

PIBID ARTES VISUAIS: CONTEÚDO DIGITAL COMO MECANISMO DE ENSINO DAS ARTES VISUAIS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

RYAN RIBEIRO DOS SANTOS¹; MARIANA MOREIRA²; ANNA ALVARENGA²;
CAROLINE BONILHA³

¹Universidade Federal de Pelotas – ryanribeirodossantos.rs@gmail.com¹

² Universidade Federal de Pelotas – msmariana35@gmail.com²

² Universidade Federal de Pelotas – anna.gma.25@gmail.com²

³ Universidade Federal de Pelotas – bonilhacaroline@gmail.com³

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho descreve um conjunto de experiências que surgem a partir do encontro do PIBID (Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), núcleo Artes Visuais da UFPEL, junto ao Colégio Estadual Dom João Braga. O projeto é parte da Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação, que promove a inserção de futuros professores nas escolas públicas brasileiras, ainda na primeira metade de seus respectivos cursos de licenciatura, em prol de uma melhoria na qualidade da educação básica.

O tema em foco aqui é o uso de tecnologia e de cultura digital, muito presentes no dia a dia dos estudantes, como ferramenta no ensino das artes visuais, com o objetivo de investigar o que está sendo feito e devolver à escola outras formas de ensinar, aliadas ao uso dessa tecnologia digital. Objetivamos sensibilizar os estudantes, pensando outras formas de perceber as experiências artísticas ao seu redor, valorizando a bagagem cultural de cada um e expandindo seus olhares para outras maneiras de existir e ocupar o mundo.

Para que isso fosse possível, nosso processo foi permeado principalmente pelos estudos e discussões incitados pela pesquisadora e arte-educadora Ivone Mendes Richter (2003), que foi importante na luta pela obrigatoriedade do ensino das artes visuais nas escolas do Brasil. Também nos aproveitamos de deslocamentos feitos por Sílvia Gallo (2008), filósofo da educação brasileiro, em diálogo com Deleuze e Guattari, sobre educação menor, valorizando o pensamento do que é educar principalmente no contexto das escolas públicas. Além dos citados anteriormente, também nos baseamos nas práticas de ensino da educadora brasileira Ana Mae Barbosa (1991).

2. METODOLOGIA

Para a realização das atividades na escola, trabalhamos em ciclos baseados na metodologia triangular de Ana Mae Barbosa (1991), posteriormente renomeada como abordagem triangular, pensando as atividades nos domínios da aprendizagem a partir dos três eixos: a leitura, a contextualização e o fazer artístico.

Nas primeiras aulas, conversamos com os alunos em conjunto, contextualizando-os sobre quem eram os artistas envolvidos no projeto de residência artística do MALG (Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo). Mostramos um pouco da criação artística e da vida de cada um deles através da visita de seus sites, discutimos sobre suas obras e pensamos em conjunto formas de entender o que queriam expressar.

Depois, separamos os alunos em 4 grupos, um para cada artista envolvido no projeto, sendo eles: Jéssica Porciúncula, Elias Maroso, Helô Sanvoy e Charles Guilbert. Cada grupo deveria criar uma obra artística que estabelecesse diálogo com o artista sorteado, podendo realizar a tarefa em qualquer tipo de linguagem visual. Dentre as linguagens escolhidas pelos alunos, apareceram escultura, pintura, intervenção e também uma produção audiovisual. Após a elaboração dos trabalhos, contemplamos e compartilhamos com a turma a sua própria produção, que posteriormente viria a ser exibida no MALG, em conjunto com as obras dos artistas em uma seção dedicada ao PIBID Artes Visuais.

Ao fim das atividades relacionadas ao “Trânsitos Excêntricos”, realizamos um jogo de perguntas e respostas, para fazer um fechamento sobre a discussão e rever tudo o que aprendemos juntos durante as aulas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em 27 de fevereiro de 2023, iniciamos as atividades na escola enquanto bolsistas do PIBID Artes Visuais. Depois das apresentações e das primeiras conversas, conhecendo os alunos, suas realidades e expectativas com o projeto, construímos diferentes oficinas e temáticas com base nas respostas recolhidas. Com o passar das semanas, notamos que alguns conteúdos ou atividades trabalhados em aula recebiam mais atenção que outras, gerando mais discussão e aproveitamento do tempo em sala de aula.

A primeira tarefa que fizemos e que percebemos que recebeu um ótimo retorno de ambas as turmas foi uma aula expositiva-prática, na qual conversamos com as turmas sobre os artistas envolvidos no projeto intitulado “Trânsitos Excêntricos” do MALG. O projeto possibilita residências entre artistas convidados e selecionados, em parceria entre a SAMALG (Sociedade de Amigos do MALG), o LACMALG (Laboratório de Curadoria do MALG) e o grupo Academia de Curadoria da UNB. Em cada residência aconteceram ações entre os curadores e os artistas, buscando aproximação às coleções do museu. Ao fim do ciclo de residência, foi organizada uma exposição composta do resultado dessas experiências. Elaboramos uma espécie de jogo de perguntas e respostas, com a ajuda de um aplicativo disponível gratuitamente na internet chamado “Kahoot”, ferramenta de ensino que nos possibilita a criação e publicação de quizzes personalizados. A intenção era criar uma atmosfera de jogo entre os alunos, para que pudessem aprender e pensar sobre o projeto e os artistas de modo interativo, trazendo a tecnologia como aliada para a sala de aula.

Utilizando os chromebooks disponibilizados pela escola, pedimos aos alunos que praticassem entre si e com os professores, revendo seus conhecimentos sobre os artistas do projeto de residências e sobre seus trabalhos, em um jogo onde cada um buscava a maior pontuação através de respostas corretas em menor tempo. Vale ressaltar que, para que esta atividade fosse possível, foi de extrema importância que a escola tivesse recursos, como aparelhos de projeção e computadores com acesso à internet disponíveis para o uso dos alunos em sala de aula.

Depois deste dia em especial, notamos um salto de interesse nos alunos em relação à disciplina e às aulas, conforme trazíamos novas temáticas e conteúdos, como teoria da cor ou aulas de desenho, misturadas a assuntos que geram interesse e discussão. Dentre esses assuntos, destacamos aspectos da cultura digital presentes em seu dia a dia, visto que estão muito atrelados a redes sociais e meios de informação e comunicação digitais. Assim, conseguimos entrelaçar

seus conhecimentos prévios e interpessoais ao que estavam construindo coletivamente. Nestes dias, começaram a aparecer histórias sobre a realidade dos alunos e o que consumiam diariamente, além de opiniões pessoais acerca dos conteúdos trabalhados em aula, o que nos ajudou a pensar em como planejar os próximos passos e desenvolver os temas desejados de maneira mais atrativa e instigante para eles. Além disso, percebemos que mesmo os colegas que costumavam ser mais quietos começaram a participar de discussões e realizar as atividades com mais dedicação, ao passo que buscamos valorizar o que traziam à tona nas trocas de experiências e ajudá-los a pensar criticamente sobre o que estavam dizendo, evitando julgamentos que pudessem inibir sua expressividade.

4. CONCLUSÕES

É inegável a presença constante das tecnologias digitais em nossas vidas, então por que não se apropriar delas e pensar em novas formas de usar esta tecnologia em prol da educação? Neste relato de experiência, discorremos sobre a prática de seu uso como ferramenta de ensino das artes visuais, tornando a disciplina próxima aos alunos através de uma linguagem comum a eles. A cultura digital pode ser aliada do ensino, tendo em vista que já estamos inseridos em novas formas de se comunicar com o outro. Mesmo que a instituição de ensino básica queira afastá-la, sabemos que é uma tentativa falha, pois se desconectar dessa linguagem significa estar na margem de discussões atuais.

A experiência nos permitiu perceber que utilizar de pequenas brechas neste sistema pode ser uma boa forma de mudar o pensamento comum sobre este tópico, que tem sido bastante discutido desde a popularização de aparelhos celulares nas escolas. Além disso, se o objetivo da escola é formar cidadãos com autonomia sobre suas ações e pensamentos, devemos combater o problema de forma realista, mas negar a era da informação e seus impactos em como vivemos e nos relacionamos é fazer a manutenção de um sistema educacional obsoleto.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, A.M.T.B; CUNHA, F.P. **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

GALLO, S. **Deleuze & a Educação**. São Paulo: Autêntica, 3ª edição, 2007.

IAVELBERG, R. **Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2008. (BCS/AEE: número da chamada 700.7 I11 + BCS livro eletrônico, disponível em: <https://doceru.com/doc/x5n0ssc>)

RICHTER, I. M. **Interculturalidade e estética do cotidiano no ensino das artes visuais**. 2000. Tese de doutorado - Educação, UNICAMP, Campinas, SP, 2000.

Portal do Ministério da Educação. **PIBID - Apresentação**. Acesso em 04 set. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid>

UFPEL. **Programa de residências MALG**. Acesso em 04 set. 2023. Disponível em: https://wp.ufpel.edu.br/malg/programa-residencias-malg_2023/

Youtube. **Percursos da Arte na Educação - Ivone Richter.** Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=2VTGUGaepDk>