste modo aos pensamentos divergentes e convergentes.

Neste campo, os professores de arte desempenham um papel fundamental no que se refere à potenciação do interesse do aluno. Assim, o professor deve potenciar os interesses do aluno, possibilitando quer as produções artísticas, que o seu gosto pelo contato com a arte. Recorrendo à metáfora da música, sendo o mundo uma grande orquestra, onde o professor é o maestro e o aluno músico, é de suma importância que o docente consiga inspirar o aluno a continuar a sua sinfonia em qualidade, trazendo um ensino de qualidade, dando grande importância ao processo de aprendizagem e de interação entre os alunos.

A educação artística não deve ser vista meramente como um luxo nos processos de educação, mas sim como uma necessidade, pois contribui imensamente para a

formação de cidadãos capazes de trabalhar com inovação e criatividade, constituindo um elemento fundamental para o desenvolvimento de uma sociedade onde as capacidades emocionais são indispensáveis para um comportamento moral íntegro (Almeida, 2009).

Em relação ao conteúdo e às metodologias de ensino, a deve existir a necessidade de superar a realidade técnica da didática instrumental para incorporar uma didática crítica, dando base para o aluno ter o interesse, a vontade de discutir, refletir, aprofundar e aprender novos conteúdos (Nobre, 2012).

No que se refere à educação crítica artística, esta tem a finalidade de auxiliar os alunos a entenderem o poder de transformação da arte. No caso dos alunos nos cursos de design do ensino superior (população em estudo nesta investigação), é importante que estes percebam todo este papel transformador da arte, e que consigam, através de diversas expressões artísticas, manifestar seus ideais e ser um agente de transformação da sociedade, buscando sempre trazer em suas obras uma reflexão crítica (Cunha, 2012).

No decorrer da vida do aluno, ele se vê rodeado por diversas disciplinas e assuntos que envolvem conhecimentos de áreas exatas, humanísticas e biológicas, o que o auxilia a entender melhor quais são os temas que mais lhe interessam e que mais lhe trazem prazer ao estudar, auxiliando muitas vezes na escolha do curso no ensino superior.

De acordo com Santos (2007), os benefícios dos estudos das artes são inúmeros, dentro deles, podemos citar as habilidades mais importantes que são desenvolvidas:

- (i) As aprendizagens artísticas beneficiam também a aprendizagem em outros domínios escolares;

- (ii) As artes desenvolvem de forma significativa a capacidade crítica o desenvolvimento de habilidades diferenciadas;
- (iii) As artes influenciam positivamente no desempenho escolar de alunos desfavorecidos socialmente, culturalmente e economicamente;
- (iv) As atividades extracurriculares artísticas reforçam comportamentos positivos, principalmente entre alunos considerados problemas, auxiliando a reorientar metas e objetivos de vida;
- (v) As artes também contribuem para o diálogo entre os educadores e alunos

Por conta desta perspectiva de benefícios que a educação das artes pode causar nos alunos, devemos tratar esta aprendizagem com programas sérios e ricos em conteúdo e planejamento. Por conta disto, é importante que o professor esteja preparado para trabalhar com estes alunos e a desenvolver estas competências.

Sardelich (2010) referencia em diversos momentos o desenvolvimento da capacidade crítica da educação artística, fundamentando a necessidade do desenvolvimento de determinadas habilidades dentro dos Projetos Acadêmicos. Por exemplo salienta-se a necessidade de desenvolver a educação de forma questionadora, com destaque à reflexão e ao desenvolvimento do olhar crítico em um contexto cultural e histórico, introduzindo também a experiência estética e a sua inserção na sociedade hodierna.

Complementarmente, o Projeto Acadêmico da UNESCO ¹ (2006, p.25-26), determina o perfil do educador de artes, sendo ele capaz de desenvolver as seguintes habilidades:

¹ Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

- I. Realizar produções artísticas coletivas ou individuais, além da sua reflexão e interpretação;
- II. Investigar e compreender diversas correntes e práticas artísticas, através de análise, reflexão e compreensão, tanto da sua produção, quanto da utilização de diversos materiais de produção;
- III. Compreender, analisar e interpretar os critérios culturais embasados em conhecimentos afins seja eles através de caráter filosófico, histórico, sociológico, cultural, antropológico, semiótico, científico, tecnológico, entre outros;
- IV. Contextualizar todos os aspectos socioculturais e históricos que referenciam as manifestações artísticas, assim como suas relações com determinados grupo, tanto sociais quanto étnicos, de forma com que interaja com o patrimônio nacional e internacional;
- V. Compreender vários domínios de conhecimento seja eles específicos dos processos de arte-educação;
- VI. Programar projetos educativos de artes visuais, buscando atender todas as diferenças de esferas sociais: estética, artística, ética, científica, tecnológica e cultural;
- VII. Mobilizar conhecimentos, capacidades e tecnologias, que interfiram nos sistemas educacionais de forma efetiva, relacionando a arte aos campos do conhecimento;
- VIII. Articular os processos de reflexão da arte na escola;
- IX. Desenvolver diversas competências relacionadas às atitudes investigativas para a arte educação, inclusive, mapear contextos,

problemas e dificuldades para argumentar e captar contradições em diversas situações;

- X. Desenvolver sensibilidade profissional e étnica, trabalhando com responsabilidade social e atuação por uma sociedade justa e solidária.

Através de toda essa necessidade de se desenvolver um profissional da educação artística com todas essas características recomendadas pela UNESCO, o professor estará apto para trabalhar em sala de aula e para desenvolver os mais diversos projetos artísticos e conteúdos culturais, pois será da sua responsabilidade, auxiliar nos processos de desenvolvimento do aluno e do seu próprio crescimento.

Caso os alunos escolham um curso numa área artística, poderão desenvolver três grandes campos do conhecimento: área teórica (área onde o aluno aprenderá sobre conteúdos teóricos, históricos e sociais do assunto), área técnica/prática (onde ele aprenderá a fazer e a desenvolver projetos e produtos da área escolhida) e a tecnológica (que se refere ao alinhamento da área artística com a utilização da tecnologia e de ferramentas de trabalho).

O desenvolvimento desses três conhecimentos tem importância fundamental para o aluno, para ele se formar um profissional completo, com diversas habilidades e com capacidade de senso crítico.

O conhecimento da arte produzida na sua própria cultura permite ao sujeito conhecer-se a si mesmo, percebendo-se como ser histórico que mantém ligações com o passado, que é capaz de intervir modificando o futuro, que toma consciência de suas concepções e ideias, podendo escolher criticamente os seus princípios, superar preconceitos e agir socialmente para transformar a sociedade da qual faz parte. (Nobre, 2012, p.05).

A partir desta discussão percebemos que a arte não pode então se rebaixar a um simples elemento decorativo e festivo, já que através dela existe a possibilidade de valorizar a auto compreensão do meio e também do relacionamento com o outro.

Segundo a UNESCO, a “cultura e a arte são componentes essenciais de uma educação completa que conduza ao pleno desenvolvimento do indivíduo. Por isso a Educação Artística é um direito humano universal, para todos os ‘aprendentes’, incluindo aqueles que muitas vezes são excluídos da educação, como os imigrantes, grupos culturais minoritários e pessoas portadores de deficiência.” (UNESCO, 2006)

Por conta disto, podemos perceber que a arte enquanto produto de mudança é necessária e imprescindível, pois torna cada vez mais necessário o desenvolvimento cultural e criativo das pessoas, para entender os diferentes tipos de ambiente cultural e social, e trabalhar em cima de soluções criativas e inovadoras.

Duarte Jr. (1988) refere que:

A educação é, por certo, uma atividade profundamente estética e criadora em si própria. Ela tem o sentido do jogo, do brinquedo, em que nos envolvemos prazerosamente em busca de uma harmonia. Na educação joga-se com a construção do sentido – do sentido que deve fundamentar nossa compreensão do mundo e da vida que nele vivemos. No espaço educacional comprometemo-nos com a nossa ‘visão de mundo’, com nossa palavra. Estamos ali em pessoa – uma pessoa que tem os seus pontos de vista, suas opiniões, desejos e terceiros: repetidores de opiniões alheias, neutros e objetivos. A relação educacional é, sobretudo, uma relação de pessoa a pessoa, humana e envolvente. (Duarte Jr. 1988, p.74).

São perceptíveis, assim, vários benefícios do estudo das artes. A partir de estudos recentes, mostra-se que a iniciação nos processos artísticos permite “cultivar em cada indivíduo o sentido da criatividade e iniciativa, uma imaginação fértil, inteligência emocional e uma “bússola” moral, capacidade de reflexão crítica, sentido de autonomia e liberdade de pensamento e ação” (UNESCO, 2006). Além disto, percebemos também os benefícios e a evolução cognitiva dos alunos, reforçando a necessidade do bom desenvolvimento do ensino das artes.

O artista tem assim diversas funções, em especial a de chamar atenção para algo que antes não era percebido pela população, recordando através da forma que escolheu se expressar, os sentimentos para ouvir, degustar, aspirar e tatear com os sentidos do corpo estas informações.

1.3 O ensino do design no Ensino Superior

A utilização da tecnologia nos processos de ensino e aprendizagem se tornou tão forte, que é um item indispensável no processo de formação do aluno que ingressa no ensino superior. Paiva (2009) desenvolve propostas acerca dos processos de ensino e aprendizagem na formação do aluno antes de ingressar no ensino superior, reforçando a necessidade de uma boa educação básica para fortalecer o desenvolvimento dos alunos. Com a crescente utilização da tecnologia dentro e fora de sala de aula, se torna cada vez mais necessário que o conhecimento em relação às tecnologias seja debatido e consequentemente utilizado.

Primeiramente, devemos esclarecer os conceitos de Ensino Artístico e de Educação Artística. De acordo com Almeida (2009), a Educação Artística é o desenvolvimento de um conjunto de experiências que estão relacionadas com as mais diversas formas de arte, que se desenvolvem na comunidade, em especial nas escolas, museus, equipamentos culturais, associações e organizações institucionais não governamentais. Já o Ensino Artístico é focado no desenvolvimento dos indivíduos em relação às aptidões para a aprendizagem de uma linguagem artística, acontecendo quando existe a intenção por parte do sujeito em seguir os seus estudos em uma área mais específica, principalmente nas áreas de Educação Básica, Ensino Secundário e Ensino Superior, visando assim a preparação de executantes, educadores e profissionais especializados (Almeida, 2009).

De acordo com esta diferenciação, o desenvolvimento artístico no ensino superior é através do conceito de Ensino Artístico, e está atrelado também na formação de profissionais especializados em determinadas áreas, conseqüentemente, o profissional de design é formado através do Ensino Artístico.

Com o processo de educação das artes, António e Helena Damásio (2006) defendem que a Educação Artística promove um maior desenvolvimento emocional e proporciona um maior equilíbrio entre o desenvolvimento cognitivo e emocional, associando à contribuição do surgimento de melhores cidadãos. Conseqüentemente, o designer deve ser um profissional apto a trabalhar com as artes e ter um amplo conhecimento estético, social, cultural e histórico para poder desenvolver com qualidade seus produtos, seja eles de quaisquer formas que assumirem.

Para a produção da arte contemporânea, o designer tem a sua importância, no sentido de que ele pode vir a se tornar um produtor deste tipo de arte. É ele quem vai interpor entre a produção tecnológica e a artística, muitas vezes produzindo a arte ou

produtos gráficos. A área de conhecimento do design gráfico tem a possibilidade de interagir com as produções cinematográficas, audiovisuais, produção e quaisquer áreas que necessitem de manipulação de imagens, construção de padrões e de interfaces.

A pesquisadora Misuko (2004) reforça o conceito de Manzini (1993):

Design significa ‘planejar, escolher, ou seja, receber e processar estímulos, selecionar modelos de pensamento e sistemas de valores’, sendo, no que tange à sua dimensão cultural, ‘responsável pela criação da relação entre sujeito e matéria’, segundo Manzini (1993, p.51) ². Deste modo, atua como interface entre o objeto e o usuário. (Misuko, 2004, p. 60).

Ou seja, o designer seria responsável por ser essa ponte de acesso da produção objetual de criação, podendo dá-lo a sua própria interpretação e criar vínculos de personalidade com seus objetos. Isto pode estar relacionado ao lado positivo, quanto também, ao lado negativo, pois se o profissional não tem capacidade crítica e construtiva o suficiente para passar determinadas informações, a sua produção final fica sem sentido; vira uma obra meramente tecnicista.

De acordo com Sardelich (2010), quando pensamos na produção do design gráfico, da arte e da tecnologia, percebemos que devido ao intenso desenvolvimento tecnológico dos últimos anos, a linha tradicional de arte vem se alterando e diversificando, em especial a respeito da fotografia, televisão, vídeos e tecnologias digitais. É neste momento que o papel do designer surge, para ser um intermediário entre a produção da arte e a tecnologia.

Podemos relacionar também os processos de criação da arte e da tecnologia através do designer com todas as áreas que precisam da criação de uma identidade visual, pois com a proximidade do seu trabalho e da tecnologia, eles têm mais

² Manzini, Ezio. A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design, 1993.

oportunidades de experimentar e vivenciar novas experiências, realidades e desafios, além de conseguir desenvolver novos modos de trabalho através de novas ferramentas e metodologias.

Deve ressaltar a importância fundamental da sintonia entre o design e a cultura, em especial quando se aborda sobre o desenvolvimento de artefatos para a sociedade, buscando saciar as necessidades e anseios dos indivíduos e de seus respectivos grupos a fim de “promover a autonomia, sabedoria e melhoria da qualidade de vida para a sociedade como um todo”.

A introdução das novas tecnologias no ensino de artes visuais trouxe consigo muitos recursos visuais e auditivos. Através do computador com acesso a internet, os alunos têm a oportunidade de conhecer de forma virtual inúmeras obras de arte do passado e de arte contemporânea, por meio de fotografias, vídeos e visitas virtuais em museus e espaços de arte. Esta tecnologia possibilita que os estudantes vivenciem o mínimo de experiência com arte produzida, possibilitando a fruição estética e o conhecimento de diversas culturas e contextos históricos. (Demke & Polidori, 2010, p.04).

É a partir da imaginação das pessoas que é possível criar, reproduzir e transformar as mais variadas formas de artefatos, ajudando a desenvolver melhor as relações com o homem e o mundo. E isto está vinculado à diversidade cultural e à visão crítica do profissional com o universo que o rodeia.

Neste sentido, o profissional da área de design precisa estar apto a desenvolver atividades, tanto práticas (em relação, a saber, manipular e a usar as ferramentas tecnológicas ao seu favor), como também conceituais, onde deve ter uma ampla capacidade crítica e repertório para poder conseguir desenvolver projetos que sejam interessantes, tanto do ponto de vista estético, quanto do ponto de vista conceitual.

Ainda de acordo com Demke e Polidori (2010), para as aulas de arte, no que concerne a utilização de tecnologias, cabe explorar programas de desenho digital, de pintura digital, modelagem tridimensional, edição de imagens, entre outros. Isto é importante para compreender que a produção de arte pode ser construída através de outros instrumentos e ferramentas para além dos tradicionais, usados habitualmente. Embora o uso destes programas e ferramentas tecnológicas esteja relacionado com a disponibilidade de instalação e manutenção dos softwares por parte das instituições de ensino, é importante que os alunos possam ter várias experiências com ferramentas diferentes, de forma a auxiliar o desenvolvimento de um profissional mais completo.

Deste modo, o designer está responsável por ser essa ponte de acesso das pessoas com esses objetos de criação, podendo dar a sua própria interpretação e criar vínculos de personalidade com seus objetos. Esta questão pode ser encarada quer de forma positiva, quer de forma negativa, pois se o profissional não possuir capacidade crítica e construtiva para passar determinadas informações, a sua produção final fica sem sentido; sendo criada uma obra meramente tecnicista.

O designer deve entender que precisa buscar a inovação, mas que simultaneamente necessita de manter um vínculo com a realidade, mostrando e desenvolvendo assuntos que trazem significado para as vidas das pessoas. O profissional desta área precisa entender que é um formador de opiniões, devendo ter a consciência de que existe a necessidade de ter conhecimento cultural e promover práticas culturais, buscando constituir o meio pelo qual o conhecimento e a apreciação da arte e da cultura serão transmitidos, sejam eles através de geração em geração (Almeida, 2009).

Diante de um cenário em constante mutação, porém cada vez mais equilibrado em termos de tecnologia, fornecedores, canais de distribuição, custos e serviços, a

inovação e a qualidade apresentam-se às empresas como vantagens competitivas potenciais. Neste contexto, o designer desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de produtos, através de sua capacidade de sintetizar ideias e soluções, conjugando os vários requisitos dos objetos e fatores envolvidos, e de participar interativamente junto às diversas áreas responsáveis pelo processo.

Capítulo 2 – As Tecnologias no Ensino da Arte

2.1. A tecnologia, a sociedade e a sua evolução

Com o avanço das tecnologias atualmente, percebemos então que as tecnologias digitais fazem cada vez mais presença no espaço da vida particular das pessoas e também no âmbito escolar, onde há novos computadores, programas e ferramentas próprias para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno. Este avanço e esta interação com as tecnologias são sentidas pela sociedade, conseqüentemente, a educação também se relaciona com este movimento, sendo um processo de negação ou de aceitação e utilização dessas novas mídias e ferramentas.

Cada vez mais, com as interações da tecnologia dentro do ambiente escolar, é notável a quantidade de discussões geradas em torno deste assunto, dando uma grande base de experiências, de estudos cognitivos e científicos dos benefícios da tecnologia no processo de desenvolvimento do aluno.

A partir desta perspectiva, Demke e Polidori (2017, p.1) referem que “a escola é formada principalmente de indivíduos, os quais se relacionem entre si, permeados pelo meio onde vivem, é preciso pensar a educação de modo condizendo com a realidade encontrada fora dos muros da escola”.

Além disto, para o ensino das tecnologias é necessário que os professores não sejam limitados instrumentalmente, pois é necessário que a abordagem dessas novas práticas seja abrangente, de forma que o ensino das tecnologias sejam grandes e eficientes, dando uma forma legítima de produção intelectual (Almeida, 2009).

A escola necessita assim de ser um ambiente que transpasse as barreiras da segregação, onde se busca uma interação maior com o meio em que se vive de forma a

transcender as divisões das disciplinas, do meio social e cultural do aluno, agregando diversos conhecimentos e ultrapassando limites e paradigmas formados anteriormente.

A introdução de novas tecnologias da informação e comunicação no trabalho cotidiano dos alunos, do seu estudo e do seu lazer, tem acontecido de forma rápida e global, sendo que “este fenômeno tem provocado grandes alterações na sociedade” (Demke & Polidori, 2014, p.02).

As inovações tecnológicas são responsáveis pela expansão da globalização e também pela expansão de novos tipos de mídia, sendo recorrente principalmente pelos novos mercados, novos meios de comunicação e também dos novos consumidores.

De acordo com Pereira, Santos e Peixinho (2011), as novas exigências contemporâneas exigem o uso das TIC como uma nova forma de proporcionar uma produção que venha contribuir para o cotidiano, sejam eles da sociedade, quanto da inclusão e interação digital na vida das pessoas.

Por conta dessas mais diversas alterações da relação do homem e da máquina, houve a necessidade de adaptação ao meio, para garantir a sobrevivência da espécie, ou seja, a tecnologia como necessidade humana tornou-se uma das grandes áreas de conhecimento do ser humano e também da extensão do corpo, podendo desenvolver as mais variadas habilidades de comunicação, troca de informação e produção de novos conhecimentos. Por conta disto, percebemos a grande tendência do ser humano de utilizar as tecnologias ao seu favor, para suprir eventuais dificuldades, mesmo que precise adentrar num processo contínuo de mudanças e quebras de paradigmas.

Na contemporaneidade, o fenômeno da globalização facilitou a difusão tecnológica a nível mundial, a transmissão de informações e a comunicação entre os países. A inserção das novas tecnologias veio de maneira rápida e

ocasionou a substituição de equipamentos de uso e a introdução da linguagem computacional no ambiente de trabalho e cotidiano de forma geral. (Demke & Polidori, 2014, p.2).

Relativamente ao desenvolvimento e ao avançar da tecnologia, as inovações tecnológicas, a expansão da globalização e a vasta quantidade de informações e os novos tipos de mídia, têm alterado a forma da percepção e da atividade do ser humano, criando novos mercados e transformando a sociedade, o consumo e as suas interações.

De acordo com as autoras Pereira et al., (2011) cada vez mais, vemos novas ferramentas de comunicação se tornando cada vez mais utilizadas. As cartas são uma ferramenta antiga de comunicação entre as pessoas de locais diferentes. Do século passado para este, conseguimos perceber diversas mudanças nos processos de comunicação, tal como o telégrafo, o telefone, o celular, o computador, etc. Hoje em dia, a comunicação está cada vez mais instantânea.

Com a emergência da comunicação planetária via redes de teleinformática a partir da década de 90, percebemos um grande aumento no uso da palavra “media” devido à facilidade de acesso aos computadores domésticos e a outros equipamentos tecnológicos que desfrutavam de rede de internet, em especial, quando se trata dos processos de comunicação mediados por esses computadores. Quando falamos sobre o conceito de médias, entramos em algumas contradições e divergências de opiniões quando se trata de autores diferentes. Alguns autores utilizam media para qualquer tipo de dispositivo que auxilia nos processos de comunicação, enquanto outros autores buscam a interpretação das medias apenas como meios eletrônicos, tecnológicos de comunicação, assim como suas ferramentas digitais. Ou seja, o termo tem sido utilizado sem preocupação com a demarcação do seu sentido e do seu significado.

Com isto podemos perceber que cada vez mais a comunicação se torna importante e fundamental para as relações interpessoais. De acordo com Castells (1999), a partir da segunda metade da década de 1990, um novo modelo de comunicação eletrônica começou a ser desenvolvida, baseado nas premissas de globalização e de comunicação de massa. Este modelo é denominado por multimídia, ampliando todas as formas de comunicação humana através de redes de informação e desenvolvendo uma nova forma de entrar em contato com outra pessoa.

Portanto, referimo-nos a media como qualquer tipo de instrumento tecnológico de comunicação de massa, como por exemplo, ferramentas para os meios de comunicação de notícias e informações. Desta forma, podemos classificar os jornais, rápidos, revistas e televisões como medias, embora o conceito não se encerre nesta definição, já que o seu sentido também pode ser amplificado quando nos referimos a qualquer tipo de meio de comunicação de massa. Podemos nos referir como medias a quaisquer programas de televisão, até mesmo um seriado, não servindo somente e apenas para os meios informativos. Por outro lado, também podemos considerar como media todos os meios que a publicidade e a propaganda apropriam. No decorrer do surgimento das tecnologias e da comunicação ampliou-se o termo “medias”, que desde então, passou a se referir a qualquer tipo de meio de comunicação, independente de que aparelho, dispositivo ou programa auxiliar é utilizado para isto.

Com o avanço da tecnologia e com a facilidade de entrar em contato com essas ferramentas, tem sido cada vez mais comum ver crianças que mal são alfabetizadas com celulares e tablets na mão, se tornando cada vez mais um objeto indispensável na formação da criança e do adolescente, ou seja, cada vez mais se torna importante nas relações socioculturais. Podemos claramente perceber que cada vez mais, a sociedade e a tecnologia estão juntas e andam alinhadas, onde se torna um sistema interativo que um

não vive sem o outro, ou seja, a tecnologia só surge através da identificação da necessidade daquela sociedade específica, e a sociedade só é entendida através de sua evolução e da sua posse tecnológica (Cunha. 2012, p.22).

Para entrar cada vez mais em contato com o outro, o ser humano tem buscado se conectar com as tecnologias, pois, por exemplo, ele pode viajar, por assim dizer, para outros países sem precisar sair de lugar se usar ferramentas de mapeamento tal como o *Google Maps*, também pode entrar em contato com novas culturas e costumes com ferramentas de comunicação síncrona, tal como *messengers* e *chats*. Pode divulgar seus produtos e seus serviços através de ferramentas de criação de sites e de redes sociais. A tecnologia tem uma infinidade de aparatos que podem ser utilizados em benefício do ser humano.

Ao mesmo tempo em que temos vários benefícios acerca do desenvolvimento da tecnologia e da sua utilização, estas ferramentas precisam ser bem trabalhadas, para que o indivíduo possa se desenvolver de forma efetiva a sua capacidade crítica e moral acerca dos tópicos que rodeiam as questões contemporâneas da tecnologia.

A facilidade que as pessoas têm atualmente para acessar qualquer tipo de conteúdo tem pontos positivos e negativos que devem ser levados em consideração, principalmente quando abordamos assuntos tal como criatividade e produção de conteúdo para a web. De acordo com Fernandes e Coutinho (2014, p. 102), é necessário também salientar que os limites estão ausentes de barreiras e que a exploração da colaboração virtual pode se tornar um problema. Ainda que “no âmbito das representações é reconhecida a influencia positiva das ferramentas digitais e virtuais na criatividade, com uma facilitação por um lado, do processo de manipulação e transformação do som e, por outro, do acesso a todo tipo de informação, permitindo um constante enriquecimento formativo”.

Com todos esses programas de inclusão sendo trabalhados, ainda conseguimos perceber diversos problemas enquanto se trata de buscar criar um nível nos processos de inclusão e exclusão digital. Muitos desses programas ainda são mal divulgados, não tendo o público alvo como ir até o local, não existindo uma boa estrutura de acesso ou deparando-se a população com equipamentos ultrapassados..

Um fator determinante para o combate da exclusão digital é a aprendizagem contínua e o desenvolvimento da interpretação, manuseio e utilização das ferramentas tecnológicas, de forma que as TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) se tornem uma das partes essenciais na formação do aluno. (Vieira, 2008, p.195)

A falta de habilidade de manuseio e as imperícias tecnológicas no geral não atingem somente as classes mais baixas, mas também vemos as gerações mais antigas, e também a população num geral, seja por falta de interesse em se aprofundar nas ferramentas tecnológica, seja por falta de tempo, ou até mesmo de oportunidade de desenvolver essas habilidades. Existem diversos motivos que as pessoas podem dar para se justificar a não compreenderem e a não desfrutarem da amplitude de ferramentas e de facilidades que a tecnologia pode oferecer.

Vieira (2008, p.193) reforça que os processos de literácia³ dos meios digitais estão amplamente influenciados por fatores referentes às desigualdades, seja em âmbito econômico, social, étnico, geográfico, sexual, cultural, etc. Em base no pensamento sobre os processos de literácia da informação proposto pelo autor, percebemos que existe a necessidade de desenvolver novas propostas de ensino/aprendizagem que supram essas falhas recorrentes ao uso das tecnologias digitais, já que a sociedade atual

³ Palavra dada para designar o processo de interpretação e compreensão de um código linguístico, através dos meios de mídia impresso. De acordo com o autor Vieira (2008, p.193), este termo foi ampliado atualmente para “capacidades e competências envolvidas na descoberta, seleção, análise, avaliação e armazenamento da informação, e no seu tratamento e uso, independente dos códigos ou técnicas envolvidas”.

preserva um interesse naqueles que conseguem desenvolver habilidades que vão além da técnica, ou seja, os indivíduos que conseguem desenvolver conceitos tem mais visibilidade no mercado.

Para compreender as medias, é necessário primeiramente perceber que existem diferenças entre a media impressa, visual e digital. De acordo com Vieira (2008, p. 193-194) as médias impressas variam entre os jornais, revistas, textos, artigos, panfletos, etc., tudo o que for impresso e relacionado ao ambiente físico. As médias visuais estão englobadas aquelas que são através de imagens, tal como cinema, noticiários, televisão, etc. Já as médias em ambientes digitais englobam tudo o que envolve tecnologia, seja de forma visual ou textual. Podemos relacionar então os sites de conteúdo, os blogs, as redes sociais, etc. Por exemplo, o Youtube é um meio de media visual, porém, por estar dentro dos meios de comunicação online, se torna uma media digital. Todos os produtos relacionados com o Google sejam eles o Youtube, o Scholar, o Calendário, os Blogspodem igualmente ser considerados como uma média digital - visual ou escrito.

(...) a literacia dos medias diz respeito a todos os tipos de média, designadamente, televisão, cinema, vídeo, rádio, videogames, imprensa e Internet e outras novas tecnologias digitais na comunicação, e abrange diversos níveis: estar à vontade com todos os tipos de media; utilizar os media ativamente e de forma criativa; ter uma visão crítica dos media relativamente à qualidade e ao rigor do conteúdo; entender a economia dos medias e a diferença entre pluralismo e propriedade dos media; estar conscientes das questões dos direitos de autor fundamentais para a ‘cultura da legalidade’, especialmente para as crianças e jovens enquanto consumidores e produtores de conteúdos. (Vieira, 2008, p. 195).

Podemos então perceber a importância da literacia dos medias atendendo que existe a necessidade de se aprender a manipular e a controlar melhor as ferramentas tecnológicas disponíveis. Para isto, as tecnologias são utilizadas de forma a trazerem benefícios, seja do utilizador, ou de quem irá utilizar, auxiliando o desenvolvimento da sociedade como um todo.

É visível a necessidade da educação das tecnologias para o crescimento intelectual e artístico da população e para o desenvolvimento da sociedade como um todo. No mesmo sentido, para que surja um avanço tecnológico em todas as áreas do conhecimento torna-se necessário desenvolver os processos de ensino e aprendizagem que utilizem ferramentas mediáticas e tecnológicas para conseguir uma revolução na educação, transformando-a num processo benéfico para os alunos desenvolverem capacidade crítica de pensamento.

Deste modo, quando existe a preocupação consciente de desenvolver o processo de ensino- aprendizagem através de uma abordagem mais crítica, conseguiremos possibilitar aos alunos uma maior autonomia para pensar, desenvolver e pesquisar a respeito de suas próprias opiniões e críticas a respeito dos mais variados temas de seu interesse. A isto acrescenta-se a possibilidade de potenciar nos alunos um maior desenvolvimento profissional e pessoal. A inclusão duma preocupação crítica pode ser e deve ser utilizada de forma a que se torne um grande aliado no desenvolvimento dos mais diversos saberes. É interessante assim possibilitar que as medias digitais sejam utilizadas de forma a que auxiliem nos processos de aquisição de maiores conhecimentos, principalmente se a este ensino estiver atrelado uma boa aplicação dos conhecimentos adquiridos. Somente desta forma será possível tomar um rumo mais próximo do desenvolvimento da educação digital crítica.

2.2. A tecnologia e a arte

Com a utilização das tecnologias digitais e das medias dentro e fora de sala de aula, é necessário que, independentemente da componente curricular, tanto a instituição como os professores consigam perceber a importância de se relacionarem com os aparatos tecnológicos e o acesso a internet, além de desenvolverem habilidades com estes equipamentos.

De acordo com a UNESCO, os professores de Belas-Artes estão muito motivados para ensinar através de computadores e sistemas tecnológicos, porém ainda falta experiência, formação pedagógica e recursos, já que se considera esta manifestação artística como uma legítima forma de produção (UNESCO, 2006).

Consequentemente, se temos profissionais interessados em desenvolver propostas de ensino e aprendizagem da arte através de aparatos tecnológicos, também determinamos uma grande necessidade do desenvolvimento da educação digital crítica através da arte, sendo importante para o desenvolvimento da criatividade, imaginação, adaptação e competências científicas e tecnológicas. Exemplificando as necessidades propostas em relação à arte e a tecnologia, Cunha (2012, p. 23) aborda a respeito da prática da educação digital crítica através da arte:

Buscamos uma prática de ensino/aprendizagem e-arte/educativa que possibilitasse aos alunos experimentar ações significativas para a construção de pensamentos críticos/autônomos, oriundos da criticidade acerca de uma situação problemática contida na realidade tangível em que vivem. (Cunha, 2012, p. 23)

O pensamento relativamente ao ensino da arte deve ser levado em consideração, pois é um processo de ensino que também auxilia o desenvolvimento do aluno nos mais diversos pontos, tal como a sua capacidade crítica e suas habilidades cognitivas e

motoras. O ensino da tecnologia visa também o desenvolvimento de conhecimentos, principalmente a respeito da formação e do desenvolvimento do ser humano, levando em consideração o desenvolvimento pleno da capacidade cognitiva e crítica. Quando juntamos as tecnologias digitais e a arte, potencializa-se o desenvolvimento destes saberes.

Como reforça Almeida em sua tese, “a Educação Artística constitui também um meio à disposição das nações para a preparação dos recursos humanos necessários ao aproveitamento do seu valioso capital cultural” (Almeida, 2009, p.9). Ou seja, a educação das artes está envolvida com o melhor rendimento do ser humano, conseqüentemente através das tecnologias, os seus benefícios também serão os mesmos. Mudam-se as ferramentas, mas se mantêm os benefícios.

Entrando especificamente na discussão da relação entre arte e educação nos processos de ensino/aprendizagem, é necessário compreender os fundamentos teóricos e o seu contexto histórico, para então conseguir-se debater a respeito do seu atual papel atrelado com a tecnologia. A partir destas mais diversas questões, a educação digital crítica está inserida também nos processos da educação intermediática/multimidiática. Cunha (2012, p.23) reforça que “objetiva-se que estas vivências seriam subsidiadas por três atividades intermediáticas concomitantes (e-informação e-educação; e-produção)⁴, realizadas nos meios de comunicação interligados. “.

Mesmo através dos paradigmas desenvolvidos por Cunha, a UNESCO (2006) reforça os principais objetivos da Educação Artística em quatro categorias, sendo eles a defesa do direito à educação e à participação cultural, melhorar as capacidades individuais e a qualidade e, por fim, promover a expressão da diversidade cultural.

⁴ “Esta tríade constitui exatamente o Sistema Triangular Digital, ou o Sistema e-Triangular, cujo o sistema é uma derivação da Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa” (CUNHA. 2012, p.23)

Neste sentido, Cunha procura relacionar arte e a tecnologia, recorrendo a propostas baseadas no pleno desenvolvimento do ser humano enquanto este utiliza a arte e a tecnologia.

Baseando-se nas propostas de atrelar o ensino e a aprendizagem através da arte de forma crítica, seguimos então para a comunicação através de um ambiente multimediático, ou seja, para que o desenvolvimento em sala de aula se torne um processo interessante dentro da instituição, é necessário que se utilize diversos recursos e plataformas de um curso, ampliando deste modo o âmbito da aprendizagem. O ponto máximo desta ambientação tecnológica passa por poder mesclar as culturas sociais e suas diversidades, auxiliando a criar uma rede de interconectividade que supere as diferentes áreas tornando-se complementares entre si.

É possível então, que a partir deste momento e de seus mais vários contextos, a informação deixe de se tornar uma verdade absoluta, podendo ser interpretada de diversas formas, principalmente quando discursamos sobre os processos e a rápida difusão da tecnologia.

O poder de crítica tem como objetivo final desenvolver a capacidade de discernimento próprio, evitando casos de vulneração e de ser manipulados por esses tipos de elementos.

A Web 2.0 rege-se pela facilidade na publicação e rapidez no armazenamento de textos e ficheiros, uma vez que tem como principal objetivo tornar a Web num ambiente social e acessível a qualquer utilizador, onde cada um seleciona e controla a informação de acordo com as suas necessidades e interesses TIC e os diferentes recursos presentes na WEB 2. (...) (Fernandes & Coutinho, 2014, p. 95)

A proposta de arte-educação dentro das medias digitais se torna necessária para que o aluno consiga interpretar os códigos existentes na rede de informação, podendo assim ganhar autonomia própria e desenvolver o seu próprio pensamento crítico independente de quais assuntos serão abordados. Como reforça Cunha, é necessário dar “ênfase no ateliê, na produção por meio do computador, não no desenvolvimento” (Cunha, 2012, p.30) meramente tecnicista. É importante que o aluno consiga desenvolver a sua inteligência e raciocínio para ler e interpretar os mais variados códigos culturais dentro das redes, e também, é preciso que consiga ler e interpretar as suas linguagens.

Assim como qualquer relação do desenvolvimento da arte considerada tradicional, a arte e a tecnologia juntas oferecem os mesmos benefícios, Fernandes e Coutinho (2014) reforçam que no ensino da música, a utilização da tecnologia pode ser benéfica no apoio à construção de aprendizagens significativas. Além disto, Sardelich (2010) reforçava que a utilização da tecnologia no ensino da educação artística à distância é reconhecida como tendo um grande potencial, auxiliando o desenvolvimento da comunicação, apropriação e construção de conhecimento, habilidades, atitudes e valores, além de auxiliar na articulação de estratégias e comportamentos democráticos.

Assim, as plataformas tecnológicas funcionam como um novo elemento na produção artística e no desenvolvimento do ser humano, pois se tornam uma ferramenta interessante para as artes, capazes de promover um crescimento intelectual dos utilizadores através de sua interação, facilidade e praticidade de uso. É notável uma influencia positiva das TIC na criatividade, facilitando tanto a manipulação de informações como permitindo um fácil acesso a qualquer tipo de conteúdo.

2.3. Metodologia de ensino da arte e da tecnologia

Uma das grandes preocupações atualmente existentes passa pelo desenvolvimento do ensino da arte atrelado com a utilização das tecnologias digitais. Os professores que têm muitos anos de docência já vivenciaram diversos fatores, entre eles, o crescimento da utilização das TIC no espaço escolar – e na própria sociedade – substituindo equipamentos e ferramentas que eram antes de uso cotidiano na educação, (Demke & Polidori, 2014). A crescente utilização de computadores, internet e novas ferramentas tecnológicas tem trazido uma nova discussão para os educadores: quais serão os novos processos de utilização da tecnologia no decorrer da aprendizagem para otimizar o ensino nas escolas.

À medida que os professores vivenciam as tecnologias no seu cotidiano, é comum que busquem trazer estes conhecimentos para a sala de aula, tornando-se assim uma nova ferramenta de trabalho e incorporando as TIC para conviver juntamente com as ferramentas tradicionais, tal como o giz, a lousa e o livro didático. É necessário que os professores busquem mudar e adaptar suas práticas pedagógicas para aumentar a qualidade de ensino e diminuir a distância entre o que é desenvolvido em sala de aula, com a realidade dos alunos.

Para isto, percebemos que os professores têm buscado se qualificar, dominando técnicas, métodos e saberes, adequando-se as novas realidades que os alunos trazem para sala de aula (Demke & Polidori, 2014). A utilização destes novos recursos contribui muito para o desenvolvimento dos alunos em sala de aula.

Como reforça Fernandes e Coutinho:

Estes recursos, aplicados em contexto de sala de aula, demonstraram ser um contributo muito importante na motivação, empenho e desenvolvimento das aprendizagens dos estudantes.(Fernandes & Coutinho, 2014, p.102)

Com isto percebemos que a correta utilização das tecnologias em sala de aula, podem trazer grandes benefícios. E por conta disto, a viabilidade do ensino das TIC e dos softwares se torna um grande processo de desenvolvimento de habilidades e competências. Em torno de estudos realizados por Almeida (2009) e Nobre (2012), quando as tecnologias foram inseridas no ensino da música e das artes visuais, eles obtiveram um resultado positivo em relação ao desenvolvimento cognitivo dos alunos, além das diversas habilidades e competências adquiridas pelos desenvolvimentos da arte.

Por isto, existe um grande desafio do corpo docente de readequar suas aulas para o desenvolvimento das salas de aula. Os professores precisam estar aptos a trabalhar com novas ferramentas, e a se especializar em novos processos e métodos.

A título de exemplo, Sardelich (2011) traz a ideia de prática do “ateliê” como um modelo muito simples e fácil de ser trabalhado:

(...) este modelo é eficiente para conhecer o manejo de materiais e instrumentos, desde montar um bastidor com tela e prepara-la para pintar, ou fundir uma peça em bronze, o modelo consiste no ‘aprendiz observar o que o ‘mestre’ e repetir inúmeras vezes (...). Devido ao intenso desenvolvimento tecnológico dos últimos anos, essa linha tradicional de publicações descritiva de materiais e procedimentos em se diversificando, incluindo manuais sobre fotografia, televisão, vídeo, tecnologias digitais (Sardelich, 2011, p.59)

A necessidade do professor se adaptar aos novos meios sempre existiu, em especial quando tratamos sobre educação. Estas mudanças nas práticas pedagógicas têm de ter como subjacente o objetivo de aumentar a qualidade de ensino e diminuir as distâncias do que se pratica dentro e fora de sala de aula. É interessante que o corpo docente se preocupe em se adequar às novas práticas e às novas demandas sociais existentes na sociedade atualmente.

Desta maneira, as práticas cotidianas de sala de aula necessitam incluir as novas tecnologias, as quais já se fazem presentes nos lares de boa parte dos estudantes. Os alunos que não tem acesso ao computador teriam assim a oportunidade de inclusão aos novos meios de produção de conhecimento e de comunicação. (Demke & Polidori, 2014, p.4)

De acordo com o autor Almeida (2009), existem três formas de trabalhar a tecnologia quando se refere ao ensino da arte. Pode-se trabalhar através de tutoria, através da ferramenta ou até mesmo como autor. Ainda diz que “especialistas em Ciências da Educação indicam que a tecnologia pode ser aproveitada para sustentar teorias de certos autores, como Piaget, segundo as quais, as crianças aprendem fazendo e pensando no que estão a fazer. Logo a utilização combinada dos diversos tipos de tecnologias, pode transformar-se em ferramentas potentes, quer na Educação Artística, quer no Ensino Artístico Especializado” (Almeida, 2009, p. 37).

Além do mais, a tecnologia tem várias áreas e categorias que podem ser trabalhadas e desenvolvidas em sala de aula, onde cada um tem seus objetivos e aplicações práticas no ensino, do modo que desenvolve efetivamente suas habilidades e atividades.

Um fator importante no caminho da integração das tecnologias e das metodologias de ensino é a busca pelo desenvolvimento e implementação do aspecto colaborativo, que é muito incentivado com o aparecimento de novas tecnologias no universo do ensino das artes, assim, influenciando a partilha de novas informações e comunicações entre os produtores de diversas áreas artísticas, rompendo a predisposição de trabalhos isolados entre os artistas (Miletto & Pimenta, 2003).

De acordo com Nobre (2012), esta nova maneira de ver a educação artística traz para os professores novos desafios, dentre eles estão:

- I. Desenvolver novas capacidades para o trabalho em equipa;
 - II. Familiarizar-se com novas tecnologias;
 - III. Abrir-se a outras culturas e a perspectivas distintas diante do trabalho e da vida;
 - IV. Procurar formas novas de aprender e ensinar o trabalho criativo;
 - V. Construir pontes entre o mundo da educação artística e o mundo do trabalho;
 - VI. Divulgar a ideia de que, mais do que uma educação para a arte, a educação artística é uma educação para a vida, no sentido mais pleno do termo.
- (Almeida, 2012, p.31)

Consequentemente, existe uma grande necessidade da colaboração interdisciplinar para a compreensão de que o mundo está em uma rápida e constante mudança e que estas alterações devem ser acompanhadas de maneira efetiva e bem planejadas. As tecnologias auxiliam essa associação com o mundo artístico, permitindo abertura para a exploração de novos caminhos. Assim, como docentes da área de educação artística, deve-se manter o caminho de uma educação efetiva, acompanhando as novas metodologias que vão surgindo e criando novos caminhos para a transformação dos conceitos de ensino e aprendizagem das artes e do objeto artístico, promovendo

igualmente uma integração curricular com áreas correlatas e com as TIC, abrindo deste modo caminho para a alteração dos métodos tradicionais de ensino.

Capítulo 3 – Problema e objetivos de investigação

3.1 Contextualização

As novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram para a sociedade uma grande facilidade em relação à forma de interação entre os indivíduos, facilitando a permuta de conhecimentos, de produção e desenvolvimento de conteúdos. Além disto, as tecnologias também abriram oportunidades para uma maior facilidade no acesso a qualquer tipo de dados, promovendo uma maior necessidade de desenvolver habilidades de decodificação dessas informações, além da necessidade de ter um pensamento crítico a um maior cuidado ao manipular esse conteúdo.

A introdução das novas tecnologias no ensino das artes visuais trouxe consigo muitos recursos visuais e auditivos. Através do computador com acesso a internet, os alunos tem a oportunidade de conhecer de forma virtual inúmeras obras de arte do passado e de arte contemporânea, pelo meio de fotografias, vídeos e visitas virtuais em museus e espaços de arte. Esta tecnologia possibilita que os estudantes vivenciem o mínimo de experiência com a arte produzida, possibilitando a fruição estética e o conhecimento de diversas culturas e contextos históricos. (Demke & Polidori, 2014, p.6)

De acordo com Sardelich (2011), este processo de possibilidade de qualquer pessoa que estiver conectado à rede buscar, produzir e trocar informações se tornou uma forma resultante da multiplicidade de meios e códigos computacionais. Além disto, com este desenvolvimento abriu-se a oportunidade de conectar qualquer ponto com outro ponto, possibilitando assim uma difusão de comunicação.

Por conta desta facilidade de interação do homem e da tecnologia, todas as esferas de conhecimento que o rodeiam se tornam mais acessíveis, sejam elas conteúdos

de quaisquer naturezas. A título de exemplo, se torna cômodo aprender culinária através de vídeos do YouTube, ou aprender física quântica de forma lúdica.

Numa outra perspectiva, podemos perceber também a grande dificuldade do indivíduo de se adaptar às tecnologias disponíveis. Nestes casos, quando existem dificuldades de interação com a máquina, o indivíduo não desenvolverá os produtos propostos, nem conseguirá extrair as informações necessárias para o seu desenvolvimento pessoal, necessitando “apropriar e construir novos conhecimentos, habilidades, atitudes e valores, assim como sua função de suporte, instrumento, dispositivo de criação e articulação de estratégias e comportamentos democráticos” (Sardelich, 2011, p.57).

Por outro lado, Demke e Rossi (2010) defendem que a tecnologia surgiu e se desenvolveu com a necessidade humana de se adaptar ao meio exterior, garantindo desta forma, a sua sobrevivência. Deste modo, tecnologia que antes surgiu da necessidade humana de adaptação, se torna uma nova forma de conhecimento materializado ou extensão do corpo.

Assim como há a facilidade de ter um contato com qualquer assunto, é necessário que o indivíduo desenvolva uma maior criticidade em relação aos conteúdos que estão à sua volta. Ao mesmo tempo em que a internet facilita o acesso ao conteúdo, também propaga informações falsas ou que são irrelevantes para o indivíduo. Conseqüentemente, passa a ser função do professor trabalhar melhor a forma com que o aluno vai se desenvolver através destas tecnologias.

No que se refere à ligação entre a tecnologia e a arte, a tecnologia também se apropria da arte e das suas formas de manifestação artística, tornando uma ferramenta que pode vir a se tornar interessante para o desenvolvimento e produção artística. A arte

aliada à tecnologia pode igualmente contribuir para melhorar o acesso à arte. Assinala-se a título de exemplo, o aumento de existência de tours virtuais dentro de museus, catedrais e outros tipos de centros históricos e artísticos. Noutra perspectiva, a tecnologia também pode ser uma ferramenta de produção e divulgação da arte, a partir do momento em que há acesso a diversos softwares e programas que servem esta finalidade. Por conta disto, surgiu a arte digital, uma nova forma de produção de arte com uma ferramenta diferente da usualmente vista.

3.2 Problemática

O papel do designer surgiu como uma profissão que irá aliar a produção artística ao desenvolvimento de produtos através dessas ferramentas tecnológicas e softwares específicos, tal como o Photoshop, Illustrator, Corel Draw, 3D Max e etc.

Este trabalho de investigação tem como principal foco ser um estudo exploratório para compreender quais são os possíveis contributos das tecnologias para a educação artística, analisando quer a percepção dos professores entrevistados quer possíveis contributos teóricos.

Com base no enquadramento da problemática, os conceitos que são desenvolvidos teoricamente para suportar o estudo são a educação artística no Ensino Superior, analisando as práticas existentes nos processos de ensino e aprendizagem da educação artística. Serão também relacionados os conceitos de educação digital no Ensino Superior, as relações das tecnologias, da sociedade e da evolução, quais são as ferramentas mais utilizadas na educação digital e, por fim, será desenvolvido a

conceptualização da arte e a tecnologia no Ensino Superior, suas relações com o design, e o ensino de arte digital e suas ferramentas.

De acordo com Pereira, Santos e Peixinho (2011), uma escola com uma maior condição tecnológica, se torna uma condição necessária para atingir os planos de uma escola mais atraente, onde não há o distanciamento daquilo que ensina em sala de aula e da realidade dos alunos. Estes recursos devem ser explorados para o bom desenvolvimento do ensino das artes.

A grande problemática percebida no desenvolvimento da arte através dessas ferramentas tecnológicas começa com o desenvolvimento deste profissional no sistema de Ensino Superior. Nem sempre o profissional consegue desenvolver propostas interessantes relacionando a arte e a tecnologia, dificultando a sua inserção no mercado de trabalho.

Considera-se assim um tema de pesquisa relevante, pois entende-se que os processos de ensino e aprendizagem dos cursos de design ao serem analisados trazem possíveis informações que auxiliem o desenvolvimento de novas propostas e soluções para um ensino eficiente e de qualidade.

3.3 Objetivos

Este trabalho tem como objetivo principal contribuir para a produção de referenciais que auxiliem as instituições educacionais e culturais a compreender a importância do trabalho com a arte e com a tecnologia. Espera-se que estes contributos

possibilitem igualmente a descodificação e a valorização de interconexões de códigos culturais e que desenvolvam igualmente meios de produções e de territórios artísticos e tecnológicos que configuram as intempéries da Arte Contemporânea.

A introdução das TIC na educação está associada às mudanças tecnológicas, mas também, relacionada com as mudanças sociais, constituindo um desafio metodológico e uma dificuldade do docente em superar padrões tradicionais de ensino. De acordo com Nobre (2012), o professor quando tem uma boa relação com as tecnologias, consegue desenvolver formas interessantes de trabalhar, o que possibilita a criação de um contexto educacional interessante e que traz inúmeros benefícios para os alunos, como por exemplo, uma didática mais interativa e atrativa. Estes tipos de benefícios auxiliam numa relação saudável entre os alunos e o professor, levando-os ao desenvolvimento intelectual sobre o assunto a ser abordado, pois se torna dinâmico. Estes motivos devem então ser considerados quando se aborda a relação entre o ensino da arte e design, de forma a conduzir a uma possível participação ativa na formação do aluno (Pereira et al., 2011).

Por conta desta análise, os objetivos foram definidos no sentido de compreender melhor a relação entre o professor, a tecnologia e a formação do aluno.

- Demonstrar a importância do ensino de arte através de mídias emergentes
- Analisar a importância da tecnologia no ensino do design atualmente
- Compreender a integração das TICs no ensino da arte
- Identificar os fatores que contribuem para o sucesso da utilização da tecnologia juntamente com a arte
- Identificar quais as habilidades que o professor deve ter para desenvolver o ensino da arte e da tecnologia

- Desenvolver estratégias que potenciem o desenvolvimento das competências dos alunos através das novas ferramentas tecnológicas

Capítulo 4 – Metodología

4.1. Design metodológico

A proposta desenvolvida para esta dissertação passou pelo estudo e análise de possíveis relações entre a tecnologia e a arte nos processos de ensino e aprendizagem dos cursos de Design Gráfico numa instituição de ensino superior. Esta pesquisa tem assim como objetivo sensibilizar a comunidade de investigadores das áreas de Ciências Humanas, Artes e Educação para a necessidade de adaptação e criação de novas formas de trabalhar as tecnologias e ferramentas digitais.

No sentido de analisar e refletir relativamente à situação atual do ensino da tecnologia e da artes numa determinada instituição foi desenvolvida uma pesquisa, que constituiu a análise pragmática dos conteúdos que estão relacionados com a área científica da Tecnologia Educativa. Em primeira instância, a investigação incidiu na definição de diferentes contextos que servem de base para a contextualização da temática em estudo, equacionando assim a perspectiva de diversos autores relevantes à pesquisa proposta, buscando um rigor de estudo exploratório como indicado por alguns autores (Coutinho & Chaves, 2002).

A análise quer de diversos autores, quer de diferentes estudos já desenvolvidos sobre a arte, educação, tecnologia e design foi assumida como recurso de investigação, procurando caracterizar e identificar o conteúdo.

Após toda a análise contextual do tema proposto, a pesquisa partiu para a análise de uma instituição brasileira chamada Universidade Estácio de Sá, mais especificamente no campus da cidade de Carapicuíba, estado São Paulo.

A pesquisa qualitativa tende a explorar mais os conceitos e a entender o significado que os participantes pensam em relação ao problema abordado, além disto,

as análises dos dados tendem a ser construídas para temas mais gerais, além da interpretação feita pelo pesquisador acerca dos dados coletados. Nesse mesmo sentido, Creswell (2007) defende que aqueles que utilizam metodologias qualitativas de investigação apoiam uma forma de encarar a pesquisa como um estilo indutivo, com foco nos significados individuais e também, na importância da interpretação da qualidade e da complexidade do conteúdo.

DUFFY (1987, p. 131) indica como benefícios do emprego conjunto dos métodos quantitativos e qualitativos os seguintes:

1. Possibilidade de congregar controle dos vieses (pelos métodos quantitativos) com compreensão da perspectiva dos agentes envolvidos no fenômeno (pelos métodos qualitativos);
2. Possibilidade de congregar identificação de variáveis específicas (pelos métodos quantitativos) com uma visão global do fenômeno (pelos métodos qualitativos);
3. Possibilidade de completar um conjunto de fatos e causas associadas ao emprego de metodologia quantitativa com uma visão da natureza dinâmica da realidade;
4. Possibilidade de enriquecer constatações obtidas sob condições controladas com dados obtidos dentro do contexto natural de sua ocorrência;
5. Possibilidade de reafirmar validade e confiabilidade das descobertas pelo emprego de técnicas diferenciadas.

De acordo com Creswell (2007), as estratégias escolhidas como método para o projeto qualitativo, têm uma grande influência a respeito dos procedimentos, e mostram diversas variedades no pensamento de justiça social, perspectivas ideológicas, posturas

filosóficas e até mesmo diretrizes processuais sistemáticas. A perspectiva da realização da escolha do método qualitativo tem relações com as escolhas do pesquisador em relação a melhor forma de proceder a pesquisa. Como clarifica Coutinho (2008, p.6) “a preocupação pelo rigor científico deve ser central também para quem investiga no âmbito do paradigma interpretativo.”.

De acordo com Creswell (2010), o pesquisador também coleta dados podendo recorrer a diferentes métodos, como entrevistas, observação e análise de documentos, examinando todos os dados. Deste modo, procede-se a uma análise de dados indutiva, significativa dos participantes, buscando trazer uma nova interpretação e relatos holísticos sobre os assuntos tratados.

A pesquisa qualitativa tem assim uma posição relativista, já que se procede a uma análise individual de determinados grupos selecionados, tanto de pesquisadores, quanto de amostras pesquisadas, desvinculando dos cânones, critérios e rigor científico da pesquisa qualitativa realizadas nas pesquisas acadêmicas (Coutinho, 2011).

Atendendo as diferentes perspectivas de pesquisa, os processos de amostragem podem ser de acordo com a necessidade – sendo assim processos de amostragem por conveniência - o que facilita o trabalho do pesquisador em relação à recolha de dados, buscando trazer esses resultados para o universo da narrativa, fenomenologia, etnografia, estudo de caso e teoria fundamentada, não tendo, no entanto, possibilidade de generalização.

O método escolhido para o desenvolvimento do processo amostral nesta investigação foi através da amostragem por conveniência, como explicado na seção dos Participantes. O processo amostral por conveniência tem a facilidade de poder escolher os participantes da amostra (segundo critérios definidos a priori), de acordo com a disponibilidade dos participantes para participar na investigação.

Procurou-se também obedecer a critérios normativos de ética na investigação em educação, sendo por isso explicados aquando do convite os motivos e o tema da pesquisa proposta, mostrando-lhes o guião de entrevista e solicitando igualmente um pedido de assinatura de uma autorização⁵ para possível publicação da entrevista, porém, com sigilo dos dados dos participantes.

A presente dissertação tem igualmente como objetivo a análise das percepções de um grupo de professores em relação ao ensino de design no Brasil, especificamente na Instituição de Ensino Superior Privada Estácio. Esta IES surgiu nos anos 70, na região do Rio de Janeiro como uma faculdade de direito, tendo mais de 70 campi, com uma participação de 330 mil alunos e estando presente em 20 estados brasileiros e no Distrito Federal. Atualmente é administrada pelo grupo GP Investments e pela Estácio Participações. A instituição oferece cursos de graduação, pós-graduação lato sensu e stricto sensu em diversas áreas do conhecimento, dentro das áreas exatas, humanas e biológicas.

Por comodidade e assumindo uma perspectiva de amostragem por conveniência – como salientado anteriormente - a unidade da Estácio escolhida para a realização das entrevistas foi a unidade localizada na cidade Carapicuíba, Região Metropolitana de São Paulo. Estima-se que esta faculdade conte com aproximadamente 12 mil alunos.

Para explicar o procedimento adotado na estratégia de pesquisa de campus, o próximo tópico tem como objetivo explicitar os processos adotados para o desenvolvimento da pesquisa.

⁵ Em apêndice

4.2. Procedimentos

A investigação presente envolveu duas fases de recolha e de análise de dados. Deste modo, iremos explicitar de seguida como estas fases se desenvolveram ao longo da investigação.

4.2.1. Fase 01

De acordo com Tuckman (2000), a formulação de um problema deve requer ao menos a inclusão de variáveis que estejam relacionadas entre si. Neste sentido, para fundamentar teoricamente as opções na formulação do problema analisaram-se diferentes autores elencados no enquadramento teórico.

Em um primeiro momento, a pesquisa confrontou e analisou alguns dados extraídos sobre o estado da arte da investigação a respeito do desenvolvimento da educação artística, da tecnologia e do relacionamento entre a produção artística através da tecnologia em si. Esta análise foi um ponto geral a respeito sobre esse tema, tendo a perspectiva de compreender a importância da utilização da educação das artes e da tecnologia a partir de análise da perspectiva de diferentes autores.

Nessa fase foram identificados os documentos que apresentam o conteúdo em domínio de estudo. O conteúdo dividiu-se em grupos para desenvolver as seguintes ações: analisar os significados da arte, os seus benefícios, a educação artística, os tipos de arte e o panorama da arte no ensino, além do ensino do design e a produção de arte através das tecnologias. Posteriormente foram analisadas as tecnologias no ensino da

arte, a sociedade e a sua evolução através da tecnologia. Procurou-se igualmente analisar possíveis benefícios do estudo da arte aliada às tecnologias, focando igualmente a metodologia subjacente ao seu ensino.

Para desenvolver este corpus de análise, constituiu-se uma base de conteúdos e documentos que reportam estes temas em comum, comparando o conteúdo e as perspectivas de autores renomados na área de arte, tecnologia e produção híbrida de arte. Para isto seguiram-se os seguintes passos: a) identificação e recolha dos documentos a analisar; b) análise dos mesmos; c) sistematização do conteúdo.

4.2.2. Fase 02

Na segunda fase foi desenvolvida a análise da perspectiva da comunidade académica através das entrevistas realizadas. Estas entrevistas debruçaram-se sobre os tópicos definidos, englobando a utilização da tecnologia em sala de aula e também as qualidades e habilidades que os entrevistados consideram que os alunos necessitam desenvolver para se tornarem bons profissionais.

O curso do design desta instituição é de nível tecnológico. Até primeiro semestre de 2016, o curso estava dividido em 24 disciplinas obrigatórias sendo cursada em dois anos, e a partir do segundo semestre de 2016, os primeiros semestres entrarão em uma grade curricular nova, que conta com 57 disciplinas eletivas, sendo 31 obrigatórias, e no período de dois anos e meio.

Tuckman (2000) relata que todos os problemas devem ser testados por métodos empíricos, ou seja, por alguma recolha de dados condizente a pesquisa. Coutinho (2010) salienta que a entrevista é uma ferramenta necessária e que permite a percepção do contexto aprofundado da pesquisa que se planeja efetuar, por conta disto, a entrevista foi definida como o modelo ideal para a coleta de dados desta pesquisa.

Após definida a ferramenta de coleta de dados, partiu-se para a construção do guião de entrevista, estruturando-o em torno de três grandes categorias temáticas⁶:

- I. Ferramentas tecnológicas e o trabalho em sala de aula.
- II. Saberes necessários para o docente.
- III. A importância e as necessidades da formação do aluno.

Como referido anteriormente, para desenvolver esta pesquisa, foram selecionados como participantes grupo de professores e a coordenadora do curso de Design Gráfico da Instituição Universidade Estácio, unidade de Carapicuíba/São Paulo, a partir de critérios específicos que determinados e referidos no tópico seguinte.

Coutinho (2002) defende em seu discurso Patton (1980), que salienta ser necessário se basear em critérios pragmáticos e teóricos, ao invés de critérios probabilísticos, para obter dados, em especial no que concerne as pesquisas que buscam uma variação máxima, e não uma uniformidade.

Além disto, Coutinho (2002, p.229) reforça que “o processo de amostragem só está concluído quando se esgotar toda a informação passível de ser obtida no confronto das várias fontes de evidência: a saturação ou redundância é o principal critério para considerar finalizado o processo da amostragem”.

⁶ Encontra-se o modelo no apêndice da dissertação.

Com todos os participantes definidos, foram então aplicadas as questões do guião de entrevista para obter a informação necessária, para poder realizar posteriormente a sua análise e correspondente comparação entre os diferentes pontos de vistas.

A seguir e tendo como objetivo caracterizar os participantes nesta investigação, passa-se a explicitar a escolha dos participantes, assim como o seu perfil.

4.3 Participantes

Em combinação com as abordagens definidas para a metodologia do trabalho, há algumas considerações a salientar no que concerne ao processo de escolha dos participantes. Esta escolha teve relevância atendendo as constituições essenciais dos participantes para uma boa execução e desenvolvimento do processo de recolha de dados.

Primeiramente, deve-se esclarecer que os participantes não serão identificados pelos nomes, para preservação da identidade (facto que lhes foi comunicado), possibilitando uma maior confiança aos participantes para estes poderem expressar as suas opiniões e desenvolver profundas reflexões acerca das dificuldades e dos problemas que consideram essencial desenvolver no que se refere ao tema em análise. Garantindo-se assim o anonimato dos participantes, procurou-se respeitar os normativos éticos da investigação.

Assim, a amostra incidu sobre a perspectiva da coordenação do curso de Design Gráfico, entrevistando-se a coordenadora do curso (referenciada como coordenadora no

decorrer da análise de dados) e pela percepção da docência, recolhendo-se dados junto de quatro professores (três professores do sexo masculino e uma professora). Os professores foram escolhidos de acordo com o eixo de ensino que é desenvolvido no curso de design, sendo eles:

- **Eixo tecnológico:** São as disciplinas onde os alunos aprendem a utilizar ferramentas tecnológicas, tais como programas e equipamentos específicos para a área de design. Dentro deste campo, por exemplo, estão as disciplinas de Desenho Vetorial no Design; Computação Gráfica; Mídias e Produção Audiovisual e Gráfica; Edição de Áudio e Vídeo, Pós-Produção e Efeitos e etc.
- **Eixo prático:** São as disciplinas onde os alunos colocam na prática os conhecimentos adquiridos durante todo o processo de ensino e aprendizagem dos semestres passados e do atual. Dentro deste campo, por exemplo, estão as disciplinas de Projeto Integrador Orientado; Estudos dos Materiais e Produção Gráfica; Desenvolvimento de Projeto Gráfico e etc.
- **Eixo teórico:** São as disciplinas onde os alunos aprendem teorias, conceitos e criam conhecimento crítico a respeito dos temas dentro da área de design e artes. Dentro deste campo, por exemplo, estão às disciplinas de História da Arte e da Sociedade, Fundamentos do Marketing no Design, Empreendedorismo e Gestão de Novos Negócios, Semiótica e Design, e etc.

Por conta desta subdivisão de eixos do conhecimento tecnológico dentro do curso de design, foi definida a realização duma entrevista com os quatro professores, sendo dois do eixo de tecnologia (professores n. 02 e n. 04), um do eixo de teoria (professora n. 03), um do eixo de projeto (professor n. 01) e a coordenadora do curso de Design Gráfico e Arquitetura (dupla coordenação).

As entrevistas foram realizadas entre os dias 15 e 30 de junho de 2016. Destas cinco entrevistas (coordenadora e quatro professores), três entrevistas foram desenvolvidas presencialmente, gravadas e transcritas – coordenadora, professor 01 e 02 -, e duas entrevistas foram online por sessão síncrona, porém com as respostas escritas, quase indo para a característica do questionário.

As perguntas foram referentes à percepção do professor em relação ao uso da tecnologia, da sua utilização em sala de aula, e da formação do aluno com a tecnologia em sala de aula.

Estas entrevistas tiveram como objetivo perceber como a tecnologia é usada em sala de aula, quais são as melhores metodologias para se trabalhar a tecnologia em sala de aula, se o aluno sai preparado para trabalhar com a tecnologia, e outras questões relacionadas à utilização da tecnologia e do desenvolvimento do aluno como profissional e como criador. Como salientado anteriormente, procedeu-se a um processo de amostragem por conveniência, escolhendo-se para participantes nesta investigação cinco membros da comunidade acadêmica desta IES. Por conta de o curso ser apenas de quatro semestres, a quantidade de professores em exercício é reduzida e muitos deles ministravam aulas tanto no período da manhã quanto da noite, facilitando a escolha de professores por conta de áreas científicas, já que cada um está mais apto a ministrar disciplinas teóricas, técnicas ou tecnológicas. Posteriormente à realização das entrevistas, foi possível recolher dados, que por sua vez possibilitaram uma análise de resultados..

Importa realçar que a reduzida dimensão do corpo docente do curso de design gráfico, onde apenas lecionam sete professores incluindo a investigadora diminuiu a quantidade de possíveis entrevistados para apenas seis possibilidades, além da coordenadora. Dentro estes seis professores, foi verificado o nível de atuação, as

disciplinas ministradas e também, a disponibilidade docente. Dos seis professores, cinco professores aceitaram participar da investigação, sendo efetivamente quatro entrevistados. Um dos professores que não foi escolhido para o desenvolvimento da pesquisa, se deu ao fato de ter pouco tempo dentro da instituição e ter limitação de tempo para participar da entrevista. O outro professor que não participou da entrevista, foi devido a demora do feedback da aceitação da proposta de entrevista.

4.5. Guião de entrevista

A utilização da entrevista permite estabelecer uma mediação a partir das questões contidas no guião de entrevista, principalmente em relação à articulação das perguntas, formulação das respostas e flexibilidade no decorrer do desenvolvimento da conversa (Gerhardt & Silveira, 2009). Quando falamos de um instrumento de coleta de dados que permita contribuir para uma análise de dados que responda às questões da investigação delineadas, com vista a uma recolha de dados qualitativos, as entrevistas poderão “justificar o trabalho da parte empírica da investigação” (Hill & Hill, 2005, p.22).

As questões foram elaboradas de acordo com os princípios básicos definidos como regras da investigação científica defendida por Tuckman (2000) que são: o princípio de clareza (perguntas claras e objetivas), princípio de coerência e princípio de neutralidade (não formular questões que induzam determinadas respostas ou tragam questões de juízos de valor ou preconceitos).

Para a execução deste instrumento foram definidos também os indicadores de leitura, os quais foram agrupados por dimensões e categorias, operacionalizando os tópicos determinados dos problemas e objetivos propostos.

Para isto, foram definidos os seguintes objetivos em relação ao guião de entrevista:

- Recolher informações relevantes passíveis de contribuir para a caracterização da importância do trabalho da tecnologia e a arte nos cursos de design do ensino superior;
- Avaliar o impacto do uso das tecnologias e da importância da criação da arte através da tecnologia e juntamente com a tecnologia;
- Reconhecer a importância das produções tecnológicas e artísticas para o desenvolvimento do pensamento crítico do aluno.

Baseado nestes objetivos, as questões da entrevista foram divididas em três categorias, totalizando assim 13 questões abordadas da seguinte forma:

1. Ferramentas tecnológicas e o trabalho em sala de aula; com cinco questões acerca da contribuição das tecnologias em sala de aula, os métodos de trabalho, as ferramentas e os tipos de trabalhos que podem ser desenvolvidas através das TIC.
2. Saberes necessários para o docente; com cinco questões acerca das habilidades necessárias para o docente, tecnologias que a instituição disponibiliza para as aulas, planeamento e abordagem docente.
3. A importância da formação do aluno; com três questões relativamente à forma com que o professor percebe as mudanças no desenvolvimento do aluno através das TIC, quais são as habilidades desejadas e a realidade observada.

Os tipos de questões elaboradas (seguindo um modelo de entrevista semiaberta) para esta entrevista tiveram como objetivo potencializar junto dos entrevistados a possibilidade que estes dissertassem sobre as questões realizadas, podendo também pular os tópicos, por conta de se tratar de um modelo de recolha de dado que permite que o entrevistado elabore a sua própria fala.

Depois de concluídas as questões para a entrevista, estas foram submetidas em teste e apreciação de um especialista, que auxiliou na validação da ferramenta, permitindo-nos reestruturar o instrumento, identificando omissões, imprevistos e verificar o nível de compreensão e coerência das questões definidas.

Para Ghiglione e Matalon (2001), qualquer problema na formulação das questões pode trazer erros e a levar conclusões erradas, promovendo a necessidade da revisão das questões e da sua reformulação para que seja plenamente compreendida.

Deste modo, foram corrigidos alguns aspectos de forma e de conteúdo, para a melhor compreensão dos entrevistados durante as entrevistas. Depois destas alterações, considerou-se não existir mais necessidade de proceder a uma nova validação, considerando-se o instrumento pronto para o processo de recolha de dados junto dos participantes do estudo.

Capítulo 5 – Análise de dados

5.1. Análise das entrevistas

As entrevistas tem como fundamento, auxiliar a entender de forma profunda o tema que será abordado na pesquisa proposto. As entrevistas devem ser analisadas individualmente e no coletivo para compreender o fenômeno dos pontos de vistas de cada participante.

Os cursos de arte no ensino superior variam de acordo com cada especialidade, sendo que algumas instituições desenvolvem melhor as questões relativas à produção conceitual de arte, enquanto outras instituições preferem desenvolver assuntos mais práticos da arte. Exemplificando, os alunos do curso de Design Gráfico são ensinados a criar e a desenvolver produtos gráficos que satisfaçam as necessidades e as vontades dos clientes, mas raramente são ensinados a pensar de forma crítica relativamente à produção de diferentes objetos.

Este capítulo abordará assim a perspectiva dos entrevistados relativamente às questões colocadas sobre a integração das tecnologias no curso de design no Centro Educacional Nossa Cidade, pertencente ao grupo Estácio.

5.1.1. Perspectiva da coordenadora

A primeira entrevista realizada e analisada é a da coordenadora dos cursos de arquitetura e urbanismo e design gráfico da instituição proposta.

Durante esta entrevista, podemos perceber diversos tópicos abordados em relação ao trato do professor, aluno e instituição.

Em relação aos recursos disponíveis para o trabalho do docente em sala de aula, a coordenadora afirma que não existem recursos suficientes para um trabalho de qualidade em sala de aula, onde faltam laboratórios e equipamentos específicos para o trabalho do docente na instituição. Esta situação é mais flagrante no que concerne ferramentas específicas da área de produção gráfica, de softwares para trabalho e principalmente de existência de hardwares. Salienta-se igualmente a pouca presença no fornecimento das tecnologias para o curso.

Além disto, a entrevistada salienta outros problemas em relação à utilização de tecnologia em sala de aula, mais concretamente nos aspetos relacionados com o conhecimento prático e teórico do professor na utilização de ferramentas técnicas de trabalho. Refere-se ainda que o professor no contacto com os alunos gera expectativas nestes relativamente à sua aprendizagem, sendo então necessário que ele supra essas expectativas, mostrando hábil conhecimento e domínio da tecnologia que utilizará em sala de aula.

Porém, esta entrevistada assinala igualmente que por mais que a instituição forneça uma estrutura inferior ao que se necessita para trabalhar, ainda é possível ver bons alunos desenvolvendo trabalhos adequados. Refere também que o aluno quando tem vontade, procura aprender a fazer o produto, e utiliza seu tempo livre para desenvolver novas habilidades, utilizando tecnologia e não utilizando tecnologia. Esses poucos alunos conseguem se superar, mesmo em condições não tão favoráveis.

Mesmo que tenhamos bons professores, com um bom entendimento das tecnologias, uma infraestrutura inferior ao que necessitamos e uma quantidade de alunos que conseguem desenvolver bons trabalhos, esta participante assinala a necessidade de ter igualmente um bom ambiente de trabalho para poder melhorar a qualidade das aulas e aumentar o rendimento de todos os alunos em sala de aula. A coordenadora reforça

que este aspeto ganha importância, na medida em que “o professor feliz reflete-se na sala de aula”.

Além deste problema relativo às infraestruturas existentes, é analisada também a importância da formação do aluno em sala de aula, ou seja, se se considera que o aluno sai do contexto académico apto para entrar no mercado de trabalho. Em primeiro momento, e no que concerne as tecnologias, normalmente o aluno tem uma grande habilidade e facilidade de trabalhar com ferramentas tecnológicas, tendo também facilidade em aprender a usar as ferramentas de forma técnica. Contudo, esta entrevistada considera que é necessário igualmente investimento no desenvolvimento de literaciados média, ou seja, existindo a necessidade de aprofundar o conhecimento geral relativo aos média.

A coordenadora reforça também a importância da existência de conhecimento prévio de ordem cultural e histórica relativamente a diversos temas por parte do aluno, já que considera necessário que ele para além do conhecimento que possui, seja capaz de refletir criticamente sobre a utilização das tecnologias que aprenderá no decorrer do curso.

Além disto, ainda no que se refere à utilização das tecnologias por parte do aluno, a entrevistada refere que por vezes os alunos se prendem apenas na utilização de um software para a produção de seus trabalhos, o que muitas vezes pode ser maléfico. É necessário que o aluno conheça diversos programas, para poder então, julgar qual lhe é mais apropriado de acordo com as suas habilidades e seu objetivo profissional.

Um problema que pode estar relacionado com o desenvolvimento precário dos alunos prende-se com a forma com que o professor trabalha determinados temas em sala de aula. ao entrevistada assinala ainda que frequentemente o aluno precisa desenvolver

certos tipos de produtos que necessitam dum dado enfoque na utilização da criatividade, sendo neste momento necessário que o professor trabalhe ferramentas que potenciem essas competências, ao mesmo tempo que aprofunda teorias. Trabalhando em simultâneo com a criatividade e a teoria, a tendência será para uma melhoria dos trabalhos práticos. Porém, em contrapartida, o aluno já ingressa no universo acadêmico com uma grande defasagem de cultura e de conhecimentos gerais, o que dificulta o processo de ensino aprendizagem.

Como último ponto de análise referido, a entrevistada aborda o facto de os alunos entrarem no ensino superior com uma base fraca de conhecimentos, assinalando neste aspeto que a base educativa brasileira encontra-se igualmente fraca. Por este motivo, os alunos saem do ensino superior também com conhecimentos frágeis, dependendo do aluno mudar a sua visão a respeito da obtenção do conhecimento. De acordo com a coordenadora, “a gente não tem no Brasil um ensino crítico, a gente não forma pensadores. A gente forma pessoas que reproduzem tarefas”, ou seja, por mais que o professor ajude e auxilie o aluno no decorrer da sua trajetória acadêmica, o aluno nem sempre está disposto a mudar a sua forma de pensar, mantendo-se apenas como reprodutor de tarefas e de técnicas apreendidas no contexto académico.

De forma a procurar maneiras de resolução, a entrevistada salienta ser necessário que o aluno se interesse em leitura, crítica e reflexão, pois desta forma, ele conseguirá utilizar para processos de criação e na sua vida profissional e pessoal. É fundamental que o aluno aprenda a gostar de ler para se tornar um pensador, e não apenas um tarefeiro.

Por fim, a coordenadora defende que a educação do design deve estar aliada a tecnologia, por questões práticas de desenvolvimento de conteúdo prático. Contudo, mesmo com o desenvolvimento de componentes práticas, deve potenciar-se no aluno

pensamento crítico, pois é este pensamento crítico que contribuir para o desenvolvimento de futuros trabalhos de produção artística e conceitual do aluno com TIC. O bom desenvolvimento das TIC em sala de aula, auxiliará o aluno a ter um bom rendimento em sala de aula e o preparará para o mercado de trabalho, requisito fundamental para a área de design gráfico. Por conta disto, as propostas de melhoria do rendimento escolar deve ser metodologicamente revisto pelos professores e pela instituição a ponto de fornecer novos ambientes favoráveis às propostas das ementas e dos planejamentos curriculares e também, do professor se ambientar com estas novas ferramentas.

5.1.2. Perspectiva do Professor 01

O professor 01 é formado em design gráfico e administra as disciplinas de fotografia, percepção da forma, ergonomia aplicada ao mobiliário e ergonomia no design gráfico. São unidades curriculares de teor mais prático, mas que têm um grande desenvolvimento técnico a partir de construção de conceitos e de conteúdos bem definidos.

Aquando da entrevista, este professor reforçou os diversos problemas relacionados com a falta de estrutura da instituição, tal como em softwares, nos equipamentos que suportam essas ferramentas tecnológicas, na inexistência de laboratórios específicos com capacidade gráfica, estúdio fotográfico, etc. Com estes equipamentos, ferramentas e ambientes disponíveis, seria possível desenvolver um ótimo trabalho, considera o entrevistado. Refere que é de extrema necessidade trabalhar as tecnologias, pois no mercado gráfico os alunos usarão apenas isso. Neste sentido,

existem vários recursos onde o aluno pode desenvolver habilidades para trabalhar, salientando, contudo, que essas habilidades não serão todas as ferramentas necessárias para se tornar um bom profissional.

No geral, o professor prendeu o seu discurso nas questões relativas ao aluno e à teoria em sala de aula. Refere que, muitas vezes, o aluno se deixa levar pelas ferramentas tecnológicas, e nem sempre consegue um resultado esteticamente agradável, reforçando assim a importância dos processos de teoria e da conversação a respeito da estética e da utilização das ferramentas e dos filtros de trabalho, “é importantíssimo discernir para que sirva cada uma das coisas e saber utilizá-las bem”.

Neste sentido, assinala que, como professor, sente a necessidade de fazer o aluno entender os benefícios da existência de um referencial teórico para auxiliar nos processos de criação e produção através das ferramentas tecnológicas, já que deste modo será possível desenvolver projetos com um conteúdo bem definido e com a estrutura certa.

Um outro aspecto crítico referido pelo entrevistado prende-se com o imediatismo dos alunos, considerando que há uma falta de busca pela cultura e por novos conhecimentos. Existindo, contudo, uma grande vontade de aprender todas as técnicas dos programas de forma acelerada. Assim, com este imediatismo, desenvolvem-se projetos com má qualidade, onde o aluno acaba achando que a culpa é do programa ou do professor, mas faltando-lhe na verdade o referencial teórico para auxiliar nos processos de criação dos produtos que são propostos. Ou seja, o entrevistado realça que quanto melhor o repertório cultural do aluno, melhor será a sua produção de trabalho profissional. Neste sentido, é preciso que este referencial teórico seja ampliado, pois no geral, o aluno vem com pouca bagagem.

Este professor salienta também que o aluno demonstra interesse em mexer na ferramenta, não dando a importância suficiente à informação cultural e crítica subjacentes. Neste aspecto, é necessário que o aluno entenda a importância de trabalhar e ter iniciativas nas suas aprendizagens, evitando a arrogância que por vezes tem e, conseqüentemente, os torna profissionais medianos.

É realçado igualmente que o desejo dos professores passa por que os alunos se tornem críticos, e não apenas tecnicistas, sendo essencial que o aluno entenda esta necessidade para se conseguir destacar no mercado de trabalho futuramente, não ficando assim preso em relação ao desenvolvimento de habilidades mais cognitivas. O aluno muitas vezes vem achando que o curso é para aprender a mexer no software apenas, e não muda a sua visão em relação à obtenção de cultura. “De fato isto é um vício que vem do Ensino Médio, que a gente tem que combater”. Quando um aluno muda este vício, o professor se sente realizado, mesmo que seja pequena a parcela de alunos que de fato alteram os seus pensamentos.

Eles precisam ter autoconhecimento da vida e bagagem cultural, assim eles conseguirão trabalhar bem as obras deles. É preciso que se abram para todas as indicações do professor de conteúdo. A técnica é passada para os alunos, além de recomendação de filmes, livros, exposições e inúmeras outras formas de obter a teoria, resta o aluno perceber isto como uma oportunidade e adentrar no universo do conhecimento.

A preocupação deste professor em relação as TIC estão mais voltadas ao desenvolvimento do pensamento crítico e da correta utilização destes equipamentos, para que possa então trabalhar conteúdos mais elaborados, além de poder utilizar também ferramentas mais avançadas. A necessidade se encontra também na disponibilidade dos recursos tecnológicos pela Instituição.

5.1.3. Perspectiva do professor 02

Este professor é formado em Design Gráfico, mas trabalha na área de gráfica desde os 14 anos na empresa da família. Posteriormente se pós graduou em Criação Publicitária e estudou no Chile a área de marcas. Também tem outra pós-graduação em Planejamento de Mídia Impressa.

Em relação à utilização da tecnologia, o professor disserta sobre a necessidade de trabalhar o conceito da concepção da utilização das tecnologias. É preciso transformar a tecnologia em ferramenta de trabalho, já que no atual ambiente de trabalho, a utilização de tecnologia é escassa, o que se considera um problema.

Para isto, o professor tem a capacidade de influenciar o aluno a pesquisar e a buscar cada vez mais novos conhecimentos a respeito da utilização das tecnologias. O professor tem o papel de ser o guia, de mostrar o caminho mesmo não tendo todo o conhecimento dos softwares, mas conseguindo influenciar o aluno a pesquisar mais sobre, potenciando assim o seu desenvolvimento.

Com o aluno a ser incentivado a ir atrás de novos conhecimentos, inicia-se um processo de nivelção entre alunos. É a partir deste momento que o aluno começa a perceber que precisa sempre buscar novos conhecimentos, dependendo do seu próprio esforço.

Este professor define que precisa separar-se a necessidade de utilizar aparatos tecnológicos como suporte para a aprendizagem em sala de aula, das aulas onde não existe necessidade de utilizá-los. Existem disciplinas que são fundamentais, como o exemplo que o próprio professor fala da disciplina de História da Arte, onde é impossível o professor ministrar uma aula sem equipamentos de projeção de vídeo e

imagem. Além disto, os alunos muitas vezes começam a desenvolver o projeto a mão livre, antes mesmo de passar para a manipulação através de softwares.

Por conta desta perspectiva, é importante que os professores comecem as aulas sempre abordando conceitos e perspectivas teóricas para que o aluno entenda o motivo de aprender estes conteúdos e compreender como aplicá-los no projeto proposto.

Apesar de todo o desenvolvimento do projeto em relação às tecnologias, o professor critica outros professores que não têm experiência na área que lecionam, ou seja, ele acredita que professores que apenas têm experiência acadêmica (e não prática) não conseguem desenvolver atividades com os alunos que os ensinem a trabalhar no mundo profissional, contribuindo assim para uma diversidade de saberes.

O entrevistado assinala ainda que é essencial reforçar e trabalhar o conceito de concepção da utilização das tecnologias, assim como seus softwares e programas específicos da área, demonstrando aos alunos uma vasta possibilidade de trabalho dentro da área. Salienta a necessidade de transformar a tecnologia em ferramenta de trabalho e reforça o problema da tecnologia escassa. A partir da sua experiência acadêmica, afirma que apenas 40% dos alunos saem preparados para o mercado de trabalho, e que outros vão seguindo os colegas, mas que precisarão pesquisar e estudar muito mais se pretenderem atingir um nível mais avançado.

5.1.4. Perspectiva da professora 03

Esta professora é pedagoga, com especialização em Psicologia Organizacional e Design Instrucional. Além disto, faz parte da Coach e Leader Coach (Sociedade Brasileira de Coach com foco em micro e pequenos negócios).

Devido ao facto desta professora ser de uma área estritamente teórica, não sente dificuldades em relação à utilização de ferramentas tecnológicas que a faculdade disponibiliza para os cursos de design gráfico. As suas aulas se tornam mais interpretativas de estudos de caso, de leitura e produção textual, além de histórias de superação, ligadas ao empreendedorismo. A professora reforça que as tecnologias atendem necessidades específicas do conteúdo, dependendo de cada disciplina. Salienta ser preciso que o professor tenha conhecimento de ferramentas que o auxiliem na produção das suas aulas.

É igualmente defendido pelo entrevistado que as facilidades de ingresso do aluno nas Instituições de Ensino Superior, trouxeram um perfil de aluno despreparado e com limitações de conhecimentos culturais prévios, causando um grande fosso entre a realidade e os objetivos do Ensino Superior. Por conta disto, a docente assinala que devido a este fator cultural limitante, os alunos costumam evidenciar grandes dificuldades de assimilar diversos tipos de conhecimento, como por exemplo, relacionar o tema de empreendedorismo e arte.

É visto então como falha à inexistência de um sistema mais rígido de ingresso dos alunos no ensino superior, o que acaba muitas vezes auxiliando aquele aluno que tem limitações culturais e de conhecimentos gerais a ter maior facilidade de ingressar no ensino superior, muitas vezes causando uma grande lacuna entre os alunos de classe

média mais alta e os de média mais baixa, tornando-se responsabilidade do professor buscar maneiras de trabalhar para potencializar um nivelamento entre alunos. Além disto, a professora percebe que por conta deste fator de cultura limitada, os alunos costumam ter grandes dificuldades em desenvolver conhecimento consistente.

Para desenvolver um bom trabalho com os alunos, é necessário fazer o acompanhamento do desempenho dos alunos, de forma a potencializar o desenvolvimento das suas competências, sendo também necessário que se desenvolva uma avaliação contínua para medir o progresso do aluno em relação ao conteúdo proposto.

A professora crê que para melhorar suas atividades, além de fazer pesquisas e se atualizar, também se deve entender o aluno de forma sociocultural, buscando desenvolver um método de trabalho bem amplo em relação às atividades propostas. Relativamente às propostas realizadas, é perceptível que os alunos conseguem realizar o que lhes é pedido, mas não extrapolam, sendo incapazes de desenvolver outras habilidades que vão além do conhecimento tecnicista.

É necessário que o aluno incorpore os mais diversos tipos de conhecimento, desenvolvendo, porém, em especial, o seu autoconhecimento, pois desta forma estarão mais aptos a reconhecer novas oportunidades e a desenvolver um bom trabalho. Para o aluno sair mais preparado para o mercado de trabalho, ele deve buscar ultrapassar as barreiras do comodismo e ter mais determinação e foco nos estudos, nas atividades que lhe são propostas e na oportunidade de ter os professores como guias no processo de ensino e aprendizagem.

5.1.5. Perspectiva do professor 04

O professor 04 sempre gostou de escrever e escolheu a sua graduação com base nos seus gostos. Iniciou a sua carreira na Publicidade e Propaganda, trabalhando como redator e criador de textos, produção de conteúdo, entre outras coisas. Além disto, desenvolvia o treinamento dos novos profissionais, o que o trouxe para o mundo acadêmico. Depois de trabalhar durante três anos em publicidade, o professor teve a oportunidade de entrar no meio acadêmico efetivamente.

Em relação às questões colocadas, o professor afirma que não há estrutura para desenvolver as aulas no ambiente de trabalho, mas que está em processo de melhorias. Mesmo assim, ele busca usar as tecnologias que os alunos já utilizam normalmente, como uma ferramenta ao seu favor, e busca debater com os alunos tendo como objetivo subjacente mostrar que a tecnologia é uma ferramenta, a ser utilizada como suporte ao desenvolvimento de trabalho. Neste sentido e complementarmente, o entrevistado considera que as tecnologias devem ser encaradas pelos professores do curso como uma ferramenta útil, a ser usada a seu favor.

Normalmente, este professor utiliza métodos de controle de atenção através das próprias ferramentas corriqueiras que os alunos utilizam, como por exemplo quando utiliza o Messenger para atrair a atenção dos estudantes. Nestas situações, para além de servir como uma ferramenta com interesse pedagógico para enviar o conteúdo de aula para o próprio celular, pode ser utilizado como ferramenta de pesquisa durante as aulas.

O entrevistado realça que é necessário ter bons recursos tecnológicos disponíveis, sendo também imprescindível que o professor tenha aptidão na utilização dessas tecnologias, pois desta forma, auxilia o processo de ensino e aprendizagem do aluno. Normalmente a tecnologia dá autonomia para o aluno, contribuindo para o seu

interesse em sala de aula. Deste modo, mostra-se nitidamente que os professores necessitam utilizar as mesmas ferramentas que os alunos, de forma quer a potenciar a motivação dos estudantes, quer a contribuir para manter um contato saudável com os alunos. Um outro aspeto assinalado prende-se com a adequabilidade e a atualidade de ferramentas,

Um outro aspeto relevante assinalado refere-se à possibilidade de inspiração a partir do uso de tecnologia, o que para um curso de design gráfico é muito interessante, já que se pode utilizar a tecnologia de forma atrativa para potenciar o desenvolvimento criativo do aluno. É importante debater sobre a utilização das tecnologias, pois isto possibilitará a que haja uma maior adaptação da tecnologia ao aluno. Contudo, o aluno precisa “compreender as limitações de cada área e não ficar dependente de algo em específico, mas saber que é uma linha de produção onde cada parte tem sua importância”. Isto é, importa mostrar ao aluno que é parte integrante de um grupo, sendo igualmente responsável pelo processo de criação pelo resultado final.

O professor também reforça qual seria o perfil do aluno ideal, que “ele precisa ser curioso e interessado pela área”. Considera, à semelhança dos outros entrevistados, que os alunos são muitas vezes imediatistas, buscando soluções rápidas e práticas, sendo que por conta desta falta de projeção, a organização de ideias e estruturação de argumentos torna-se, muitas vezes, um problema aquando dos processos de desenvolvimento de qualquer tipo de produto académico ou profissional.

5.2 Análises gerais dos entrevistados

5.2.1. Perspectiva tecnológica

Dentro dos cinco entrevistados, percebemos que todos assinalam um problema comum: a dificuldade de se trabalhar com as tecnologias digitais devido à falta de equipamentos, ferramentas e de espaços próprios disponibilizados pela instituição de ensino. Este problema acaba afetando a forma de trabalhar do professor, e conseqüentemente o desenvolvimento das atividades e do resultado final, em especial em disciplinas onde a utilização de recursos tecnológicos é indispensável, como acontece com as disciplinas de computação gráfica, ou com disciplinas em que se utilizam muitas imagens, como as disciplinas de história da arte.

Analisando a perspectiva da falta da tecnologia e a influência que esta ausência tem em sala de aula, salienta-se que esta lacuna poderá ser algo que negativará o curso, pensando principalmente no desenvolvimento de conteúdo em sala de aula, principalmente em aulas tecnológicas e práticas.

Ou seja, para os professores que utilizam a tecnologia em sala de aula, a influência da falta de tecnologia na instituição é negativa, sendo que quatro dos entrevistados veem este problema como um fator negativo no rendimento em sala de aula. Apenas um dos entrevistados, está indiferente no que concerne à disponibilização da tecnologia pela instituição. Porém, assinala-se que este facto se deve à inexistência de necessidade de recursos tecnológicos em sala de aula – matérias completamente teóricas, que podem ser trabalhadas de formas diferentes. Estas ideias estão em consonância com as defendidas por autores como Demke e Polidori (2014), quando referem a necessidade de inclusão de tecnologias no ensino de arte.

Para as aulas de arte, cabe explorar programas de desenho digital, pintura digital, modelagem tridimensional, edição de imagens, entre outros. Embora o uso destes programas esteja relacionado à disponibilidade de instalação e manutenção dos softwares, ao conhecimento do professor quanto as suas linguagens e os propósitos das atividades, é importante que os alunos explorem diversas ferramentas para a criação artística no meio digital. (Demke & Polidori, 2014, p.6)

Deste modo, percebemos que há uma necessidade que os professores trabalhem com as tecnologias, e explorem programas de desenho digital, pintura, modelagem, entre diversos outros softwares que possibilitam e contribuam para o desenvolvimento do profissional do design. Contudo, para que tal aconteça, é necessário que haja disponibilidade das ferramentas e que exista igualmente manutenção destas, diminuindo assim a possibilidade de haver constrangimentos na utilização em sala de aula, devido a avarias, à existência de máquinas datadas ou com vírus.

Por conta disto, percebemos a necessidade da instalação destes programas e ferramentas por parte da instituição, devendo afirmar um compromisso de relação entre o corpo discente e docente, quer para assegurar o melhor decorrer do ensino que será ofertado na instituição de ensino, quer para garantir a utilização eficaz e eficiente das diferentes tecnologias utilizadas.

Os mesmos autores (2014) salientam igualmente que a inserção das novas tecnologias no ambiente escolar enfrenta um problema de ordem material-físico, que é inibitório e impeditório da ação do docente, dificultando o bom desenvolvimento das práticas andragógicas do ensino superior, já que o professor necessita e depende diariamente destes recursos para poder desenvolver as suas aulas com boa qualidade.

Para reforçar a necessidade da tecnologia aplicada ao desenvolvimento dentro de sala de aula, as autoras Pereira, Santos e Peixinho (2011) referem que existem novas necessidades de exigências contemporâneas do professor em relação ao trabalho das TIC, que devem se tornar mediadores dos sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, e que a inclusão das TIC no cotidiano da escola deve visar à inclusão e a interação digital nos seus currículos. Além disto, a introdução das tecnologias nas ferramentas de trabalho, quando bem utilizadas, amplia a atuação dos alunos, porém:

(...) A escola deve se adaptar à combinação do técnico com o pedagógico preparando uma nova relação com o saber. Essa nova relação proporciona aos alunos adquirir as habilidades de utilizar e avaliar as informações recebidas, construindo um pensamento crítico e reflexivo, que é de grande importância para além de sala de aula. (Pereira, Santos & Peixinho, 2011, p. 401)

Deste modo, mesmo percebendo que o desenvolvimento do conteúdo fica prejudicado com a falta de tecnologia, todos os professores entrevistados concordam que esta lacuna não é impeditiva da obtenção de resultados do trabalho satisfatórios. Efetivamente, em determinados momentos os trabalhos dos alunos podem sair prejudicados, mas em outros momentos, os trabalhos apenas estão dependentes do esforço do aluno, sendo possível a obtenção de bons resultados também.

5.2.2. Perspectiva para a formação do aluno

Relativamente à visão do professor em relação à formação do aluno, esta é, no geral, pouco favorável, já que todos os entrevistados afirmam que mais da metade dos alunos graduados sai despreparado para o mercado de trabalho.

Neste sentido, os professores entrevistados salientaram que existem lacunas significativas nos alunos no que concerne aos reportório cultural e histórico, (ii) na capacidade crítica e na (iii) capacidade de pesquisa.

Realça-se igualmente que os professores devem ter um bom desenvolvimento de conteúdo com os seus alunos, para que estes possam desenvolver bons trabalhos e terem resultados positivos de ensino. Pereira *et al* (2011) afirmam que a escola deve adaptar-se e desenvolver a combinação do ensino técnico com o pedagógico, proporcionando uma nova relação com os saberes ensinados. Essa relação deve proporcionar aos alunos uma boa formação e também, a aquisição de habilidades para utilizar e avaliar as informações percebidas, construindo um pensamento crítico e reflexivo, sendo este grande diferencial para além de sala de aula.

O desenvolvimento da capacidade crítica é comentado pelos entrevistados em diversos momentos, havendo a referência permanente sobre a falta de desenvolvimento da capacidade crítica do aluno, principalmente em relação à falta do repertório cultural dos alunos. Neste campo, assinala-se a necessidade da pesquisa e de auxiliar os alunos a criarem o hábito de pesquisar, ler e produzir conhecimento científico.

Os professores referem ainda diversas falhas no conhecimento que os alunos do curso de design têm em saberes culturais, históricos e críticos. Por conta disto, consideram que os alunos têm um rendimento abaixo do esperado. Assinalam assim como possível causa para este baixo rendimento a falta de repertório cultural, que acaba por ter impacto nos processos de criatividade e de produção dos projetos propostos pelos alunos, relacionando-se diretamente com a qualidade do trabalho.

Para todos os professores a falta de interesse dos alunos em buscar novas informações e de desenvolver conhecimento geral relativamente a diferentes temas é

visto como um ponto negativo. Ao haver uma maioria significativa de alunos interessados apenas nas técnicas, não há espaço para um desenvolvimento efetivo de diferentes competências necessárias a um designer. Assim, estes professores assinalam que embora busquem incentivar a leitura, exposições, filmes, artigos científicos e outras fontes de informações, os alunos não costumam ter iniciativa, demorando conseqüentemente em conseguir nivelar os alunos que vieram já de um ensino fraco no ensino médio.

De acordo com Fernandes e Coutinho (2014), os novos recursos tecnológicos são importantes para o desenvolvimento das competências que o professor se propõe a maximizar, devido ao papel que as tecnologias podem desempenhar ao nível da motivação dos estudantes. Além disto, é importante que esse tipo de aprendizagem tenha uma reconstrução dos papéis dos diferentes intervenientes, levando à necessidade de adaptação e identificação de novos métodos que sejam eficazes para a aprendizagem através das TIC. Deste modo, estas mudanças metodológicas podem tornar-se importantes quer para o bom aproveitamento do aluno em sala de aula, quer também para o desenvolvimento das suas competências profissionais e da sua formação como cidadão e como profissional.

Assim, para que a formação dos alunos seja amplificada, é necessário que os professores sejam dotados de competências condizentes ao nível tecnológico e pedagógico exigido, permitindo uma ampliação da qualidade da formação dos alunos. No entanto, de acordo com a perspectiva da coordenadora entrevistada, o grupo docente do curso tem grandes habilidades e experiências, o que facilita no desenvolvimento de conteúdo em sala de aula. Infelizmente ela reforça que o verdadeiro problema, de facto, está nas condições de trabalho, na falta de apoio da instituição e nos poucos recursos tecnológicos oferecidos.

No que se refere à aceitação de tecnologias por parte dos alunos, os professores conseguem perceber que para os estudantes existe uma boa aceitação no geral das ferramentas tecnológicas e que, independente das habilidades prévias do aluno em relação ao uso da tecnologia, hoje em dia, os alunos vêm pegando cada vez mais rápido a forma de utilização da tecnologia. Referem, porém, que os alunos, muitas vezes, não conseguem ir além da técnica, ficando preso em conceitos rasos e superficiais no geral.

Por conta deste perfil, os professores entrevistados reforçam a ideia de que falta repertório cultural e bagagem histórica para os alunos, e que há assim uma necessidade que o aluno desenvolva os mais diversos conhecimentos, conseguindo desenvolver processos de reflexão e crítica relativamente a diversos temas, além do próprio conhecimento técnico referente ao uso das tecnologias.

Neste aspecto, a professora 3 refere, por exemplo, que o principal problema dos seus estudantes é a limitação cultural, o que a impede de relacionar diversos temas em sala de aula, não tendo assim um desenvolvimento impactante em suas vidas. Esta professora não considera a utilização das tecnologias em si como um problema, pois suas aulas são meramente teóricas, não recorrendo à utilização da estrutura tecnológica da faculdade em suas aulas.

Neste sentido, mesmo que a estrutura tecnológica da instituição seja considerada uma falha para todos os outros professores que utilizam os equipamentos e as ferramentas tecnológicas em suas aulas, todos concordam que o principal problema passa pela falha do desenvolvimento do aluno em relação à obtenção de novos conhecimentos. Por mais que os professores assinalem que auxiliam os alunos indicando outras formas de adquirir conhecimento, referem constantemente a falta de ativismo no momento de estudar e de desenvolver e adquirir novos saberes.

Demke e Polidori (2010) defendem que o ensino da arte dentro da escola é muitas vezes menosprezado, principalmente em uma grande instituição onde há diversos cursos de áreas diferentes consideradas mais úteis. Porém, a utilização da arte vai além da aprendizagem do mundo lógico e material, sendo importante trabalhar o subjetivismo e a sensibilidade através da arte. Sendo o design um dos campos da arte, a formação do aluno se tornará completa, a partir do momento em que ele começar a perceber o mundo através do sensível. Por conta disto, o estudo da estética se torna importante, não apenas para o desenvolvimento técnico do aluno em relação às tecnologias, como para a aquisição de ferramentas específicas de sua área.

Outro grande constrangimento relatado nas entrevistas prende-se com a ideia destes professores considerarem que os seus alunos apenas constroem um tipo de conhecimento, ou uma única ferramenta de trabalho, o que acaba incapacitando o trabalho do professor, que precisa mostrar aos alunos que é necessário conhecer várias ferramentas tecnológicas para conseguir se adaptar as diversas ferramentas existentes no mercado de trabalho.

Não existe dicotomia entre arte e ciência, entre pensar e sentir, entre criar e sistematizar, e a fragmentação do conhecimento é uma falácia que tem estado presente na educação, devendo ser superada, pois o ser humano é íntegro e total. (...) Partindo do pressuposto de que a arte é um ramo do conhecimento, contendo em si uma vastidão de componentes pedagógicos, enquanto professores da área poderão abrir espaços que possibilitem desenvolver trabalhos aplicados à diferença, ao exercício da imaginação, criatividade, à autoexpressão, à descoberta, a novas experiências perceptivas, a multiplicidade de valores de sentidos e de intenções. (Nobre, 2012, p. 6)

A arte e a tecnologia são desenvolvidas juntas nos cursos de design gráfico, auxiliando o pensamento, o sentir e o criar através de novas ferramentas. Por conta da arte ser uma imensa vastidão, os professores tem possibilidade de desenvolver inúmeros caminhos para as práticas pedagógicas, desenvolvendo trabalhos que exercitarão a criatividade, a expressão, os sentidos e diversas outras habilidade, crítica principal dos professores e da coordenadora: há uma falta de pensamento crítico e de interesse por parte dos alunos.

Dentro das várias críticas assinaladas por parte dos professores em relação aos conhecimentos dos seus alunos encontra-se também o imediatismo. Os participantes deste estudo, assinalam que o aluno, no geral, tem uma necessidade de aprender tudo rapidamente, sem qualidade. Isto poderá resultar em conhecimentos técnicos de como desenvolver a atividade proposta, não havendo, contudo, processos reflexivos associados.

Todos os professores concordam que é necessário trabalhar a teoria, e posteriormente a prática, e que a prática sem teoria não traz benefícios para os alunos. Deste modo, torna-se necessário que o professor tenha habilidades tanto com a teoria, quanto com a prática, sendo este aspeto um possível facilitador no processo de ensino e aprendizagem do aluno. Por exemplo, o professor 02 discursa sobre a falta de prática dos seus pares (professores) em relação ao mercado de trabalho em que estão inseridos, diminuindo a transferência de conhecimentos académicos para os laborais.

Porém, esta ideia é contrariada pela coordenadora do curso, já que esta refere a existência de ótimos profissionais no curso de design, que exercem tanto na prática como a nível teórico, estando aptos para trabalhar com os alunos de forma satisfatória, sendo que poucos alunos foram considerados bons de acordo com o resultado dos trabalhos de conclusão de curso.

Todos os professores entrevistados (sejam de disciplinas práticas, técnicas e teóricas) salientam a mesma conclusão: o aluno precisa desenvolver o gosto pela leitura, já que isto irá potencializar quer o desenvolvimento de um maior repertório de conhecimentos, quer de reflexão crítica sobre diferentes temas, aspecto que é essencial para tornar os futuros profissionais de design profissionais «pensadores e não apenas tarefeiros.

Assim, é importante que o professor reconheça o perfil do aluno e busque trabalhar dentro de suas limitações, adaptando o ensino aos estudantes. Contudo, de acordo com o referido pelos professores entrevistados, os alunos que ingressam no ensino superior têm uma formação limitada, devido a um ensino médio fraco, o que acaba por se refletir na faculdade. Deste modo, é preciso que os professores se centrem em atividades de nivelamento, o que muitas vezes, atrasa o conteúdo que deve ser ministrado. É importante ainda que haja processos de ingresso no ensino superior mais rigorosos e que sirvam como uma base de nível para o aluno. Muitas vezes vemos alunos com dificuldades na escrita e na interpretação de texto, o que se considera já não dever existir no ensino superior.

Por fim, todos os professores concordam que o aluno precisa aprender a procurar aquele algo a mais que é necessário para o desenvolvimento sadio da sua aprendizagem. O professor surge assim como um suporte em sala de aula para transmitir conhecimentos e guiar o aluno para o seu desenvolvimento. Cabe, assim, ao professor mostrar ao aluno a importância do papel da pesquisa para a sua formação, auxiliando-o deste modo a encontrar uma maior motivação. Contudo, faz também parte do papel do aluno buscar esses conhecimentos, buscar novas metodologias, aprender novos conceitos e ampliar os seus próprios conhecimentos teóricos e práticos também. O professor tem assim o papel de mostrar esse caminho, basta o aluno querer percorrê-lo.

Capítulo 6 – Conclusão

O ensino das artes traz inúmeros benefícios e deve ser considerado como competência fundamental no ensino, indo para além de ensinar os alunos determinadas aptidões, práticas e conhecimentos específicos da área. Deste modo, para que ensino artístico seja efetivo é necessário que se desenvolvam competências em ateliê, e que os programas de educação artísticos devam considerar a preparação de docentes e tutores a inclusão neste contexto.

Consequentemente, com professores mais bem preparados, a educação artística tenderá ao seu pleno desenvolvimento, indo ao encontro do salientado pela Calouste Gulbenkian Foundation (1982), quando indica que o ensino da arte desenvolve as crianças e o ser humano como seres humanos inteligentes e criativos, não apenas na disciplina que envolva a arte, mas em todo o seu âmbito. A arte pode assim auxiliar não apenas a comunicar novas ideias, mas a desenvolver e a criar todo o novo contexto de criatividade e de novas ações, sendo uma forma excepcional de evoluir a cultura e a tradição.

Por conta disto, percebemos então que, nos processos contemporâneos de produção artística, a arte também se funde com a tecnologia, gerando novos produtos e novos resultados. Os materiais e equipamentos se ampliaram, tornando a arte acessível também a essas novas tecnologias. Deste modo, podemos considerar a tecnologia como uma ferramenta ao serviço do campo artístico, podendo ser utilizada quer como ferramenta de produção, quer como ferramenta de divulgação.

Pensando no ensino da Arte com a utilização da tecnologia, e sendo uma das funções da arte o desenvolvimento do ser humano como ser crítico e sensível, é essencial refletir sobre uma educação de boa qualidade, que promova essas percepções e perspectivas, criatividade e iniciativa, reflexão crítica e capacidade profissional através da utilização de ferramentas tecnológicas.

O acesso às tecnologias contribui para alargar o papel da educação artística, atribuindo novas funções e novos objetivos para o professor do século XXI, principalmente no que concerne a necessidade, cada vez maior, de trabalhar com o conhecimento científico e a sua validação podendo, desta forma, envolver as tecnologias na nova abordagem de ensino artístico.

Com estes novos mecanismos de trabalhar a arte, o professor deve estar atento ao bom desenvolvimento do trabalho artístico com as novas tecnologias, ampliando essas novas abordagens, podendo assim conseguir manter o aluno motivado no desenvolvimento e produção de arte através e com as tecnologias. A título de exemplo, no ensino artístico musical, de acordo com Nobre (2012), os alunos que tiveram contato com a tecnologia, se mantiveram por mais tempo interessados na produção musical em sala de aula, auxiliando assim o professor a ampliar o contato do aluno com a cultura.

Por conta desta necessidade de trabalhar a tecnologia e a produção artística, deve-se perceber a necessidade de criar um sistema de ensino capaz de interagir entre as diferentes áreas de ensino, as tecnologias e as artes, auxiliando igualmente o desenvolvimento de novos profissionais da área de design.

Sendo o design uma área que mistura o conhecimento artístico e a produção tecnológica para formar tanto obras de arte, quanto produtos que podem trazer benefícios no uso do ser humano foi essencial refletir sobre a relação entre estes domínios científicos. Deste modo, ao considerarmos o design como uma área em que se faz a interação entre ferramentas tecnológicas e a arte procurou refletir-se sobre como se utilizavam tecnologias num curso de design gráfico, procurando assim retirar possíveis contributos para o desenvolvimento do curso analisado, mas também de cursos cujas preocupações sejam semelhantes.

Assim, o primeiro objetivo deste estudo foi desenvolver e identificar conhecimentos e práticas do ensino das artes no ensino superior, sendo para isto estudado uma grande gama de pesquisadores da área. Em segundo momento foram analisadas também as relações da arte e da tecnologia, desenvolvendo a problemática da questão a ser estudada. Para conseguir responder aos objetivos definidos, foi necessário escolher um campo empírico onde se recolhessem dados que indicassem de que modo esta relação entre arte e tecnologia é feita num curso de design. Deste modo, optou-se pela análise à Universidade Estácio, onde foram realizadas entrevistas com os professores e a coordenadora do curso de Design Gráfico.

No que concerne aos resultados encontrados, tanto a coordenadora quanto os professores concordaram entre si que havia um grande distanciamento da realidade com o que era proposto pela instituição, salientando a falta de equipamentos, instalações e ferramentas tecnológicas para um bom desenvolvimento do curso.

Neste sentido, partindo dos resultados obtidos podemos inferir que os professores entrevistados reconhecem a necessidade da utilização das novas tecnologias na formação do aluno deste curso. Urge então, uma necessidade de trabalhar melhor nas convicções do ensino das artes através do design, de forma mais interativa, dinâmica e info-incluída.

Consequentemente, os entrevistados também indicaram que haveria um maior interesse dos alunos em relação à sua aprendizagem se houvesse mais acesso as tecnologias digitais. Esta percepção destes participantes vai ao encontro do salientado por Nobre (2012) e por Almeida (2009), em suas pesquisas sobre o desenvolvimento do aluno em sala de aula aliando a arte e a tecnologia, quando indicam resultados positivos nas aprendizagens dos alunos quando estes são estimulados a produzir arte através de

ferramentas tecnológicas, o que se pode tornar um ponto positivo para o desenvolvimento da relação do aluno com o professor e a aprendizagem.

Além disto, Fernandes e Coutinho (2014) reforçam em seu discurso a importância das tecnologias e do ensino da música para o bom rendimento dos alunos em sala de aula. Cunha (2012), por seu lado, reforça que atualmente deve haver uma reformulação do ensino da arte clássica, devendo existir lugar para a introdução de tecnologias, já que estas fazem parte do cotidiano do aluno.

É assim fundamental que, na sociedade onde as tecnologias tomam dianteira, seja necessário formar e capacitar os professores para utilizar esses recursos tecnológicos, mas que estes sejam igualmente utilizadores críticos e exigentes dessas TIC. Além disto, no que concerne o curso de design – e lembrando a relação entre tecnologias e arte neste curso - é necessário a existência de uma área dedicada às tecnologias nas instituições, quer física, quer conceitualmente.

Demke e Polidori (2010), referem que no ensino das artes visuais é necessário a existência de bons equipamentos, além do bom desenvolvimento do professor, o que condiz com o resultado das entrevistas feitas. Os entrevistados reforçam que além da necessidade dos laboratórios e das ferramentas tecnológicas bem estruturadas, o professor também deve considerar fundamental a sua formação e as metodologias que utiliza para que possa ocorrer um desenvolvimento efetivo de bons trabalhos e projetos com os alunos.

Como reforça Cunha (2012), é importante que a tecnologia seja trabalhada de forma que o aluno consiga desenvolver capacidade crítica, à semelhança do afirmado por Santos (2007) que reforça esta necessidade através do seu estudo desenvolvido para a UNESCO.

Com esta dissertação, conseguimos assim perceber a necessidade de uma utilização eficaz e efetiva das tecnologias aliadas com a arte e com o ensino do design. Esta integração poderá, à luz do afirmado pelos participantes entrevistados, ser estruturada como uma alternativa para o sucesso de um processo de ensino e aprendizagem atual e motivador para a instituição estudada, possibilitando assim incutir vontade de saber nos estudantes e no corpo docente, potenciando simultaneamente cidadãos mais informados, livres e solidários, conscientes de sua própria condição e do seu desenvolvimento como ser humano sensível.

Podemos então concluir que de acordo com as estratégias metodológicas adotadas e pelo número reduzido de entrevistados, a validade dos resultados foram reduzidos. Além disso, os entrevistados também se focaram muito mais nas lacunas referentes ao conhecimento do aluno, do que necessariamente, numa análise mais integrada das TIC no ensino do curso de design.

Os resultados mais significativos para o curso que foi analisado é: a falta de estrutura da instituição em relação aos equipamentos tecnológicos disponibilizados para os alunos, mas deve-se levar em consideração que o curso é novo e a cada semestre tem progredido cada vez mais os investimentos nas tecnologias. Por outro lado, todos chegaram basicamente à outra conclusão: a necessidade do desenvolvimento da capacidade crítica e do trabalho com o conteúdo teórico, para auxiliar na concepção de projetos e desenvolvimento de novos produtos.

Para concluir, e também reconhecendo a necessidade da continuação de qualquer pesquisa, atendendo de forma mais consciente possível acerca do estudo proposto aqui, percebe-se a relevância de captar e interagir com os alunos. O corpo discente do curso de design provavelmente terão uma visão diferente, sendo relevante a interação e ouvir o que têm a dizer sobre as inclusões das tecnologias neste curso, comparado com a visão dos

professores em relação à aprendizagem e irá gerar um debate de ambos os lados para a melhoria mais efetiva do curso.

Referências Bibliográficas

- Almeida, P. (2009). *Escola de voz: as TIC no ensino artístico da música*, Dissertação de mestrado. (Porto: Faculdade de Ciências da Universidade do Porto).
- Barrett, C. (1972). *An introduction to optical art*.
- Castells, M. (1999). *A era da informação: economia, sociedade e cultura* (Vol. 1). Paz e terra.
- Coutinho, C. P. (2008). *A qualidade da investigação educativa de natureza qualitativa: questões relativas à fidelidade e validade*.
- Coutinho, C. P. (2014). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas*. Leya.
- Creswell, J.W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J. W. (2010). *Projeto de pesquisa métodos qualitativo, quantitativo e misto*. In Projeto de pesquisa métodos qualitativo, quantitativo e misto. Artmed.
- Cunha, F.P. (2012). *E-arte/educação: educação digital crítica*. 1ª ed. São Paulo: Annablume; Brasília: Capes.
- Damasio, A., & Damasio, H. (2006). Brain, Art and Education. *WORLD CONFERENCE ON ARTS AND EDUCATION*. Lisboa, Março de 2006: UNESCO.
- Demke, R. F., & Polidori, Z. M. (2014). *O ensino de artes visuais e as tic—pesquisando os docentes e sua atuação em sala de aula*. Seminário de História da Arte-Centro de Artes-UFPel.
- Duarte Jr, J. F. (2001). *O sentido dos sentidos*. Curitiba: Criar.

- Duff, Mary E. (1987), *Methodological triangulation: a vehicle for merging quantitative and qualitative research methods*, In Journal of Nursing Scholarship.
- Fernandes, S. G., & Coutinho, C. P. (2014). *Tecnologias no Ensino da Música: revisão integrativa de investigações realizadas no Brasil e em Portugal*. Educação, Formação & Tecnologias-ISSN 1646-933X, 7(2), 94-109
- Gerhardt, T. E., & Silveira, D. T. (2009). *Métodos de pesquisa*. Plageder.
- Ghiglione, R., Matalon, B. (2001). *O Inquérito: Teoria e Prática*. 4ª Ed. (Trad. Portuguesa). Oeiras: Celta Editora.
- Hill, M., & Hill, A. (2000). *Investigação por Questionário*. Lisboa: Edições Sílabo.
- Lynton, R. P., & Pareek, U. (2000). *Training for organizational transformation*.
- Miletto, E.M., &Pimenta, M.S. (2003). *Rumo a um Ambiente para Composição Musical Coletiva*. Instituto de Informática – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Misuko, M. O. (2004). *Design, cultura e identidade, no contexto da globalização*. Revista Design em Foco, 1(1), 53-66.
- Nobre, J. A. L. S. V. (2012). *A utilização das TIC como novas abordagens no ensino das artes visuais: conceção e desenvolvimento de recursos multimédia: digital storytelling* (Doctoral dissertation).
- Paiva, M. E. F. *O estudo das artes visuais e a influência da tecnologia na hibridação da Expressão Gráfica*. GRAPHICA 2011, 1-12.
- Pereira, M.B., Santos, S.M.M., Peixinho, K.F.M. *A percepção dos professores sobre a inserção das tecnologias da informação e comunicação/TIC na prática docente*. XV SENMIC. Universidade Estadual de Feira de Santan. 2011.

- READ, Herbert (1986). *A Educação Pela arte*. São Paulo. WMF Martins Fontes:
Coleção Mundo da Arte.
- Santaella, L. (2003). *Culturas y artes de lo poshumano*. Editorial San Pablo.
- Santos, J., & da UNESCO, G. A. (2007). *Educação básica e educação artística: uma agenda comum*. In 4ª Sessão Plenária da Conferência Nacional da Educação Artística.
- Sardelich, M. E. (2011). *A formação do professor de educação artística à distância*. Educação, Formação & Tecnologias-ISSN 1646-933X, 4(1), 53-65.
- Tukman, B.W. (2000). *Manual de Investigação em Educação*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.,
- UNESCO. (2006) *Roteiro para a Educação Artística, Desenvolver as Capacidades Criativas para o Século XXI*. Lisboa 206: Comissão Nacional da UNESCO.
- VIEIRA, Nelson. *As literacias e o uso responsável da internet*. Observatório(OBS*)
Journal, 5 (2008), p. 193-209

Apêndice

Entrevista aos professores do ensino superior da área de Design

Guião de Entrevista

Beatriz Rezende Ramos

A entrevista inicia-se com a apresentação dos objetivos do estudo, realçando o valor da colaboração dos entrevistados e assegura a importância do seu relato.

Tema

A integração entre a arte, a tecnologia e a educação no ensino superior dos cursos de design.

Objectivos Gerais

Recolher informações importantes que contribuam para a caracterização da importância do trabalho da tecnologia e a arte nos cursos de design do ensino superior.

Avaliar o impacto do uso das tecnologias e da importância da criação da arte através da tecnologia e juntamente com a tecnologia.

Conhecer a importância das produções tecnológicas e artísticas para o desenvolvimento do pensamento crítico do aluno.

1. Ferramentas tecnológicas e o trabalho em sala de aula

- a. As tecnologias contribuem para a formação do aluno em sala de aula?
- b. Quais são as ferramentas tecnológicas necessárias para o desenvolvimento de um trabalho dentro do curso de design?
- c. Através de quais métodos de trabalho, é possível desenvolver um bom trabalho com os alunos?
- d. Quais ferramentas tecnológicas você usa em suas aulas?
- e. Que tipos de trabalhos podem ser desenvolvidos com as tecnologias que você usa em sala de aula?

2. Saberes necessários para o docente

- a. Quais são as habilidades e saberes necessários para o docente que quer trabalhar com arte e tecnologia?
- b. Com a estrutura que você tem disponível em seu ambiente de trabalho, você consegue desenvolver trabalhos que aliem a arte e a tecnologia?
- c. Se fossemos pensar na utopia educativa, qual seria a estrutura ideal que você gostaria de trabalhar?

- d. Qual planejamento você faz para preparar as suas atividades?
- e. Que tipo de abordagem deve ser utilizado no momento do trabalho com o aluno para que o auxilie a desenvolver os produtos artísticos através e por meios da tecnologia?

3. A importância na formação do aluno

- a. O que a utilização da tecnologia afeta no desenvolvimento do aluno como futuro profissional da área artística?
- b. Quais são as habilidades que você deseja que o aluno obtenha nas suas aulas?
- c. O aluno sai apto dos cursos da faculdade para trabalhar com a mentalidade de criar produtos através e com a tecnologia?