

Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano III - nº 35 - Dezembro/2022

ISSN 2675-2573

2020
2021
2022
Feliz
2023

A EVOLUÇÃO
ESTÁ
EM NOSSO
DNA



LANÇAMENTO



Platform & workflow by OJS/PKP

www.primeiraevolucao.com.br

Revista **1ª** EVOLUÇÃO

Ano III - nº 35 - Dezembro de 2022

ISSN 2675-2573

Uma publicação mensal da Edições Livro Alternativo

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (Angola):

Manuel Francisco Neto

Coordenaram esta edição:

Andreia Fernandes de Souza

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Organização:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Colunista: Isac dos Santos Pereira

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

- Antônio Raimundo Pereira Medrado
- Elizabeth Hama Francisco e Luís Venâncio
- Lucicleide Pereira dos Santos
- Marilene Pereira da Silva
- Monica Nunes
- Nair Dias Ramos
- Rosemary Nunes Gomes
- Vilma Maria da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano 3, n. 35 (dez. 2022). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2022. 66 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

Vol. 1, n. 1 (fev. 2020)

ISSN 2675-2573 (on-line)

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.35

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877

ACESSOS:

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.35>



São Paulo
2022

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (ANGOLA):

Manuel Francisco Neto

Comissão editorial:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

José Roberto Tenório da Silva

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima

Andreia Fernandes de Souza

Denise Mak

Isac dos Santos Pereira

Patrícia Tanganelli Lara

Thaís Thomas Bovo

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adeilson Batista Lins

Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt

Profa. Esp. Ana Paula de Lima

Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza

Profa. Dra. Denise Mak

Prof. Me. Isac dos Santos Pereira

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco

Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara

Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

Profa. Ma. Veneranda Rocha de Carvalho

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Profa. Mestranda Cleia Teixeira da Silva

Prof. Doutorando Isac dos Santos Pereira

Prof. Mestrando José Wilton dos Santos

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio Raimundo Pereira Medrado

José Roberto Tenório da Silva

Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. 55(11) 98031-7887

Whatsapp: 55(11) 99543-5703

primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)

netomanuelfrancisco@gmail.com (Luanda)

https://primeiraevolucao.com.br

Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/>

<https://pixabay.com>

<https://www.pngwing.com>

<https://br.freepik.com>

É permitida a reprodução total ou parcial dos artigos desta revista, desde que citada a fonte.

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião da revista.

Publicada no Brasil por:

Edições
Livro Alternativo

CNPJ: 28.657.494/0001-09

Colaboradores voluntários em:



A revista **PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial criado pela Edições Livro Alternativo para auxiliar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

O corpo editorial da revista é formado por professores, especialistas, mestres e doutores que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

É totalmente financiada por professoras e professores, e distribuída gratuitamente.

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores e autores independentes.

PRINCÍPIOS:

O trabalho voltado (principalmente) para a educação, cultura e produções independentes;

O uso exclusivo de softwares livres na produção dos livros, revistas, divulgação, palestras, apresentações etc desenvolvidas pelo grupo;

A ênfase na produção de obras coletivas de profissionais da educação;

Publicar e divulgar livros de professores(as) e autores(as) independentes e/ou produções marginais;

O respeito à liberdade e autonomia dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à diversidade.

**Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.
Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.**



Filiada à:



Platform & workflow by
OJS / PKP



Google Acadêmico



www.primeiraevolucao.com.br

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

SUMÁRIO

05 APRESENTAÇÃO

Profª. Dra. Andréia Fernandes de Souza

COLUNA

06 **Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes**

Isac dos Santos Pereira



08, 09 e 10 Lançamentos



11 **Exposição: Nina Pandolfo na EMEF Tereza S. K. Hatori**



ARTIGOS

ARTIGOS

1. A CRENÇA RELIGIOSA E A ESCOLA PÚBLICA
Antônio Raimundo Pereira Medrado 15
2. INFLUÊNCIA DAS REDES DE APOIO SOBRE A PERCEPÇÃO DE BEM-ESTAR PSICOLÓGICO E QUALIDADE DE VIDA DAS PESSOAS IDOSAS EM LUANDA
Elizabeth Hama Franciscoc Luís Venâncio 23
3. A ARTE E A CULTURA DIGITAL NO PROCESSO EDUCATIVO
Lucicleide Pereira dos Santos 29
4. JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
MARILENE PEREIRA DA SILVA 37
5. AS ARTES PLÁSTICAS COMO PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL
Monica Nunes 43
6. AS PRÁTICAS CORPORAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E NOS PROJETOS INTERDISCIPLINARES
Nair Dias Ramos 51
7. GESTÃO PÚBLICA NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE SÃO PAULO
Rosemary Nunes Gomes 57
8. A IMPORTÂNCIA DA ARTE DE ATUAR E FANTASIAR EDUCAÇÃO INFANTIL
Vilma Maria da Silva 61

A ARTE E A CULTURA DIGITAL NO PROCESSO EDUCATIVO

LUCICLEIDE PEREIRA DOS SANTOS

RESUMO

O desenvolvimento humano ocorre dentre outras situações por meio da Arte. Fomentar as artes no processo educativo significa dar liberdade ao estudante, sempre se atentando a proposta e a resposta do mesmo durante as atividades, tratando este como um recurso, explorando ainda o potencial criativo que ele pode trazer durante a aprendizagem. A expressão artística, em especial a partir da Cibercultura, permite a ação do cognitivo, facilitando a sua expressão, pois, pode-se brincar e se comunicar facilmente através das linguagens artísticas e do contato com as tecnologias, por exemplo. Portanto, o presente artigo busca refletir as contribuições que a Arte traz para desenvolver o potencial dos estudantes, já que o sujeito aprende nas interações com os outros e com o meio ambiente. O método utilizado para esta pesquisa foi qualitativo, justificada pela necessidade de refletir sobre as contribuições que a Arte realiza para o desenvolvimento da aprendizagem, assim como uma análise de diferentes construções da Cultura Digital tendo a disciplina como referência e as diferentes linguagens que moldam a expressividade, bem como do aprofundamento das aprendizagens artísticas e digitais.

Palavras-chave: Contribuições. Educação. Ensino Fundamental II. Oficinas.

INTRODUÇÃO

O presente artigo discute sobre a “Arte e Cultura Digital”, pensando nas produções artísticas e a criação de conteúdos midiáticos nos dias atuais. A Arte/educação tornou-se uma ferramenta necessária para o ensino e aprendizagem da disciplina, resultando inclusive na possibilidade de se expressar e exercitar ideias:

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: a criança desenvolve sua sensibilidade, percepção e imaginação, tanto ao realizar formas artísticas quanto na ação de apreciar e conhecer as formas produzidas por ele e pelos colegas, pela natureza e nas diferentes culturas (BRASIL, 2000, p. 19).

Na atualidade, a introdução da cultura digital tornou-se significativa, compreendendo o campo das Artes como a dança, o teatro, as artes visuais, dentre outras manifestações, a partir do suporte de ferramentas tecnológicas para as práticas pedagógicas, como a educação em cibercultura.

Para a abordagem do tema na escola, a ideia é desenvolver projetos de intervenção voltados para a inserção da cultura digital, inicialmente com base na alfabetização digital.

A Arte possibilita o desenvolvimento de diferentes competências e habilidades, pois, a disciplina possui a capacidade de apresentar um olhar diferenciado para a diversidade. Ainda, no caso da Arte e Cultura Digital, existem propostas flexíveis e discussões que levam o professor a repensar suas práticas, buscando contemplar a diversidade de produções artísticas, bem como as múltiplas concepções que definem esse tipo de conhecimento.

Desta forma, o objetivo geral do presente artigo é realizar uma discussão sobre o ensino de Arte e a inserção da cultura digital em sala de aula, em especial junto aos estudantes do Ensino Fundamental II, público-alvo do trabalho; e como objetivos específicos, discutir sobre Cibercultura como suporte para o estudo da Arte e as necessidades dos estudantes a fim de favorecer o desenvolvimento de diferentes aptidões sociais e técnicas.

DISCUSSÕES SOBRE A REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA

A complexidade do papel da tecnologia, como uma série de atividades práticas, na sociedade contemporânea e suas implicações sociais começaram em meados do século XVII com a primeira revolução científica e tecnológica, mais conhecida como Revolução Industrial, em que a produção manual foi substituída pela produção em massa na indústria.

Nesse sentido, no contexto do progresso científico em prol dos negócios e da indústria, a escola se estabelece como potencializadora de processos educativos baseados em exigências industriais e não em valores humanos. Procura-se adaptar os sujeitos às questões sociais e prepará-los para o mercado de trabalho. Assim, a escola nesse momento parece produzir mão de obra para o mundo moderno (DUARTE JUNIOR, 2007).

Depois da revolução industrial, aconteceu a segunda revolução científica e tecnológica, iniciando-se na segunda parte do século XIX e dando continuidade à primeira revolução, cujas principais características são descobertas como o aço, a eletricidade, o petróleo e a indústria química. Essas descobertas levaram, assim, à evolução e ao desenvolvimento dos meios de comunicação e transporte e criaram possibilidades para sistemas de produção em massa.

Logo depois, na segunda metade do século XX, surge a terceira revolução científica e tecnológica, que pode ser chamada de revolução microeletrônica, tendo o computador como protagonista desse processo.

Processos que modernizaram os fatos ocorridos durante as revoluções científicas, demonstraram descobertas que avançaram os meios de comunicação e transporte e criaram a impressão de encolhimento do espaço global.

Atreladas ao capitalismo, as revoluções científicas impulsionaram os sujeitos para novos modelos de vida baseados no mercado e na indústria, encaixando-o em um processo de vida mecanizada e consonante com toda descoberta científica, não tão produtor de ciência e conhecimento, mas apenas como um consumidor.

Nesse processo de (sub)imersão tecnológica do sujeito, ganha força o conceito de cibercultura, definido por Lemos (2004, p. 17), como: “a conexão da cultura contemporânea com as tecnologias digitais, que conecta a tecnologia com a vida social”.

Assim, a cultura digital caracteriza-se pela infinidade de dispositivos tecnológicos como telefones celulares, cartões de crédito, internet, Mp3, Mp4, Mp5, agendas eletrônicas, entre outros. Embora tais dispositivos também representem o auge do consumo, a cibercultura trata principalmente de uma nova forma de lidar com a informação e o conhecimento, o que implica uma nova forma de lidar com o espaço e o tempo. Para Lemos (2004, p. 12): “a cibercultura é a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre sociedade, cultura e novas tecnologias”.

No entanto, a essência da cibercultura é a comunicação em rede e isso descentraliza o poder de disseminação da informação e do conhecimento. Embora revolucionária nesse sentido, a cultura digital por si só não configura uma ação social mais humana e sem meros objetivos de marketing, pois, historicamente está destinado a não se sentir como um ‘hub’ de nenhuma rede. Portanto, o computador em rede é, sem dúvida, essencial nesse processo. No entanto, o acesso a dispositivos tecnológicos não é necessário para ser inserido na cibercultura.

As tecnologias que geraram a cibercultura são essencialmente comunicativas. Acima de tudo, a cibercultura tem uma lógica de comunicação diferente da analógica e baseada na rede, liberando os polos de envio e recebimento de informações. O potencial democrático e talvez educativo das relações sociais na cibercultura reside justamente na possibilidade das novas tecnologias da informação que agora competem com a dinâmica da comunicação radiodifundida ao dar a todos o poder de transmitir.

A informação, anteriormente, era privilégio apenas da grande imprensa. Essa nova lógica de emissão e recepção materializa a ideia de rede. Os dispositivos tecnológicos que permeiam a cibercultura estão reinventando os conceitos de tempo e espaço, que agora não tem fronteiras nem limites. O tempo real é o tempo do planeta onde quer que se esteja. As transações econômicas são aceleradas em menos de um segundo e sem se mover geograficamente ou espacialmente.

Sobre as tecnologias da informação: “[...] têm um papel determinante sobre o uso do tempo, permitindo, em todos os lugares, assegurando a simultaneidade das ações e, por conseguinte, acelerando o processo histórico” (SANTOS, 2010, p. 25).

Nessa concepção, há uma histórica mudança em relação à introdução dessas tecnologias no mundo, que: “permite saber de qualquer lugar o que é o que está acontecendo no outro” (SANTOS, 2010, p. 28); então, tais tecnologias encurtam o espaço que redefinem o tempo através de oportunidades de emissão em tempo real. A velocidade com que a informação é processada está recriando a dinâmica dos eventos em termos de tecnologias de rede. Essa dinâmica é recriada de forma interativa e participativa.

SOBRE A ARTE NA EDUCAÇÃO

Os professores enxergam a Arte como uma maneira de expressão e linguagem que deve ser estimulada, pois favorece o desenvolvimento do aprendizado. Sobre a influência da disciplina na evolução dos estudantes, estes podem liberar inibições, desenvolver a capacidade de criar, a imaginação e a autoconfiança. Quando a mesma torna parte da programação educacional é de suma importância enfatizar a necessidade de esmiuçar o ensinamento da mesma com o objetivo de promover uma aprendizagem expressiva.

Segundo Ferraz e Fusari (1993), desde o nascimento, a criança é colocada frente a um conjunto de conceitos desenvolvidos por gerações anteriores a ela, e no momento que inicia a escola, participa de práticas culturais de seu grupo reedificando os conceitos físicos, psicológicos, sociais, estéticos e

culturais. Este mundo fictício é conhecido e remodelado através da convivência e do acesso a diferentes modos de compreender e agir, além dos códigos, incluindo os artísticos:

[...] é na cotidianidade que os conceitos sociais e culturais são construídos pela criança, por exemplo, os de gostar, desgostar, de beleza, feiura, entre outros. Esta elaboração se faz de maneira ativa, a criança interagindo vivamente com pessoas e sua ambiência (FERRAZ e FUSARI, 1993, p. 42).

Criar e organizar significados para o mundo de símbolos é um desempenho criativo, próprio e comunitário. À medida que o estudante reconstrói o significado dos conhecimentos para si, ele articula experiências externas em sua forma de perceber e ler o mundo. Nesse sentido, não só demonstra o que compreende, mas, gera outros sentidos como a pressuposição para preencher as lacunas em sua compreensão de mundo e articular seu próprio significado ao que observa e entende.

Ao relacionar-se com o ambiente artístico, estético e comunicativo, ele se conecta com a sociedade e a cultura que atravessa a formação do sentido estético. Gostando ou não, é compreensível que os estudantes já estão experimentando a produção artística produzida pelos homens. É óbvio que esta Arte exerce influência sobre eles, influências estéticas. Percebe-se também que eles interagem com ela de diferentes maneiras (FERRAZ e FUSARI, 1993).

As crianças criam contato com o mundo ainda na infância, e se interligam na afetividade, cognição, motricidade e na construção de um conjunto distinto de formas, texturas, cores, gostos, sons e gestos, atribuindo-lhes diferentes significados e organizações para este mundo.

O professor deve levar em consideração esses significados já construídos e enfrentar a dificuldade de reconstruir outros. A capacidade de expressão da criança envolve a construção da linguagem e das formas de comunicação que são praticadas no grupo que estão inseridos (PIRES, 2009).

Por intermédio da ação, a criança capacita e experimenta meios de estar no mundo. A evolução da expressão dos estudantes ocorre juntamente com o seu melhoramento perceptivo, afetivo e intelectual, resultado da prática da cognição do mundo. Essa prática de conceituar com base em experiências sensoriais e/ou físicas ajuda a vivenciar o mundo dos símbolos ampliando experiências e percepções que fornecem objetos representativos da criança e que se dá nas relações sociais e não apenas com ela.

O professor enriquece as experiências dos estudantes com conhecimentos artísticos e estéticos trabalhando para melhorar a possibilidade de percepção. Isso acontece quando eles são orientados a observar, olhar, ter contato com a natureza e os objetos ao seu redor:

Assim sendo, os estudantes estão continuamente criando, experimentando e interagindo com a Arte de alguma forma explícita ou não explícita. Por isso, é importante compartilhar informações para que eles reconheçam e percebam características primordiais para o processo criativo.

Na fase educativa da primeira infância, atividades artísticas com ricas possibilidades contribuem para o seu desenvolvimento, pois, fornecem diversos materiais manipulativos que trabalham as Artes Visuais de maneira espontânea a partir de brincadeiras (FERRAZ e FUSARI, 1993).

No Ensino Fundamental II, teatro, dança, pintura, desenho e outras atividades engajam os estudantes a se expressarem artisticamente, comunicando e transformando suas vidas como potenciais criadores com base em diferentes linguagens (PIRES, 2009).

É preciso proporcionar ao estudante oportunidades de expressão pessoal espontânea, para que ele possa fazer uma análise da atividade trazendo assim contribuições para o seu desenvolvimento. Deve-se oferecer atividades artísticas que expressem pensamentos e sentimentos através de símbolos; daí a importância de planejar, dirigir e avaliar atividades nas quais o professor torna-se um mediador que busca sempre recursos e metodologias para pesquisar a Arte durante as aulas e assim contribuir para o aprendizado de seus estudantes:

É necessário que o professor seja um “estudante” fascinado por Arte, pois só assim terá entusiasmo para ensinar e transmitir a seus estudantes a vontade de aprender. Nesse sentido, um professor mobilizado para a aprendizagem contínua, em sua vida pessoal e profissional, saberá ensinar essa postura a seus estudantes (IAVALBERG, 2009, p. 12).

A exposição aos conteúdos de Arte oferece aos estudantes oportunidades de explorar, conhecer, brincar, além de desenvolver uma transformação que promova uma conexão com o real, ajudando assim a aumentar sua compreensão de si mesmos e do mundo em que se encontram, para melhorar enquanto experimentam realidade e fantasia. O foco está na compreensão da Arte com base na experimentação e na brincadeira, no qual os estudantes podem desenvolver uma avaliação pessoal de suas construções.

Com base nas atividades artísticas, o estudante desenvolve sentimentos como a autoestima, além de analisar, avaliar e interpretar o simbólico, desenvolvendo habilidades específicas que envolvem a Arte. No início da Educação Básica, eles exploram muitos sentidos com as crianças porque estão na fase concreta onde suas experiências são enriquecidas.

Estimuladas as habilidades nesse período, facilita-se o ensino e aprendizagem ao longo do Ensino Fundamental I e II, pois a imaginação e a percepção são desenvolvidas, facilitando a compreensão das diversas áreas do currículo (IAVALBERG, 2009).

A Arte é indispensável na Educação Básica e, em especial no Ensino Fundamental II porque representa experiências significativas e reais para os estudantes. Dessa forma, a mesma funciona como objeto de ensino para desenvolver a cognição, a intelectualidade e a emoção, necessitando de conhecimento e sensibilidade por parte do professor, indispensáveis durante as aulas.

Ele deve estar ciente de seu papel no ensino da disciplina, devendo estar vinculado aos interesses dos estudantes, ao que devem aprender, pois precisam desenvolver suas próprias experiências, transformando e dando sentido à Arte em suas vidas para algo que aparentemente não se compreende, e onde essa prática torne-se uma ferramenta pedagógica que ajude a construir essa história.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz vivências e experiências artísticas como as que envolvem a prática social, possibilitando aos estudantes o protagonismo e o poder de desenvolver a criatividade. O documento discute ainda, o compartilhamento de aprendizagens e produções, tornando o estudante protagonista do seu próprio conhecimento, fazendo com que ele se desenvolva através de diferentes eventos artísticos e culturais, como a participação em projetos, incluindo o uso da cibercultura, seja dentro da escola ou fora dela (BRASIL, 2017).

DISCUTINDO SOBRE A APLICAÇÃO DA ARTE E CULTURA NAS ESCOLAS

A disciplina de Arte pode envolver o desenvolvimento de projetos a serem trabalhados com as turmas dentro do tema de Arte cultura. Pode-se, por exemplo, considerar a Arte contemporânea e a digital como a construção de sites e filmes, envolvendo a Arte interativa e colaborativa.

Pode-se desenvolver diferentes habilidades junto aos estudantes pensando em atividades interessantes como oficinas de animação, a partir da criação de um roteiro, com personagens e cenário, fotografando as cenas, visualizando-as e promovendo a interação entre os grupos; oficina de videoArte, com a transmissão de imagens digitalizadas e com fundo sonoro que possuam sentido e sequência; oficina de Web Design, para a montagem de layout de páginas web, estruturação, publicidade e conteúdo; e oficina de instalação, a partir da criação de projetos artísticos multimídia em espaço virtual e real, construindo ambientes criativos interativos (SANTOS, 2010).

Todas essas atividades trazem como objetivo, produzir Arte na mídia contemporânea, refletindo sobre Arte na cibercultura, contribuindo para desenvolver o senso crítico e os questionamentos envolvendo as técnicas artísticas.

O trabalho pode ser baseado no que afirma MERLEAU-PONTY (1971, p. 1): “a fenomenologia é o estudo da essência”. O método traz uma abordagem humanista da educação. Do ponto de vista fenomenológico em relação a aprendizagem, o ser humano é entendido como um ser único, singular, com sua própria história de vida, visão de mundo, o que se tornam fatores determinantes para seu processo de aprendizagem.

Assim, desenvolver oficinas de criação ultrapassam a busca por soluções universais quanto ao uso da tecnologia e da Arte na educação. É preciso compreender a essência de tais tecnologias e colocá-las em diferentes contextos, onde os significados que cada indivíduo envolvido possui sobre tais instrumentos devem ser levados em consideração.

A Arte técnica promove processos educativos de inclusão digital, onde envolve experiências sensíveis e de autoexpressão, em que é entendida não só como a produção do belo, mas, como elaboração estética que envolve significados por meio de uma tecnologia específica. Nesta elaboração e concretização de sentidos, pressupõe-se um sentido crítico e indagador que inclui a reflexão sobre o que é ou não relevante para a produção artística, ou como as tecnologias contemporâneas promovem e mediam a Arte (LEMOS, 2004).

Um aspecto que parece ser destacado é o modismo do fenômeno tecnológico. Essa moda decorre da falta de importância que algumas comunidades têm diante de aparelhos tecnológicos que são inutilmente desnecessários, assim, é preciso fazer sentido para o grupo e não para o proponente (SANTAELLA, 2013).

A arte geralmente tem uma função consumidora e na maioria das vezes não respeita as especificidades de cada pessoa, encaixando-se apenas como verdade. Esta é importante quando se aprende e desenvolve a capacidade de questioná-la. Portanto, a inclusão digital tem um papel educativo quando propõe o autoquestionamento dos estudantes como um todo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada cujo fio condutor são questões relacionadas à Arte, cibercultura e a ação autônoma do estudante diante de um mundo permeado por tecnologias, traz a análise e a proposta de mecanismos de inclusão digital que conferem a estes o poder de produção, conhecimento e informação.

Descobriu-se, no entanto, que este tipo de abordagem ainda não é dominante, uma vez que o foco não está na tecnologia, mas nas pessoas. A abordagem humanista poderia permear todas as propostas que tenham a tecnologia como mediadora de processos dialógicos, humanos e autônomos, onde dessa forma a inclusão digital apresente um caráter voltado para as necessidades das pessoas e não as da sociedade do consumo.

Dessa forma, a inclusão digital precisa estar vinculada a outras áreas, pois sozinha ela não faz o menor sentido.

Dentro da cibercultura, torna-se importante que os estudantes criados nesse contexto questionem, produzam e critiquem a inserção de dispositivos tecnológicos em suas vidas. Nesse sentido, a Arte produzida por esses aparatos tecnológicos, mesmo que rudimentares, pode indicar um sujeito mais criativo, deixando as técnicas tradicionais de expressão para a capacidade de perceber que a Arte pode ser feita com base em qualquer matriz.

Por outro lado, a Arte da cibercultura incentiva mais do que diversificar materiais e técnicas. Possibilitada pela tecnologia digital, tem em sua essência o potencial do diálogo.

Seu significado é baseado em conceitos e não apenas em técnicas. O estudante que produz Arte cibernética não manipula apenas cores, formas e texturas. Ele vai manipular as situações. Dessa forma, o estudante tem segurança e pode perder a sensação de indisponibilidade que a mídia transmite por meio de situações destinadas a manipular o espectador.

O estudante entenderá que sua posição de observador é apenas uma questão de tempo ou escolha. Para isso é preciso que as atividades artísticas dentro da escola tenham caráter educativo e sejam desburocratizadas. Que os cursos de Arte sejam oficinas eternas, laboratórios gratuitos e permanentes. Nesse sentido, a Arte digital pode desempenhar um papel educativo significativo. É precisamente o espaço que promove o diálogo aberto e criativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais: arte**/Secretaria de Educação Fundamental. Caracterização da área de arte. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000. Cap.1, p. 19-43.
- DUARTE JUNIOR, J.F. **Por que arte-educação?** 2007, 6 ed.- Campinas, SP: Papirus.
- FERRAZ, H.; FUSARI, M.F. de R. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1993.
- IABELBERG, R. **Para Gostar de Aprender Arte: sala de aula e formação de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- LEMONS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- MERLEAU-PONTY, M. **O visível e o invisível**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.
- PIRES, E. **Proposta Curricular da Educação Infantil**. Campinas: Prefeitura Municipal de Campinas, 2009.
- SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013. p. 265-284.
- SANTOS, E. Educação online para além da EaD: um fenômeno da cibercultura. In: SILVA, Marco et al (orgs.). **Educação on-line: cenário, formação e questões didático-metodológicos**. Rio de Janeiro: Walk, 2010.

Lucicleide Pereira dos Santos - cursando Artes Visuais pela Universidade Italo Brasileiro. Formada em Magistério pelo Colégio Antônio Carlos Magalhães, ACM, BA. Pedagogia Plena pela Universidade Bandeirantes de São, UNIBAN, SP. Pós Graduada em Educação Inclusiva pela Universidade XV de Agosto. Professora de Educação Infantil na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.

EVOLUÇÃO



ORGANIZAÇÃO:

Andréia Fernandes de Souza
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Antônio Raimundo Pereira Medrado
Elizabeth Hama Francisco e Luís Venâncio
Lucicleide Pereira dos Santos
Marilene Pereira da Silva
Monica Nunes
Nair Dias Ramos
Rosemary Nunes Gomes
Vilma Maria da Silva

www.primeiraevolucao.com.br



Produzida com utilização de softwares livres



LibreOffice



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

