



# Informática & Artes: Interação

## APRESENTAÇÃO

Neste livro, sinteticamente, abordaremos o que aprendemos na disciplina Informática Aplicada às Artes, com a qual conhecemos ou aprofundamos o conhecimento em história da arte, a importância da arte na educação, técnicas utilizadas por artistas e alguns artistas que utilizam a tecnologia para produzir arte.

Também aprendemos a utilizar programas e plataformas que podem ser utilizadas nas escolas e em diversas instituições no auxílio do estudo da arte integrada com a tecnologia.

## LINGUAGENS ARTÍSTICAS

A arte pode ser, na verdade, tudo. Depende do ponto de vista e da sensibilidade de cada um.

Entretanto, linguagens artísticas são canais para a arte, como por exemplo:

- Música - onde somente voz ou instrumento ou ambos ( e aí muitos objetos que produzem som podem ser utilizados como instrumento) transformam notas e acordes em melodias apazíveis.

- Dança - desde os primórdios da existência já havia registro nas cavernas de que os povos faziam uso desse tipo de arte. É a expressão corporal aliada ao espírito que traz encantamento à dança.

- Teatro - uma das linguagens mais antigas, sendo construídos teatros para apresentações aos nobres e também para cerimônias de adoração aos deuses.

A música, a dança e o teatro foram as primeiras manifestações artísticas usadas como linguagem.

Hoje, nas artes visuais, existem muitas mais, como:

- Desenho, Pintura, Escultura, Cerâmica, Gravura, Estamparia, Performance, Vídeo Art, Grafite, Murais, Fotografia, etc.

## ARTE NO BRASIL

Foi importante estudarmos sobre o ensino de arte no Brasil, que teve início em 1816, quando D. João VI trouxe a missão francesa para formar uma Escola de Arte.

Na década de 1870, a formação artística voltou-se para os desenhistas.

Entre 1890 e 1920, no Brasil predominou a cópia de quadros e o desenho geométrico.

A partir de 1920, a arte começa a fazer parte do currículo escolar.

Em 1922, a Semana de Arte Moderna impulsionou a arte no país. A partir de 1950, passaram também a fazer parte do currículo nas escolas a música, canto orfeônico e trabalhos manuais.

Em 1971, a arte foi incluída como educação artística.

Com a LDB em 1996, a arte é considerada disciplina obrigatória na educação básica.

Em 2008, o ensino de música passou a ser obrigatório, devendo ser ministrado por professor com licenciatura plena em música.

Na atualidade.cada vez mais, a música, a dança e o teatro têm conquistado espaço nas escolas.

## TÉCNICAS TRADICIONAIS DA ARTE

Nessa unidade, foi importante fazer pesquisa e contatar artistas da nossa região ou de outras e mostrar seu trabalho.

Interagimos com os colegas do curso multimeios didáticos e isso contribuiu para um maior entendimento das muitas formas de manifestação da arte.

# TÉCNICAS DE REPRODUÇÃO ARTÍSTICA

Extremamente prazeroso trabalhar com os alunos em uma oficina, onde puderam participar, desde a criação até a confecção de um trabalho de estampa utilizando giz de cera e lixa de fogão.

Interessante ressaltar que essa atividade acabou envolvendo a comunidade escolar, uma vez que os alunos doaram seus trabalhos a educadores escolhidos por votação entre eles. A entrega desses presentes aconteceu no saguão da escola, após uma breve explicação sobre nossa participação no curso multimeios didáticos e a importância dessa disciplina no currículo do curso.

## ARTE DIGITAL

As diferentes maneiras de se expressar produzindo arte leva a um interesse crescente pelo estudo da arte na vida pessoal e escolar.

A produção de vídeos, teatro, jograis, jogos interativos usando criatividade e técnicas e programas digitais modernizam e despertam o interesse pela busca do conhecimento.

## MICROSOFT OFFICE, POWER POINT, PAINT, BR.OFFICE E GIMP

Programas auxiliares na elaboração de uma apresentação de slides, edição de imagens e texto, oportunizando uma gama de possibilidades para diversificar e tornar interessante aos alunos o conhecimento inicial ou aprofundado do assunto em questão.

O uso desses programas e tecnologias proporciona interação entre o meio, a teoria e a prática, facilitando a aprendizagem de forma responsável e ao mesmo tempo, lúdica.

Os materiais tradicionais de trabalho do educador como livro impresso, giz e quadro negro dividem o espaço do ambiente escolar com os aparelhos, técnicas e programas digitais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Gostaríamos de parabenizar os tutores, coordenadores e professora da disciplina Informática Aplicada às Artes pelo interessante currículo que nos foi apresentado nesse módulo.

Como citado anteriormente, a interação teoria e prática é fundamental para despertar o interesse do aluno e também do educador, que tem a missão de orientar a busca do conhecimento.

Relevante o aprendizado prático desses programas e técnicas digitais para que possamos aplica-los no ambiente escolar.