

EDUCAÇÃO MUSICAL, ARTES E TECNOLOGIA: AS TIC'S COMO COMPLEMENTO E APOIO DO APRENDIZADO ARTÍSTICO-MUSICAL ESCOLAR

Alexandre Ferreira da Silva
alefsilva7@gmail.com
<http://lattes.cnpq.br/2562581392355996>

RESUMO

O presente artigo propõe a reflexão sobre as possibilidades da utilização de blended learning, concomitante ao ensino Fundamental e Médio, projetos EAD nas disciplinas de Artes e Música que sirvam de suporte e complemento aos conteúdos vistos em sala aula. Assim trataremos, por exemplo, da proposição do uso de ferramentas como Youtube para reforçar assuntos vistos nos conteúdos do currículo escolar. Neste caminho ainda investigamos a utilização das redes sociais como ferramenta de comunicação e de colaboração ao aprendizado e principalmente a utilização das TIC's como ferramenta efetiva de suporte ao professor para o auxílio e maior eficácia de sua prática docente.

Palavras-chave: Educação, Tecnologia, Arte-educação

Introdução

O tema proposto pretende abordar a questão da utilização de ferramentas tecnológicas em sala de aula como suporte para a mediação de conteúdos e também para a ampliação desses mesmos conteúdos, o que deverá ocorrer como complemento, em outro momento de estudo. Assim como afirma Carvalho (2010 apud Morin 1999), devemos partir para um modelo de integração entre disciplinas e cursos. Então a partir desse pensamento, porque não integrarmos conteúdos presenciais com conteúdos apresentados a distância?

Já no final do século XX, como afirma Carvalho (2010), as ideias de pluridisciplinaridade, interdisciplinaridade e de multidisciplinaridade começavam a serem difundidas, tornando-se cada dia mais presente em nosso cotidiano a necessidade da efetiva aplicação desses conceitos. Segundo Mattar (2007) são produzidos atualmente cursos extremamente ricos em multimídia on-line, com poderosos ambientes virtuais que podem certamente promover a integração disciplinar em processos de ensino aprendizagem e relacionando temas como Arte, Música, Tecnologia, Sociedade e

questões contemporâneas como política, desigualdade, escola e gênero, por exemplo. O MEC (Ministério da Educação e Cultura) (2000, p.33) indica ainda que “[...] a escola deve ser um espaço de formação e informação, em que a aprendizagem de conteúdos deve necessariamente favorecer a inserção do aluno no dia a dia das questões sociais marcantes e em um universo cultural maior”.

Hardagh (2009, p. 22) em sua pesquisa de doutorado propõe uma escola expandida fazendo uso para isso das redes sociais e afirma “[...] que esta não é composta apenas pelos atores da escola tradicional, mas se constitui no próprio conceito de redes sociais - comunidades virtuais abertas, nas quais a colaboração as sustenta e diferencia”. Isso também torna premente a necessidade da formação de educadores para a interdisciplinaridade e principalmente para a tecnologia, no aspecto em que procura a partir daí um professor moderador e facilitador da aprendizagem, ao contrário do especialista que despeja o conhecimento como afirmam Sherry (1998) e Berge (1997) citados por Tavares (1999).

O tema, proposto aqui, trata principalmente da Educação, pois busca novas experiências e modelos que se relacionem principalmente com a questão das tecnologias e das novas mídias, pois estas se configuram como algumas das ferramentas tecnológicas que podem servir de suporte para o ensino e tornar mais eficaz a aprendizagem também nas disciplinas de Arte e de Música. A utilização da Arte como ferramenta de reflexão baseada em seu conteúdo histórico já é assunto difundido, mas o suporte tecnológico pode se mostrar como o diferencial. Essas ferramentas ainda servirão de suporte para o professor, como argumenta Carvalho (2010) quando diz que as tecnologias representam oportunidades e que o professor deve saber explorar essas possibilidades. De acordo com Varella et al (2002), acredita-se que aliada à aprendizagem colaborativa, a tecnologia possa potencializar as situações em que professores e alunos pesquisem, discutam e construam individualmente e coletivamente seus conhecimentos.

A busca por uma via mais eficaz, tecnológica, para incremento das aulas onde predominem conteúdos artísticos, pode sugerir que além de potencializarmos tais disciplinas como ferramentas de reflexão, poderemos também observar avanços nas

possibilidades de atuação docente e possível desenvolvimento de tais matérias. Mattar (2007) destaca que a partir da combinação das variáveis, tutor e multimídia, muitos serão os modelos possíveis para a proposição e aplicação de tais intentos. Ainda apoiado nesse pensamento de Mattar (2007) e tendo observado nos estágios a atuação de professores em instituições públicas e privadas, mostra-se nítido o desprezo pela tecnologia visto na prática de alguns docentes. Foi possível também observar nestas instituições situações como a pouca motivação dos alunos e a pouca motivação do próprio docente de Arte e Música, que não entende a tecnologia como ferramenta necessária para sua *práxis*.

Segundo Lohnes e Kinzer (2007 apud Marcusso 2009), marcante é o fato de que as tecnologias e a própria comunicação em rede já estão inseridas culturalmente na vida dos alunos e, ainda vale lembrar que socialmente estes mesmos alunos já são nascidos em um mundo altamente tecnológico, mas que infelizmente não veem essa tecnologia em sua realidade escolar, isso contribui para uma baixa adesão desses alunos nas atividades artísticas, estas que estão ainda mais distantes dessa realidade conectada. Tapscott (1999 apud Marcusso 2009) define “geração net digital” como a grande população de jovens que crescem ou já cresceram em meio à tecnologia. Afirma ainda o autor que estes jovens já são preparados e orientados para o mundo multi-atividades e visual. Então podemos aprender com essa análise que a integração da tecnologia com os conteúdos vistos dentro e fora da sala de aula nas disciplinas de Arte e Música, como complemento da ação educacional, não seria algo inovador na visão de tal “geração net digital”.

Pretendemos justificar nossa pesquisa baseado primeiramente na coleta de dados, nas observações feitas nos estágios citados anteriormente e com colegas que ministram aulas nas disciplinas de Arte e Música, a partir de informações coletadas e na realidade das aulas de Arte e Música que nos mostram características como a pouca motivação e a baixa adesão dos alunos nas atividades. Acreditamos que isso ocorra entre outros motivos, porque estes alunos, no que se trata de ferramentas tecnológicas, não veem a realidade da qual dispõem fora da escola também dentro dela. Então entendemos que essa pesquisa também se justifica, pois poderá indicar caminhos que passem a trazer novos horizontes para as disciplinas expostas.

Objetivamos de forma ampla com esta pesquisa identificar qual é a relação e a utilização de ferramentas tecnológicas por parte dos docentes em Arte e Música em suas salas de aula e também como proposição para a expansão da sala de aula para fora da escola, isto como complemento de estudos feitos na escola. Já especificamente, queremos identificar práticas relativas à temática; propor a utilização de ferramentas tecnológicas como complemento para as aulas de Arte e de Música; usar as ferramentas tecnológicas como suporte para atividades artísticas; e avaliar a potencialidade dos diferentes recursos tecnológicos na promoção do conhecimento.

Para esses intentos faremos uma abordagem qualitativa com possíveis intercessões quantitativas caso sejam necessárias para o tratamento dos dados obtidos. A análise transcorrerá como uma pesquisa de Revisão Bibliográfica, consultando fontes entre autores que tratam sobre a educação com o suporte da tecnologia. A pesquisa de revisão de literatura buscará principalmente entender o estado da arte buscando fontes primárias dos referenciais teóricos.

1. Educar pelas artes

A Arte proporciona uma visão ampliada e humanizada na educação, devendo prever uma evolução da questão humanista do ser, fazendo então com que ele observe, apreenda e reflita com os contextos e conceitos difundidos e expressados através da Arte. Isso em processo retórico que pode criar uma nova síntese do pensamento e que poderá lhe oferecer uma nova visão de mundo a partir da observação e da análise traduzida pelos objetos artísticos.

A educação em Arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção estética, que caracterizam um modo próprio de ordenar e dar sentido à experiência humana: o aluno desenvolve sua sensibilidade, percepção e imaginação. (Brasil. 1997 p.19)

Segundo Ana Mae Barbosa (2009 apud Silva 2013 p. 16), Arte/Educação é todo e qualquer trabalho consciente para desenvolver a relação de públicos (criança, comunidades, terceira idade etc.) com a arte. Já Arroyo (2002) afirma que a Educação Musical abrange todas as situações que envolvam ensino e/ou aprendizagem de música, seja no âmbito dos sistemas escolares e acadêmicos, seja fora deles. Então

depreendemos que a Arte/Educação é a capacidade de sistematizar e integrar na Educação a Arte como objeto de estudo e patrimônio cultural, o ensino da Arte enquanto currículo previsto na LDB e a Arte/Educação como ferramenta de formação do indivíduo dentro ou fora de ambientes escolares.

Dentro desse contexto, buscamos aqui agregar a essa força formadora da Arte/Educação as TIC"s e dessa forma potencializar os conteúdos englobados pela Arte/Educação

2. As tecnologias e os estudantes

Podemos constatar facilmente que a tecnologia é algo absolutamente enraizado na sociedade atual e que já foi completamente absorvida e é utilizada pelos estudantes nascidos na era digital, porém essa tecnologia não se observa em mesmo grau na educação vivida por eles. Prensky (2001) questiona a forma como deveríamos chamar esses estudantes atuais e passa a designá-los como "Nativos Digitais". Ainda segundo o autor essa é uma designação mais útil ao observar também que esses estudantes de hoje são todos "nativos" da linguagem digital de computadores, videogames e da Internet. Autores como Tapscott (1999) e Phillip (2007) definiram essa geração como "Geração Net" e a descrevem como a grande população de jovens que nascem e crescem em contato com os meios digitais. Oblinger e Oblinger (2007 Apud Marcusso 2009 p. 182) ainda descrevem esses alunos como "[...] pessoas familiarizadas com os meios digitais, conectadas, multiatividades e orientadas para o visual".

Ainda sobre essa análise em um aspecto muito interessante e que se configura como uma mudança de paradigma, Prensky (2001) levanta uma questão que caminha no mesmo sentido de nossas percepções sobre estudantes e educação:

It is amazing to me how in all the hoopla and debate these days about the decline of education in the US we ignore the most fundamental of its causes. Our students have changed radically. Today's students are no longer the people our educational system was designed to teach. (PRENSKY, 2001, p. 1)

Então, acima Prensky (2001, p. 1) reforça o quão são claras as mudanças no perfil dos alunos e como isso não se observa nos debates sobre educação nos Estados Unidos. Para o autor a principal das causas é ignorada e isso é parte do declínio da educação

americana. Ainda, para ele os alunos mudaram e hoje não são mais os mesmos a quem a educação foi concebida.

É e exatamente isso que percebemos em nosso dia a dia, as mudanças na era do conhecimento e da tecnologia se apresentam dinâmicas e em uma velocidade tão alta que parece não ser possível juntá-las à Educação, que ao contrário permanece estática e caminha ainda como no final do século XIX, com os modelos tradicionais de Educação e Didática e, principalmente centrada a Educação na figura do professor. Freire (1987) diz que esse professor reproduz a prática da “educação bancária”, onde ao educador não cabe nenhum outro papel que não o de “encher” os alunos de conteúdos. Ainda segundo Paulo Freire (1987) “[...] o papel deste educador é fazer do aluno depósito de “comunicados” – falso saber – que ele considera como verdadeiro saber”. Esse modelo de Educação prevê pouca ou nenhuma interação professor/aluno, o que claramente contraria a atitude e o comportamento do estudante atual. Contrariamente a essa “educação bancária” e a falta de interatividade que ela prevê, Tapscott (1999) elencou oito mudanças no comportamento desses jovens que mostram os efeitos da interatividade na aprendizagem, onde os alunos passam de:

[...] modelo linear para o modelo hipermídia; da instrução para descoberta; de centrada no professor para centrada no aluno; de absorção de material para aprendizagem de como navegar e como aprender; de „idade escolar“ para aprendizagem por toda a vida; de modelo único para respeito à diversidade; de aprendizagem como tortura para aprendizagem como prazer; de professor transmissor para professor facilitador. (TAPSCOTT, 1999)

Marcusso (2009) expõe que acredita que o “[...] aproveitamento dessa prontidão para fins educacionais depende do estímulo e do uso motivador e significativo da tecnologia por parte do professor”. Então essa afirmação do autor coloca diante do tabuleiro da educação a figura do mestre que deverá quebrar seus próprios tabus, passando a ter como obrigação a utilização das TIC’s como parte de sua prática docente. Entretanto, Fonterrada (2008) alerta, porém, para cuidados que se devem ter na utilização e implantação de propostas tecnológicas, alertando sobre a necessidade de reflexão para possíveis usos inadequados, excessivos ou desacompanhados.

3. As possibilidades tecnológicas

Muitas são as possibilidades de unirmos as tecnologias com a Educação através das artes. Podemos partir de projetos de criação com Arte digital com aplicações de ferramentas tecnológicas como os softwares livres, computadores e tablets, até ferramentas que facilitem a atuação do professor em sala de aula como retroprojetores, equipamentos de som e os próprios computadores. Somado a isso poderemos também fazer uso de ferramentas de Educação a Distância que poderão dar aos alunos possibilidades de ampliar os conteúdos vistos na sala de aula e que se efetivarão como conhecimento. Almeida (2009) diz que “[...] atualmente, muitos estudos sobre EAD, educação presencial ou híbrida em ambientes virtuais, enfatizam as características e funcionalidades das tecnologias”. Porém, Almeida (2009) alerta que utilizar as TIC“s como suporte à Educação presencial ou a distância, mas de uma maneira que apenas se transfira a Educação tradicional para a Educação com as ferramentas tecnológicas pode não ser suficiente para uma aprendizagem autônoma e satisfatória.

Entendemos também que outra ferramenta com grande capacidade de inserção tecnológica como ferramenta de aprendizagem na sala de aula são as redes sociais, aplicativos de comunicação e principalmente a capacidade que estes têm de atrair os jovens e fazer com que sua atenção possa ser prevalente também para objetivos educacionais. Hardagh (2009) propõe uma escola expandida através das redes sociais e para nós é claro que este tipo de ferramenta pode incutir estímulo na visão do aluno, já que isso dialoga diretamente com a sua realidade social e tecnológica, meios aos quais ele pertence.

O MEC (Ministério da Educação e Cultura) afirma que:

Não há um modelo único de Educação a Distância! Os programas podem apresentar diferentes desenhos e múltiplas combinações de linguagens e recursos educacionais e tecnológicos. A natureza do curso e as reais condições do cotidiano e necessidades dos estudantes são os elementos que irão definir a melhor tecnologia e metodologia a ser utilizada [...] (BRASIL, 2007, p. 7)

Então adentramos na principal busca dessa pesquisa, que é poder visualizar possibilidades que se provem factíveis e outras já efetivadas que se mostrem promissoras na utilização de ferramentas tecnológicas e EAD para suporte da sala de aula presencial

no ensino fundamental e médio. Como citamos anteriormente em nossa introdução Varella et al (2002), acredita que ao aliarmos aprendizagem colaborativa e tecnologia podemos potencializar situações positivas tanto para professores como para alunos, para que esses construam coletivamente seus conhecimentos. Entendemos assim que a utilização de projetos EAD somados ao modelo pedagógico presencial da escola, poderão inclusive incentivar a aquisição coletiva de conhecimento, a desejada aprendizagem colaborativa e até por que não dizer maior socialização entre os alunos.

Reforçando esse entendimento, Delors (2003 p. 90), diz que a aprendizagem colaborativa se assenta então sobre quatro pilares: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver junto e aprender a ser.

Evangelista (2011, p.15) reforça isso ao dizer que “A mediação das novas tecnologias através da Arte na educação possibilita novas perspectivas na construção de conhecimentos e trocas [...]”

4. Os possíveis modelos

Esses alunos da geração digital são muito mais flexíveis do que os alunos de outras gerações, assim como afirmou Prensky (2001). Então acreditamos que já não é mais possível tratar os alunos e a própria educação sem a inclusão de novos hábitos, por exemplo, como as ferramentas tecnológicas também no ensino de Arte e Música. Evangelista (2011, p.10) aponta que “[...] uma solução para aplicar essas propostas pedagógicas relacionadas ao ensino da Arte é a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como ferramenta auxiliar durante as aulas”.

A utilização de computador, retroprojeter e equipamento de som em uma aula expositiva que trate, por exemplo, de história da Arte ou da Música fará certamente com que essa aula seja mais atrativa, mais dinâmica, além de mais proveitosa em relação ao tempo efetivo de aula. Segundo Evangelista (2011, p. 10), “Através do computador, por exemplo, é possível unir teoria e prática em uma única ferramenta, o que pode tornar a aula menos dispendiosa, em virtude do pouco tempo, e mais proveitosa em relação ao aprendizado do aluno”. Corroborando com a possibilidade de utilização de TIC“s pode-se perceber na pesquisa de Hardagh (2009, p. 6) que ao analisar os dados obtidos em sua

pesquisa, vê-se que a maioria dos nativos digitais valoriza todas as formas de educação, inclusive as tradicionais, mas também sabe a necessidade de se somar práticas tecnológicas à educação.

Isso mostra a possibilidade de agregar recursos e novos espaços, ratifica a proposta de escola expandida que integra a tradicional com as redes sociais virtuais e apresenta o pensamento da cibergeração aberto para transitar em todos os espaços de informação e comunicação [...] (HARDAGH, 2009, p. 6)

Obviamente não propomos reduzir o tempo de escola tradicional presencial e passá-lo para a Educação a distância, apenas queremos integrar ao modelo presencial propostas tecnológicas na sala de aula e também fora dela, a distância. Romiszowisk (2002 apud Tori 2009 p. 121) observa que “[...] tipicamente, espera-se que um aluno do ensino médio realize de duas a três horas de estudo extra por dia, seja de trabalho individual ou em grupo”. Entendemos então que esse aluno da escola tradicional presencial executa também atividades a distância, na sua casa, então nesse caso por que não utilizar a tecnologia disponível para melhorar a qualidade dessa atividade bem como o aprendizado do aluno? Claramente nas disciplinas de Arte e Música na escola tradicional formal, seja no ensino fundamental ou no médio, essa prática não é vista. Acreditamos então que a resolução deste entrave está nas mãos do professor, que deverá estar apto e preparado a implantar novos modelos de aprendizagem e mediação dos conteúdos que ministra.

Contudo, não adianta a tecnologia oferecer diversos recursos se os professores não estiverem devidamente capacitados para lidar com essa ferramenta tecnológica. É preciso que o professor conheça as ferramentas e saiba utilizá-las a serviço da disciplina artística. Este também é um grande desafio uma vez que, os currículos vigentes nos cursos de Artes Visuais parecem não contemplar satisfatoriamente este novo cenário tecnológico. (EVANGELISTA, 2011. p.3)

Somos convictos em acreditar nos avanços que podem decorrer da aprendizagem mediada com tecnologias de comunicação e informação, bem como nos benefícios que essa prática pode oferecer aos alunos e também ao professor. A Educação a Distância e todas as possibilidades que ela oferece podem se estabelecer conjuntamente com outras ferramentas, como o suporte ideal para a concretização dessas proposições. Como afirmamos não pretendemos dividir espaços, mas sim agregar novos e novas

oportunidades de expandir a escola para fora da sala de aula, ampliando as situações onde o aluno aprenda mais.

Litto e Formiga et al (2009) afirmam que os dois ambientes, presencial e virtual, que se desenvolvem separadamente vem se descobrindo como complementares e claramente passíveis de um convívio profícuo e eficaz. Os autores ainda mostram que essa junção tem se popularizado e então passamos a ouvir o termo *blended learning*. Corroborando com o nosso pensamento sobre as possibilidades desse modelo híbrido, lemos o seguinte trecho:

Com essa abordagem, os educadores podem lançar mão de uma gama maior de recursos de aprendizagem, planejando atividades virtuais ou presenciais, levando em consideração limitações e potenciais que cada uma apresenta em determinadas situações e em função de forma, conteúdos, custos e resultados pedagógicos esperados. (LITTO e FORMIGA et al 2009, p. 121)

Segundo Brasil (2001) a Portaria 2.253 de 18 de outubro de 2001 faculta à instituição de ensino a possibilidade de ofertar até 20% da carga horária do curso em atividades não presenciais. Assim, é possível que o modelo pedagógico da instituição já possa contar com tal ferramenta. Porém, aqui abordamos estritamente a atuação do professor, que contrário ao depositário de conhecimentos revelado por Freire (1987), busca inovações pedagógicas e didáticas para o aperfeiçoamento de sua prática docente e para um novo momento de mediação do conhecimento.

Assim, propomos como exemplo utilizar a abordagem triangular no ensino das Artes e Culturas Visuais concebida por Ana Mae Barbosa. Barbosa e Coutinho (2011) indicam que essa proposta começou a ser sistematizada em 1983 e pesquisada entre 1987 e 1993 no Museu de Arte Contemporânea e na Secretaria Municipal de Educação de São Paulo. Segundo Evangelista (2011) a proposta de abordagem triangular abarca como conceitos o fazer arte (ou produção), leitura da obra de arte (apreciação crítica) e a contextualização (História da Arte). Sosnowski (2009 apud De Oliveira 2013) classifica esses três momentos assim:

[...] a fruição (reflexão advinda da ação que o educando realiza ao se apropriar dos sentidos e emoções, gerados no contato com as produções artísticas); a contextualização (o significado da arte no nosso dia a dia); e a produção (o fazer artístico e a possibilidade de experimentação). (OLIVEIRA, 2013, p. 31)

Com estes elementos postos, sabemos que todas estas ações são possíveis de serem realizadas de forma integral por qualquer estudante, desde que orientadas pedagogicamente por um professor e, este poderá para isso se estiver apto utilizar as ferramentas de informação e comunicação. Então para fazer a leitura da obra e sua apreciação crítica, seja a arte visual ou musical, este professor utilizará como auxílio didático tecnológico a internet e seus inúmeros provedores de conteúdo (imagens, músicas, sons, textos etc). Some-se a isso o uso óbvio de computadores para o acesso ao conteúdo e então a reprodução será feita através de retroprojetores e equipamentos de som. Poderemos neste mesmo processo e com o uso do mesmo suporte tecnológico e de conteúdos fazer a contextualização histórica, social, econômica e tantas quantas sejam possíveis. Para o fazer artístico dispomos de diversos softwares de criação e composição de uso livre, tanto para criações musicais como para criação de artes visuais digitais. Sem mencionarmos ainda softwares e aplicativos como Facebook, Snapchat, Instagram, WhatsApp, e hardwares como máquinas fotográficas, computadores, celulares etc.

Rodrigues (2010 apud Bertoletti 2011) relata que entre 400 escolas de 13 cidades, 98% das escolas tem computadores e que 83% tem acesso a internet. Se a isso somarmos outros dispositivos que são de domínio dos estudantes como smartphones, câmeras digitais, tablets e mesmo computadores portáteis, podemos afirmar que o uso educacional desses componentes fica a critério da atitude motivacional do professor e uma nova relação deste com tudo que o cerca.

A integração da arte com as tecnologias digitais abre novas possibilidades para o ensino da arte na escola, tornando-se um importante instrumento de mediação nos processos de ensino/aprendizagem. Tanto nas relações com as proposições artísticas específicas das tecnologias digitais, como na possibilidade de pesquisas no âmbito da história da arte ou da cultura visual emergente deste meio, bem como na produção e tratamento de imagens que possam ser construídos por projetos educacionais. Também mantém relações fecundas para propostas colaborativas de construções, proposições em conjunto entre alunos, professores, instituições e comunidade. É primordial, por parte dos professores e das instituições educacionais a busca de novos caminhos para a construção de conhecimentos enredados com a realidade em que vivemos. (BERTOLETTI, 2011, p. 2)

Barbosa (2005 apud Bertoletti 2011) afirma que “[...] para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar”.

Então acreditamos que esse novo olhar deva começar pelo professor em sala de aula, como se preparasse um público para uma sala de concerto. Um concerto vital para o aluno e para a Educação que tem nas Artes o seu viés humanista, que humaniza o conhecimento e que amplia o olhar do aluno em relação ao que lhe cerca, permitindo que este veja através da imagem e escute além da música.

Conclusão

Buscamos nesta pesquisa referenciais teóricos que tratassem do assunto Arte-Educação e tecnologia e nos deparamos com artigos que desde 2001 já alertavam para a necessidade de se rever conceitos e atitudes que promovessem uma ação renovadora e inovadora na educação. Então, ao adentrarmos nas ideias de escritores que tratam desse assunto na contemporaneidade, percebemos que esse assunto não se esgota e nos oferece material para inúmeros artigos e novas análises.

Sabemos que as Artes podem oferecer aos alunos novas possibilidades de olhar o mundo que os cerca e é a ampliação dessas possibilidades que propusemos neste artigo, utilizando para isso as TIC"s como suporte para o aprofundamento de conteúdos debatidos na sala de aula. Ao observarmos e refletirmos sobre o quanto a tecnologia está presente no cotidiano dos alunos fora da escola, se torna incompreensível a não utilização dessas tecnologias nas aulas de Arte e Música, que tanto se vale da tecnologia fora da escola.

Dentro desse quadro, podemos relacionar inúmeras formas de trabalhar com tecnologias nas aulas de Artes e Música, desde hardwares como computadores, tablets, smartphones, câmeras digitais, equipamentos de som e retro-projetores, como softwares e aplicativos que sejam específicos ou não para a Arte-Educação como editores de áudio, de vídeo e de imagens. Outra ferramenta que consideramos veículo importante para a ampliação da sala de aula com a utilização de tecnologia são as redes sociais e os aplicativos de compartilhamento. Entendemos que nestas ferramentas além de mostrarem

o seu comportamento as suas ações sociais, os nativos digitais podem reconhecer nas estruturas das próprias redes sociais ambientes também de aprendizado quando mediado pelo professor. Tal mediação também poderá ser considerada através de plataformas de educação a distância, onde o professor isoladamente, seguindo didática própria, ou conjuntamente com outros elementos da escolar poderá também centralizar o debate e construção colaborativa do conhecimento.

Assim, entendemos que a utilização ou não de recursos tecnológicos na sala de aula ou fora da escola com mediação, fica exclusivamente a critério do professor, pois os atuais estudantes já estão completamente inseridos nesse contexto e à espera de ações inovadoras por parte da escola ou mesmo do professor. A escola que ainda se vale de modelos tradicionais de ensino afasta, mesmo que inconsciente, as TIC"s da sala de aula e esse quadro nas aulas de Artes e Música é ainda mais preocupante, pois não se consideram minimamente ações que abarquem ferramentas tecnológicas.

Então após esse percurso percebemos que qualquer ação inovadora, seja didática ou mesmo tecnológica somente se efetiva na atitude do professor, que deve buscar na pesquisa a sua continua adequação e preparação, revendo conceitos e paradigmas e quebrando seus próprios limites. Dessa forma o professor se manterá próximo de seus alunos, falando sua linguagem, interagindo em seu mundo de forma horizontal e real.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARROYO, M. - Educação musical na contemporaneidade - Seminário Nacional de Pesquisa em Música da UFG, 2002.

BARBOSA, A. M. e COUTINHO, R.G - Ensino da arte no Brasil: Aspectos históricos e metodológicos. Cursos de Especialização para o quadro do Magistério da SEESP Ensino Fundamental II e Ensino Médio. São Paulo. UNESP, 2011.

BERTOLETTI, Andréa. Tecnologia digital no ensino da Arte: Perspectivas e desafios. Santa Catarina. NatFap, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria do Ensino Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, MEC, 1997. (v. Arte).

BRASIL. Ministério da Educação (2001). Portaria 2.253 de 18/10/2001. Diário oficial da União, Brasília, 18/10/2001, seção 1, p. 18. Disponível em [HTTP://www.mec.gov.br/home/legislacao/default.shtm](http://www.mec.gov.br/home/legislacao/default.shtm). Acesso em 23/05/2016.

DELORS, J. Educação: um tesouro a descobrir. 2ed. São Paulo: Cortez. Brasília, DF: MEC/UNESCO, 2003.

EVANGELISTA, Carolinne da Silva. O Ensino da Arte através do Computador: Uma Proposta de Prática Pedagógica para o Ensino Fundamental. V Colóquio Internacional: "Educação e Contemporaneidade", São Cristóvão- SE/Brasil, p. 1-16, Setembro de 2011. Disponível em <http://educonse.com.br/2011/cdroom/eixo%209/PDF/Microsoft%20Word%20%20O%20ENSINO%20DA%20ARTE%20ATRAVE%20DO%20COMPUTADOR.pdf> – Acesso em 21/05/2016

FONTEERRADA, Marisa Trench de Oliveira. De tramas e fios: Um ensaio sobre música e educação. 2ª Ed. São Paulo: UNESP; Rio de Janeiro: FUNARTE, 2008.

LITTO, Frederic M. e FORMIGA, Manuel Marcos Maciel.(Orgs) - Educação a distância: O estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

HARDAGH, Claudia Coelho. Redes sociais virtuais: uma proposta de escola expandida. São Paulo: Doutorado em educação PUC, 2009.

SILVA, Luísa Figueiredo do Amaral. Educação integral e Arte/Educação: Concepções, desafios e possibilidades no programa mais educação. Rio de Janeiro – UNIRIO – 2013.

MARCUSSO, Nivaldo Tadeu. EAD e tecnologia no ensino médio. São Paulo: ABED, 2000.

OBLINGER, D.; OBLIGER, J. (eds.) Educating the net generation. Bolder, CO: Educause. Disponível em <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf> - Acesso em 16/05/2016.

OLIVEIRA, Erika P. T. Arte.com: Reflexões sobre o ensino de artes visuais e a utilização das tecnologias contemporâneas. Ceará. FGF, 2013. Disponível em http://www.nead.fgf.edu.br/novo/material/monografias_arte_educacao/erika_patricia_teixeira_de_oliveira.pdf Acesso em 24/05/2016.

Philip, Donald (2007) "The Knowledge Building Paradigm: A Model of Learning for Net Generation Students," Innovate: Journal of Online Education: Vol. 3: Iss. 5, Article 1. Available at: <http://nsuworks.nova.edu/innovate/vol3/iss5/1> - Disponível em <http://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1084&context=innovate> – Acesso em 16/05/2016

PRENSKY, M. - Digital Natives, Digital Immigrants - From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

TAPSCOTT, D. Geração digital. São Paulo: Makron Books, 1999.

VARELLA, Péricles Gomes et al. Aprendizagem Colaborativa em ambientes virtuais de aprendizagem: a experiência inédita da PUC-PR. Revista Diálogo Educacional – v. 3, nº 6, p. 11-27, maio/agosto, 2002. Disponível em <file:///C:/Users/Al%C3%AA%20Silva/Downloads/dialogo-684.pdf> . Acesso em 19/05/2016.