

DIGITALIZAÇÃO E MANIPULAÇÃO DA IMAGEM APLICADA NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO ARTÍSTICA

WANDERLEY ALVES DOS SANTOS

Universidade Federal de Goiás (Brasil)

Campus Samambaia (Campus II)

CEP: 74001-970

Goiânia - Goiás (Brasil)

mateno@terra.com.br

Resumo: Este trabalho é uma análise das possibilidades das novas tecnologias aplicadas na formação docente. As Novas Tecnologias estão presentes no dia-a-dia das pessoas e das escolas, porém, os professores de Educação Artística não estão sendo formados de para utilizarem os recursos das NTIC no seu trabalho pedagógico. É necessário que na formação básica do docente de Educação artística exista disciplinas específicas que atendão a essa realidade, de forma prática e teórica, visando a integração dos NTIC no currículo de Educação Artística. As NTIC são importantes ferramentas de trabalho. Podendo-se citar o uso de programas específicos de manipulação e digitalização da imagem, ilustração digital, e outras ferramentas que devem ser explorada pelo professor na sua formação. O que se observa de maneira geral é que isso não está sendo feito adequadamente. Na formação do Professor de Educação Artística no Brasil, problemática, se torna mais grave quando se observa que não existe uma ação sistemática para amenizar e fazer avançar a relação do formando com as ferramentas tecnológicas de criação de imagem. Uma ação metodológica e orientada para essa formação de base será de grande importância para uma integração crítica dessas ferramentas na prática pedagógica artística do docente.

Palavras chave: formação docente, educação Artística renovada, novas tecnologias, arte digital, prática pedagógica.

Resumen: Este trabajo es un análisis de las posibilidades de las nuevas tecnologías aplicadas en la formación docente. Las nuevas tecnologías están presentes en el día a día de las personas y las escuelas, sin embargo los profesores de Educación Artística no están siendo formados para utilizar los recursos de las NTIC en su trabajo pedagógico. Es necesario que en la formación básica del docente de Educación Artística existan disciplinas específicas que atiendan a esa realidad, de forma práctica y teórica, buscando la integración de las NTIC en el currículo de Educación Artística. Las NTIC son importantes herramientas de trabajo. Pudiéndose citar el uso de programas específicos de manipulación y digitalización de la imagen, ilustración digital, y otras herramientas que deben ser estudiadas por los profesores en su formación. Se observa de manera general que esto no está siendo hecho adecuadamente. La formación de profesores de Educación Artística en Brasil, como problemática, se torna más grave cuando se observa que no existe una acción sistemática para hacer avanzar la relación de los que se están formando con las herramientas tecnológicas de creación de la imagen. Una acción metodológica y orientada para esa formación de base será de gran importancia para una integración crítica de estas herramientas en la práctica pedagógica artística del docente.

Palabras clave: nuevas tecnologías en la educación, tecnología educativa, innovación tecnológica, estrategias metodológicas, TIC en la educación.

INTRODUÇÃO

O uso da informática nas instituições de ensino vem sendo amplamente divulgado, porém, existe uma desinformação e mesmo falta de método no uso do computador. Muitos se preocupam em dizer que estão usando o laboratório de informática, no entanto, esse uso não é realmente planejado para uma real construção do conhecimento. Se por um lado se usa inadequadamente o laboratório de informática, por outro, ele está esquecido e, a maioria, dos professores, não sabem sequer as operações básicas de acesso aos sistemas e programas.

Considerando esses dois ângulos um terceiro surge: como o professor de Artes Visuais dentro das Faculdades, no ensino de terceiro grau poderá se valer desses equipamentos buscando uma otimização do processo de construção do conhecimento dentro de sua área de atuação? Considerando-se a hipótese de que ele conheça informática e programas, como se poderia usá-los dentro de uma aula de artes visuais? O discente no ensino superior se beneficiaria de um processo de construção do conhecimento, em artes visuais, tendo o computador como recurso de ensino? De que forma conduzir uma mediação adequada para que o discente use, criativamente e criticamente os recursos de um programa de ilustração?

1. TECNOLOGIA E ENSINO

A questão da tecnologia aplicada ao ensino é uma discussão que coloca as pessoas ligadas á educação num dilema, ora existe tecnologia e o professores não sabem lidar com ela, ora o professores sabem lidar,mas, falta o suporte necessário para que se desenvolva, a contento, o seu trabalho com o auxílio da tecnologia, como cita o artigo:

"Vários professores em todos os EUA observaram que se ressentem da falta destempo, treinamento formal e uma ajuda prontamente disponível que seriamnecessarios para efetivamente conseguirem integrar a tecnologia dentro da sala de aula e instituir o tipo de atmosfera interativa de aprendizado que diversos educadores e executivos corporativos acreditam que seja capaz de incrementar o processo de aprendizagem. Ao contrario do sentimento popular, o fato de simplesmente disponibilizar computadores em todas as salas de aula ano e' suficiente para garantir que o equipamento será' utilizado para complementar os ensinamentos ministrados. Alguns professores gastam horas todas as noites em suas casas para tentarem elaborar aulas que se baseiem nos computadores, entretanto a maioria

abandona ou evita completamente tal empreendimento em virtude da falta de paciência ou de conhecimentos para enfrentar

estes projetos de uma forma bem-sucedida. Embora algumas escolas disponibilizem treinamento formal com computadores e empreguem especialistas em tecnologia para auxiliar os professores em seus esforços no sentido de introduzir a tecnologia em seus métodos de ensino, este treinamento geralmente não é amplo o suficiente e aqueles especialistas sempre precisam ser compartilhados entre diversas instituições. Diversos grupos diferentes já recomendaram abordagens variadas para que os distritos escolares consigam melhorar esta situação, inclusive a disponibilização de um especialista em tempo integral em cada uma das escolas, a desatinação de mais tempo para o planejamento na agenda dos professores, a disponibilizando de aulas mais abrangentes no treinamento em computação e o estabelecimento de padrões mais restritos para a capacitação tecnológica" (Washington Post, 18 Março 2000).

Seguramente que um maior investimento na capacitação do docente, no que tange ao uso mais adequado da tecnologia, a segurará um maior rendimento do trabalho educacional. O exemplo acima é de nível de segundo grau, porém a questão não muda tanto em relação ao terceiro grau.

Dentro das universidades Brasileiras, por exemplo, nota-se que o uso do computador não é generalizado (Godoy, 1997) embora os professores façam o uso constante para realizar suas pesquisas e trabalhos individuais, poucos o utilizam como recurso de ensino no terceiro grau. A universidade deve participar do processo de desenvolvimento de recursos humanos de alto nível e na formação de docentes que operem e que promovam novas possibilidades de utilização da informática.

Considerando esse universo da informática a formação do docente em Artes Visuais não pode ser esquecido. A tecnologia da imagem existe forte e a cada dia novos recursos técnicos são colocados a disposição da mente criadora. É necessário sistematizar as possibilidades de uso da tecnologia digital aplicada a formação do docente de terceiro grau.

Desde as teleconferências as criações digitais o artista vai humanizar a tecnologia (Domingues, 1997): "...a arte circula em satélites que conversam no céu, em modems que traduzem sinais gráficos..."

Desta forma a tecnologia e ensino são perfeitamente interrelacionáveis visando a humanização e o ensino de artes pode ser valer da tecnologia para ser implementado.

Tecnologia informática no Ensino no 3 grau

Existem experiências contemporâneas que estão demonstrando a aplicabilidade de tecnologia, como a da Internet, para cursos de especializações, cursos virtuais, e já existem mesmo verdadeiras universidades online desenvolvendo projetos de ensino avançado, temos o exemplo da seguintes experiências americanas:

"...Andy Rosenfield fundou a UNext.com na esperança de que ela se torne uma Universidade de elite da Internet, a qual prestará seus serviços 'as pessoas do mundo todo que não forem capazes de freqüentar as escolas convencionais e 'as pessoas que já' possuem alguma graduação, mas que necessitam de uma formação adicional para avançar em suas carreiras. Especialistas de quatro universidades de elite - Columbia, Stanford, Carnegie Mellon e Faculdade de Economia de Londres - estão ajudando no desenvolvimento da grade curricular da instituição que num primeiro momento irá enfatizar o comércio e que posteriormente irá expandir seus serviços para outras disciplinas. Os cursos são apresentados num estilo interativo que parece mais um vídeo game do que uma chata aula expositiva. Os estudantes tem uma diversidade de ferramentas interativas 'a sua disposição enquanto procuram solucionar problemas empresariais bastante realistas. Eles também podem se engajar em bate-papos ("chats") ao vivo com outros colegas de classe ou com seus professores e assistir a debates gravados em vídeo entre os principais professores e economistas. O corpo docente do empreendimento já conta com três ganhadores de prêmio Nobel e Larry Ellison, da Oracle, esta entre seus principais investidores. A UNext.com espera investir US\$ 100 milhões antes

mesmo de ser posta no ar, entretanto, quando o fizer, seus criadores esperam ter desenvolvido uma maneira completamente nova de educação online” (Washington Post, 18 Março 2000).

Entende-se que o grande desafio é estabelecer uma relação com a tecnologia que dê a oportunidade para todos terem acesso a um tipo de ensino que seja excelente e que não discriminação em relação aos países que ainda não tem acesso a um nível de tecnologia mais sofisticado.

Cumprir colocar o ensino virtual de forma democrática contribuindo para o enriquecimento comum do ser humano em todos os países e em todas as raças.

2. TECNOLOGIA NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR

É necessário considerar, diante do exposto, que há que se construir experiências educacionais ricas que contribuam para que o docente universitário possa implementar didático-pedagógicamente sua ação.

Como pode-se implementar essas atividades aplicando a tecnologia informática, de maneira equilibrada e criativa? Observar-se que na maioria das vezes os professores não sabem operar qualquer equipamento de informática e quando sabem, aplicam exclusivamente em atividades de relatório, atividades burocráticas. Existem pesquisas que demonstram essa realidade no Brasil (Sampaio, 1999), identificou uma preocupação dos professores, de uma forma geral, com uso mais crítico da informática (prefiro o termo criativo).

As queixas mais comuns é a falta de capacitação continuada e a inexistência de projetos e experiências com a informática educacional de uma forma mais larga.

Estes estudos concluíram que é preciso uma permanente alfabetização tecnológica do professor em todos os níveis de ensino, os docentes devem receber condições para se capacitarem e desenvolverem pesquisas no campo da tecnologia educacional. Para que professores do Ensino Básico e Médio tenham uma visão mais ampla da apli-

cação da informática na educação não é necessário que os professores que os formaram não deveriam também Ter essa capacidade de ação? Ou seja que os docentes universitários tenham uma formação tecnológica mais ampla e variada?

2.1. Formação do Professor de Artes Visuais.

Recentemente fizemos uma pesquisa de campo em uma universidade pública, utilizando questionário aberto, sobre tecnologia de informática na formação de professores de artes visuais. O questionário foi aplicado numa turma de final de curso em Licenciatura em Artes Visuais. Dos 16 (dezesesseis) alunos da turma 10 (dez) responderam o questionário (ver gráfico) e destes, só 5 (cinco) tinham algum conhecimento em informática, apesar de que 9 acharem que deveria-se utilizar mais a informática na formação do professor de artes Visuais.

Um aluno respondeu que não acreditava que a informática pode ser aplicada na formação do professor. Todos afirmaram que a faculdade na qual estudavam não oferecia experiências em tecnologia informática educacional aplicada ao ensino de artes Visuais. Apesar de a maioria acredita na importância do mesmo. Diante dos dados do questionário, fica evidente que, se o professor universitário em artes visuais, necessariamente em licenciatura, não aplicar a tecnologia de forma clara e criativa não há como o futuro professor perceber pistas vivas para um aperfeiçoamento didático-tecnológico desejável.

Se o professor de terceiro grau em Artes Visuais não aplica a tecnologia de informática nas aulas com seus educandos fica claro que, na formação desse docente de ensino superior, em Artes Visuais, essa perspectiva foi pouco explorada ou mesmo inexistiu. Seria, ao nosso ver, um efeito cascata. Acreditamos que é necessário propor pesquisas mais específicas na informática educacional aplicada ao ensino de Artes Visuais.

2.2. Tecnologia digital no ensino de Artes Visuais

Muitos artistas e teóricos estão discutindo a questão da imagem sintética. A revolução tecnológica tomou tal nível de sofisticação que o artista já tem em mão novos recursos para criar e recriar a realidade (Domigues, 1997):

"A imagem sintética trabalha o desenho, pintura com luz e com uma paleta de cores, podendo atingir dezesseis milhões de tons. Ela anima suas imagens por diversos processos, inspirando-se em múltiplas técnicas cinematográficas e videográficas..."

Considerando-se essa realidade tecnológica muitas atividades poderiam ser desdobradas, desenvolvidas, a partir desses viés tecnológico observando-se a aplicada-se a tecnologia da imagem na dinamização do ensino superior em artes visuais.

As criações digitais são tão originais como uma pintura. Seguramente qualquer pintor renascentista poderia se apoderar dessas ferramentas e criar fantásticas obras que em nada diminuiriam o gênio. O grande desafio é criar e manipular imagens visando um produto artístico que transcenda o espaço virtual atingindo o espaço interior dos seres humanos. O grande desafio é usar a tecnologia poeticamente.

3. DISCUSSÃO

Fica claro que, numa sociedade virtual que cresce assombrosamente a cada dia, é necessário propor novos meios de se valer dos mesmos recursos sofisticados que a tecnologia nos oferece e aplica-los na formação de professores a nível de ensino universitário. Deve-se explorar bem mais esses recursos. Principalmente no que toca a formação de professores de artes visuais.

Implementar a aplicação da informática educacional e a criação manipulação de imagens digitais em oficinas específicas, ao nosso ver, traria sensíveis melhoras na compreensão da aplicação da tecnologia digital em artes visuais de forma mais generalizada. Acredito que, a matéria pintura digital e manipulação da imagem, de-

veriam fazer parte da grade curricular dos cursos destinados a formação de professores de Artes Visuais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Domingues, D. (1997). *A Arte no século XXI: A humanização das tecnologia*. São Paulo: Fundação Editora da UNESPE.

Masseto, M. T. (Org.) (1998). *Docência na Universidade*. Campinas, São Paulo: Papirus.

Recorder, J. M., Abadal E., y Codina L. (1995). *Informação Eletrônica e Novas Tecnologia*. São Paulo: Summus Editorial.

Sampaio, M. N. y Leite, L. S. (1999). *Alfabetização Tecnológica do Professor*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.

Peluso, Â. (Org.) (1998). *Informática e afetividade*. Bauru, São Paulo: Edusc. 1998.

Niquini, D. (1996). *Informática na Educação: Implicações didático-pedagógicas e construção do conhecimento*. Brasília: Universidade Católica de Brasília.

Zamboni, S. (1998). *A pesquisa em Arte: um paralelo entre a arte e ciência*. Campinas, São Paulo: Autores Associados.