

CULTURA DIGITAL E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE ARTE DO TERRITÓRIO MARANHENSE

DIGITAL CULTURE AND DIGITAL TECHNOLOGIES IN ART TEACHING IN THE MARANHENSE TERRITORY

CULTURA DIGITAL Y TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DEL ARTE EN EL TERRITORIO MARANHENSE

William Cordeiro Costa¹; Richard Perassi Luiz de Sousa²

RESUMO

O Documento Curricular do Território Maranhense (DCTMA) é referência para as escolas localizadas no território maranhense, no que tange aos conteúdos dos componentes curriculares na educação básica, especificamente da educação infantil ao ensino fundamental. Nesse sentido, o objetivo deste estudo é discutir a estruturação do componente curricular de Arte no documento e suas relações com as tecnologias digitais. Assim, considera-se os conceitos e os fundamentos da proposta curricular para o território maranhense, com suas aproximações entre educação, tecnologia e ensino de Arte. Trata-se do contexto de inserção das tecnologias digitais nos processos educacionais. Por isso, utilizou-se o método de análise documental para estudar o curricular maranhense (DCTMA), investigando-se como os instrumentos tecnológicos são abordados e indicados para o ensino de Arte. O estudo documental foi baseado em referências teóricas nos campos de arte, educação e cultura digital. Os resultados do estudo apontaram, principalmente, uma mudança com relação ao currículo tradicional do ensino de Arte, sendo essa justificada pela necessidade de integração do aparato tecnológico à prática didático-pedagógica, com diferentes recursos tecnológico-digitais que, às vezes, desempenham a função de instrumentos mediadores da ação pedagógica e, outras vezes, são meios de acesso, criação e expressão artísticas no ensino fundamental.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura digital. Tecnologias digitais. Ensino de Arte.

ABSTRACT

The Curriculum Document of the Maranhense Territory (DCTMA) is a reference for schools located in Maranhense territory, with regard to the contents of the curricular components in basic education, specifically from kindergarten to elementary school. In this sense, the objective of this study is to discuss the structuring of the curricular component of Art in the document and its relations with digital technologies. Thus, the concepts and foundations of the curriculum proposal for the territory of Maranhão are considered, with its approximations between education, technology and art teaching. This is the context of insertion of digital technologies in educational processes. Therefore, the method of document analysis was used to study the

¹ Mestrando em Engenharia e Gestão do Conhecimento - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Florianópolis, SC - Brasil. Especialização em Arte, Mídia e Educação - Instituto Federal do Maranhão (IFMA). São Luís, MA - Brasil. **E-mail:** william.cordeiro14@gmail.com

² Doutor em Comunicação e Semiótica - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). São Paulo, SP - Brasil. Pós-doutorado no Instituto de Arte e Design - Universidade Criativa (IADE). Lisboa - Portugal. Professor - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Florianópolis, SC - Brasil. **E-mail:** richard.perassi@uol.com.br

Submetido em: 17/08/2022 - **Aceito em:** 19/04/2023 - **Publicado em:** 08/04/2024

curriculum of Maranhão (DCTMA), investigating how technological instruments are approached and indicated for the teaching of Art. The documentary study was based on theoretical references in the fields of art, education and digital culture. The results of the study indicated, mainly, a change in relation to the traditional curriculum of art teaching, which is justified by the need to integrate the technological apparatus into the didactic-pedagogical practice, with different technological-digital resources that, at times, perform the function of mediating instruments of pedagogical action and, at other times, they are means of access, creation and artistic expression in elementary school.

KEYWORDS: Digital Culture. Digital Technologies. Art Teaching.

RESUMEN

El Documento Curricular del Territorio Maranhense (DCTMA) es una referencia para las escuelas ubicadas en el territorio Maranhense, en cuanto a los contenidos de los componentes curriculares en la educación básica, específicamente desde el jardín de infancia hasta la enseñanza fundamental. En ese sentido, el objetivo de este estudio es discutir la estructuración del componente curricular de Arte en el documento y también sus relaciones con las tecnologías digitales. Así, se consideran los conceptos y fundamentos de la propuesta curricular para el territorio de Maranhão, con sus aproximaciones entre educación, tecnología y enseñanza del arte. Este es el contexto de inserción de las tecnologías digitales en los procesos educativos. Por lo tanto, se utilizó el método de análisis de documentos para estudiar el currículo de Maranhão (DCTMA), investigando cómo los instrumentos tecnológicos son abordados e indicados para la enseñanza del Arte. El estudio documental se basó en referentes teóricos en los campos del arte, la educación y la cultura digital. Los resultados del estudio indicaron, principalmente, un cambio en relación al currículum tradicional de la enseñanza del arte, que se justifica por la necesidad de integrar el aparato tecnológico a la práctica didáctico-pedagógica, con diferentes recursos tecnológico-digitales que, en ocasiones, cumplen la función de instrumentos mediadores de la acción pedagógica y, en otros momentos, son medios de acceso, creación y expresión artística en la escuela primaria.

PALAVRAS-CLAVE: Cultura digital. Tecnologías Digitales. Enseñanza del Arte.

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento e as constantes atualizações nas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) alteram continuamente o perfil da sociedade global contemporânea, fazendo evoluir os modos cotidianos da vida em sociedade, incluindo ainda os macrossistemas econômicos e político-geográficos. Já no final do século passado, Castells (1999) descreve a vida na sociedade em rede, cujo fluxo dinâmico de informações se propagam muito rapidamente através dos dispositivos tecnológicos. Isso ocorre por conexões e compartilhamentos de dados e informações em processos amplos e velozes de comunicação entre grande parte das pessoas nos diferentes lugares do globo terrestre. Assim, ao longo dos anos, as produções e as relações sociais, comerciais, pedagógicas e artísticas são cada vez mais suportadas e veiculadas por meios tecnológicos digitais.

Ao longo dos anos, surgiram muitos debates, reflexões e pesquisas que versam sobre a intitulada cultura digital, criando várias denominações, terminologias e nomenclaturas para se discutir sobre um mesmo fenômeno: o uso cada vez mais crescente e intensificado das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Evidentemente que tal fenômeno é resultante das constantes transformações por que passa a sociedade contemporânea. Nesta linha de pensamento, Lévy (1999) nos sugere que nas últimas três décadas, a vida social cotidiana da maior parte das pessoas, de maneira geral, ocorre entre duas culturas. (1) A primeira é material, biológica, presencial e ocorre nos espaços físicos tridimensionais. (2) A segunda é virtual, tecnológica e ocorre no espaço digital e na interação em rede online, caracterizando a cibercultura.

A dupla realidade material e digital afetou diretamente as relações pedagógicas, principalmente nas atividades de educação formal desenvolvidas na rede escolar. São constantes as discussões sobre as diferenças entre a cultura digital que, cotidianamente, envolve os estudantes “nativos digitais” e a dinâmica dos espaços escolares que, tradicionalmente, foi pensada e desenvolvida por pessoas imigrantes digitais (Prensky, 2001). Isso tem exposto fraturas e contingências que colocam a gestão, professores/as e estudantes em posição de alerta, sem que respostas ou alternativas estejam, desde logo, assentadas nas práticas culturais, sobretudo as escolares.

Assim, ao se pensar sobre a integração das tecnologias digitais e cultura digital na educação, especificamente no ensino de Arte, abrem-se novas possibilidades de conhecimentos e aprendizagens. Tal integração é uma importante oportunidade de mediação no processo ensino e aprendizagem. Isso é relevante nas relações com poéticas artísticas baseadas em meios tecnológico-digitais e também para pesquisas sobre temas de História da Arte ou Cultura Visual, entre outros. Mas, os recursos tecnológicos digitais ainda são particularmente relevantes para a produção e o tratamento de imagens, além de serem explorados em projetos de ensino integrando as linguagens que compõem o componente curricular Arte.

São, portanto, necessários os estudos que investigam como, atualmente, o ensino de Arte dialoga com tecnologias digitais, incluindo estudantes nos processos de estudo e produção de conhecimentos e Arte, com os recursos digitais contemporâneos. Para tanto, são previamente necessários conhecimentos básicos sobre Tecnologias da Informação e Comunicação (TDIC) e suas relações com as manifestações artísticas. Assim, é possível prever ainda que, certamente, a tecnologia digital foi devidamente considerada na componente curricular de Arte no Documento Curricular do Território Maranhense (DCTMA).

Sobre a temática educação, cultura digital e tecnologias digitais as questões discutidas neste artigo foram organizadas em três partes situadas entre a parte introdutória e as considerações finais. (1) Na primeira parte, são apresentadas as aproximações entre educação, cultura digital e tecnologias digitais, destacando-se a relação contemporânea entre tais áreas. (2) Na segunda parte, são apresentadas a área de Ensino de Arte e as possibilidades decorrentes do uso das TDIC, ressaltando-se como os recursos tecnológicos favorecem os processos didático-pedagógicos e mediam o conhecimento em Arte. (3) Na terceira e última parte, são descritos os processos de integração entre o currículo do ensino de Arte e as tecnologias digitais, destacando-se a mediação, a criação e o acesso ao conhecimento artístico.

2 EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA E CULTURA DIGITAL

Ao se pensar nas aproximações entre educação e tecnologia, é necessário considerar os conceitos, o contexto de suas aplicações. Desde os primórdios da organização sociocultural, as pessoas vêm desenvolvendo sua capacidade cognitiva e transformando o meio ambiente com a construção e o uso de diversos recursos ou ferramentas. Entre os recursos, destacam-se as linguagens em geral e, especialmente a linguagem verbal, na criação de signos ou símbolos e mensagens que permitem a expressão e a comunicação de afetos e ideias.

Para Santaella (1996, p.65) o ser humano só conseguiu sobreviver porque desenvolveu a capacidade de planejar, projetar o futuro. Assim, investido dessa capacidade simbólica, ou seja, da faculdade da linguagem, que se tem acesso à compreensão da linguagem e à busca pelo conhecimento. Não há conhecimento e percepção sem linguagem. Dessa forma, o desenvolvimento da linguagem permite ao homem distinguir as coisas, defini-las e até mesmo contestá-las. “É pelo domínio da linguagem que somos capazes de nos situar no tempo, lembrando o que ocorreu no passado e antecipando o futuro pelo pensamento” (Laruccia, 2004, p. 86).

Assim, podemos definir que a linguagem é a transmissão de estados mentais por meio de símbolos. Já a comunicação trata de atos comunicativos ou sêmicos. Nasce de uma intenção de influenciar os semelhantes a fim de obter deles uma colaboração social. Um ato comunicativo é, portanto, portador de uma significação intencional. Em um sentido mais amplo, a linguagem é definida como todo o sistema de signos que podem servir de meio de comunicação. A linguagem dos gestos. Todos os órgãos dos sentidos podem servir para criar uma linguagem (Laruccia, 2004, p. 87).

Nesse sentido, Laruccia (2004) destaca que a comunicação é um fenômeno que advém de um processo complexo, no qual vários elementos devem-se levar em consideração, tanto a natureza dos participantes (emissor e receptor), a natureza do canal utilizado (que pode ser desde as ondas sonoras até a luz), a natureza do código (que pode ser desde as regras da língua falada até a linguagem computacional), quanto a natureza das mensagens transmitidas mediante códigos, o processo de emissão e de recepção pode influenciar na construção do processo comunicacional.

Lévy (1999) afirma em seus estudos que na história humana existe um potencial de técnicas, a começar pela evolução da arquitetura como proteção ou da descoberta da roda tendo continuidade na configuração da escrita, na fabricação de tecidos ou na construção de embarcações. Sobre a evolução social do homem, Kenski (2008) afirma que este fato está ligado às tecnologias empregadas em cada época da história. Nos diferentes períodos da história, a sociedade é reconhecida pelo avanço de técnicas e tecnologias vigentes na época. Isso aconteceu nas idades da pedra, do ferro, e do ouro, exemplos nos quais foram criadas tecnologias para o aproveitamento de recursos naturais de acordo com a necessidade humana. Assim, técnicas e tecnologias auxiliam na execução de tarefas cotidianas, na comunicação, na troca de conhecimentos e saberes.

Mill e Jorge (2018) comparam as sociedades ágrafas com outras culturalmente marcadas pela grafia ou escrita (sociedades grafocêntricas). Também, relacionam as duas “configurações” sociais anteriores com as sociedades contemporâneas marcadas pela cultura digital. Com a emergência das tecnologias digitais, vivenciam-se novos modos de comunicação, interação e transmissão cultural entre grupos, interpessoais e transgeracionais. Por isso, anteriormente, Mill e Jorge (2013) também consideraram a possibilidade de classificar as sociedades de acordo com as tecnologias utilizadas, havendo (1) as sociedades ágrafas, (2) as grafocêntricas tradicionais e (3) as grafocêntricas digitais. As tecnologias digitais agregaram um caráter especial às sociedades ditas grafocêntricas, devido aos benefícios da Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC). Houve o rompimento ampliado das fronteiras territoriais, impondo a reconfiguração espaço-temporal das relações pedagógicas e artísticas, entre outras interações humanas.

Nesse sentido, ao falar-se sobre cultura digital não se deve deixar de levar em consideração as diversas dinâmicas e transformações na sociedade atual impulsionadas pelas tecnologias digitais. Para Lemos (1997) as transformações espaço-temporais contemporâneas impulsionadas pelo advento das novas tecnologias na modernidade, faz surgir um novo paradigma digital, formando essa nova civilização chamada de civilização virtual, cercada por celulares, próteses, implantes, microcomputadores etc. Pode-se observar

os efeitos de tais transformações através do espaço digital com a circulação de mercadorias e informações. O paradigma digital e a circulação de informação em rede parecem constituir a espinha dorsal da contemporaneidade (Lemos, 1997, p. 22).

Cultura digital, cibercultura, eletrotecnologias são expressões mesmas de novos tempos, que afetam, atravessam e ensejam outras maneiras de pensar, relacionar e (re)criar nossos cotidianos. Como dito antes, pela primeira vez em nossas sociedades, o uso intenso de tecnologias, principalmente das TDIC, se dá no contexto mais amplo das relações sociais, sendo a escola instituição que tangencialmente as utiliza. Os modos de organizar a escola opõem-se, frontalmente, aos modos pelos quais a denominada cultura digital reconfigura não apenas recursos educacionais, mas, sobretudo, os modos pelos quais nos relacionamos (Alonso, 2017, p. 28).

Ao longo das últimas décadas, são perceptíveis a influência e a introdução de tecnologias digitais no ambiente escolar, onde anteriormente a lousa, o giz, o livro e a voz do professor (Kenski, 2008, p.46). Assim, a incorporação pedagógica e continuamente dos meios digitais passou a conviver com o livro didático impresso e a lousa, entre outros recursos tradicionais. Mas, de qualquer modo, professoras e professores tiveram que repensar as práticas escolares, incluindo pelo menos o mínimo domínio dos instrumentos digitais. A instrumentalização nos meios tecnológico-digitais também provoca a revisão das metodologias adotadas no processo de ensino e aprendizagem. Isso porque, devem ser consideradas as potencialidades específicas da tecnologia digital para produzir, veicular e mediar informações na construção do conhecimento.

Em consonância a isso, Lapa, Pina e Menou (2019) propõem uma mudança que supere a integração de novos artefatos tecnológicos em uma mesma e velha educação, pois trata-se de uma transformação, a possibilidade de inclusão dos cidadãos na cultura digital em uma perspectiva emancipadora. Em direção da promoção de espaços centrados no fortalecimento de sujeitos, com a ampliação de entornos educativos inovadores, dentro e fora da escola.

Diante disso, as instituições escolares assim como outros âmbitos do mundo contemporâneo, sofrem influências dessa cultura digital, e as gerações mais recentes chegam à escola contando com inúmeras fontes de informação e ambientes para aprender, diferentemente das anteriores. Mais do que isso, os/as estudantes não consomem somente o que circula na rede, mas selecionam, compartilham e produzem para essa mesma rede. Assim, sendo um dos desafios imposto à escola e ao currículo escolar seria justamente o uso das TDIC em suas práticas pedagógicas no suporte à construção do conhecimento.

Na atualidade são comumente consideradas as tecnologias digitais na área de educação. Isso implica em mudanças nas práticas didático-pedagógicas com o intuito de atualizar e aprimorar as atividades de ensino e aprendizagem, diminuindo também a distância

tecnológica entre o que ocorre fora e dentro da sala de aula. Aliás, isso representa a realidade de muitas professoras e professores, que buscam dominar recursos tecnológicos, saberes e métodos, para atenderem às atuais demandas sociais (Zamperetti; Rossi, 2015).

Nesse sentido, o domínio tecnológico-digital também oferece oportunidades de expressão subjetivas e artísticas, além de diversos recursos para pesquisas, representações e mensurações de aspectos e dados de diferentes realidades culturais ou naturais. Isso implica ainda em questões ético-morais, com relação ao uso consciente e responsável das tecnologias em geral e, principalmente, da digital. Portanto, os diversos aspectos das relações entre sociedade, cultura digital e educação requerem a reflexão contextualizada nas diversas áreas de estudo, incluindo especialmente o ensino de Arte.

3 O ENSINO DE ARTE E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Ao longo de décadas, é mantido e renovado o interesse pedagógico sobre a área de Ensino de Arte no processo educacional brasileiro. Apesar de que, nos momentos de reforma educacional, as áreas de Educação Artística, Arte-Educação e Ensino de Arte foram recorrentemente ameaçadas de extinção nos currículos escolares. Todavia, devido ao diálogo, conflitante e em constante atualização, entre o campo de Arte, a subjetividade humana e a dinâmica cultural, os argumentos das pessoas defensoras da permanência das disciplinas de Arte na estrutura curricular têm sido eficientes para sua manutenção na oferta na educação básica.

Assim como as outras áreas do conhecimento, o ensino de Arte dispõe de conteúdos, especificidades e desafios próprios. Sua obrigatoriedade na grade curricular de Educação Básica foi consolidada em 1996, com a publicação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394 (Brasil, 1996). Isso caracterizou uma conquista resultante de mobilizações e discussões que, ao longo de décadas, são caracterizadas pela finalidade de legitimar a área do conhecimento de Arte, como parte necessária na composição curricular das escolas brasileiras de ensino fundamental e médio. Além disso, no texto do Projeto de Lei nº 7.032/10 foram instituídas linguagens artísticas específicas para, separadamente, serem trabalhadas na educação básica: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro.

Ao longo do tempo histórico, já foram continuamente descritas, explicadas e justificadas as múltiplas linguagens ou características e, ainda, as contribuições das manifestações artísticas no desenvolvimento ou conservação da cultura em distintas sociedades. “A arte sempre foi uma maneira de nos orientar no mundo. Ela tem seus meios de desenvolver a nossa percepção do circundante” (Oliveira, 1997, p. 225). Todavia, na

medida em que, secularmente, foram sendo ampliadas as relações internacionais e, principalmente, nesta época de globalização das relações interculturais com a interligação mundial de computadores.

Neste tempo de multiculturalismo e hibridização de linguagens o campo de produção e estudos de Arte favorecem as trocas estético-simbólicas entre diferentes culturas. Toda sonoridade ou imagem nova, assim como as manifestações multimídia inovadoras são fontes de informação e conhecimento, enriquecendo os acervos memorativo-perceptivos das pessoas e estimulando sua imaginação inovadora. “Essa liberdade fundante da arte é o inebriante por meio do qual ela nos provocou e nos provoca para senti-la em todos os seus ciclos de relações com as tecnologias, integrantes de suas linguagens” (Oliveira, 1997, p. 225).

Atualmente a rede de Internet oferece possibilidades de conhecimentos, experiências positivas e boas práticas para as diversas áreas do conhecimento e atividades didático-pedagógicas. Castells (1999) reforça esse pensamento ao dizer que a Internet fornece meios que possibilita a interação social, construindo para uma nova sociedade civil com a ampliação do contato entre diferentes indivíduos, se configurando como uma espécie de ágora pública para a democracia dos cidadãos no ciberespaço. Além disso, é um campo de expressão e compartilhamento de valores e organização social. Talvez a marca dessa sociedade vigente seja o compartilhamento em crescente velocidade e em volumosa quantidade, seguindo uma necessidade humana de interação, de estabelecer conexões com o meio e com os outros indivíduos de sua espécie. As tecnologias influenciam nessas conexões, seja nos hábitos das pessoas, produtos, cidades, grupos sociais, possibilitando uma malha de múltiplas de ligações.

Isso também é válido para a área de Ensino de Arte, principalmente porque as manifestações artísticas também já se apropriaram dos recursos digitais e das redes *online*. Portanto, além de oferecer recursos e processos didático-pedagógicos para a área de Ensino de Arte, o contexto tecnológico-digital também embasa parte do objeto de estudo da área que é composto pelo conjunto histórico e contemporâneo das manifestações artísticas.

Assim, a cada avanço tecnológico é comum que artistas e docentes de Arte adquiram novos recursos ou possibilidades de manifestação artística e ações didático-pedagógicas. Porém, o domínio ou os conhecimentos sobre a tecnologia são necessários, mas não são suficientes. Isso porque os aspectos artísticos ou pedagógicos não se resumem apenas ao domínio tecnológico. Conhecer o instrumento de trabalho e as possibilidades que ele oferece é essencial, mas ir além da mera aplicação dessas possibilidades é fundamental (Pimentel, 2012, p. 117).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é atualmente o instrumento normativo mais recente com abrangência nacional, sendo referência para elaboração dos currículos escolares e proposta pedagógicas para a educação básica, propõe que a abordagem das linguagens artísticas articule dimensões de conhecimento, de forma que essas dimensões busquem facilitar o processo de ensino e aprendizagem em Arte, integrando os conhecimentos do componente curricular. No que se refere ao ensino fundamental, há uma última unidade chamada de artes integradas, que explora as relações e articulações entre as diferentes linguagens (artes visuais, dança, música e teatro) e suas práticas, inclusive aquelas possibilidades pelo uso das tecnologias de informação e comunicação, e enfatiza que umas das habilidades a serem desenvolvidas seja “explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística” (Brasil, 2017, p. 203). E das competências específicas do componente curricular para o ensino fundamental está: “Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.” (p.198) e também “Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável” (Brasil, 2017, p. 211).

Nesse sentido, nas aulas de Arte, a mediação tecnológico digital permite a exposição e o contato de estudantes com linguagens e manifestações artísticas, sejam estáticas ou performáticas. Agora, podem ser exibidas em representações multimídia, audiovisuais e dinâmicas, as manifestações artísticas que, anteriormente, só poderiam ser vivenciadas presencialmente ou serem representadas por sequências de imagens fixas, com ou sem trilha sonora. Os recursos tecnológicos digitais, já acessíveis na maioria dos computadores ou smartphones, possibilitam a organização de mostras ou exposições virtuais, além da produção de produtos gráficos e audiovisuais. Poissant (2003) aponta que a produção artística no meio digital é campo de grandes expressões de Arte contemporânea. Isso “permite experimentar outros modos de produzir, passando a partir de agora pela interatividade, por processos, obras efêmeras, imateriais e híbridas pela possibilidade aberta pelo ciberespaço, a telepresença e a realidade virtual etc.” (Poissant, 2003, p. 121)

São necessárias constantes reivindicações para que as escolas disponham de equipamentos e livre acesso online à rede digital Internet. Assim, as aulas de Arte poderão ser incrementadas com a exposição ou a produção de imagens gráficas e fotográficas, audiovisuais, músicas e canções. Além de ser possível o uso de *softwares* educativos de livre acesso e dos ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs). Mas, também é preciso ampliar os limites da tecnologia e do seu uso, planejando as relações entre tecnologia, criação e conhecimento (Barbosa, 2005).

Assim, levando em consideração as condições de cada comunidade escolar, professoras e professores de ensino de Arte podem planejar atividades didático-pedagógicas incluindo o uso de recursos tecnológicos digitais. Isso é aqui proposto, apesar do reconhecimento de que ainda não foi aprovado um programa nacional de livre acesso à rede Internet nas escolas brasileiras. Mas, considera-se que, na medida dos recursos possíveis, sejam realizados planejamentos e esforços para a inclusão da mídia digital nos processos pedagógicos, principalmente, no ensino de Arte.

4 A INTEGRAÇÃO DAS TDIC NO ENSINO DE ARTE NO CURRÍCULO DO MARANHÃO

O Documento Curricular do Território Maranhense (DCTMA), em sua versão de 2019, é a atual base curricular da educação do ensino infantil e fundamental no Maranhão. A construção do documento foi concretizada através da mobilização das redes de ensino. Isso foi possível com a ação colaborativa entre a Secretaria da Educação do Estado do Maranhão (SEDUC-MA), a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação do Maranhão (UNDIME-MA), a União Nacional dos Conselhos Municipais de Educação do Maranhão (UNCME-MA) e o Conselho Estadual de Educação do Maranhão (CEE-MA). Assim, profissionais de Educação e outros representantes da sociedade civil puderam contribuir na construção do documento devido a consultas públicas presenciais e on-line.

Nesse sentido, diante do processo de construção do documento, é possível perceber a preocupação em dialogar com as diferentes regiões do território maranhense, considerando a contextualização das aprendizagens e observando as características geográficas, demográficas, econômicas e socioculturais locais. Seguindo o que propõe a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Além dos conteúdos comuns a todo território brasileiro, a BNCC aponta para a complementação em âmbito local e regional, de acordo com o contexto no qual a escola se insere.

A escola configura-se como espaço de aprendizagem e de cultura, além da família e da sociedade, propicia ações e princípios que dão significado ao que se vive e se experimenta. Dessa forma, não é possível separar vivências cotidianas, adquiridas ao longo da vida, de práticas e vivências. Nesse cotidiano no ambiente escolar são descobertos novos caminhos a serem trilhados, que levam a mudanças de comportamentos, de trabalhos, de lutas a serem alcançados através da aprendizagem (Maranhão, 2019).

Assim, na descrição dos componentes curriculares no documento é possível observar que o currículo escolar deve estar relacionado à realidade vivenciada em comunidade, na cidade e no estado onde moram as pessoas estudantes, considerando-se também o estágio tecnológico atual de produção de informações para os processos de comunicação (Maranhão, 2019). As competências citadas pelo documento estão de acordo com o proposto pela BNCC, e elas, ao longo do ensino fundamental, devem ser atreladas aos interesses, habilidades e escolhas dos estudantes, dando-lhes condições de atuar na vida, compreendendo os fenômenos sociais, políticos e econômicos, posicionando-se com criticidade e participação. Para isso, a rede de educação e as instituições de ensino, ao pensar suas propostas pedagógicas, devem ater-se ao significado das competências, para que sejam desenvolvidas e tenham seus resultados obtidos pelos estudantes.

Na competência referente à cultura digital, o documento menciona que é necessário desenvolver a compreensão, utilização e criação com as tecnologias digitais, recursos multimídia e linguagem de programação de forma crítica, significativa e ética. Para que o estudante possa comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos, resolver problemas e exercer o protagonismo e autoria.

A base teórica da área de ensino de Arte no documento curricular maranhense foi fundamentada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e nos estudos teóricos de referência em Arte-Educação. No documento, a Arte é indicada como campo de linguagem e conhecimento, que participa do acervo cultural da humanidade. Embasadas na intuição e na imaginação afetivo-simbólica, nas manifestações artísticas são criadas e apresentadas novas realidades.

O DCTMA é norteador do processo didático-pedagógico, sendo apresentado como referencial e estruturado como conjunto de diretrizes relacionadas com: conteúdos, procedimentos, metodologias, competências e habilidades. De modo geral, indica e direciona o que deve ser desenvolvido nos processos de ensino e aprendizagem. Mas, o detalhamento das propostas de cada área do conhecimento é flexível, podendo ser adaptado no contexto escolar e nas atividades planejadas e desenvolvidas por pessoas que realizam o trabalho docente.

Para a componente curricular Arte são indicadas quatro linguagens: (1) Artes visuais, (2) Dança, (3) Música e (4) Teatro. Porém, espera-se que sejam ainda consideradas as expressões híbridas, como instalações artísticas, cinema, videoarte, circo, ópera, performance e intervenções, entre outras. Assim, o componente curricular Arte é tratada como uma área de conhecimento para o desenvolvimento integral das pessoas, considerando-se aspectos físicos, cognitivos e culturais.

Como expressões de Artes Visuais, são indicadas manifestações bidimensionais como: desenho, pintura, gravura, ilustração, grafite, vitral e fotografia. Também, são indicadas as tridimensionais ou espaciais como: arquitetura, escultura e modelagens. Entre as produções artísticas híbridas, destacam-se as manifestações audiovisuais, holografias e arte digital (Maranhão, 2019). Mas, ainda são indicadas mais manifestações híbridas como: instalações, videoarte, performances e intervenções, além dos aspectos visuais das manifestações como: cinema, circo, ópera e outras.

Por sua vez, nas linguagens de Dança, o conhecimento é direcionado para a aquisição de habilidades. Isso contribui na formação da experiência estética e na expressão das pessoas estudantes, potencializando o desenvolvimento dos seus movimentos e exercitando sua capacidade criadora, responsabilidade, criticidade e refletindo sobre a interação entre corpo e mente, arte popular e erudita, teoria e prática (Maranhão, 2019).

A área musical fundamenta a aproximação das pessoas estudantes com as múltiplas tradições sonoro-culturais, que se estende para além dos limites de sua comunidade. Assim, possibilita percepções, experimentações, improvisações e leituras, na criação ou interpretação de canções e arranjos musicais. Além disso, as reflexões críticas sobre estilos e identidades sonoras devem ser consideradas no planejamento das atividades de ensino e aprendizagem em Música.

Para a área de Teatro, é indicado no documento que o/a professor/a deve trabalhar o conteúdo da disciplina entendendo sua amplitude como campo de linguagens verbais e não verbais. Como área do conhecimento em Arte, as linguagens teatrais articulam de forma criativa as pessoas estudantes com a teoria e as práticas teatrais. O ensino de Teatro possibilita o desenvolvimento de projetos autorais e outros com diferentes amplitudes. Assim, podem ocorrer interações multidisciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares com outras linguagens e outros componentes curriculares do ensino fundamental (Maranhão, 2019).

No documento é destacado, do 1º ao 9º ano do ensino fundamental, o potencial da componente curricular Arte no estabelecimento de diálogos e interações com as outras áreas do currículo escolar. Portanto, além da área de Teatro, as outras áreas artísticas também são potencialmente indicadas para interações multidisciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares. Indicando ainda a contextualização do ensino e das atividades propostas em função das realidades comunitária, municipal, estadual, nacional e global nas quais estão inseridas as pessoas estudantes. Para todas as áreas dos estudos de Arte, são indicados: exercícios de apreciação crítica, criação e produção artística. Para o ensino de Arte, considera-se diferentes linguagens artísticas e recursos tecnológicos. Entre outras, isso inclui as

linguagens audiovisuais de cinema ou televisão e as tecnologias digitais.

No quadro a seguir é possível observar habilidades que podem ser desenvolvidas em cada linguagem que compõem o componente curricular Arte com uso das tecnologias digitais.

Quadro 1. Habilidades em cada linguagem e as tecnologias digitais.

| | |
|----------------------|--|
| Artes Visuais | Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, <i>softwares</i> etc.) nos processos de criação artística. Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc. Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável. |
| Dança | Explorar recursos tecnológicos e conversar com os alunos sobre a divulgação das danças pela mídia e como isso contribui para a cultura da dança. |
| Música | Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, <i>softwares</i> etc.) nos processos de educação musical. |
| Teatro | Processos de criação artística em conjunto com diferentes tecnologias: realidades, palavras, imagem e ação. |

Fonte: elaborado pelo autor do estudo com base no DCTMA.

Considerando-se a realidade atual, nas proposições de cada área de Arte, também é destacada sua relação com Tecnologia. Por isso, no DCTMA é sugerida que, de acordo com as condições de cada escola, sejam utilizados equipamentos digitais diversos, computadores, *tablets* ou *smartphones*, e programas ou aplicativos com recursos para educação e ensino de Arte. Portanto, na parte da componente curricular Arte do documento, a tecnologia digital é indicada como base do sistema mediador que permite o acesso e a realização de manifestações artísticas.

Além disso, a tecnologia digital é indicada nos eixos transversais entre “Trabalho, Ciência e Tecnologia”, que são temas integradores para desdobramentos curriculares em diversos subtemas e eventos. Aulas integradas, projetos pedagógicos, feiras científicas, murais temáticos e jornais são exemplos de eventos e produtos motivados pelos eixos transversais. O conhecimento, as atividades e toda a produção realizada nas escolas visam desenvolver saberes, atitudes e habilidades necessárias para preparar estudantes no enfrentamento e aproveitamento da realidade contemporânea. Com relação aos

conhecimentos teórico e prático, são necessárias disposição e habilidades para acessar e dominar o instrumental disponível e as informações necessárias. As informações devem ser produzidas ou selecionadas, analisadas, compreendidas e sistematizadas, resultando assim no conhecimento da realidade e nas boas práticas ético-sociais. É preciso ainda conhecer e considerar os processos históricos relacionados ao mundo do trabalho, ao desenvolvimento de Arte e Ciência e à rápida expansão da tecnologia no contexto global em justa relação com a realidade nacional, estadual ou local e suas especificidades.

5 CONSIDERAÇÕES

A partir da análise do DCTMA, proposto como referencial curricular para as escolas maranhenses, foi possível observar que, apesar das dificuldades de acesso aos recursos digitais on-line nas escolas, a tecnologia digital é considerada elemento central na realidade global contemporânea. Por isso, no documento também constam diversas indicações para que a tecnologia digital, seus equipamentos e recursos sejam considerados, tratados e explorados nos processos didático-pedagógicos escolares.

Por ser o referencial curricular estadual dirigido para gestores e professores do ensino fundamental, o documento DCTMA registra, descreve e apresenta proposições para as diversas áreas do conhecimento, as quais são tratadas nas escolas. Essas áreas do conhecimento são organizadas e desenvolvidas em disciplinas ou eixos transversais e transdisciplinares. Há diversos componentes curriculares e, entre esses, foi destacado neste artigo a componente Arte, com suas quatro áreas que são: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro. Mais especificamente, buscou-se recortar e apresentar as relações propostas entre arte, tecnologia digital e cultura digital.

Ao indicar de modo reiterado a necessidade de se considerar a tecnologia digital nas atividades didático-pedagógicas, incluindo as artísticas, as pessoas que produziram o currículo pedagógico do estado maranhense se mostram atentas às necessárias atualizações dos programas tradicionais de ensino de Arte. Atualmente, diversas manifestações indicam que os recursos da tecnologia digital já foram amplamente incorporados às atividades artísticas. Por isso, as áreas de ensino de Arte não podem desconhecer a tecnologia digital.

No ensino de Arte, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) são componentes do atual sistema de mediação artística e didático-pedagógica. Isso porque, além das manifestações artísticas originalmente digitais, os equipamentos multimídia e os recursos tecnológico-digitais interligados à rede *online* permitem a produção e a divulgação de estudos e obras de Arte ou o acesso às representações das mais diversas manifestações

artísticas já produzidas.

É comum que grande parte das pessoas, principalmente as jovens, dominem por experiência própria e com maior ou menor destreza diversos equipamentos e recursos digitais. Todavia, considera-se que o letramento digital e o desenvolvimento de atividades escolares com recursos tecnológico são educativos e, por isso, vão além dos processos de ensino. O domínio e o uso de quaisquer instrumentos ou linguagens, principalmente se for grande amplitude social, além de aspectos econômicos, também requer que se considere o contexto cultural e sociopolítico. Portanto, implica em processos educativos que requerem reflexões e considerações estéticas, ético-morais e legais. Em síntese, além do acesso aos recursos e habilidades tecnológicas são ainda necessárias considerações educacionais estéticas, éticas e legais.

REFERÊNCIAS

ALONSO, Kátia Morosov. Cultura digital e formação: entre um devir e realidades pungentes. In: CERNY, Roseli Zen et al. (org.). **Formação de educadores na cultura digital: a construção coletiva de uma proposta**. Florianópolis: UFSC/CED/NUP, 2017, p. 23-39.

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 10 jan. 2019.

BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. LDB-9394-1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>. Acesso em: 24 dez. 2021.

BARBOSA, Ana Mae. Dilemas da arte/educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005, p. 98-112.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venâncio Majer. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 521 p.

KENSKI, Vani. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2008.

LAPA, Andrea Brandão; PINA, Antônio Bartolomé; MENO, Michel. Empoderamento e educação na cultura digital. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, v. 16, n. 43, abr. 2019. Disponível em <http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/issue/view/245>. Acesso 12 abr. 2022.

LARUCCIA, Mario Maia. Notas sobre linguagem, comunicação e educação. **Pensamento e Realidade**, v.15. 2004. Disponível em:

<https://revistas.pucsp.br/pensamentorealidade/article/view/8446>. Acesso 24 abr.2023.

LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. **Revista FAMECOS**, v. 4, n. 6, p. 21- 31, abr.1997. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/2960> .

Acesso: 24 junho 2021.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARANHÃO. **Documento curricular do território maranhense: para a educação infantil e o ensino fundamental**. Rio de Janeiro: FGV, 2019.

MILL, Daniel; JORGE, Gláucia. Sociedade grafocêntrica digital. In: MILL, D. (org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas: Papyrus, 2018.

MILL, Daniel; JORGE, Gláucia. Sociedades grafocêntricas digitais e educação: sobre letramento, cognição e processos de inclusão na contemporaneidade. In: MILL, Daniel. (org.). **Escritos sobre educação: desafios e possibilidades para ensinar e aprender com as tecnologias emergentes**. São Paulo: Paulus, 2013.

OLIVEIRA, Ana Cláudia Mei Alves de. Arte e tecnologia: uma nova relação? In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 1997, p. 374.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Tecnologias contemporâneas e o ensino da Arte. In: **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. Organizado por Ana Mae Barbosa. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

PRENSKY, Marc. Digital Native, digital immigrants. Digital Native immigrants. **On the horizon**, MCB University Press, Vol. 9, n.5, October, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 07 set. 2022.

POISSANT, Louise. Ser e fazer sobre a tela. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003. p. 115-123.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento. 1996.

ZAMPERETTI, Maristani Polidori; ROSSI, Flávia Demke. Tecnologias e ensino de artes visuais – apontamentos iniciais da pesquisa. **Revista Holos**, v. 8, ano 31, 2015. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/2031> . Acesso em: 3 jun. 2020.

Revisão realizada por: Alessandra Pinto Ribeiro Medina.

E-mail: aleprmedina@gmail.com .