

ARTE E EDUCAÇÃO: algumas reflexões sobre o uso de tecnologias e da internet na sala de aula

Art And Education: Some Reflections on the Use of Technologies and the Internet in the Classroom

Venerson Cardoso Capuano Fontellas¹

Resumo: O uso das tecnologias digitais, bem como o próprio uso da internet no contexto da educação básica e, mais especificamente, das aulas de arte, passa por questões problemáticas das mais diversas, tais como: o que pode e o que não pode em relação ao ensino de arte a partir de tecnologias digitais e da internet? Como utilizar os recursos tecnológicos e a internet de forma significativa? As escolas de fato têm acesso aos aparatos tecnológicos e à internet? As perguntas em torno da temática são muitas, contudo, é preciso considerar que a própria produção de Artes Visuais engloba o uso de tecnologias. Assim sendo, não oportunizar o acesso às diferentes formas de visualidades parece ser um equívoco. Mesmo porque compreende-se a educação por um viés ativo e de formação da criticidade e da autonomia, o que nos leva a refletir que as aulas de qualquer que seja o componente curricular devem oportunizar aprendizagens das mais diversas. Por fim, não é possível analisar qualquer que seja o aspecto da educação brasileira sem adentrar nas suas mazelas, ou seja, é preciso ver o cenário estrutural que ainda é enfraquecido em relação à

¹ Doutorando em Letras (Literatura Portuguesa) pela USP, graduando em Artes Visuais pela UnB, possui mestrado em Letras (Literatura Portuguesa) pela USP (2023), graduação em Pedagogia pela Unesp (2019) e graduação em Letras pelo Uni Sant'Anna (2015).
venerson.fontellas@gmail.com/ <http://lattes.cnpq.br/3422805030959712>

formação superior e continuada de professores que não são nativos digitais, diferentemente dos alunos que ora ensinam, a chamada geração Z.

Palavras-chave: arte e educação; tecnologias digitais; acesso à internet.

Abstract: The use of digital technologies, as well as the use of the internet itself, in the context of basic education, and more specifically, in art classes, involves various problematic issues, such as: what can and cannot be done in relation to teaching art using digital technologies and the internet? How can technological resources and the internet be used meaningfully? Do schools have access to technological devices and the internet? There are many questions surrounding the theme; however, it is important to consider that the very production of visual arts involves the use of technologies. Thus, not providing access to different forms of visuality seems to be a mistake. Furthermore, education is understood through an active lens that promotes critical thinking and autonomy, which leads us to reflect that classes in any curricular component should provide diverse learning opportunities. Finally, it is impossible to analyze any aspect of Brazilian education without delving into its shortcomings; that is, it is necessary to see the structural scenario that is still weakened in relation to higher and continuing education for teachers who are not digital natives, unlike the students they now teach, the so-called Generation Z.

Keywords: art and education; digital technologies; internet access.

INTRODUÇÃO

No meio do caminho tinha uma pedra
tinha uma pedra no meio do caminho
tinha uma pedra
no meio do caminho tinha uma pedra.

(Carlos Drummond de Andrade)

Dentre as inúmeras interpretações do famoso poema de Drummond está posta a reflexão de que existem problemas – as pedras – nos caminhos que percorremos pela vida. A escola, como reprodutora da sociedade, está imbricada em diversos problemas das mais diversas ordens. Dentre eles, a relação paradoxal entre o uso das tecnologias e da internet para fins pedagógicos.

Assim como o uso dos celulares por crianças e adolescentes é um dilema para as famílias, também o é para a escola. Visto que ambas as instituições vivem o imbróglio do uso de tecnologias digitais que seja adequado, significativo em detrimento do uso inadequado, insignificativo.

É impossível que um professor não incorpore em suas aulas alguma tecnologia digital, uma vez que a mínima pesquisa feita pelo aluno advém de um computador e/ou de um smartphone. Em relação às aulas de arte, sem dúvidas, é preciso cuidado no uso dessas tecnologias, mas há caminhos para isso. Não parece proveitoso, por outro lado, negar sua presença, mesmo porque se partirmos da ideia de que precisamos aproximar os alunos dos conteúdos, é preciso usar aquilo que, pelo menos em teoria, eles têm mais facilidade, nesse caso, as tecnologias digitais.

Evidentemente, estamos destacando uma concepção de ensino-aprendizagem ativa, que valorize o aluno em ação, em efetivo contato com o objeto de conhecimento. Sobre isso, destacamos Freire (1996, p. 47): “Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Nesse sentido, se levarmos em consideração os alunos da educação básica, as tecnologias digitais, bem como o próprio uso da internet, podem mais somar do que o contrário.

Ademais, tais recursos não precisam necessariamente ser empregados em sala de aula, embora possam ser utilizados nesse contexto. Um exemplo disso é a estratégia de Sala de Aula Invertida, que pressupõe que o aluno estude o objeto de conhecimento previamente à aula propriamente dita; é como se a aula se iniciasse antes do encontro presencial. Este, afinal, se tornaria um momento de aprofundamento da aprendizagem, uma vez que o aluno já teve contato prévio com o conteúdo (Andrade; Vasconcelos; Martins, 2020).

A atividade de pesquisa sempre esteve presente nas escolas de educação básica, antes nas enciclopédias e livros, hoje, em grande parte, na internet. E de fato as atividades de pesquisa são valiosas ao ensino, e também devem estar na gênese da construção do conhecimento. A grande questão é que pesquisar parece uma atividade que não pressupõe prévio desenvolvimento de habilidade, o que é em si é uma falácia. Assim como habilidades outras que a escola se propõe a desenvolver com seus alunos, o ato de pesquisar carece de atenção dos professores. Sobre pesquisa em sala de aula, destacamos:

A pesquisa em sala de aula, entendida como um jogo de aprendizagem, desenha outros lugares para o ensinar e para o aprender, partilhando também outros cenários que contracenam com as crianças e com os jovens como os principais protagonistas e o professor como o autor de sua prática (Stecanela; Williamson, 2013, p. 289).

Não se pretende com isso dizer que o uso das tecnologias digitais e da internet se resumem às pesquisas escolares, mas evidenciar seu valor. Isso porque, no caso do ensino de arte, é preciso cautela para não se incorrer no erro de que as aulas se tornem apenas historiográficas, ainda que não se possa negar a presença da História da Arte nas aulas. Diante disso, o acesso às tecnologias pode auxiliar, inclusive, para que os

alunos conheçam o desconhecido, visualizem aquilo que o professor está ensinando etc.

Assim sendo, a partir de uma pesquisa bibliográfica e exploratória, pelo prisma qualitativo, este trabalho pretende discutir os limites e possibilidades do uso das novas tecnologias digitais, bem como o uso da internet para fins pedagógicos no contexto do ensino-aprendizagem das artes visuais. Para tanto, partimos das considerações de Durão (2020) que se referem a uma atitude interpretativa diante do objeto de análise. Essa abordagem é capaz de evidenciar aquilo que não é possível em primeira análise, mas que se revela ao longo de um processo de pesquisa.

1. BREVES CONSIDERAÇÕES A RESPEITO DO ENSINO DE ARTE NO BRASIL

É importante destacar que a relação entre Arte e Educação passou por distintos processos históricos até que o ensino de arte se tornasse uma disciplina obrigatória na escola de educação básica. É no início do século XX que se dá a entrada da arte na educação, através do movimento de alguns artistas que levavam às escolas primárias e secundárias o que se considerava alta cultura, ainda que sob um viés elitista, cujo objetivo era a divulgação da cultura dominante. Tal ensino não era obrigatório e nem mesmo uma disciplina. Seu viés metodológico se caracterizava pela aprendizagem e reprodução de técnicas e modelos com trabalhos manuais de precisão geométrica, o que se relacionava com uma ideia de utilitarismo e imediatismo e, portanto, como um ensino tecnicista, positivista e tradicionalista – o que depois viria a ser rememorado durante a ditadura militar, de 1964.

Na segunda metade do século XX, foi criada a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, doravante LDB, de 1961, em que se evidencia a educação musical. Além disso, entendia-se que

a arte era experimental e a liberdade era privilegiada, pelo menos no documento. O conceito de educação artística só é apresentado pela LDB de 1971, mesmo que o documento não a apresente como disciplina, sendo apenas atividade artística.

A ideia de professor polivalente também faz parte desse processo, já que surgem as licenciaturas em arte, o que poderia ser um avanço, mas também um retrocesso. Visto que esses cursos eram de curta duração, com apenas dois anos, formando professores “habilitados” para ensinar todas as linguagens da arte, tal como música, teatro, pintura, desenho etc. Sobre isso, Alvarenga (2014, p. 129) afirma: “esses cursos geravam um conhecimento superficial em todas as linguagens artísticas”. Estes cursos foram duramente criticados pelos professores e artistas, os quais passaram a pressionar a favor da criação de uma licenciatura plena, com duração de no mínimo quatro anos, além da formação em apenas uma das linguagens da arte.

É só na década de 1990, com o movimento de Arte-educação composto por artistas, atores, cantores, músicos e professores, que por meio de pressão às autoridades, além da chegada da LDB, lei 9.394, de 1996 – documento que rege a educação nacional ainda na atualidade – que “arte” passa a ser uma disciplina na escola de educação básica. Por isso mesmo, passa a ser obrigatória e ter valor justificado, uma vez que promove o conhecimento cultural dos estudantes. Sobre isso, citamos Bock, Furtado e Teixeira (1999, p. 171) que destacam que “a assimilação pelo homem de sua cultura é um processo de reprodução no indivíduo das propriedades e aptidões historicamente formadas pela espécie humana”, o que deve acontecer, sobretudo, no espaço escolar. Destacamos também o artigo 36 da LDB de 1996 que evidencia a

necessidade de estudo da área de Linguagens e suas Tecnologias, ou seja, também da arte.

Na mesma década, nascem os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte (PCNA), de 1998, e também a abordagem triangular no ensino das artes, de Ana Mae Barbosa, que pressupõe a leitura, a contextualização e o fazer artístico.

Nesse processo, a licenciatura plena ganha espaço, mesmo que no Brasil a questão polivalente ainda esteja em voga na atualidade, ou seja, são os professores de arte que ensinam as várias linguagens da arte para seus alunos, tais como o desenho, o teatro, a música, a cerâmica etc., o que não parece o mais adequado.

Ademais, o ano de 2016 é marcado por mudanças na educação nacional, uma vez que é nesse período em que se inicia o processo de reforma do ensino médio, o qual foi outorgado pelo presidente interino Michel Temer e que gerou alterações que permeiam ainda o Brasil de 2024.

Esse processo enfraqueceu o ensino de arte e, sobretudo, de linguagens e humanidades em território nacional. Dentre as problemáticas estão a falta de tempo adequado, minimização de carga horária e maiores esforços para uma formação profissional em detrimento de uma formação humanística.

Nesse ínterim, há também a questão da transformação de nomenclaturas nos cursos de licenciatura em arte, de *Artes Plásticas* para as de *Artes Visuais*. Sobre isso, Barreto (p. 109-110) assevera:

No início do século XXI, a formação em Artes Visuais substituiu a formação em Artes Plásticas, nomenclatura que foi definida na legislação, determinando uma Formação Superior técnica e tecnológica, ao incluir as novas mídias, envolvendo os laboratórios de multimídia e de fotografia, além dos tradicionais ateliêes e oficinas, aos quais se acrescentou os ateliêes de

História, Teoria e Crítica de Arte e os Laboratórios de Texto e de Museografia.

Esta formação em Artes Visuais foi implementada para dar conta de uma área de conhecimento que deixava de ser considerada somente uma atividade concentrada na transformação da matéria real, através do exercício da forma e da apropriação de um instrumental, e passava a ser considerada também participante da ordem da cognição, envolvendo a reflexão e a conceituação, além de se voltar para um universo virtual, centrado na transformação da imagem.

Dessa forma, a própria mudança de nomenclatura indica que a sociedade passou e passa por transformações, o que também acontece com os estudos da linguagem. Assim sendo, em tal alteração fica explícita a necessidade de relação entre arte e tecnologia, por isso, artes visuais.

Por fim, como se pôde observar, a arte enquanto objeto de aprendizagem escolar passou por diferentes processos históricos de transformações que nem sempre foram positivas. É notável que o Brasil se encontra muito aquém no que se referem às aprendizagens das linguagens e humanidades, mesmo porque, quando no ensino médio, encontra-se imbricado em problemas estruturais, tal como os avanços em torno da implementação da reforma do ensino.

2. ARTE E EDUCAÇÃO: TECNOLOGIAS DIGITAIS, UM DIÁLOGO NECESSÁRIO

Arte e Educação, como já fora apresentado, nem sempre caminharam harmonicamente e, mesmo na atualidade, a arte ainda aparece minimizada junto de outros componentes curriculares com alto índice de produtividade de desenvolvimento de habilidades, sobretudo, humanísticas. Isso porque o Brasil de 2024 ainda passa pelo “ser ou não

ser” em relação às suas concepções curriculares para o ensino médio, devido ao congelamento da implementação da BNCC de 2018.

No mais, a educação, não só do Brasil, mas do mundo, vive o dilema de incorporar ou não incorporar as novas tecnologias digitais no ensino de crianças, adolescentes e jovens. Exemplo disso está no uso de livros digitais que em 2023 passou a ser questionado por países desenvolvidos, tal como a Suécia, que recolheu tais materiais após perceber que os alunos estavam regredindo. Não só, mas também a UNESCO, no mesmo ano, publicou um relatório apontando que poucos estudos indicam melhoras na educação com o uso de telas e que, por isso, e dentre outros fatores, podem ser uma ferramenta utilizada na escola, mas que é preciso cuidado.

A esse respeito, consideramos as definições de Penalber (2022, p. 109-110) para quem *ambiente digital* e *universo digital* são coisas distintas. Sendo aquele organizado e controlado institucionalmente para fins específicos, tal como educativos e este com menor rigor de controle, tal como as redes sociais. Ou seja, uma vez que se pretende usar alguma ferramenta digital para fins escolares, é preciso que essas ferramentas tenham em sua gênese objetivos educativos, ou, que estejam articuladas dentro de um planejamento. Isso porque nem toda ferramenta digital é educativa, tal como as próprias redes sociais, mas podem ser utilizadas se forem benéficas à aprendizagem.

Ainda assim, no que se refere à arte, o artista pode se valer das tecnologias digitais para a produção de obras artísticas. Desse modo, arte e tecnologias digitais podem ser uma coisa só, à medida que existam artistas que compõem processos artísticos a partir da virtualidade, por exemplo, ou mesmo por processos digitais, como é o caso de fotografias, imagens e vídeos, por isso: artes visuais.

Assim sendo, uma vez que há processos artísticos por meio de processos digitais, não parece adequado que em um momento ou outro as tecnologias digitais não estejam presentes na sala de aula da educação básica. Portanto, o que parece mais certo é que essa utilização se valha planejadamente de oportunidades para momentos específicos de pesquisa e/ou de produção artística como discutiremos a seguir.

Uma experiência muito interessante, por exemplo, é o acesso às exposições virtuais e acervos. Recentemente, participamos do processo de editoração de uma revista da USP, a *Desassossego*, de Literatura Portuguesa. Conversamos sobre como criar a parte gráfica, visual, do volume, até que tivemos a ideia de usar uma fotografia de uma pintura, *Visão de Afonso Henriques na Batalha de Ourique*², exposta no acervo do Museu de Alberto Sampaio, de Portugal. Esse é um tipo de exercício possível com alunos de ensino médio, ou seja, que eles procurassem acervos virtuais e a partir deles propusessem diálogos intertextuais, por exemplo. Além da rica oportunidade, é possível trabalhar outros temas, tais como a questão da propriedade de direitos, o plágio e afins. Isso porque no nosso caso era muito possível achar a imagem na internet, mas saber de onde ela vem e poder fazer a referência disso, tem outro valor.

Na mesma direção, um recurso que também pode ser interessante de ser explorado com os alunos é o Google Arts & Culture³. Duas funções chamam bastante atenção no site: 1. é possível fazer pesquisas por artistas, materiais, movimentos da arte, eventos históricos, figuras

² É possível acessar a página pelo link: <https://www.museualbertosampaio.gov.pt/museu/espacos/sala-pintura-escultura/visao-de-afonso-henriques-na-batalha-de-ourique/>

³ É possível acessar a página pelo link: <https://artsandculture.google.com/>

históricas e lugares; e 2. utilizando-se da localização do usuário, o site mostra o que há de evento, exposição, artística nas proximidades. Nesse sentido, é possível sistematizar atividades das mais diversas. Por exemplo, em uma aula sobre as vanguardas europeias, seria interessante solicitar aos alunos que pesquisassem sobre o tema para maior aprofundamento e discussão.

Outro ponto sobre o ensino de arte é que além de acesso bibliográfico e histórico, as ferramentas digitais podem proporcionar a produção das artes visuais, tal como a edição de fotos e vídeos com propósito artístico. Nesse sentido, é possível inclusive o uso de celulares e de aplicativos de edição com o intuito de criar produções de cunho visual. Disso, destacamos Pimentel (2008, s.p.): “O ensino de Arte deve enfatizar igualmente tanto a vivência de processos quanto a aprendizagem que daí advém, a realização de trabalhos artísticos e a construção cultural”.

Ademais, há programas e softwares que auxiliam processos de criação artística. Marins (2016) aponta o desenvolvimento de atividades artísticas a partir de programas e softwares, tais como Pivot, Paint e Windows Movie Maker. Sua proposta deu-se com alunos da educação básica do Rio de Janeiro com o objetivo de trabalhar a apropriação artística em torno do audiovisual. Os alunos criaram personagens a partir das ferramentas disponíveis nos softwares supracitados. Depois, criaram uma linha do tempo, como cenas, episódios, que no fim resultou numa animação em vídeo. Segundo a pesquisadora:

a experiência da produção de vídeo é capaz de expandir o modo de compreensão da construção e da poética visual e audiovisual, da linguagem específica do cinema; despertar para um olhar diferenciado da arte e mais atento à estética cinematográfica e (audio)visual. (Marins, 2016, p. 10).

Na mesma direção, destacamos Dewey (2010), que entende a arte como experiência numa lógica dialógico-interacionista a qual acontece pelo movimento ativo do sujeito de observar, perceber e receber, evidenciando-se, assim, a relação entre espectador, objeto artístico e artista. Nesse sentido, as aulas de arte precisam propiciar experiências artísticas aos alunos. Sobre isso, em se tratando das artes visuais, parece que as tecnologias digitais podem ser significativas.

Evidentemente, qualquer atividade proposta aos alunos carece de um sistematizado planejamento, mesmo porque, planejar pressupõe que se queira chegar a algum lugar – o que é primazia para começar a pensar sobre qualquer relação didática. É preciso pensar onde se quer chegar e, para isso, criar estratégias para sua efetivação. Sobre isso, destacamos as considerações de Veiga (1991; 2004) que “esclarece ao dizer que a Didática configura-se como a mediação entre ‘o que’, ‘como’ e o ‘para que’ do processo de ensino.” (Veiga, 1991; 2004 apud Althaus e Zanon, 2009, p. 25).

Na internet, a questão espacial é outra. Assim, a partir dela é possível acessar lugares a quilômetros de distância em apenas um clique. É possível ver autores falando em vídeos, enviar e-mails e directs aos artistas etc. Nessa perspectiva, destacamos:

há momentos em que a presença virtual, a comunicação virtual é importante. Ela cria uma interação mais livre no tempo e no espaço, porque personaliza ritmos e estilos diferentes, porque integra pessoas que estão distantes geograficamente, porque permite maior liberdade, também, de comunicação. (Moran, 2001, s.p).

Além disso, os limites da internet parecem ser uma questão a ser abordada com os alunos, principalmente em tempos como os atuais em que crescem as ferramentas de Inteligência Artificial.

Proibir os alunos de usarem a Inteligência Artificial, por exemplo, é quase que motivá-los a usá-la, isso porque em muitos casos é quase impossível garantir se esta foi ou não utilizada. Sem contar no tempo a mais de trabalho que essa verificação demandaria na rotina do professor brasileiro. Tempo é uma palavra preciosa aos professores que muitas vezes trabalham em duas ou três escolas. Assim, parece mais adequado ensiná-los a usar essa ferramenta e tantas outras que poderão aparecer com, no mínimo, consciência e responsabilidade.

Nesse sentido, o ensino de qualquer que seja o objeto de conhecimento deveria ser precedido do desenvolvimento de habilidades outras que não só as técnicas. Por exemplo, o desenvolvimento da criticidade do aluno, ou seja, levá-lo a pensar sobre as coisas, refletir, perguntar, formular hipóteses, resolver problemas etc. Um aluno numa aula de arte não deveria aprender, por exemplo, só os conceitos de ponto, linha, traço, cor etc. – o que evidentemente também é importante. Mas poderia aprender também sobre convivência, cidadania, expressão, etc. É importante evidenciar que essas questões são tratadas nas leis que regulamentam a educação nacional, a citar a LDB, de 1996.

A esse respeito, recuperamos Brittain e Lowenfeld (1970), que tecem valiosas reflexões sobre a importância da arte para a criação da autoexpressão. Além disso, questionam o sistema educacional baseado na repetição de fragmentos de informações, sem desenvolvimento de pensamento crítico, e incentivam uma educação artística baseada no ensino através da conexão sensorial com o mundo como via de aprendizagem. Para os autores, a arte é vista pelo aluno como uma forma de comunicação do pensamento. Nessa direção, valorizaram o processo em si, bem como seus componentes: pensamentos, sentimentos

e percepções (mais importante no ato de criar). Entendem, ainda, que a perfeição técnica não necessariamente tem relação com a autoexpressão, podendo muitas vezes, miná-la.

Ademais, os autores destacam que a aprendizagem deve ser vista como uma ferramenta de compreensão de como os conhecimentos podem ser utilizados, permitindo a construção de autoidentificação do indivíduo e a expressão para se relacionar com o meio que o cerca, com o objetivo de criar uma “atitude mental que ajuda a analisar as necessidades do próximo, para viver cooperativamente, como seres bem ajustados, e contribuir, de forma criadora, para a sociedade” (Brittain e Lowenfeld, 1970, p. 28).

No mais, todo processo educacional que envolva a cultura, encontra-se no campo do direito, ou seja, o aluno tem direito de aprender sobre as diversas manifestações artísticas, inclusive daquelas que são construídas a partir dos meios digitais. Sobre isso, entendemos que a arte está inerente à cultura, e cultura, assim como destaca Chauí (2008), é um direito.

Evidentemente, podem haver inúmeros contrapontos na discussão aqui desenvolvida. Por exemplo, não se pode deixar de pensar principalmente nos professores nascidos em gerações anteriores à geração “Z”. Esses professores, diferentemente das gerações atuais, não são nativos digitais. O que não significa que as novas gerações saibam fazer a curadoria adequada das informações.

A respeito da curadoria de informações, chamou-nos atenção a apresentação da *Coleção saberes*, da editora Astral Cultural, cujo objetivo é o de expor de forma sucinta autores e cientistas de alta contribuição para a humanidade, tais como: Sócrates, Platão, Aristóteles, entre outros. A editora destaca:

Nunca se produziu tanta informação como na atualidade. Nossos dados estão armazenados em redes sociais, órgãos governamentais e corporações privadas, e se espalham de forma acelerada. **Basta procurar um termo na internet para conhecer detalhes da vida ou do trabalho de um político, filósofo, artista, historiador ou cientista.** Essa facilidade vem transformando a assimilação dessas informações em uma prática trivial, já que elas estão apenas a um clique ou uma pesquisa de voz. Mas nem sempre esse conteúdo virtual está alinhado, objetivo ou coerente. **E isso confirma que acessar informações é diferente de adquirir conhecimentos.** (100 minutos para entender Platão, 2022, s.p, grifo nosso).

Diante do exposto, é possível perceber que por mais que crianças, adolescentes e jovens tenham acesso à diferentes informações, muitas vezes não sabem como as usar de forma produtiva, daí que entra o trabalho da escola. Aliás, sabendo não ser possível desconectar a escola das realidades concretas da sociedade, não faz sentido ignorar os suportes, também de conhecimento, digitais.

A propósito, faz-se necessário que a formação continuada de professores aconteça de forma adequada, também visando o aprimoramento dos conhecimentos em relação ao uso de tecnologias, sobretudo, na sala de aula.

Outro ponto que merece atenção é o acesso à internet nas escolas públicas. A Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas Escolas Brasileiras, de 2019, apontou que 70% dos professores de escolas urbanas têm dificuldade em utilizar a tecnologia nas suas aulas, devido à baixa velocidade da internet. Além disso, o Censo Escolar de 2020 indicou que 25% das escolas públicas não têm acesso à internet. Tudo isso prejudica o processo consideravelmente, o que carece de atenção e atuação dos governos para sanar tais problemas.

Por fim, é importante reforçar que o que pretendemos destacar é uma educação ativa, pela pesquisa, que desenvolva a criticidade e, por isso, também autonomia. Essa discussão está em consonância com as ideias de Paulo Freire, principalmente no que diz respeito à libertação dos oprimidos de que tanto o autor tratou, ou seja, relaciona-se com aspectos de uma educação que seja capaz de fazer o indivíduo pensar por si, além de conseguir agir e pensar coletivamente.

Assim, oportunizar aulas que se valham das tecnologias digitais e do uso da internet, é explorar novas possibilidades de aprendizagem, bem como possibilitar outras estratégias de desenvolvimento de habilidades, tal como o fazer artístico inculcido nas Artes Visuais.

CONCLUSÃO

Como foi debatido neste trabalho, tanto o acesso à internet quanto o uso de ferramentas digitais podem auxiliar no processo de formação dos alunos da educação básica, quer em relação à ampliação dos conhecimentos quer na construção artística de Artes Visuais. Para isso, é necessário investimento público, dando estrutura adequada, bem como capacitação aos professores.

Assim, vale destacar que os cursos de arte no Brasil passaram por muitas transformações, e uma delas corresponde a sua nomenclatura de *Artes Plásticas* para *Artes Visuais*. Tal mudança ocorreu com o objetivo de abarcar tantas outras possibilidades de produção artística que demandam de outros processos, tal como os digitais, que evidentemente se relacionam com aspectos de uma sociedade em transformação. Nesse sentido, se existem produções artísticas que sejam também digitais, seria no mínimo estranho não incorporar tecnologias digitais nas aulas, quer para os aprofundamentos quer para as produções artísticas dos alunos.

Nesse sentido, as ferramentas digitais e o acesso à internet podem ser usados tanto para aprofundar conhecimentos quanto para a produção artística. Assim, é necessário que o professor as domine, para que suas aulas ocorram com maior fluidez.

Por fim, vale pensar também na formação de professores, quer a superior quer a continuada, que ainda apresenta problemas Brasil afora. Isso porque as licenciaturas ainda padecem em relação à qualidade e porque a federação, os estados e os municípios ainda falham em relação aos investimentos públicos em torno da questão.

REFERÊNCIAS

100 minutos para entender Platão. 2. ed. São Paulo: Astral Cultural, 2022. Coleção saberes.

ALTHAUS, M. T. M.; ZANON, D. P. **Didática:** questões de ensino. Ponta Grossa: Ed. UEPG/NUTEAD, 2009. p. 12-25.

ALVARENGA, V. Licenciatura em Artes Visuais no Brasil: mapeamento da distribuição de cursos e análise da demanda de acesso às vagas.

Revista Ciclos, Florianópolis, v. 2, n. 3, ano 2, p. 126-137, 2014.

ANDRADE, C. D. de. **Poesia completa.** Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2003. p. 16.

ANDRADE, M. C. da S.; VASCONCELLOS, R. F. R. R.; MARTINS, H. G. **Guia de metodologias ativas para professores de ensino de ciências na educação básica.** Duque de Caxias, RJ: UNIGRANRIO, 2020.

BARRETO, U. Formação e mudança em Artes Visuais na contemporaneidade. **Revista Digital do LAV**, v. 8, n. 2, p. 104-117, 2015.

BRASIL. Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da educação nacional. Legislação, Brasília, DF, dez. 1996.

Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm.

Acesso em: 20 abril 2024.

BRITAIN W. L.; LOWENFELD, V. O significado da arte para a educação. In: BRITAIN W. L.; LOWENFELD, V. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. Editora Mestre Jou, 1970. Disponível em: <https://aprender2.unb.br/mod/folder/view.php?id=59407>. Acesso em 04 out. 2023.

CHAUI, M. Cultura e democracia. Crítica y emancipación: **Revista latinoamericana de Ciencias Sociales**, v. 1, n. 1, p. 53-76, 2008. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4657030/mod_resource/content/1/Chai%20Cultura%20e%20Democracia.pdf>. Acesso em: 17 maio 2023.

DEWEY, J. Ter uma experiência. In: DEWEY, J. **Arte Como Experiência**. Martins Fontes, 2010. p. 109-141. Disponível em: <https://aprender2.unb.br/mod/folder/view.php?id=59407>. Acesso em: 04 out. 2023.

DURÃO, F. A. **Metodologias de pesquisa em Literatura**. São Paulo: Parábola, 2020.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GODOI, R. V. F. V. de; REBOLO, F. Licenciatura em artes visuais: desafios para a formação docente. **Quaestio - Revista de Estudos em Educação**, Sorocaba, SP, v. 16, n. 2, 2014. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/quaestio/article/view/2089>. Acesso em: 12 nov. 2023.

INEP-MEC. Resultados do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) 2021 | Nota informativa do Ideb 2021. Brasília, DF: 2021. Disponível em: <<https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/ideb/resultados>>. Acesso em: 14 abril 2024.

MORAN, J. M. **Novos desafios na educação**: a internet na educação presencial e virtual. Disponível: https://moran.eca.usp.br/textos/tecnologias_eduacacao/novos.pdf. Acesso em: 03 dez. 2024.

PENALBER, M. (org.). Novos tempos, novos espaços: o material didático em ambiente digital. In: VASCONCELOS, Maria Lucia M. Carvalho; BASTOS, Neusa Maria Barbosa (org.). **Línguas e literaturas: formação de professores e práticas docentes**. São Paulo: Liber Ars, 2022. p. 9-141.

PESQUISA sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC Educação 2019 [livro eletrônico] Survey on the use of information and communication technologies in Brazilian schools: ICT in Education 2019/Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. 1. ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2020. Disponível em:
https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20201123090444/tic_edu_2019_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 14 abril 2024.

PIMENTEL, L. G. Tecnologias contemporâneas e o Ensino da arte. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Inquietações e Mudanças No Ensino de Arte**. São Paulo: Cortez, 2008.

STECANELA, N.; WILLIAMSON, G. A educação básica e a pesquisa em sala de aula. **Acta Scientiarum. Education**, v. 35, n. 02, p. 283-292, 2013.

Esta publicação deverá ser citada da seguinte forma:

FONTELLAS, V. C. C. Arte e educação: algumas reflexões sobre o uso de tecnologias e da internet na sala de aula. **Revista DisSol – Discurso, Sociedade e Linguagem**, Pouso Alegre/MG, ano 9, nº 21, jul-dez/2024, p. 72-90.