

REDES DE INFORMAÇÃO DIGITAL E ACESSIBILIDADE NO ENSINO DA ARTE

OLIVEIRA, Andrea da Fonseca¹;
ZAMPERETTI, Maristani Polidori²

¹Centro de Artes – UFPel – andreafonseoliveira@gmail.com

²Centro de Artes – UFPel – maristaniz@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

A arte é um meio pelo qual os indivíduos expressam seus sentimentos, desejos e constituem saberes. O pensamento da humanidade e as transformações no modo de refletir sobre a cultura, política, história e sociedade sempre tiveram como aliada a Arte, através das manifestações artísticas culturais em todos os períodos da História.

Vivemos na Sociedade da Informação, o acesso às redes de comunicação digital é fato presente em nosso cotidiano e no ensino da arte.

Este estudo tem como enfoque investigar o uso da rede de informação digital no ensino da educação inclusiva, especificamente no Ensino da Arte, no universo dos sons, cores, textos e imagens que estão presentes em nosso cotidiano através de produções artísticas e da comunicação, difundidos em meios como revistas, televisão, cinema, vídeos, computadores, rádios, jornais, telefones e demais formas midiáticas.

As manifestações midiáticas são repletas de imagens e sons que se justapõem, constituindo o nosso ambiente cultural, social e histórico. Nesse processo de comunicação se integram de forma harmônica, colocando a estética das imagens no centro das faculdades humanas, buscando-se a valorização visual e possibilitando à crianças, jovens e adultos, independentemente de suas capacidades cognitivas, subjetivas e socio-afetivas, caminhos que lhes dêem condições de igualdade na educação, na cultura, na história da humanidade por meio da construção do conhecimento.

Dessa forma, este trabalho objetiva tecer um paralelo entre a educação por meio da acessibilidade das redes de informação digital e os processos de Ensino da Arte.

2. MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa tem caráter bibliográfico, apoiando-se qualitativamente em observações e práticas pedagógicas em Artes Visuais. Utilizei como referência o livro *Cibercultura*¹, buscando posteriormente autores como Rahde e Cauduro (2005) e Freedman (2005), que tratam das redes tecnológicas e recursos materiais que podem ser utilizados na educação e no Ensino da Arte, promovendo a acessibilidade.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

¹ Tradução de Carlos Irineu da Costa.

A sociedade e as transformações que vem ocorrendo na acessibilidade ao conhecimento, após o descobrimento da fibra ótica e das tecnologias de transmissão de dados (celular), wi-fi (wireless) sem fio, remetem para novos rumos de como ensinar e fazer Arte na contemporaneidade, principalmente em relação aos materiais e métodos artísticos/pedagógicos.

Para o educador, a disponibilidade de informações para preparo do material pedagógico se tornou maior, possibilitando aos alunos o aprofundamento do conhecimento e o questionamento crítico dos temas estudados, interferindo no trabalho do professor e aprendizagem dos alunos.

As novas possibilidades de criação coletiva distribuída, de aprendizado cooperativo e de colaboração em rede propiciada pelo ciberespaço estão questionando o funcionamento das instituições e os modos habituais de divisão do trabalho, tanto nas empresas quanto nas escolas (LÉVY, 1999, p.13)

A pesquisa traz reflexões acerca de como os alunos e professores podem aproveitar este momento de reflexão e prática a partir da multimídia, na vida profissional e social, facilitando rapidez ao acesso de imagens, sons e textos disponíveis ao processo educativo.

Para os artistas, o acesso à mídia faz com que seus trabalhos possam ser vistos e acompanhados não apenas por uma parcela de população, mas por diferentes pessoas de todo o mundo, oferecendo novas oportunidades de exposição de seus trabalhos, beneficiando artistas renomados ou desconhecidos do público.

Pessoas que nunca tiveram a oportunidade de visitar um museu, por condições pessoais precárias, falta de acesso local, poderão ter acesso ao trabalho de qualquer artista por meio de informações na internet, sejam através de reportagens, redes sociais, twitter, blogs, galerias e museus virtuais. Enfim, basta uma clicada e o passeio pode começar a qualquer momento e em qualquer parte do mundo. Apenas é importante assegurar-se da escolha de sites com informações seguras e concretas, se não o passeio pode acabar frustrado, não atingindo os objetivos da busca ou trazendo informações errôneas.

Segundo Rahde e Cauduro (2005), a contemporaneidade apresenta uma

nova visualidade pós-moderna [que] é cada vez mais heterogênea e complexa pela liberalidade e profusão dos pontos de vista dos discursos artísticos atuais, acrescidos dos novos meios de comunicação audiovisuais, de alcance global, e das novas tecnologias digitais de representação visual, que estabeleceram em definitivo a cultura da simulação e da cópia sem limite das obras criadas em computador, causando assim o conseqüente fim da *aura artística*, como se conclui dos novos gêneros de representação visual. (RAHDE; CAUDURO, 2005, p. 3).

Constata-se que não importa a classe social das pessoas para se ter acesso ao trabalho de um artista; virtualmente qualquer pessoa pode ter possibilidade de conhecer obras de diferentes artistas e períodos da história, basta ter curiosidade e um pouco de informação acerca de sites de interesse e noções de informática. Como afirma Lévy (1999), o desenvolvimento do digital tem caráter universalizante não apenas em si mesmo, mas também atende à integração mundial.

A Arte ultrapassa o conhecimento curricular, o professor pode despertar curiosidade no aluno para que este deseje buscar outras informações,

aprofundando-se nos conteúdos através da internet, pois este é um caminho ágil e com milhões de informações sobre diferentes assuntos.

Os livros didáticos de Artes apresentam informações resumidas, na sala de aula pode ser sugerido ao aluno que colete maiores dados na internet. Para tanto é necessário entrar em cena o professor atualizado, indicando o acesso a Web através de sites do seu conhecimento com informações condizentes. É claro que isto constitui-se apenas uma possibilidade de trabalho, mas pode proporcionar ao aluno o gosto pela busca de estudos complementares e conhecimento, gerando novas experiências em diferentes assuntos artísticos.

Para Lévy, com esse novo suporte de informação e comunicação,

estão emergindo gêneros de conhecimentos inéditos, critérios de avaliação inéditos para orientar o saber, os novos atores na produção e no processamento dos conhecimentos. Toda e qualquer política de educação deverá levá-lo em consideração. (1999, p.10)

O acesso a imagens, texto e sons de obras de Arte são facilmente encontrados no meio digital e a Arte começa a ganhar novos significados. Para Schlichta (2009, 53) “o consumo da arte envolve todo o conhecimento construtivo pelo sujeito e tem por suporte a prática social precedente, em cuja dinâmica se criam tanto os sentidos humanos quanto objetos”.

E, na sala de aula o uso da mídia facilita que imagens e vídeos de obras de arte sejam visualizados, e se for bem apresentada pelo professor, poderá gerar uma mudança significativa na forma de pensamento dos alunos, pois a arte tem este “poder” de fazer as pessoas pensarem sobre a realidade e o imaginário, pois vivemos imersos na informação imagética cotidiana. Ainda que isto aconteça, não há garantia de conhecimento ou informação definitiva sobre todo e qualquer assunto. Como assegura Lévy (1999, p.4), “a emergência do ciberespaço não significa em absoluto que *tudo* esteja enfim acessível, mas que o tudo está definitivamente fora de alcance”.

A tecnologia faz parte de nossa vida, e a sala de aula é um espaço democrático de saber e integração dos alunos com pessoas de diferentes partes do mundo, pois

as páginas Web expressam as idéias, os desejos, os saberes, as ofertas de transação de pessoas e grupos humanos. Atrás do grande hipertexto está borbulhando a multidão e suas relações. No ciberespaço, o saber não pode mais ser concebido como algo abstrato ou transcendente. (LÉVY, 1999, p.5)

4. CONCLUSÕES

Por meio destes apontamentos, podemos perceber uma mudança significativa no processo comportamental humano, no modo de interagir com este novo paradigma de acessibilidade rápida à informação. Por onde se transite, encontramos pessoas falando sobre novas contribuições da Web em lugares diversos como: salas de aula, paradas de ônibus, conversas informais entre pessoas de vários níveis sociais, como se o acesso as redes informatizadas fosse algo indissociável de suas vidas na atualidade, criando um círculo virtuoso de comunicação.

Assim, entendo que através do Ensino da Arte possamos contribuir na propulsão de informações e oportunidade de troca de saberes entre todos. Penso que a Arte, através do seu ensino, possa ser vista como um transbordamento da

vida interior na expressão sensível e afetuosa, e não somente como uma simples troca de informações. A Arte tem um papel fundamental na educação, dando subsídios para que alunos possam perceber e compreender o meio social, cultural e histórico em que vivem, construindo-se numa base importante para a inclusão social através do ciberespaço.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

RAHDE, M. B. F. e CAUDURO, F. V. Algumas características das imagens contemporâneas. **Revista Fronteiras: estudos mediáticos**, VII(3): 195-205, setembro/dezembro, 2005.

FREEDMAM, K. **Currículo Dentro e Fora da Escola: Representações da Arte na Cultura Popular**. Disponível em:

<http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/arte/text_7.htm>

Acesso em junho 2010

SCHLICHTA, C. **Mundo das idéias: arte e educação, há um lugar para a arte no ensino médio**. Aymar, 2009. Curitiba