



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
IFCE CAMPUS FORTALEZA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

SANDRA REGINA PAULA DE SOUZA

ENTER@RTE: AMBIENTE VIRTUAL PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA
POP ART

FORTALEZA
2019

SANDRA REGINA PAULA DE SOUZA

ENTER@RTE: AMBIENTE VIRTUAL PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA
POP ART

Dissertação apresentada ao curso Mestrado Profissional em Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - *Campus* Fortaleza, como requisito parcial para obtenção do Título de mestre. Área de concentração: Arte.

Orientador: Prof. Dr. Jose Maximiano Arruda Ximenes de Lima.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal do Ceará - IFCE
Sistema de Bibliotecas - SIBI
Ficha catalográfica elaborada pelo SIBI/IFCE, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- D278 de Souza, Sandra Regina.
INTER@RTE: AMBIENTE VIRTUAL PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA POP ART /
Sandra Regina de Souza. - 2019.
155 f. : il. color.
- Dissertação (Mestrado) - Instituto Federal do Ceará, Mestrado Profissional em Artes, Campus
Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Dr. Jose Maximiano Arruda Ximenes de Lima.
1. Artes Visuais. Objetos de Aprendizagem de Artes Visuais. AVA. I. Título.
- CDD 700
-

SANDRA REGINA PAULA DE SOUZA

ENTER@RTE: AMBIENTE VIRTUAL PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA
POP ART

Dissertação apresentada ao curso Mestrado Profissional em Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - Campus Fortaleza, como requisito parcial para obtenção do Título de mestre. Área de concentração: Arte.

Aprovado (a) em: 28 / 06 / 2019

BANCA EXAMINADORA



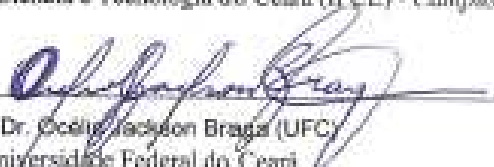
Prof. Dr. José Maximiano Arruda Ximenes de Lima (Orientador)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - Campus Fortaleza



Prof.ª Dra. Antonia de Abreu Sousa

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - Campus Fortaleza



Prof. Dr. Odair Jackson Braga (UFC)
Universidade Federal do Ceará

A Deus.

Aos meus pais.

Aos mestres.

AGRADECIMENTOS

A Deus, e ao universo por conspirar para, que todos os acontecimentos dos últimos anos, convergissem nesse momento, realizando um dos meus sonhos que é esse mestrado.

A minha família, pelo incentivo, apoio em todas as fases que passamos para concretizar essa trajetória da minha vida, meus filhos, Daniel e Danielle e minha querida nora Angélica, minha sogra Fatima, sempre torcendo por mim, minha mãe, sempre pedindo a Deus para me ajudar, aos meus irmãos, em especial ao meu querido esposo Lenilton, que sempre me ajudou e incentivou nessa jornada, todos foram companheiros, amigos revisores, tradutores me auxiliando e incentivando mesmo nos momentos difíceis da vida e do trabalho.

Um agradecimento especial ao meu orientador Max Arruda, sempre me recebeu com atenção e amizade, sou grata a ele por acreditar no meu trabalho e na minha determinação em fazer um mestrado.

A minha querida coordenadora do mestrado, Lourdes Macenas (Lourdinha) sempre tão gentil, aos meus professores, alguns que já conhecia e outros que tive o prazer de conhecer.

Aos meus colegas do IFCE, que tive o privilégio de os reencontrar nesse mestrado, porque quem passa por essa casa jamais a esquece, viramos família.

Meus agradecimentos ao meu amigo Herlon, que muito colaborou na edição dos conteúdos para a plataforma Moodle.

A minha palavra final chama-se gratidão, por todos que me ajudaram direto ou indiretamente nesse projeto.

Obrigada!

RESUMO

Essa dissertação trata da utilização de um Objeto de Aprendizagem de Artes Visuais (OAAV) para o Ensino da *Pop Art* intitulado Enter@rte em um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). O objetivo deste trabalho é investigar os desafios e contribuições de um OAAV, em apoio ao professor na sala de aula presencial. O referencial teórico teve aporte os estudos dos autores como: Barbosa (2008), Pimentel (1999), Lima (2013), Ferraz e Fusari (2010), além de documentos oficiais, tais como a Base Nacional Comum Curricular (2017) e as Expectativas de Aprendizagem da Prefeitura de Fortaleza para o Ensino Fundamental II. A pesquisa ancora-se na metodologia qualitativa com uso do estudo de caso, questionários, atividades, fóruns, leitura de obra de arte, diário de campo e da prática no ambiente virtual de aprendizagem, em que eles puderam exercitar o pensamento crítico sobre o consumo de massa, no ensino do Movimento da *Pop Art*. O estudo de caso, foi realizado com duas turmas do 9º ano do Ensino Fundamental II, em uma escola da rede pública de Fortaleza. Foram utilizadas várias estratégias de investigação bibliográfica, entrevistas, questionários, observações, testes e análise de interpretação dos dados a) a interação professor/aluno; b) as possibilidades que a plataforma oferece como recurso didático nas aulas de arte; c) capacidade de análise de uma obra de arte; d) exercitar o pensamento crítico a partir da contextualização de uma imagem. Diante disso, a inserção de tecnologias digitais na prática docente nas aulas de artes foi estudada com o intuito de compartilhar conteúdos de forma dinâmica e propiciar uma aprendizagem através do pensamento crítico na contextualização e experimentação de materiais. Os resultados obtidos apontam uma viabilidade no uso de AVA nas aulas de Artes, foram evidenciados na produção das atividades dos alunos com o estudo do Movimento da *Pop Art*, em que eles puderam exercitar a análise crítica sobre os produtos de consumo e o modo que lidamos com nossas escolhas.

.

Palavras-chave: Artes Visuais. Objetos de Aprendizagem de Artes Visuais. AVA.

ABSTRACT

This dissertation addresses the use of a Visual Arts Learning Object (VALO) for Pop Art teaching titled Enter@rte in a Virtual Learning Environment (VLE). The aim of this work is to investigate the challenges and contributions of a VALO in support of the teacher in the classroom. The theoretical framework had contribution of studies of authors such as: Barbosa (2008), Pimentel (1999), Lima (2013), Ferraz and Fusari (2010), as well as official documents such as the National Common Curricular Base (2017) and the Learning Expectations of the City Hall of Fortaleza for Elementary School II. The research is based on the qualitative methodology with the case study approach, questionnaires, activities, forums, reading of art masterpieces, research and practice field journals in the virtual learning environment, in which they were able to exercise critical thinking about mass consumption, in the teaching of the Pop Art Movement. The case study was carried out with two classes of the 9th grade of Elementary School II, in a public school in Fortaleza. We used several strategies of bibliographic research, interviews, questionnaires, observations, tests and analysis of interpretation of the data a) teacher/student interaction; b) the possibilities that the platform offers as a didactic resource in art classes; c) ability to analyze a work of art; d) exercise critical thinking from the contextualisation of an image. Therefore, the insertion of digital technologies in teaching practice in art classes was studied in order to share contents dynamically and provide learning through critical thinking in contextualization and experimentation of materials. The results obtained indicate a viability in the use of VLE in the classes of Arts and they were evidenced in activities of the students with the study of the Pop Art Movement, in which they have been able to exercise critical analysis on consumer products and the way we handle our choices.

Keywords: Visual Arts. Visual Arts Learning Object. VLE.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Tela da página inicial do AVA do IFCE após login	49
Figura 2 — Guia de acesso ao Moodle - Alunos	51
Figura 3 — Guia de acesso às notas Moodle	52
Figura 4 — Tela da página inicial Edmodo	54
Figura 5 — Tela de atividades Edmodo.....	55
Figura 6 - Lista de Alunos Edmodo	56
Figura 7 — Tela da página de acesso a Biblioteca e outros aplicativos	58
Figura 8 — Tela da página de mensagens entre a comunidade	58
Figura 9 — Tela inicial <i>Google Classroom</i>	60
Figura 10 — Tela de Edição da Turma no <i>Google Classroom</i>	61
Figura 11 — Fluxo de tarefas no <i>Google Classroom</i>	62
Figura 12 — Aba das atividades no <i>Google Classroom</i>	63
Figura 13 — O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes? – 1956	66
Figura 14 – Introdução – Aula 01 – “Cultura de Massa”	69
Figura 15 – Aula 02 – “Os quadrinhos na Pop Art”	70
Figura 16 – Aula 03 – “Pop Art e a Ironia sobre os Padrões”	71
Figura 17 – Aula 04 “Pop Art na Contemporaneidade”	72
Figura18 – Fragmento OAAV digital, Introdução, Capítulo 1	74
Figura 19 – Fragmento OAAV digital, aula 1.....	77
Figura 20 – Fragmento OAAV digital, aula 1- Contexto histórico da Pop Art.....	78
Figura 21- Fragmento AV digital, aula 1- atividades e fóruns.....	79
Figura 22 - Fragmento OAAV digital, aula 2	80
Figura 23 - Fragmento OAAV digital, aula 2- fórum e atividade.....	81
Figura 24 - Fragmento OAAV digital, aula 3	82
Figura 25- Fragmento OAAV digital, aula 3- Fóruns e atividades	84
Figura 26 - Fragmento OAAV digital, aula 4	85
Figura 27- Fragmento OAAV digital, aula 4 – Atividades e fórum.....	86
Figura 28 - Fragmento OAAV digital, Atividade de Múltipla escolha	87
Figura 29 - Fragmento OAAV digital, referencias.....	88
Figura 30 - Fragmento do AVA - Página de acesso Moodle.	89
Figura 31 - Fragmento do AVA – Pagina Inicial	90
Figura 32 - Fragmento do AVA – Introdução ao Curso do Movimento da <i>Pop Art</i>	90
Figura 33 - Fragmento do AVA acesso ao conteúdo do curso	91
Figura 34 - Fragmento do AVA - Material para impressão aula 01.....	92
Figura 35 - Fragmento do AVA - Fórum aula 01	93
Figura 36 - Fragmento do AVA - Atividade aula 01	94
Figura 37 - Fragmento do AVA- Conteúdo aula 02	95
Figura 38 - Fragmento do AVA - Fórum aula 02.....	96
Figura 39 - Fragmento do AVA - Atividade aula 02	96
Figura 40 - Fragmento do AVA - Conteúdo para impressão aula 03.....	97
Figura 41 - Fragmento do AVA - Fórum aula 03.....	98
Figura 42 - Fragmento do AVA - Atividade aula 03	98

Figura 43 - Fragmento do AVA - Atividade 02 - aula 03	99
Figura 44 - Fragmento do AVA – Material para impressão aula 04	100
Figura 45 - Fragmento do AVA - Fórum aula 04.....	101
Figura 46 - Fragmento do AVA Atividade aula 01	101
Figura 47 - Fragmento do AVA – Atividade múltipla escolha.....	102
Figura 48 - Fragmento do AVA – envio de atividades dos alunos.....	103
Figura 49 - Fragmento do AVA – Avaliação das atividades	103
Figura 50 - Fragmento do AVA – cadastro do aluno	104
Figura 51 - Projeto Enter@rte – Aula presencial	107
Figura 52 - Alunos na 1ª aula divididos em equipes	107
Figura 53 - Imagem do aplicativo no celular	108
Figura 54 - Imagem do AVA- Leitura de imagem	110
Figura 55 - Atividade da aluna A3	111
Figura 56 - Conversa da turma A no <i>WhatsApp</i>	112
Figura 57 - Atividade da aula 01 – aluna B5	113
Figura 58 - Aula presencial “Os quadrinhos na <i>Pop Art</i> ”	115
Figura 59 - Fórum na aula “Os quadrinhos na <i>Pop Art</i> ”- Aluno A2.	116
Figura 60 - Fórum na aula “Os quadrinhos na <i>Pop Art</i> ” – Aluno A3.	116
Figura 61 - Fórum na aula “Os quadrinhos na <i>Pop Art</i> ” – Aluno A4.	117
Figura 62 - Turma acessando o AVA em equipes.....	118
Figura 63 - Aula 02 – obra de Rou Lichtenstein	119
Figura 64 - Exemplo da atividade - aula	120
Figura 65 - Atividade dos alunos utilizando a técnica Bem-day (pontilhismo)	121
Figura 66 - Alunos da turma A tirando dúvidas no <i>WhatsApp</i>	122
Figura 67- Alunos copiando aula 03 do quadro	124
Figura 68 - Aula 03 – Marilyn Monroe	125
Figura 69 - Resposta da aluna A5	126
Figura 70 - AVA aula 03- Sopas Campbell	127
Figura 71 - Atividade feita pelo aluno A1 - em sala de aula.....	129
Figura 72 - Alunos no <i>WhatsApp</i> com a professora.....	130
Figura 73 - Atividade aluno A5 no AVA	131
Figura 74 - Atividade aluna A9 e A12 em cartolina	131
Figura 75 - Atividade feita pelos alunos A3 e A10 no <i>WhatsApp</i>	132
Figura 76 - Aula 04 - Fórum 01 do AVA	134
Figura 77 - Aula 04 – atividade escrita aluno 9B	136
Figura 78 - Aula 04 – atividade escrita aluno 5B.....	137
Figura 79 - Atividade postada pelo aluno 2A.	138
Figura 80 - Aula 4 - Atividade Multipla escolha.....	139

LISTA DE SIGLAS

ABRACE-Associação Brasileira de pesquisa e pós-graduação em Artes Cênicas

ANDA-Associação Nacional de Pesquisa em Dança

ANPAP- Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas

AVA- AMBIENTE Virtual de Aprendizagem

BNCC-Base nacional comum curricular

CNE-Conselho Nacional da Educação

CONSED-Conselho Nacional das Secretários de Educação

EAD- Educação a Distância

FAEB- Federação de Arte-Educadores do Brasil

LDB- Lei de diretrizes e Bases na educação

MEC- Ministério da Educação

NAC- Núcleo de cultura e Arte

OAAV-Objeto de Aprendizagem em Artes Visuais

PCN- Parâmetros curriculares Nacionais

PROINFO-Programa Nacional de Tecnologia Educacional

SOBREART-Sociedade Brasileira de educadores através da Arte

UNDIME-União Nacional dos dirigentes Municipais da Educação

UNESCO- Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura.

VLE-*Virtual Learning Enviroment*

Web – Rede de Alcance Mundial

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1 ENSINO DE ARTES VISUAIS NO BRASIL.....	18
1.1 Do Império à LDB	18
1.2 Da Educação Artística à BNCC.....	23
2 TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS.....	33
2.1 Evolução das mídias	33
2.1.1 Objeto de Aprendizagem em Artes Visuais – OAAV.....	37
2.1.2 Mobile Learning.....	42
2.2 Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).....	45
2.2.1 Aplicativo Moodle.....	49
2.2.2 Aplicativo Edmodo	54
2.2.3 Google Classroom.....	59
3 ENTER@RTE: PROPOSTA EDUCACIONAL PARA ENSINO DA <i>POP ART</i>	65
3.1 Fundamentos	68
3.1.1 Concepção do material digital.....	73
3.2 Ambiente Virtual de Aprendizagem	89
3.2.1 Contexto escolar.....	104
3.2.2 Aula 1	105
3.2.3 Aula 2	115
3.2.4 Aula 3	122
3.2.5 Aula 4	133
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	141
REFERÊNCIAS	143
APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA REALIZAÇÃO DA PESQUISA .	150
APÊNDICE B – PLANEJAMENTO ANUAL	152

INTRODUÇÃO

O uso de novas tecnologias no processo educativo é um tema que vem sendo muito explorado, na tentativa de resolver problemas educacionais. A necessidade das escolas de se adaptarem às novas tecnologias é preocupação constante dos professores, em busca de melhorar o ensino, na perspectiva de obter resultados relevantes e propiciar aos alunos meios de adquirir conteúdos e ampliar conhecimento em um repertório de arte.

Outro aspecto observado é o crescente uso de ferramentas tecnológicas na educação em sala de aula, o qual é a motivação por trás desse estudo, não podemos negar que a tecnologia a muito tempo entrou em nossas vidas pessoais, profissionais e educacionais. A pesquisadora ao longo de sua formação fez um curso na área de informática, como também na Licenciatura em Artes Visuais- IFCE cursou disciplinas ligadas a informática como *Web Arte*, *Gravura Digital* e *Vídeo Arte*.

A proposta visa a utilizar a tecnologia para auxiliar o professor em sala de aula, partindo da premissa básica de que os conteúdos de arte sejam planejados, elaborados e desenvolvidos a partir de fontes seguras, foi o fio condutor desse estudo.

A necessidade foi identificada em uma escola no município de Fortaleza, com alunos do 9º ano do ensino fundamental II, esses alunos não possuem acesso a laboratórios de informática nem à Internet, o material didático disponível na escola não supre a demanda do professor, que necessita de maiores informações, porque alguns professores que ministram as aulas de Artes não são específicos da área, impossibilitando adquirir uma melhor contextualização nas vivências das artes visuais, privando-os de um espaço de educação, observação estética e de reflexão.

Diante desse cenário, é imprescindível a sensibilização dos profissionais em educação para utilização das novas tecnologias no contexto escolar e a necessidade de capacitação de professores para o uso de Objetos de Aprendizagem em Artes Visuais (OAAV). Esta é uma realidade presente no ambiente escolar com alunos nascidos na era digital, e faz-se pertinente a inclusão digital dos docentes, uma vez que o mundo está cada vez mais interligado em uma rede de conhecimentos, propiciando melhores condições de ensino e aprendizagem, com um olhar diferenciado sobre a disseminação do conhecimento.

Sobre isso, Fonseca (2013) esclarece que a aprendizagem com mobilidade tem sido empregada principalmente com o uso de celulares, devido a: 1) proximidade, por ser um dispositivo amigável e universal; 2) conectividade, ao se ter fácil acesso à Internet, promove o acesso a informação, a mobilidade e praticidade, por poder ser transportado para diversos

lugares facilmente e os elementos cognitivos, por meio de recursos variados (imagem, som, texto, vídeo, entre outros).

Os *smartphones* atualmente possuem uma infinidade de recursos que passaram a fazer parte de vários momentos de nossas vidas, criando relações entre os seres humanos e as tecnologias, transformando a maneira que entendemos o mundo, muitos a consideram uma extensão do corpo.

Percebe-se que o acesso dos alunos aos *smartphones* é cada vez mais fácil, sendo mais frequente que o acesso ao computador. Também devido à mobilidade, o acesso à Internet é mais comum pelo celular que pelo computador. Para isso, basta que o aparelho celular tenha sinal 3G ou *Wi-Fi*. Outra grande vantagem que a tecnologia permite informações em qualquer que tenha rede de computadores. Dessa maneira, o usuário não fica preso a uma plataforma e nem a apenas uma máquina (GALENO; GONÇALVES, 2013).

Embora os alunos não tenham acesso à Internet provida pela escola, quase todos os alunos têm celulares e acesso à Internet 3G, dispondo ainda de lugares, fora da escola, com Internet *Wi-Fi* gratuita. Diante desse acesso móvel, pensou-se ser possível o uso uma plataforma virtual de aprendizagem que auxilie professor e aluno na transmissão do conhecimento nas aulas de Artes Visuais, possibilitando maior aprofundamento dos conteúdos de Arte.

A partir desse questionamento, definimos o objetivo ao qual nos propusemos. Após analisar um levantamento bibliográfico de produções acadêmicas, identificamos aspectos relevantes que auxiliassem no desenvolvimento do processo de ensino em ambientes virtuais com o uso de celulares na aprendizagem em artes visuais. Com o intuito de ajudar o professor de Arte na apresentação de conteúdos em sala de aula, propomos a utilização de celulares como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem e a incorporação dessa tecnologia como suporte ao processo educacional.

Para cumprir o objetivo proposto, esse projeto foi constituído com base nos trabalhos desenvolvidos na área e as triangulações dos autores, alicerçado na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (2008), em Pimentel (1999), na pedagogia do conhecimento imaginativo de Ferraz e Fusari (2010), na prática escolar Lima (2013), cuja pesquisa versa sobre ensino de Artes Visuais à distância.

Pimentel (2010, p.224) acredita que [...] “A prática educacional na pedagogia do conhecimento imaginativo reconhece que ensinar envolve mediação interativa”. Ainda segundo a autora, sua prática potencializa a vivência pessoal e/ou a bagagem imagética do aluno, gerando maior capacidade cognitiva em qualquer prática do conhecimento.

Definido o objetivo e as bases teóricas, iniciamos em 2017 a primeira etapa do desenvolvimento desta pesquisa: o levantamento das plataformas educacionais Moodle, Edmodo e Google *Classroom*, a fim de decidir qual dessas se adaptaria melhor a nossa realidade. Optamos pelo Moodle¹, por se tratar de uma plataforma de fácil utilização e que já estava instalada no servidor do grupo de pesquisa Arte UM², do Instituto Federal de Educação de ciências e Tecnologia do Ceara - IFCE, do qual a autora da pesquisa é integrante. Outro motivo pelo qual a plataforma Moodle foi escolhida, foi a experiência da pesquisadora como aluna nos cursos de Pro docência Educação Inclusiva - IFCE, 2013, e o Curso de Introdução ao Pensamento de João dos Santos: Estudo sobre Pedagogia Terapêutica - IFCE realizado em 2016, ambos realizados no Moodle, incentivaram a escolha dessa plataforma para a pesquisa.

O passo seguinte foi definir as turmas que participaram da pesquisa e informar a equipe pedagógica e de gestão da Escola, da qual obtivemos total apoio para desenvolver o projeto nas aulas de Arte, com o uso de celulares pelos alunos para acessar conteúdos propostos de maneira planejada e supervisionada.

Sobre o uso de celulares na escola, a Lei 14.146, de 25 de junho de 2008 de autoria do deputado estadual do Ceará, Artur Bruno e sancionada por Cid Gomes, governador da época, proibia que alunos utilizassem "telefone celular, *walkman*, *discman*, MP3 *player*, MP4 *player*, *iPod*, *bip*, *pager* e outros aparelhos similares, nos estabelecimentos de ensino do Estado do Ceará, durante o horário das aulas". A referida Lei não prevê punição e nem usos pedagógicos dos aparelhos, passados mais de dez anos a tecnologia se fez presente com seu uso para transmissão de conhecimento.

A utilização de ambientes virtuais na Jescola, sendo planejada e direcionada agregaria conhecimento em qualquer área que fosse utilizada, ressaltando que a rede privada de ensino utiliza a tecnologia como um diferencial para a construção de conhecimento, em que podemos constatar na publicidade em jornais e na televisão e nos endereços eletrônicos desses estabelecimentos, enquanto os alunos da rede pública, estão cada vez mais distante dessa realidade. A legislação não incentiva a inserção da tecnologia no espaço escolar, colaborando para práticas educacionais obsoletas que vão na contramão de uma geração nascida na era

¹ Moodle (**M**odular **O**bject **O**riented Distance **L**Earning) é um sistema gerenciamento para criação de curso online. Esses sistemas são também chamados de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) ou de Learning Management System (LMS). www.moodlelivre.com.br

² O grupo de pesquisa ARTE UM estuda as tecnologias contemporâneas aplicadas ao ensino de Arte nas escolas públicas e particulares da nossa região, bem como a formação desses professores. <https://ifce.edu.br/fortaleza/ppgartes/grupos-de-pesquisa>

digital, em que a tecnologia faz parte do seu cotidiano, impactando diretamente a rede pública. Existe a necessidade de repensar a construção de conhecimento para uma educação com práticas inovadoras dinâmicas e flexíveis que possam auxiliar os alunos no espaço escolar.

O estudo de caso foi realizado em uma escola da rede pública de Fortaleza e as turmas, de alunos do 9º ano do ensino fundamental II, identificadas como turma A e turma B. Os alunos foram identificados por letras, em conformidade com a turma e o número, conforme a ordem alfabética, a fim de preservar o anonimato dos envolvidos.

O conteúdo selecionado foi o movimento *Pop Art*,³ dividido em quatro aulas: aula 1 – Introdução: Cultura de Massa, aula 2 - Os quadrinhos na *Pop Art*, aula 3 - *Pop Art* e a ironia dos padrões, e aula 4 - A *Pop Art* na contemporaneidade. Esses assuntos contemplam as Expectativas de Aprendizagem da Prefeitura de Fortaleza e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para o 9º ano do ensino fundamental, abrangendo o consumo, a fotografia, a publicidade as histórias em quadrinhos e a narrativa visual. Todas essas temáticas apresentadas levariam a uma melhor compreensão dos elementos que compõem o movimento *Pop Art*, sensibilizando o pensamento crítico para compreensão e contextualização desse movimento.

Para prosseguir com a investigação, percebemos a necessidade de escolher uma metodologia que propiciasse o cumprimento desse objetivo. Esta é uma pesquisa com ênfase no estudo de artes, pensada a partir do discurso de Pimentel (2010), que propõe esse tipo de pesquisa inclinada para a parte prática da docência em artes. Esta investigação se caracteriza como um estudo de caso (Yin, 2005).

Assim, procuramos entender o que vale a pena fazer pela Internet que ajuda a melhorar a aprendizagem, que mantém a motivação, que traz novas experiências para a classe, e que enriquece o repertório do grupo.

Diante disso, Moran (2000), defende que aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, sentimos; quando relacionamos, estabelecemos vínculos, laços, entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-se em um novo contexto, dando-lhe significado, encontrando um novo sentido.

³ *Pop Art* ou Arte pop é um movimento artístico surgido na década de 1950 na Inglaterra, mas que alcançou sua maturidade na década de 1960 nos Estados Unidos. Procurava a estética das massas, tentando achar a definição do que seria a (cultura pop), aproximando-se do que costuma chamar de *kitsch* (WIKIPEDIA, 2018).

Ainda segundo o autor, aprendemos pelo pensamento, pelo encontro com o significado, quando interagimos com o mundo, pelo interesse, pela necessidade, pelo desejo de conhecer, de interagir com o meio social e cultural diverso.

Este trabalho está organizado em três capítulos, no Primeiro Capítulo, discorreremos sobre algumas abordagens do processo histórico e do ensino da Arte no Brasil. É apresentada uma contextualização histórica a respeito da educação em Arte no Brasil, buscando suas relações com as principais tendências pedagógicas da educação geral, visando identificar e compreender os objetivos das abordagens metodológicas aplicadas ao ensino e aprendizagem da Arte na atualidade, após o entendimento histórico e contextual da disciplina Arte. Em seguida, abordaremos a política curricular para o Ensino de Artes Visuais manifestada na BNCC, com questões que analisam esse documento, destacando os aspectos enfatizados por alguns pesquisadores.

Concomitante a esse estudo iniciamos a pesquisa com a coleta de dados, nos períodos de junho a dezembro de 2017 e de janeiro a julho de 2018. Nesses momentos foram realizadas observações, pesquisas, criação dos conteúdos para o ambiente virtual, entrevistas com os alunos. Essas coletas aconteceram antes se iniciar as aulas com os alunos, durante todo esse processo foi mantido um diário para reunir todas as descrições dos cenários, registrado em vídeos e fotografias. As aulas propriamente ditas aconteceram no terceiro e quarto bimestre do ano letivo de 2018 no período de agosto a novembro, combinado as aulas presenciais e os conteúdos que poderiam ser acessados a distância, propiciando assim um modelo híbrido de ensino, em que são utilizados meios presenciais e a distância dos conteúdos de Arte.

O segundo capítulo traz as Tecnologias Educacionais no Ensino de Artes Visuais. No percurso metodológico, apresentam-se a investigação e a caracterização da escola e do meio envolvente. Identificados os participantes, os instrumentos e os processos de coleta de dados, procede-se a descrição das atividades.

O terceiro capítulo mostra a análise e interpretação dos dados coletados nas práticas educativas desenvolvidas em sala de aula, nos trabalhos apresentados pelos alunos e as reflexões delas recolhidas e os resultados obtidos, com o objetivo de responder às questões colocadas inicialmente. Ao final, as considerações finais, as referências, os apêndices e os anexos.

1 ENSINO DE ARTES VISUAIS NO BRASIL

Ao revisitar a história no ensino de Arte, podemos compreender, a partir de como foi interpretada ao longo dos tempos, o contexto atual e as ideias que até hoje fazem parte do nosso cenário educacional.

Ferraz e Fusari (2009) sinalizam que a educação em Arte, como outras áreas do conhecimento, passou por transformações ao longo do tempo, surgindo mobilizações políticas, sociais, pedagógicas e filosóficas, devido às situações vividas em cada época.

Neste capítulo, abordaremos o ensino de Arte no Brasil, observando sua trajetória até os dias atuais. Seguiremos um percurso linear histórico, uma cronologia de acordo com cada época, com as implicações sociais e políticas que determinaram o ensino de Arte, tendências e concepções, e analisaremos como as artes visuais contribuíram para o desenvolvimento da expressão artística ao longo do tempo.

Historicamente, a Arte sempre esteve presente na humanidade, em praticamente todas as formações culturais. O processo ensino-aprendizagem foi consolidando-se ao longo da história desde a Escola de belas Artes com a chegada da corte Portuguesa ao Brasil até os dias de hoje com a BNCC.

Relatamos sucintamente o impacto no ensino de Artes com a chegada da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e o surgimento da BNCC, especificamente a terceira versão, que trata do ensino de Arte na Educação Básica.

1.1 Do Império à LDB

Desde a chegada da família imperial no Brasil, segundo Barbosa (2008), esta se deparou com uma cultura local, trazida pelos portugueses. Nossos artistas, todos vindos de origem popular, eram tidos como simples artesãos. O ensino da Arte Barroca tinha lugar nas oficinas por meio do fazer sob a orientação do mestre.

A influência da educação jesuítica também estava presente. Embora os jesuítas já estivessem banidos do Brasil desde 1759, tal educação moldou o espírito nacional, pois eles davam importância às atividades literárias e tinham total preconceito com as atividades manuais (BARBOSA, 2008).

Esse era o cenário da Arte na chegada da corte portuguesa ao Brasil em 1808. O ensino de desenho ganhou uma tímida abertura no Rio de Janeiro e no Seminário Episcopal de Olinda, logo entrando no currículo das escolas, por meio da reforma educacional promovida por Marquês de Pombal.

O ensino de Arte no Brasil, ainda segundo Barbosa (2008), originou-se no ensino da Academia de Belas Artes e ficou conhecida como Missão Francesa no Brasil, criada por decreto de D. João VI, em 1816.

Os integrantes da Missão Francesa que chegaram ao Brasil eram membros da Academia de Belas Artes da França, que recebia grande influência do neoclassicismo, vanguarda da época na Europa.

Esse foi um dos poucos modelos chegados ao Brasil com atualidade no país de origem; quase sempre os modelos estrangeiros chegavam tardiamente no cenário nacional. A missão francesa na realidade teve um aspecto cultural elitista, ocasionando o processo de interrupção e a utilização, por parte dos artistas populares, em sua maioria, mestiços, da Arte Colonial. O Barroco Brasileiro, que já era uma arte brasileira, foi paulatinamente deixado de lado com a adoção do neoclassicismo. Por conta disso, houve o afastamento da grande massa da Arte, o que ampliou o preconceito contra o ensino de Arte, até hoje acentuado em nossa sociedade. Isso permitiu que se delineasse um novo cenário para o ensino do desenho na educação tradicional.

Coube aos Liceus, numa perspectiva antielitista, fomentar a educação popular pela aplicação das Artes na indústria, como preparação de mão de obra para o trabalho, a partir do modelo norte-americano. Nesse período, a Arte era considerada um passatempo de ociosos, para as classes sociais mais abastadas.

A partir do modelo da escola progressista, na qual o desenho deve ser ensinado obrigatoriamente em todos os anos do currículo escolar, esta configuração foi ancorada pelas ideias liberais de Rui Barbosa, intérprete da corrente liberal brasileira. Com trabalhos educacionais ligados às ações vigentes da época, ele redige o pensamento ético-político do país. Suas ideias pedagógicas tiveram grande influência no início do século XX. Em sua concepção, o desenho no ensino da Arte tinha um grande destaque na educação e no enriquecimento do país, porque preparava, através da educação técnica do desenho, operários para a indústria, colaborando para o desenvolvimento industrial do país.

De acordo com Barbosa (2006), em novembro de 1878, André Rebouças, jornalista brasileiro, publicou em um jornal de Nova York “O novo Mundo”, vários artigos que tratavam da generalização do ensino de desenho. Esses artigos influenciaram a implantação da

disciplina de Artes nos currículos das escolas brasileiras. Nesse cenário, ainda conforme Barbosa (2006), o Liberalismo no Brasil lutava a favor da Revolução Industrial e, conseqüentemente, das reformulações na educação, como a implantação do ensino de desenho na escola.

Esta disposição da obrigatoriedade da adoção do desenho foi aplicada no colégio Pedro II e em todos os estabelecimentos congêneres da capital e das províncias do Império.

Apesar de todas essas mudanças de caráter educacional e social provocadas pela Abolição (1888) e pela República (1889), a Arte continuava como símbolo de distinção entre ricos, associados a refinamentos, e pobres, ligados às atividades do tipo manual.

No início do século XX, pouco mudou o cenário educacional e o da Arte. Somente no final da Primeira Guerra Mundial, começou a se perceber um movimento de ideias modernistas no Brasil.

Subentende-se que a Semana da Arte Moderna de 1922 foi um marco na cultura e na Arte, mas pouco influenciou a educação. Foi Rui Barbosa quem primeiro analisou e escreveu os princípios metodológicos do ensino de desenho no Brasil, os quais foram seguidos durante as duas primeiras décadas do século XX.

A esse respeito, Barbosa (2006) apresenta, em seu livro, tais princípios:

1- O professor nunca deve fazer correções no próprio desenho do aluno. 2- Todo ensino do Desenho deve ter por base as formas geométricas através do traçado à mão livre. 3- Deve-se orientar o ensino do Desenho no sentido da estilização das formas. 3.1- Às formas convencionais, já que regulares, hão de preceder os naturais, irregulares. 3.2- As formas naturais a desenhar hão de ser primeiramente reduzidas às formas geométricas. 4- É importante a utilização da rede estigmográfica para os desenhos de reprodução de modelos de memória ou ditados, dada a necessidade de um desenho auxiliado antes do desenho a olho sem recorrer à régua ou compasso. 5- O desejo por modelos deve ser precedido de estudo do objeto em sua totalidade e nas suas partes, comparando-as. 6- Desenho a tempo fixo é essencial para vencer a inércia. 7- O desenho de invenção deve compreender a composição com os elementos já aprendidos. 8- O desenho deve ser utilizado para auxiliar outras matérias, especialmente a Geografia. (BARBOSA, 2006 p.59)

Podemos observar, por meio de tais regras, o quanto a disciplina de Arte estava direcionada à geometria. Sua prática tinha por finalidade o preparo para o trabalho industrial, com vistas ao desenvolvimento econômico, que era o principal objetivo da escola. As recomendações metodológicas dirigiam-se à necessidade de desenvolver conhecimentos técnicos de desenho. Isso repercutiu profundamente na metodologia do ensino de Arte no século XX.

Barbosa (2008) esclarece, que para Rui Barbosa, o desenho tinha um lugar de enorme destaque na educação. Sua teoria política liberal se dirigia para a função da prática de enriquecer economicamente o país, que só seria possível por meio do desenvolvimento industrial e da educação técnica artesanal.

A seguir, com a semana de Arte Moderna de 1922, inicialmente não houve grande repercussão na Arte. Contudo, as ideias do movimento antropofágico⁴ começaram a alterar o modo como os brasileiros viam e produziam Arte; a expressividade e o espontaneísmo começaram a ser valorizadas, Moraes (2015), esclarece que a antropofagia em uma dimensão cultural no sentido de “alimenta-se” de culturas de outros povos ampliando e enriquecendo a própria cultura nacional, no sentido de criar uma cultura brasileira liberta das referências europeias imposta na época, mas isso foi interrompido pela ditadura do governo de Getúlio Vargas (1930 – 1945).

Um momento na semana de 1922 que marcou o do modernismo no Brasil foi quando um grupo de artistas plásticos e intelectuais se reuniu no Teatro Municipal de São Paulo para proporcionar recitais de música e poesia, palestras e danças, exposições de pintura, escultura e arquitetura.

Segundo Pimentel (1999), a partir dessa semana, no que se refere ao ensino de arte, duas são as tendências que se tornam mais relevantes e se contrapõem passando a valorizar a expressão infantil: a valorização do desenho como técnica voltada para o trabalho e uma forte identificação com o estudo do desenho geométrico.

Em seguida, surgiu o movimento conhecido como Escola Nova, que teve sua origem na Europa e nos Estados Unidos, no século XIX, aparecendo no Brasil apenas na década de 1930. Centrado no aluno, esse movimento defendia a Arte como livre expressão, a Arte na escola para todos, a ideia da Arte como instrumento mobilizador da capacidade criadora, a expressão, os aspectos afetivos e a espontaneidade do aluno, em contraposição à educação tradicional que induzia um estudo mecanizado e não levava em consideração os aspectos cotidianos.

Sobre esse assunto, Liblik e Diaz (2006) observaram que, nessa perspectiva, a Arte passou a ser compreendida como uma atividade que se resolve por si mesma: basta oferecer

⁴ O ato de um humano comer outro para saciar a fome ou por questões psicopatológicas é mais referendado como canibalismo e não como antropofagia, para diversos estudiosos. RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. O sentido das intenções do movimento antropofágico do País à época reflete um forte desejo de aprofundamento de identidades nacionais constituídas pelos processos de hibridação cultural (CANCLINI, 2008)

lápiz e papel para que a criança se expresse, tido como *laissez faire*, a prática do desenho livre, cai no senso comum como espontaneísmo.

Além disso, Fusari e Ferraz (2001) esclarecem que, quanto às teorias e práticas, os professores escolanovistas rompem com as cópias de modelos e de ambientes circundantes, valorizando os estados psicológicos das pessoas. Por volta de 1960, inúmeros professores levaram essa abordagem a extremos: tudo era permitido nas aulas de Arte, que se caracterizavam pelo deixar fazer, em que os alunos poderiam exprimir objetiva e individualmente. O processo era fundamental e o produto não interessava; o que importava era a expressão artística do aluno.

Para Barbosa (2006), a Lei de Diretrizes e Bases de 1961 contribuiu para descontinuidade de vários programas de Artes e de muitas experiências iniciadas em 1958. Tal lei propôs uma organização no currículo escolar que diminuiu a carga horária das disciplinas de práticas artísticas, ou seja, a disciplina de Artes perdeu espaço na escola para as demais disciplinas no currículo escolar. Também em 1961, houve a criação de cursos intensivos de Arte para professores, o que colaborou para a formação na área e o surgimento de escolinhas de Arte em todo o país. Neste período, destaca-se a criação da INSEA (*International Society for Education Through Art*), da SOBREART (Sociedade Brasileira de Educação Através da Arte) e de algumas escolas especializadas, como a Escola de Arte Brasil (São Paulo), a Escolinha de Arte do Brasil (Rio de Janeiro), e a Escolinha de Arte de São Paulo, o Centro Educação e Arte (São Paulo). No Recife, por exemplo, Lula Cardoso Ayres (1910 – 1987) fornece lápis, papel e tinta para as crianças, deixando que elas se expressem de modo não dirigido. O NAC – Núcleo de Arte e Cultura (Rio de Janeiro) também teve ação multiplicadora nos fins da década de 1960.

Com a ditadura militar, a partir de 1964, perseguiram-se professores e escolas. As escolinhas experimentais, aos poucos, desmontaram-se sem muito esforço. Foram normatizando-se e estereotipando seus currículos, tornando-as iguais às outras do sistema escolar. Até escolas de educação infantil foram fechadas. A partir disso, a prática de Arte nas escolas públicas primárias foi dominada, em geral, pela sugestão de tema e por desenhos alusivos a comemorações cívicas, religiosas e outras festas. Nesse período, a Arte na escola passou a ser praticada apenas por temas e datas comemorativas. Para Barbosa (2008), a Arte passou a ser uma mera atividade escolar e a formação do professor de Arte foi muito prejudicada com a criação de licenciaturas curtas em Educação Artística. Nesse período, os professores passaram a ensinar todas as linguagens artísticas ao mesmo tempo.

Segundo Silva (2004), a descaracterização da Arte tinha como finalidade despolitiza ou repolitizar, direcionando o ensino ao patriotismo e ao nacionalismo, desconfigurando todas as experiências artísticas desenvolvidas na sociedade.

Esse retrocesso em relação ao ensino de Arte será abordado no próximo capítulo. Na sequência, abordaremos a BNCC e em especial a terceira versão, o que pesquisadores em Artes pensam a respeito e as consequências dessas mudanças para o ensino de Arte.

1.2 Da Educação Artística à BNCC

Com a reforma educacional em torno da Lei 5.692, em 1971, durante a ditadura militar brasileira que substituíram praticamente na íntegra a legislação educacional expressa pela primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação, a Lei 4.024/61, a reforma educacional implantada atendia ao chamado de construção de um “projeto nacional” que serviria como alavanca para o desenvolvimento do “Brasil – Potência” (SAVIANI, 1987, p.127).

Com base na reforma a legislação educacional brasileira introduz a Educação Artística no currículo escolar, também foi inserida a polivalência na educação, que tinha como objetivos a racionalidade, a objetividade, a organização, a neutralidade e a obediência. O sistema de avaliação estava ligado à produtividade do aluno e ficou conhecida como lei educacional da Ditadura Militar. Apesar do avanço de ter sido garantida em lei a obrigatoriedade do ensino de Arte no currículo escolar, democratizando o acesso ao seu ensino, houve também uma tentativa de esvaziar o ensino dessa área do seu teor crítico e reflexivo. A LDB lei 5.692/71 não instituiu a obrigatoriedade da formação de professores específicos para lecionar a atividade de Educação Artística na escola; pelo contrário, deixou brechas para que o ensino fosse ministrado por profissional de qualquer área. Essa medida enfraqueceu a “comunidade disciplinar”, contribuindo para a descaracterização da disciplina, acentuando o estigma da Arte como acessório, que serve apenas para decoração do espaço escolar, especialmente na produção de lembrancinhas para as datas comemorativas.

A esse respeito, Ferraz e Fusari (2009, p.52-53) mostram que na “pedagogia tecnicista”, o professor tende a ser responsável por seu planejamento, que deve se mostrar competente e incluir os elementos curriculares essenciais: objetivos, estratégias, avaliação. (...) Os livros didáticos nos anos 1970/1980 estão em pleno auge mercadológico, apesar de sua discutível qualidade e não compartilhamento de recursos para aprimoramento dos conceitos de Arte.

Ferraz e Fusari (2009) esclarecem que os anos de 1980 ficaram marcados como um período de muitas lutas pela redemocratização do Brasil, sendo também um momento de organização dos arte-educadores brasileiros. Nesse período, foram criadas diversas associações de arte-educadores em várias regiões do país. Em 1982, foi fundada a primeira, a Associação de Arte-Educadores do Estado de São Paulo (AESP). No ano de 1987, em decorrência da criação das diversas associações, foi criada a Federação Nacional dos Arte-Educadores do Brasil (FAEB).

Nesse período surge a Proposta Triangular sistematizada por Ana Mae Barbosa, foi um divisor de águas no ensino de Artes, e posteriormente, ficou conhecida como Metodologia Triangular. Segundo a autora, Barbosa (2008), posteriormente, a própria autora muda para Abordagem Triangular. No Brasil, está fundamentada nas ações básicas da Arte: ler (leitura de imagem), fazer artístico e contextualizar (História da Arte). Ana Mae retirou da estrutura a estética, pois acreditava que o professor brasileiro ainda não estava preparado para trabalhar com um conteúdo tão complexo.

Barros (2016) explica que, ao compreender que, em Arte e em Educação, problemas semânticos nunca são apenas semânticos, pois envolvem conceituação. Ana Mae Barbosa tomou a liberdade de substituir sempre que possível o termos “Metodologia” e “Proposta” por “Abordagem Triangular” em seus últimos livros, a saber: Ensino da Arte: memórias e histórias (2008), Interterritorialidade: mídias, contextos e educação (2008), A imagem no ensino da arte (2009), Arte/Educação como mediação cultural e social (2009), Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais (2010) e Redesenhando o desenho: educadores, política e história (2015).

Liblik e Diaz (2006) comentam que um dos fatores negativos do uso dessa proposta é que alguns professores, sem conhecer os textos originais de Ana Mae, utilizavam a releitura como cópia e como única forma de trabalhar o fazer artístico. Essa é uma estratégia metodológica muito utilizada pelos professores de Arte em nossos dias. Em contrapartida, o ponto positivo é que o ensino das visualidades a partir das leituras de imagens propicia aos alunos um olhar diferenciado. Existem, porém, outras possibilidades e realidades que os professores devem pesquisar e experimentar quanto à abordagem em sala de aula.

Na década de 1990, os arte-educadores tiveram que se mobilizar para garantir o ensino de Arte no currículo escolar. Com a Lei nº 9.394 (BRASIL, 1996), a Arte não estava prevista incluída como componente disciplinar no currículo da Educação Básica. Várias campanhas e movimentos foram feitos, sendo possível graças à mobilização desses arte-educadores, como podemos conferir no §2º: “O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos

diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (BRASIL, 1996, s/p).

Apesar de o ensino de Arte ser uma disciplina obrigatória no Brasil, para o Ministério da Educação e do Desporto (1997), não se especificavam as linguagens artísticas (Artes Visuais, Música, Teatro e Dança). As aulas eram ministradas, em sua maioria, por professores sem formação específica nesta área; exigiam apenas que os professores tivessem licenciatura em qualquer linguagem artística.

No período da elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) em Artes, os arte-educadores tiveram participação importante garantindo que fossem explicitadas as linguagens artísticas, com conteúdos próprios. Segundo os PCN de Artes (1998), foi reconhecida a importância da Arte na formação e desenvolvimento de crianças e jovens, contribuindo para o desenvolvimento da expressão, de modo a favorecer o desenvolvimento dos aspectos cognitivo, motor, afetivo e social da criança. Incluindo-a como componente obrigatório na educação básica, no ensino fundamental, a Arte passa a vigorar como área de conhecimento e trabalhar com as várias linguagens, visando à formação artística e estética dos alunos. A área de Arte, assim constituída, refere-se às linguagens artísticas como as Artes Visuais, a Música, o Teatro e a Dança. Nessas quatro áreas há inúmeras possibilidades de conteúdos, permitindo ao aluno exprimir-se, manifestar-se, comunicar-se e desenvolver-se por meio da fruição alcançada com os estudos.

Em 2015, ganha força o processo de elaboração da BNCC, que tem como meta orientar a construção do currículo da educação básica das escolas públicas e privadas brasileiras.

Em 23 de fevereiro de 2016, foi aprovado no Senado o Substitutivo da Câmara dos Deputados que altera o parágrafo sexto do artigo 26 da LDB 9.394/96, que fixa as diretrizes e bases da educação nacional, referentes ao ensino da Arte.

Foi observado que o componente curricular de Artes do ensino fundamental situa a arte como área de conhecimento, como componente curricular composto por distintas linguagens – artes visuais, dança, música e teatro. Essas linguagens foram reduzidas a unidades, não constando como área de conhecimento específico.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) é o documento que determina os conhecimentos essenciais que deverão nortear os currículos da Educação Básica, nas redes públicas e particulares do país. A BNCC insere-se nas políticas curriculares, sendo representada por uma reforma educacional. Nesta política curricular, foi constatada uma desvalorização da Arte e de conquistas feitas em políticas anteriores, na área específica de

conhecimento em Arte e atuação do professor conforme sua formação o que demandou um amplo movimento de resistências de arte-educadores.

Freire (1989) esclarece-nos sobre as políticas educacionais, e que, queiramos ou não, estamos imersos nas políticas, pois se torna impossível [...] pensar, sequer, a educação, sem que se esteja atento à questão do poder. Desse modo, compreendemos que em várias épocas, dependendo das políticas públicas e do contexto social, o ensino de Arte teve algumas modificações, em um [...] processo através do qual os interesses são transformados em objetivos e os objetivos são conduzidos à formulação e tomada de decisões efetivas (RIBEIRO, 1998, p.11).

Desse modo, Sardelich e Panho (2018) elucidam sobre os atos políticos, que possuem atos indissociáveis a partir de interesses éticos, religiosos, financeiros entre outros, em que o vocábulo política se refere ao exercício de alguma forma de poder e às consequências desse exercício.

Sobre a versão preliminar, o Ministério da Educação esclarece que a BNCC foi elaborada por um comitê assessor e uma equipe de especialistas, formada por professores universitários que atuavam em cursos de licenciatura, professores das escolas de educação básica e técnicos das Secretarias de Educação, indicados pelo Conselho Nacional de Secretários de Educação (CONSED) e pela União dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME).

Observamos que, nessa versão, o objetivo foi de definir os componentes curriculares básicos a partir dos denominados “direitos de aprendizagem” que priorizam o ensino por competências, o que causou preocupação dos arte-educadores brasileiros, pois o ensino de Arte perde a posição de área e é alocado na área de Linguagens, junto às disciplinas de Língua Portuguesa, Língua Estrangeira e Educação Física. Neste cenário, é possível compreender que o componente Arte está comprometido e os estudantes terão formação limitada, o que não contribuirá para uma formação crítica da Arte e da sociedade.

Nesse cenário, foi observada a grande preocupação dos arte-educadores na divulgação da primeira versão desse documento, em que a Arte perde a posição de área e é localizada na área de Linguagens, junto às disciplinas de Língua Portuguesa, Línguas Estrangeiras e Educação Física. Essa situação ocasionou várias manifestações, mobilizando os arte-educadores em torno da situação do ensino de Arte, tema debatido no Congresso da Federação de Arte-Educadores do Brasil (CONFAEB), realizado em Fortaleza - CE em novembro de 2015.

Na CONFAEB (2015), Ana Mae Barbosa chama atenção para atuação das instituições privadas na condução e na elaboração da BNCC, e para o falso discurso sobre a interdisciplinaridade, em que professores possam ensinar as diferentes línguas (música, dança, artes visuais e teatro). Foi observado que os alunos da rede pública seriam os mais prejudicados impedindo que eles tivessem um acesso maior ao ensino da Arte.

Após o evento, o ofício nº 6/2015 da Federação de Arte-Educadores do Brasil, elaborado pelos arte-educadores após discussão da posição da Arte na BNCC e firmado com as demais associações da área, foi enviado ao MEC, com várias demandas com o seguinte conteúdo:

Tendo em vista a consulta pública da Base Nacional Comum Curricular, doravante denominada pela sigla BNCC, a Federação de Arte-Educadores do Brasil (FAEB) com suas diversas associações regionais, em conjunto com a Associação Brasileira de Educação Musical (ABEM), Comitês Associativos da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), a Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas (ABRACE) e a Associação Nacional de Pesquisadores em Dança (ANDA) – e considerando a relevância do documento para os novos caminhos teórico-metodológicos da educação brasileira – solicitam a vossa atenção para determinados equívocos e contradições presentes na redação da BNCC. Assim, apontamos a necessidade de alteração de pontos cruciais para dirimir questões pertinentes ao conhecimento “Arte” na Educação Básica e ao exercício da profissão do Professor de Artes Visuais, de Dança, de Música e de Teatro. (Ofício nº 06/2015/FAEB)

O ofício na íntegra demonstra a preocupação com o fato de que a Arte foi desprivilegiada em seus componentes curriculares, com a expressão subcomponente e com a inserção na área de linguagens, o que indicava perda de posição como área do conhecimento, e que fosse explicitada a atuação do professor com formação, especificando cada componente curricular. Ainda no documento, chama atenção que o Componente Curricular da Arte tem apenas onze páginas, em comparação com os demais, com vinte e trinta páginas, comprovando uma visão superficial da Arte, desprivilegiando-a em relação a outras disciplinas.

Preocupados com o processo de elaboração da BNCC, a Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED), por meio de ofício nº 01/2015/GR, à Comissão de Educação da Câmara dos Deputados, manifestado pela Comunidade Científica demonstra descontentamento de como tem sido o processo de elaboração da BNCC. De acordo com o documento, este tem sido feito de modo enviesado, apressado e sem respeito à diversidade do povo brasileiro, contribuindo para desumanização do trabalho docente (ANPED, p. 4, 2016) e desconsiderando a complexidade no âmbito escolar. Esse ofício foi assinado por cinco entidades: Federação de Arte-Educadores do Brasil (FAEB), Associação

Brasileira de Educação Musical (ABEM), Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas (ABRACE), Associação Nacional de Pesquisadores em Dança (ANDA) e Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), e solicitava a participação de representantes dessas instituições na reformulação do documento.

Mesmo tendo sido publicada uma segunda versão da BNCC em maio de 2016, essa versão, que segundo o Ministério da Educação passou por uma consulta pública e por um processo de debate institucional, em seminários realizados pelas Secretarias Estaduais de Educação em todas as Unidades da Federação, sob a coordenação do Conselho Nacional de Secretários de Educação (CONSED) e da União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME), mais uma vez as informações desse processo não chegaram ao grande público de arte-educadores, e não houve grande divulgação por meio das Secretarias de Educação dos municípios, para que entendessem como estavam sendo elaboradas essas modificações na educação básica, no que se refere ao ensino de Arte na BNCC.

Romanelli (2016) indica um avanço na segunda versão da BNCC: o fato de o documento assumir a necessidade do professor formado nas especificidades de cada área das linguagens de Arte, embora as quatro linguagens sejam atribuídas a um único professor, que deve abordar a todas, ocasionando uma fragilização do ensino, em que o docente o faz sem o domínio da área.

Em outra análise da segunda versão, Carvalho (2016) chama atenção a que o professor possa fazer suas escolhas e considerar diante do que atua o que deseja ou não. Percebe-se a fragilidade nas práticas docentes e dos arcabouços teóricos, nas Artes Visuais, em que os conhecimentos são maleáveis nas dimensões de criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão, que leva a autora a pensar em linhas que dialogam no processo artístico.

Procurando continuidades e descontinuidades, a terceira versão da BNCC, em 2017, complementa e revisa a segunda versão, cumprindo a atribuição do Ministério da Educação (MEC) de encaminhar ao Conselho Nacional de Educação (CNE) a proposta de direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para os alunos da educação básica, pactuada com os estados, o Distrito Federal e os municípios. Iavelberg (2018) observa que, nessa versão, a Arte na área da linguagem está excluída das avaliações dos sistemas de ensino. Isso demonstra uma desvalorização do componente curricular na EB. Outro ponto é que a BNCC não explicita os eixos fazer, fluir e refletir, que podem se relacionar às dimensões do conhecimento da BNCC. Observa-se que a codificação das habilidades não pode ser aprendida sem conteúdo; a Arte tem conteúdos próprios que vão muito além do sensível. Com

a perda do conhecimento específico, verifica-se o foco em práticas expressivas e individualizadas.

Nesse contexto, a Federação de Arte-Educadores do Brasil (FAEB) encaminhou uma carta em referência às novas diretrizes da educação em Artes, Ofício nº 01/2017/FAEB, em atenção a Cesar Callegari, presidente da Comissão Bicameral da BNCC, tendo como assunto a Análise do componente Arte da BNCC, manifestando sua preocupação com as mudanças nas legislações e políticas públicas, em especial ao componente curricular de ensino de Artes. Foi também exposto no referido ofício que a Lei nº 13.278/2016 foi aprovada e que inclui as Artes Visuais, a Dança, a Música e o Teatro nos currículos da educação básica e que cada professor deverá ter formação em alguma dessas áreas de atuação, em números suficientes para implementação dessa obrigatoriedade.

Segundo Barbosa (2016), a BNCC desconsidera as conquistas feitas em legislações anteriores, incluindo a Arte como componente curricular em linguagens e não como componente próprio. Observa-se que para o futuro, a disciplina de Artes será ministrada por professores despreparados, pois estes não terão conhecimento nas quatro linguagens, já que sua formação é geralmente em uma linguagem específica. Isso causa grande preocupação, porque o ensino de Arte requer habilidades, produção e fruição em suas competências, não sendo possível atuar na educação em Artes com a devida formação atual.

Observamos que a descontinuidade das conquistas feitas nos Parâmetros Curriculares em Artes na educação básica e com a elaboração da BNCC vigente, em que a Arte foi perdendo suas especificidades, o ensino da Arte vai na contramão de uma educação integral, em que a Arte contribui para uma formação crítica que promove a compreensão de mundo por meio da sensibilidade. Konder (2002) alerta-nos que é necessário, para apreendermos o mundo, a ampliação das referências e do descobrimento da dimensão poética da vida, pois a nossa capacidade de racionalizar não é suficiente para compreender o todo. E a Arte possibilita uma percepção estética e mais apurada acerca do mundo.

Sobre os componentes curriculares de Arte para Educação Básica, na terceira versão da BNCC, faremos uma breve reflexão em torno de alguns aspectos dos textos, observando o que foi preservado e as descontinuidades. Foi observado que, tanto no Ensino Fundamental I quanto no II, a Arte encontra-se como componente da área de Linguagens, ao lado da Educação Física e da Língua Portuguesa. Observamos também que o professor do Fundamental I tem sua formação em Pedagogia, sem licenciatura específica em uma das linguagens do componente Artes. Iavelberg (2018) chama atenção para o número de páginas da BNCC, do componente Artes (doze) em comparação ao número de páginas dos PCN

(cento vinte e nove); ou seja, a importância que Arte teve foi um desrespeito para a educação em Artes.

As discontinuidades prosseguem na exclusão das avaliações das aprendizagens no sistema de ensino. Iavelberg (2018) sinaliza ainda preocupação em atender aos interesses do capital e do mercado de trabalho e uma expansão dos consumidores, sem que promova um sujeito sensível e crítico com participação artística e cultural da sociedade.

Foi observado que no texto Unidades Temáticas, Objetos de Conhecimento e Habilidades para a Arte no Ensino Fundamental, anos finais, é assegurada a ampliação e sistematização do conhecimento e de suas interações mais diversificadas em relação a cada linguagem.

Portanto, observamos como se pretende propiciar esses conhecimentos, se os conteúdos de Arte (Artes Visuais, Dança, Música e o Teatro) serão lecionados por professores que têm a formação em área específica, bem como podemos garantir proposições de experiências em relação a cada linguagem. Portanto, temos que reconhecer a diversidade de saberes e experiências que um professor de uma única área específica precisa obter. No texto, fica explícito que professores e escolas habilitem seus currículos e suas propostas pedagógicas com a devida adequação ao seu contexto (BRASIL, 2017, p.195).

Na BNCC, propõe-se que a abordagem das linguagens se articule em seis dimensões: Criação (refere-se ao fazer artístico, no processo permeado por tomadas de decisões, entraves, desafios, conflitos, negociações e inquietações), Crítica (essa relação articula ações e pensamentos propositivos, históricos, sociais, econômicos e culturais, com base no estabelecimento de relações por meio de estudo e pesquisa), Estesia (refere-se à experiência do sensível dos sujeitos em relação ao espaço, tempo, som e ao próprio corpo), Expressão (refere-se ao fazer artístico), Fruição (refere-se ao deleite, ao prazer, ao estranhamento em práticas artísticas), Reflexão (refere-se à atitude de perceber, analisar e interpretar as experiências, os processos artísticos e culturais). Essas dimensões não são consideradas eixos temáticos, mas apenas linhas maleáveis que se entrelaçam. Segundo Iavelberg (2018), se fizermos um comparativo com fazer, fluir e refletir, relacionados à Abordagem Triangular, sistematizada por Ana Mae Barbosa desde a década de 1980, ela entende que essas linhas podem ser colocadas paralelamente entre os eixos Fazer (criação e expressão), Fruir (estesia e fruição), Refletir (crítica e reflexão). Sobre essa proposta de articulação, instaura-se uma junção entre o fazer, a leitura e a sua contextualização (BARBOSA, 2014).

Sobre as competências e habilidades, Iavelberg (2018) chama atenção que estas não podem ser ensinadas porque se constroem a partir de conteúdo. Na prática, cabe aos

professores avaliar as habilidades e relacionar as possíveis competências; árdua tarefa, pela frágil definição de indicadores e balizas teóricas para definição dos conteúdos. A não especificação desses indicadores entra em contradição com o Documento, que tem caráter obrigatório e de base comum para todo o país. A, a respeito dos conteúdos escolares em Arte:

São os assuntos substantivos em arte a serem trabalhados nos cursos. São aspectos essenciais, selecionados pelos professores dentre os conhecimentos artísticos e estéticos produzidos historicamente e em produção pela humanidade nas diversas modalidades artísticas (música, artes visuais, teatro, dança, artes audiovisuais, entre outras), referem-se ao “o que” deve ser objeto de estudo no fazer artístico pessoal (a concretizar-se em produtos artísticos) e nas análises sobre artistas, obras de arte, modos de comunicação, públicos e suas histórias. Articulam-se aos objetos e finalidades educacionais escolares propostos em arte e demais componentes curriculares. A relevância e sentido cultural dos conteúdos selecionados devem ser objeto de avaliação. (FERRAZ; FUSARI, p. 146-147, 2009).

Entendemos que, para os conteúdos serem apreendidos é necessário que se especifique cada conteúdo e o ano a que se refere, e não de uma forma genérica. São necessárias diferentes matrizes culturais, sociais e estéticas para que as habilidades sejam exercidas pelo aluno. Cabe observar que outros componentes e áreas da BNCC definam com exatidão os conteúdos que promovam o exercício e aprendizagem das habilidades.

Iavelberg (2018) observa que a ordenação de conteúdos ligados às habilidades cuja aprendizagem é obrigatória, no caso de Arte, dependerá do empenho, da definição e do conhecimento dos professores. Concluimos então que ficará a cargo das equipes escolares a seleção dos conteúdos.

Também nos chama atenção o fato de que os objetos de conhecimento praticamente são os mesmos, tanto para o ensino fundamental I, quanto para o II, com exceção das Artes Integradas. Observamos que os assuntos continuam os mesmos, apenas com mais profundidade.

Sobre as Artes Integradas, parece-nos que os objetivos são integrar a tecnologia e as experiências das demais áreas de Arte, (Artes Visuais, Dança, Música e Teatro), com seu caráter dinâmico em um mundo contemporâneo de produção em Artes. Sobre isso, Iavelberg (2018) chama atenção sobre as Artes Integradas, que poderão ser a porta de entrada da polivalência.

No segundo capítulo, abordaremos o ambiente virtual e suas tecnologias para o ensino de Arte, segundo as dez competências da BNCC. A quinta competência aborda a cultura digital e a importância de se utilizar uma variedade de ferramentas multimídias e de

periféricos para auxiliar na produtividade pessoal e na aprendizagem ao longo de todo o currículo.

2 TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS

Percebe-se que a tecnologia tem grande impacto na produção de conhecimento com o avanço, nas últimas décadas, dos vários modos de comunicação disponíveis, permitindo interações sociais relevantes e sensíveis, possibilitando a conectividade. O telefone celular, por exemplo, já é considerado por muitos como uma extensão do corpo. Os telefones inteligentes, mais precisamente, possuem recursos que fazem parte a cada momento de nossas vidas, criando relações entre o ser humano e a tecnologia, modificando a maneira como entendemos o que é ser humano. O acesso dos alunos aos *smartphones* tem sido cada vez mais fácil, sendo muitas vezes mais frequente que o acesso ao computador.

Neste cenário atual, a tecnologia é um fenômeno mundial, provocando mudanças em todas as dimensões. A sociedade vive um período de transformações, e nas escolas não é diferente: computadores e Internet, a cada dia, participam mais do ambiente escolar e adentram a sala de aula, possibilitando o acesso dos alunos e professores a esse ambiente virtual.

Para entendermos melhor essa evolução e o impacto tecnológico sobre a educação, Silva(2003), adverte-nos que nenhum setor está imune a tecnologias, mesmo aqueles tradicionalmente resistentes. Um exemplo disso é a educação, atualmente novo paradigma produtivo internacional, caracterizado pela presença de novas tecnologias, informatização ascendente e uma demanda cada vez maior por qualidade. As exigências são crescentes no processo produtivo, apoiadas em princípios como flexibilidade, qualidade e rapidez.

Diante disso, faz-se necessário um acompanhamento do impacto tecnológico sobre a educação, com o objetivo principal de entender o processo de transformação que passa a sociedade e o ambiente escolar, com a evolução da tecnologia em nossa sociedade.

Sobre essas demandas, abordaremos nesse capítulo a evolução das mídias e seu contexto no ambiente escolar. No tópico seguinte, os Objetos de Aprendizagem em Artes Visuais (OAAV), seguido do uso de dispositivos moveis, *Mobile Learning* e por último, os Ambientes virtuais de aprendizagem: Moodle, Edmodo, *Google Classroom*.

2.1 Evolução das mídias

A sociedade passou por diversas transformações por meio de transições sociais, em que foi necessário. Para Lima Junior (2012), nas últimas décadas, a sociedade conseguiu compreender as transformações oriundas das Tecnologias de Informação e Comunicação

(TIC) em todas as suas áreas. As justificativas para essas compreensões estão relacionadas à percepção de que tecnologias apresentam benefícios competitivos, comodidade e facilidade de acesso, aliados à redução de custos.

Vivemos em um mundo visual constantemente cercado por tecnologia. Se olharmos a nossa volta, veremos muitas pessoas conectadas à tecnologia; dispositivos inteligentes estão em toda parte e a mídia está tomando o lugar em grande parte das interações ao vivo. Segundo Kohn e Moraes (2007), para entender as transformações oriundas das TICs na sociedade em diferentes meios sociais, é necessário assimilá-las, não somente compreender as reais mudanças em seus variados modos de agir, pensar, refletir e de se familiarizar, como conhecer o progresso dessas ferramentas e as que fizeram parte dessas transformações.

Nos últimos anos, muitos gestores escolares criaram regras voltadas para a tecnologia. As escolas começaram a integrar a tecnologia em seus currículos, o que alterou a face dos ambientes educacionais. Dessa forma, a prática pedagógica deve ser repensada e modificada para atender à nova demanda de alunos que chega à escola, os nascidos na era digital, sem grandes dificuldades em utilizar as novas mídias.

Lima (2013) esclarece que com o surgimento da Internet, na década de 1990, as Tecnologias da Informações invadiram as escolas e os lares. Quando o inglês Tim Berners-Lee criou o *World Wide Web* (WWW) (TANENBAUM, 2000), a popularidade da Internet aumentou significativamente; a disseminação e o uso da Internet favoreceram significativamente uma cultura de uso das mídias. Kenski alerta-nos:

O impacto das novas tecnologias reflete-se de maneira ampliada sobre a própria natureza do que é ciência, do que é conhecimento. Exige uma reflexão profunda sobre as concepções do que é o saber e sobre as formas de ensinar e aprender. (KANDISK p. 45,2003)

No entanto, o autor argumenta ainda que, a menos que os professores comecem a incorporar essas novas abordagens, eles estão criando uma grande desconexão entre esta geração de estudantes com experiência em tecnologia e a capacidade do educador de estimular oportunidades de aprendizagens significativas. Como dizem os educadores de Arte, nós oferecemos aos alunos oportunidades de criar usando computadores e câmeras digitais, mas muitas vezes nos esquecemos de integrar a tecnologia nas atividades diárias de estúdio, ou seja, refletindo sobre Arte.

O Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO) foi instaurado pela Portaria MEC nº 522, de 9 de abril de 1997, criado com a finalidade de promoção do uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação

básica, sendo suas ações desenvolvidas sob a responsabilidade da SEED/MEC, em articulação com Secretarias de Educação dos estados e dos municípios (PEREIRA, 2011).

Sobre o ensino de Artes e o uso das tecnologias, o Ministério da Educação disponibiliza acesso livre a um repositório internacional de Objetos de Aprendizagem no endereço <http://objetoseducacionais.mec.gov.br>. Nesse banco, existem mais de 14.000 objetos de aprendizagem, publicados em diversas áreas do conhecimento, distribuídos entre ensino fundamental, médio, superior e educação profissional. Nesse repositório, especificamente na área de Artes Visuais, foram encontrados nos diferentes níveis de ensino:

- Ensino Fundamental Final: Artes: Imagens [4];
- Ensino Fundamental Final: Artes: Mapas [0];
- Ensino Fundamental Final: Artes: *Softwares* Educacionais [0];
- Ensino Fundamental Final: Artes: Vídeos [15].

Apresentaremos uma linha do tempo sobre o ensino e o surgimento das Tecnologias Educacionais, que representa a evolução de uso das tecnologias em educação segundo o *site* Porvir.

Em 1440, a prensa de tipo móvel, de Gutemberg, permitia a ampliação da disseminação do conhecimento. Em 1800, a lousa permitia uma educação com recurso mais visual. Em 1876, o mimeógrafo permitia a distribuição de cópias. Em 1950, o retroprojetor ajudava professores a escrever suas lições antes das aulas sem ter que preencher diversas lousas. Em 1950, o laboratório de línguas permite o aprendizado por repetição. Em 1957, a máquina de ensinar, dispositivo que permitia ao aluno seguir no seu próprio ritmo e tinha como intenção liberar o professor para debater os conteúdos. Em 1959, a fotocopidora permite cópias automáticas, substituindo o mimeógrafo, diminuindo a sujeira e economizando tempo. Em 1967, a calculadora de mão podia ser levada para todos os lugares, o que antes era objeto de mesa. Em 1971, com a chegada do computador, iniciam-se as discussões sobre uso desse item para o ensino de física na Universidade Federal de São Paulo e ainda nesta década, três computadores passam a ser usados em outras universidades federais brasileiras. Em 1978, o Telecurso: as aulas na TV. Começou um programa com conteúdos para o segundo grau e posteriormente, avançando para o ensino primário, para a população que não havia concluído os estudos. Em 1985, as enciclopédias em CD-ROM, que em um único disco armazenava uma coleção inteira de enciclopédias, além de trazer recursos multimídias como vídeos e fotos. Ainda em 1985, surge a calculadora gráfica, que facilitou a resolução das equações. Em 1989, o *World Wide Web* de Tim Berners Lee cria o sistema que utiliza o hipertexto para

funcionar na Internet e é usado para ligar páginas da web e transferir dados. Em 1999, com a lousa interativa, era possível a aula multimídia, mas o modelo tradicional ganha um concorrente com a chegada do computador com tela sensível ao toque. Em 2004, com a chegada do *Facebook* e as rede social, os americanos Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz e Chris Hughes e o brasileiro Eduardo Savarin criam a rede social na Universidade de *Harvard*. Também em 2004, com o surgimento do *YouTube* e a popularização dos vídeos, o site abre espaço para que educadores compartilhem conteúdo, incluindo o *Khan Academy*, com estudantes de todo o mundo. De 2007 a 2015, o surgimento dos *smartphones*, *tablets* e o aprendizado com dispositivos móveis permitem a interação, produção e consumo de material de fotos, textos e vídeos em tempo real. Hoje, com os aplicativos, as aulas podem ser personalizadas. Esses permitem estudar em qualquer hora e em qualquer lugar, de acordo com o ritmo do aluno. O desempenho individual pode ser acompanhado e medido, e as aulas podem ser planejadas de acordo com suas especificidades. Nos últimos anos, as plataformas de aprendizagem surgiram, propiciando ambientes virtuais de aprendizagens, alguns gratuitos, como o caso do Moodle, utilizados por várias universidades e escolas. O crescente número de cursos superiores em Educação a Distância (EAD) demonstra a larga utilização das tecnologias digitais na contemporaneidade.

De acordo com César Coll⁵ e Carles Monereo⁶:

Estamos assistindo há décadas ao surgimento de uma nova forma de organização política, econômica, social e cultural, identificada como sociedade da informação (SI), que comporta novas maneiras de trabalhar, comunicar-se, de relacionar-se, de aprender, de pensar, e, em suma, de viver. E as TIC em sua dupla condição de causa e efeito, têm sido determinantes nessa transformação. (COLL; MONEREO, 2010 p.15)

As tecnologias afetam diretamente o dia a dia das pessoas. Vivemos numa época em que as tecnologias vão além das informações; elas relacionam-se com a capacidade que o homem tem de se comunicar e transmitir informações.

Concluimos que, desde a invenção de Gutemberg com a sua prensa, o quadro negro chegando ao projetor de transparências e aos computadores nos dias atuais, a tecnologia inicialmente era mais usada para repassar uma informação. Nos dias atuais, o desafio é acessar essa informação. Souza, Lima e Sousa (2017) observa que nas últimas décadas, tem-

⁵ Um dos principais coordenadores da reforma educacional espanhola

⁶ Doutor em Psicologia na Educação da Universidade Autônoma de Barcelona

se vivenciado o surgimento de uma sociedade móvel e conectada, com uma variedade de fontes de informação e modos de comunicação disponível.

Este cenário educacional possibilita a utilização de ferramentas web em uma plataforma móvel na qual o aprendiz pode utilizar esse recurso, possibilitando uma aprendizagem tanto on-line como presencial.

Segundo Galeno e Gonçalves (2013) o acesso dos alunos aos *smartphones* é cada vez mais fácil, sendo muitas vezes mais frequente que o acesso ao computador. Também devido à mobilidade, o acesso à Internet é mais comum pelo celular que pelo computador. Para isso, basta que o aparelho celular tenha sinal 3G ou *Wi-Fi*. Outra grande vantagem que a tecnologia permite é o acesso de qualquer local, tendo em vista as condições ideais. Dessa maneira, o usuário não fica preso a uma plataforma e nem a apenas uma máquina. O uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) tem contribuído para dinamizar e oportunizar conhecimentos para muitos educandos, com acesso a essas ferramentas.

Andrade (2011) defende que o desenvolvimento cognitivo do ser humano está sendo mediado por dispositivos tecnológicos, em que as novas tecnologias da informação e comunicação estão ampliando o potencial humano. Observa-se que a informação se disponibiliza por meio de tecnologias cada vez mais inovadoras, o que demanda novas formas de se pensar, agir, conviver e principalmente aprender com e através dessas tecnologias.

Nas escolas, Michael Fullan (2001) argumenta que “as escolas estão começando a descobrir que novas ideias, a criação e o compartilhamento do conhecimento são essenciais para resolver problemas de aprendizado em sociedade”. O uso da tecnologia é essencial para estabelecer conexões, aprendizado e transmissão de conhecimento, sem falar na sua importância no âmbito social.

Nesse sentido, novas propostas, abordagens e metodologias precisam ser elaboradas para que a realidade do ensino possa mudar significativamente, ao inserir a tecnologia no cotidiano dos alunos. Por meio desta ferramenta tecnológica, poderá ser a melhor forma de aproximá-los com o ensino, propiciando conhecimento.

Procurando um melhor entendimento das tecnologias, abordaremos a seguir os Objetos de Aprendizagem em Artes Visuais e suas contribuições para a educação em Arte.

2.1.1 Objeto de Aprendizagem em Artes Visuais – OAAV

O desenvolvimento desse estudo se pautou em um levantamento de literatura. Esse levantamento ocorreu a partir de uma busca realizada na base de dados do Instituto Brasileiro

de Tecnologia (IBICT). Cabe ressaltar que a pesquisa restringe a busca de publicações científicas produzidas entre 2005 a 2018, e que discutem essa temática proposta, da importância dos Objetos de Aprendizagem em Ambientes Virtuais.

No atual momento de desenvolvimento tecnológico, apresentam-se os ambientes virtuais de aprendizagem como espaços educacionais diferenciados que devem ser conhecidos pelos professores. Lima (2013) defende que um ambiente virtual de aprendizagem de Artes Visuais possibilita o desenvolvimento cognitivo e imaginativo do aluno no processo de ensino-aprendizagem, ao apresentar atividades solidificadas no uso de metáforas, porque permite associações diversas, aliadas à reflexão crítica de uma obra de arte, propiciando a imaginação e fortalecendo o processo de construção do conhecimento.

Sobre o uso dos Objetos de Aprendizagem, Kenski et al. (2009) esclarece que eles funcionam como amplas salas de aulas *on-line* e, dessa forma, podem ser definidos como espaços intermediários entre a concretude dos ambientes presenciais e a amplitude do ciberespaço.

O autor também chama atenção sobre a formação dos professores, em que estes devem propiciar experiências inovadoras e úteis nesses ambientes virtuais para um desenvolvimento de projetos pedagógicos, auxiliando o intercâmbio de informações e a troca de ideias entre professores e alunos.

A finalidade de uso dos Objetos de Aprendizagem em sala de aula implica em uma nova maneira de ensinar que perpassa escola, professores e alunos, para um maior aproveitamento, tanto na maneira de ensinar e aprender, com a utilização da tecnologia. O ensino pode ser mais eficaz com o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras e construtivas, com o uso de *e-mails* internos, fóruns e *chats*, ferramentas disponíveis nesses ambientes que garantem múltiplas possibilidades de trocas de informações e produção em conjunto.

São diversas as experiências de uso de ambientes virtuais de aprendizagem como apoio em cursos presenciais, à distância ou semipresenciais. Analisar a efetividade dessas ações, refletir sobre as práticas e validar seus resultados torna-se de suma importância para experiências futuras.

Sobre uso da Internet e de *softwares*, Lima (2013) acredita que o uso de autoria *web* favorece a inserção da arte no contexto educacional, tendo em vista que muitos adolescentes a usam para relacionar-se. A introdução da prática artística por meio desses *softwares* contribui significativamente no âmbito do ensino de arte na escola.

Nesse sentido, Pimentel (2010) defende que [...] a prática educacional na pedagogia do conhecimento imaginativo reconhece que ensinar envolve mediação interativa. Ainda segundo a autora, sua prática potencializa a vivência pessoal e/ou a bagagem imagética do aluno, gerando maior capacidade cognitiva em qualquer prática do conhecimento.

Auxiliar os alunos nos acessos aos Objetos de Aprendizagem em Artes é um desafio para nossa sociedade contemporânea no ambiente educacional. Partindo dessa premissa, segundo Lima (2013), que eles sejam planejados, elaborados e desenvolvidos, levando em consideração o ensino de Arte em uma abordagem cognitiva com base nas narrativas e metáforas.

Segundo Lima (2013), para elaboração dos AAVs, o requisito ergonômico tem os seguintes subrequisitos: orientação e harmonia, segundo o autor o primeiro subrequisito adotado é o de orientação essa característica quando disponibiliza informações necessárias à orientação do aluno. Ele deve ser observado com os seguintes desdobramentos:

O OAAV disponibiliza um glossário de termos técnicos em Artes Visuais?
 Os capítulos são facilmente identificados?
 As informações do OAAV possuem boa organização mantendo a conexão entre as partes?
 As informações são claras?
 As abreviaturas são curtas?
 As fontes são legíveis e apropriadas ao assunto abordado?
 O espaçamento é adequado para uma leitura confortável?
 (LIMA,2013,p.143)

O segundo subrequisito é o de harmonia visual, segundo o autor existe harmonia visual quando as imagens, os vídeos, as fontes e as cores estão em perfeita conexão. Ele deve ser observado com os seguintes desdobramentos:

O OAAV apresenta ícones com alta qualidade de imagem?
 Existe equilíbrio visual na composição das páginas?
 As imagens são de alta qualidade?
 Existe uma harmonia nas cores dos botões ou ícones, textos e plano de fundo?
 As formas dos botões ou ícones e sua ordenação são adequadas ao assunto abordado?
 Existe uma padronização dos botões ou ícones?
 Existe uma padronização nos títulos dos capítulos e seções?
 Existe uma padronização na disposição das imagens e textos?
 (LIMA,2013,p.144)

Lima (2013,p.145), indica outros requisitos para o desenvolvimento dos AAVs, o requisito pedagógico com subrequisitos ; o primeiro subrequisito a cognição imaginativa que trata da aprendizagem em artes visuais, o segundo subrequisito o encadeamento de aprendizagem em artes visuais, o terceiro subrequisito é o acompanhamento de desempenho

de aprendizagem em artes visuais, o quarto subrequisito é o da evidência político pedagógica em artes visuais o quarto subrequisito é o da evidencia político- pedagógica em artes visuais.

O requisito interativo refere-se aos mecanismos disponíveis pelo OAAV, com subrequisitos de ramificação, é quando um OAAV é elaborado e desenvolvido de uma forma que possibilite o acesso de qualquer modulo ou ponto do conteúdo pelo aluno, o subrequisito de esfera informacional diz respeito as informações que facilitem a interatividade com o aluno. Outro requisito é o de interação refere-se aos recursos disponíveis no AVA do curso que, irão propiciar o contato entre professor/aluno e aluno/aluno que podem ser *online* e *offline*.

O autor também defende que outro aspecto importante desse processo é a avaliação, em que o processo formativo deva prevalecer nesse momento. Para isso, Pimentel (2009) sugere algumas estratégias, tais como: pasta/portfólio, diário de bordo, autoavaliação, entrevista, aferições conceituais e de termos técnicos. Com base nessa proposta, que foi direcionada para o ensino presencial, adotamos os seguintes critérios para o ensino em ambiente virtual: e-portfólio, e-pauta, e-autoavaliação, e-papo.

A BNCC, em seu contexto a respeito das ferramentas digitais para educação básica, defende a utilização de ferramentas multimídia e periféricos para aprender e de recursos multimídia adequados (por exemplo, livros interativos e *softwares* educativos) para apoiar a sua aprendizagem.

A relação entre a educação e as novas tecnologias no ambiente escolar contemporâneo mudou a forma de trabalho em sala de aula. Passou a ser pensado com mais frequência um currículo em uma perspectiva digital, ressignificada nas práticas pedagógicas dos educadores em sala de aula. Almeida (2012) chama atenção que esses letramentos precisam ser trabalhados na educação, para que tanto alunos quanto professores se familiarizem com as novas modalidades de ensino e recursos digitais nessa nova modalidade de comunicação, para informar-se, comunicar-se e expressar-se usando esses novos recursos digitais.

Para que esses ambientes virtuais atendam a expectativas de alunos e professores, Lima (2013) sugere algumas características essenciais para um OAAV, que irão contribuir para o bom desempenho do processo de ensino-aprendizagem em um ambiente digital, sendo elas: contextualidade, flexibilidade cognitiva, potencialidade imaginativa e estética.

O autor aborda a primeira característica: contextualidade, um dos eixos da Abordagem Triangular. Com três eixos indissociáveis, a leitura de imagem, a contextualização e o fazer artístico, em que não existe uma sequência linear para esses eixos. Segundo Barbosa (2008, p.37), “a história da arte ajuda as crianças a entender algo do lugar e tempo nos quais as obras

de arte estão situadas”. A autora entende que a compreensão da obra de arte amplia a compreensão e o entendimento do tempo onde essa obra está inserida e seu contexto social, fortalecendo o processo de construção do conhecimento em Arte.

A segunda característica aborda a flexibilidade cognitiva em seu processo de ensino-aprendizagem e para que isso ocorra, deve apresentar diversas estratégias.

Estratégias essas solidificadas no uso da metáfora e da imaginação. Cada ação configura-se em um estudo de caso, especificamente dos objetos artísticos. Esse estudo não se limita a identificar texturas, cores, volume; ela vai além dos elementos básicos das Artes Visuais. Não deixa de fazer isso, mas de posse disso, alia a uma reflexão crítica da vida e suas relações políticas, sociais e culturais. Muitos desses aspectos são entendidos pelo aluno, construindo, assim, seu conhecimento. (LIMA, 2013, p. 140)

O autor acredita que muitos desses aspectos são entendidos pelos alunos, construindo assim seu conhecimento. Pimentel (2010) defende que a fruição irá proporcionar outras percepções do objeto como ato de prazer, que não precederam de conhecimento prévio, que estão em constante construção, propiciando ao aluno estabelecer conexões e ampliando as possibilidades de aprendizado.

A imaginação no terceiro elemento, segundo Lima (2013), quando usada no ensino, facilita a aprendizagem, porque permite associações diversas. Ele complementa que um OA de Artes Visuais que se propõe adotar a imaginação em seu processo de ensino-aprendizagem precisa apresentar atividades com uso de metáforas e de narrativas.

Sobre o estético, o autor argumenta que os objetos artísticos têm valor cultural em sua estética e que percebemos isso por meio de nossos sentidos. Sobre o julgamento de uma obra, temos de buscar ampliar os conhecimentos que possibilitem aumentar o campo e não fechar em uma única resposta, tendo o cuidado de não levar a um preconceito, limitando essa ação. Ainda segundo o autor, os professores devem ter cuidado ao apresentar uma imagem, e que os textos relacionados a essa imagem permitam uma reflexão do aluno. Esse é um importante elemento na elaboração de produtos educacionais, principalmente se tratando de imagens e suas relações.

Na contemporaneidade, não se discute mais o uso da tecnologia como meio educacional, pois já é uma realidade, mas sim seu uso de maneira eficaz e proveitosa.

Nos OAAV, o procedimento pedagógico visa assegurar a integração de teórico-prática dos conteúdos abordados, bem como enfatizar a linguagem visual com o uso de sistemas não verbais e de metáforas. É necessário traçar objetivos bem definidos e uma quebra de

paradigma por parte dos professores, visto que é uma nova prática pedagógica, por meio de um ambiente virtual de aprendizagem.

A aprendizagem com mobilidade tem sido empregada principalmente com o uso de celulares no ensino. Não podemos ignorar os avanços tecnológicos. O fato é que esses dispositivos já fazem parte da vida das pessoas desde cedo e não é diferente no âmbito escolar. Sobre isso, abordaremos no próximo tópico a aprendizagem com o uso dos dispositivos moveis (*mobile learning*) na educação.

2.1.2 Mobile Learning

Na contemporaneidade, o uso de dispositivos móveis possibilita acessar diferentes ambientes e métodos educacionais, tornando viável o desenvolvimento de atividades por meio da aprendizagem com mobilidade. Os constantes avanços tecnológicos têm trazido muitas mudanças nos meios, em como as pessoas se comunicam. Uma pesquisa feita pelo IBGE sobre números de uso de celular informou que, até 21 de fevereiro de 2018, 138 milhões de brasileiros possuíam o aparelho no Brasil. Isto representa 77,1% da população com idade acima de 10 anos. Essa realidade repercute diretamente na escola, onde os alunos têm acesso a seus celulares. Silva (2012) chama atenção que o uso do celular na escola ainda é um assunto polêmico e divide opiniões, pois ora é visto como elemento de inovação, ora como de distração.

Ao se pensar o ensino através de um ambiente com mobilidade utilizando os celulares, acreditamos em uma linha intermediária, que crê no uso da tecnologia, mas de maneira planejada, uma vez que não podemos fugir dessa realidade.

O termo *mobile learning*, segundo Mülbert e Pereira (2011), aparece pela primeira vez em 2001: “é o conceito que representa a aprendizagem entregue ou suportada por meio de dispositivos de mão, tais como PDAs (*Personal Digital Assistant*), *smartphones*, *iPods*, *tablets* e outros pequenos dispositivos digitais que carregam ou manipulam informações”. Destaca uma tendência para o uso de uma pedagogia pautada na mobilidade, em que se possa estudar em qualquer tempo ou lugar.

Sobre o uso de aprendizagem com mobilidade, acredita-se que seja uma tendência mundial, e é reforçado pela UNESCO (2014) no documento intitulado “Diretrizes de Políticas para o Aprendizado Móvel”, que apoia o uso de dispositivos móveis para aprendizado. Esse documento define o termo aprendizagem móvel da seguinte forma:

A aprendizagem móvel envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula (UNESCO, p.8, 2014).

Esse fator é positivo, por se tratar um dispositivo de fácil acesso e popular, principalmente se tratando das escolas públicas em que não há recurso de tecnologia para todos, visto que se pode reduzir investimentos, já que muitos estudantes têm celular, independentemente da classe social. Silva e Correa (2014) alertam que estudantes chegam à escola com celulares de última geração e ficam acessando *Facebook* ou *Twitter* durante as aulas, ocasionando mau aproveitamento dos conteúdos, e os educadores preferem realizar o ato de educar com quadro negro e giz. Esse impasse perpetua um modelo desgastado de ensinar.

O autor ainda reflete sobre a importância das novas tecnologias no contexto escolar e na aprendizagem. Elas realmente podem contribuir para esse processo ou isso é algo utópico, ilusório? Os alunos só aprendem da forma como se aprendia trinta anos atrás:

Talvez as respostas para essas questões se refiram ao fato de que tais transformações proporcionadas pelo desenvolvimento das forças produtivas, notadamente as de âmbito tecnológico, ocorrem numa tal velocidade que dificultam a composição de reflexões mais elaboradas sobre tal processo. Provavelmente, diante da rapidez do desenvolvimento dessas tecnologias, a expressão, tão comumente usada, de que estamos dentro do “olho do furacão”, não represente apenas uma figura de linguagem (ZUIN, 2010, p.964).

Esse é um paradigma para os professores. Por se tratar de um tema relativamente novo, há diversos questionamentos sobre esse contexto educacional, uma vez que deverá ter dedicação tanto no aprender como no ensinar. Mashuda et al. (2010) também ressalta que deverá haver um planejamento ou mesmo a elaboração de um projeto com o intuito de garantir bom aproveitamento na aplicação do uso *mobile learning*. Alguns aspectos deverão ser levados em consideração quanto ao uso dessa tecnologia, considerando as vantagens e desvantagens da aprendizagem com mobilidade.

Saccol, Schlemmer e Barbosa (2011) relatam as vantagens da aprendizagem com mobilidade: flexibilidade para ensino e aprendizagem, promove a exploração de diversos locais e recursos, proporciona maior liberdade por se tratar de uma aprendizagem diferenciada, com foco no aluno, dados ágeis em tempo real, eficiência no tempo, utilização de dispositivos universais, como por exemplo o telefone celular, motivação para pesquisas de

novas tecnologias e recursos, contribui para práticas pedagógicas, complementação para métodos de ensino tradicionais, contribui e auxilia na capacitação de equipes em longas distâncias. Em contrapartida, os autores também falam das desvantagens do uso da aprendizagem móvel, que são: pode existir limitação de tempo nas práticas pedagógicas, tamanhos reduzidos de telas de telefones celulares, isolamento social, pouco diálogo entre alunos, falta de interações, o que pode dificultar na aprendizagem, ruídos ou interrupções de acordo com o local de aprendizagem, falta ou oscilação de sinal, convergência excessiva tecnológica, desfocando da aprendizagem, custo com dispositivos ou conexões, ser necessário planejar com prudência as diversas formas de ensino de acordo com cada aluno, os professores necessitam de espaço físico para que o ensino seja proveitoso.

Esses contextos distintos no uso da aprendizagem móvel nos permitem refletir sobre as práticas de convivência e na aprendizagem, que não é mais de que uma troca de conhecimentos adquiridos no processo de ensinar e aprender.

O objetivo dessa pesquisa é auxiliar o entendimento sobre a aprendizagem com mobilidade, onde se prevaleçam o bem comum e a disseminação do conhecimento, proporcionando outro olhar para o ensino de Arte, em que podemos diminuir distâncias, conhecer outros lugares, museus, visitar exposições de arte, promovendo o conhecimento com experiências estéticas em um complemento às aulas formais, que podem estar fisicamente ou geograficamente distantes, propiciando uma interação nos aspectos mais subjetivos, como na criatividade, na percepção, na imaginação, na inventividade, nas escolhas estéticas e demais particularidades, sempre respeitando as individualidades e incentivando criações livres de julgamentos, classificações ou padrões.

A integração da Arte com as tecnologias digitais, segundo Silva (2018), abre novas possibilidades para o ensino da Arte na escola, tornando-se um importante instrumento de mediação nos processos de ensino e aprendizagem.

A utilização *mobile learning* na Arte justifica-se também pois, segundo Barbosa (2015), o público necessita de um novo olhar, de uma nova escuta para fruir e compreender a Arte utilizando os meios eletrônicos. Essa nova reconfiguração no modo de vivenciar a arte, segundo Silva (2015), está diretamente relacionada com uma educação que promova novas configurações colaborativas entre professores e instituições. Assim, ao pensar a Arte, estamos provocando novas mudanças conceituais e procedimentais.

Para que existam novas configurações colaborativas, o ensino na sala de aula poderá utilizar o espaço virtual ou ciberespaço, ampliando o território do conhecimento. Segundo Levy (1999):

[...] o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de rede hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço. Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação. A perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do próximo século (LÉVY, 1999, p.92-93, grifo do autor).

Sobre o ciberespaço, ainda segundo o autor, o espaço na Internet amplia a construção dos conhecimentos, propiciando a interação professor/alunos na construção de conhecimentos nominados pelo autor de cibercultura.

Estão disponíveis para a educação várias plataformas educacionais livres e gratuitas, como Moodle, Edmodo, *Google Classroom*. Estas se apresentam como *softwares* de educação a distância, possibilitam seus usuários se comunicarem de forma assíncrona ou síncrona, podem auxiliar os professores na transmissão dos conhecimentos, propiciando um ambiente de aprendizagem mais interessante e mais condizente com o mundo globalizado em que vivemos. Possuem foco na abordagem colaborativa e de participação. Quanto ao ambiente virtual de aprendizagem (AVA), este será o assunto do próximo tópico.

2.2 Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)

Uma vez que a utilização desses recursos se constitui elemento dessa pesquisa, como proposta para dinamizar as aulas, sobretudo no ensino de Artes Visuais, faremos uma breve apresentação sobre o Ambiente Virtual de Aprendizagem. É um *software* ou um sistema de gestão e distribuição de conteúdos de ensino a distância. Nos cursos EAD, apresentam-se como uma inovação educacional para suprir algumas carências na educação.

Sobre o ambiente, Pereira (2016) define que na área da informática, ambiente é como um conjunto de características gerais de um computador, sistema operacional ou programa. Esta definição se aplica bem aos AVA, uma vez que eles são softwares com uma série de especificidades que se reúnem e trafegam em um único meio ou dispositivo, possibilitado atualmente por um caminho ou via digital, que se chama Internet. O autor refere-se à palavra virtual como sendo territórios que ultrapassam os limites físicos. sobre o virtual,

Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto à concretização efetiva ou formal.

A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes (LÉVY,1996, p.15).

Entendemos que, no que se refere ao virtual, são lugares em que são desenvolvidas ações, que também podem ser reais com o uso de ferramentas que existem. O efeito desse uso é atestado na realidade. No ciberespaço, existem situações que simulam a realidade que são configuradas como virtual.

No caso particular relatado neste trabalho, o uso do espaço virtual pode contribuir para que gradativamente a escola deixe de ser o único lugar da aprendizagem, possibilitando novas fronteiras e oportunidades de conhecimento.

Na Internet estão disponíveis vários ambientes que podem ser usados pedagogicamente, segundo Silva (2015). Contudo, a sigla AVA é, especificamente, usada para designar os programas de computador desenhados especialmente para essa finalidade. Entre as principais características, podemos citar: controle de acesso através de nome de usuário e senha; disponibilização de materiais de apoio didático hipermídia como vídeos, imagens, apresentações de slides, simulações, jogos educativos, textos em diferentes formatos (*Word*, *PDF* etc.); aprendizagem e produção textual colaborativa; ampla interatividade através de fóruns de discussão (comunicação assíncrona), chats (salas de bate-papo, comunicação síncrona), *e-mail*; acesso às avaliações (*feedback*) e notas do aluno; realização de testes; permutabilidade entre os sujeitos da comunicação, nos formatos um-um, um-todos, todos-todos; *links* direcionando para outras páginas da *web*.

Podemos observar, sobre as características citadas acima, que a fácil comunicação entre os envolvidos diferencia os AVA de outros formatos de suportes educativos.

Sobre as práticas educacionais em ambiente virtual, Braga (2013) relata sobre o despertar do ensino a distância. Isso ocorreu devido ao meio virtual oferecer novos canais de comunicação simultânea ou quase simultânea do professor com a classe, e também a uma lógica de mercado, que vem buscando baratear os cursos presenciais e a comercializá-los. Com a chegada da *Web 2.0*, o autor esclarece que houve um grande investimento financeiro e intelectual para construções de plataformas técnicas, possibilitando aulas tanto presenciais como virtuais utilizando esse ambiente na Internet.

O ambiente AVA também tem sido muito utilizado para cursos superiores. Segundo Sosnowski e Borges (2010), a formação de professores de Arte já faz parte deste cenário, em parcerias com a Universidade Aberta do Brasil desde 2005 e com o Plano Nacional de

Formação de Professores: a Plataforma Freire (2009), com propostas de licenciaturas, especializações e formação continuada.

Acredita-se que a ampliação de oportunidades proposta por meio da EAD, num processo qualificado colabora para a democratização do acesso à formação. O espaço virtual possibilita o uso de imagens virtuais de vários museus do mundo inteiro, bem como o acesso a uma diversidade de produções artísticas de várias realidades. A modalidade de EAD se constitui como ferramenta que possibilita uma ampliação da formação de professores, não substituindo a educação presencial, nem a fruição dos objetos artísticos nos museus de arte (ROSA, 2006, p.2).

O AVA na modalidade EAD é uma alternativa de democratização do ensino. Esse é mais um meio de viabilizar a formação e atualização de professores. Contudo, acrescentamos que as características e ferramentas permitidas através dos AVA fazem desses espaços o lugar ideal para o desenvolvimento de atividades pedagógicas de modo *on-line*, não somente para EAD, mas também para o ensino presencial.

A aprendizagem auxiliada pela Internet não está restrita à educação a distância; muitos professores utilizam plataformas educacionais para auxiliar os conteúdos em sala de aula. Segundo Vilaça (2013), esta é uma tendência para os próximos anos o crescimento do ensino semipresencial, combinando atividades educacionais presenciais e a distância, fenômeno também conhecido como *blended learning*.

Atualmente, muitas instituições de ensino no mundo, de variados níveis educacionais, têm utilizado esse tipo de ferramenta digital para o ensino-aprendizagem nas mais diversas áreas do conhecimento. No Brasil, foram inicialmente utilizadas, de modo experimental, em cursos de aperfeiçoamento profissional. Essas plataformas foram aos poucos ganhando aceitação e sendo adotadas por universidades, que já ofertam cursos de graduação e pós-graduação a distância, embora respeitando a alguns critérios estabelecidos pelas resoluções legais em vigor, como, por exemplo, a obrigatoriedade de encontros presenciais periódicos, conforme regulamentado no Art. 1º, §1º e seus incisos do Decreto de nº 5.622 (BRASIL, 2005).

Relacionamos algumas vantagens do AVA, que auxiliam as práticas pedagógicas: a facilidade de acesso aos conteúdos; as videoaulas e atividades que estarão disponíveis para os alunos; a gestão de alunos, desde a chamada para confirmação de presença até o desempenho individual dos alunos; personalização do ensino, pelos tutores, para enriquecimento dos conteúdos, podendo se usar do fórum para debate de ideias; interação com o tutor através do AVA, também sendo possível realizar transmissões ao vivo e, através do chat, a interação de duas vias, pois o aluno pode levantar as suas dúvidas para o tutor através do *chat*. Existem

ainda algumas plataformas que também contam com um sistema interno de e-mail, para trocas de informações entre aluno e professor.

Terçariol (2009) faz algumas observações sobre a qualidade do processo educativo, que envolve: a ideia, a organização, as formas de acesso na navegação, que também conta com o interesse do aprendiz e com a qualidade dos professores envolvidos, assim como as ferramentas utilizadas no ambiente. A autora também esclarece que esses ambientes virtuais são muito flexíveis, adaptando-se às necessidades dos envolvidos nessa plataforma de ensino.

As plataformas AVA oferecem um aprendizado inovador e interessante, que enriquece os conteúdos das aulas para os alunos e professores na troca de conhecimentos, podendo as aulas serem na modalidade EAD, semipresencial, ou como complemento de aulas presenciais do ensino tradicional. A autora também esclarece que esses ambientes virtuais são muito flexíveis, adaptando-se às necessidades dos envolvidos.

Cabe observar que, de acordo com Vilaça (2013), o surgimento de sistemas e serviços on-line que não foram desenvolvidos para atividades educacionais pode gerar certa confusão. É o que ocorre em *blogs*, bate-papos, fóruns de discussões, redes sociais, sites de vídeos e muitos outros. O autor nos esclarece ainda sobre os dois tipos de ambientes virtuais, falando de uma forma pedagógica:

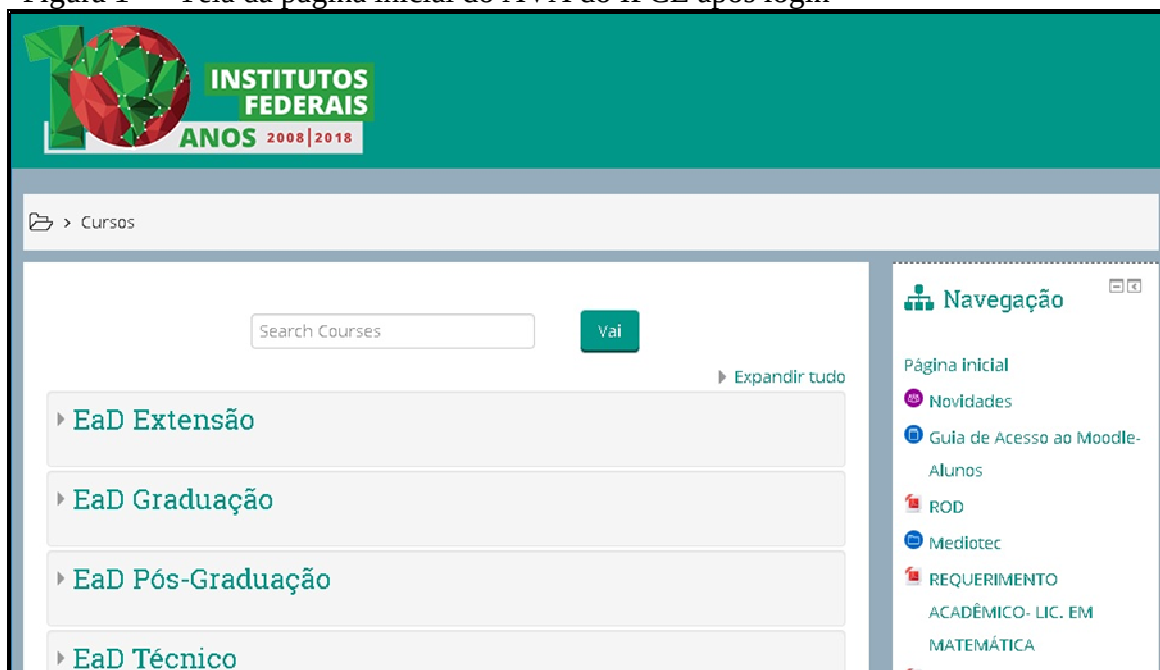
- a) Ambientes virtuais de aprendizagem dedicados ou específicos – (ambientes *stricto sensu*) – visão clássica de ambientes virtuais de aprendizagem, encontrada na maioria de livros sobre educação a distância – trata-se de um sistema planejado e desenvolvido especificamente para o uso educacional, de forma semelhante a uma sala de aula on-line, com ferramentas pedagógicas e comunicativas variadas.
- b) Ambientes virtuais de aprendizagem adaptados – (ambientes *lato sensu*) – visão mais recente e flexível, fortemente influenciada pela *Web 2.0* e pelo conceito de computação nas nuvens. Ainda são poucos os livros que tratam dos AVAs nesta perspectiva. Este tipo de ambiente de aprendizagem se enquadra no que Valente e Mattar (2007) chamam de LMS 2.0. Neste caso, um sistema ou serviço on-line que não foi planejado e desenvolvido para fins educacionais é usado para esta finalidade (VILAÇA, 2013, p.4).

Podemos considerar como ambientes virtuais de aprendizagem dedicados ou ainda ambientes virtuais de aprendizagem *stricto sensu* aqueles que foram desenvolvidos claramente para fins educacionais. Esses ambientes virtuais apresentam três tipos básicos de funcionalidades ou ferramentas: pedagógicas, comunicativas e administrativas. A combinação delas é o que potencializa o seu uso, e, em grande parte, as diferenciam dos ambientes adaptados. Tomamos aqui o modelo do aplicativo Moodle em sala de aula, o qual será assunto de nosso próximo tópico.

2.2.1 Aplicativo Moodle

O sistema Moodle, sigla para *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (Ambiente de Aprendizagem Dinâmico Modular Orientado a Objeto), foi criado em 2001 pelo cientista da computação e educador australiano Martin Dougiamas e destaca-se por ser amplamente utilizado por instituições públicas e privadas que oferecem cursos *on-line*, também como ferramenta de apoio ao ensino e à aprendizagem. Programadores, *designers* e educadores de diversos países contribuem para o desenvolvimento desse produto, de forma colaborativa, oferecendo uma interface fácil e com *design* simples. Tem um código fonte livre para que o responsável pelas informações possa fazer as alterações e redistribuir os conteúdos, a fim de que os usuários tenham as informações necessárias de aperfeiçoamento profissional e, principalmente, no Ensino Superior. É utilizado por universidades que ofertam cursos de graduação e pós-graduação, na modalidade EAD. O Moodle é uma das plataformas EAD *on-line* mais utilizadas pelos alunos em diversas universidades públicas e privadas, e está disponível em vários idiomas, conforme figura 1.

Figura 1 — Tela da página inicial do AVA do IFCE após login



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018

Plataformas como o Moodle são idealizadas como ferramentas em prol da educação desde o seu planejamento, com o intuito de viabilizar diversos tipos de atividades pedagógicas e formar de comunicação (VILAÇA, 2013).

Sobre a instalação de um AVA Moodle, Vilaça (2013) esclarece que a instalação requer um servidor com suporte à linguagem dinâmica de programação web (PHP, ASP.net, JSP, por exemplo) e banco de dados (*MySQL*, por exemplo). Ele requer linguagem PHP. O banco de dados mais empregado é o *MySQL*. Na grande maioria dos casos, ele é instalado em provedor com sistema operacional Linux, geralmente nas universidades públicas e servidor web Apache. A instalação é diferente da instalação de um programa em computador, mais complexa, geralmente exigindo conhecimentos técnicos de hospedagem de sites e criação de banco de dados. Apesar de não ser tão simples, ele pode ser instalado em poucos minutos no servidor de Internet.

O autor ainda esclarece que, no caso do Moodle, muitos provedores de hospedagens oferecem um recurso chamado de instalador de *scripts*, que facilita significativamente este processo e possibilita a instalação automática de diferentes sistemas (como *blogs*, sistemas para sites e portais, e fóruns de discussões). Neste caso, o Moodle pode ser instalado em poucos minutos a partir do painel de controle do serviço de hospedagem.

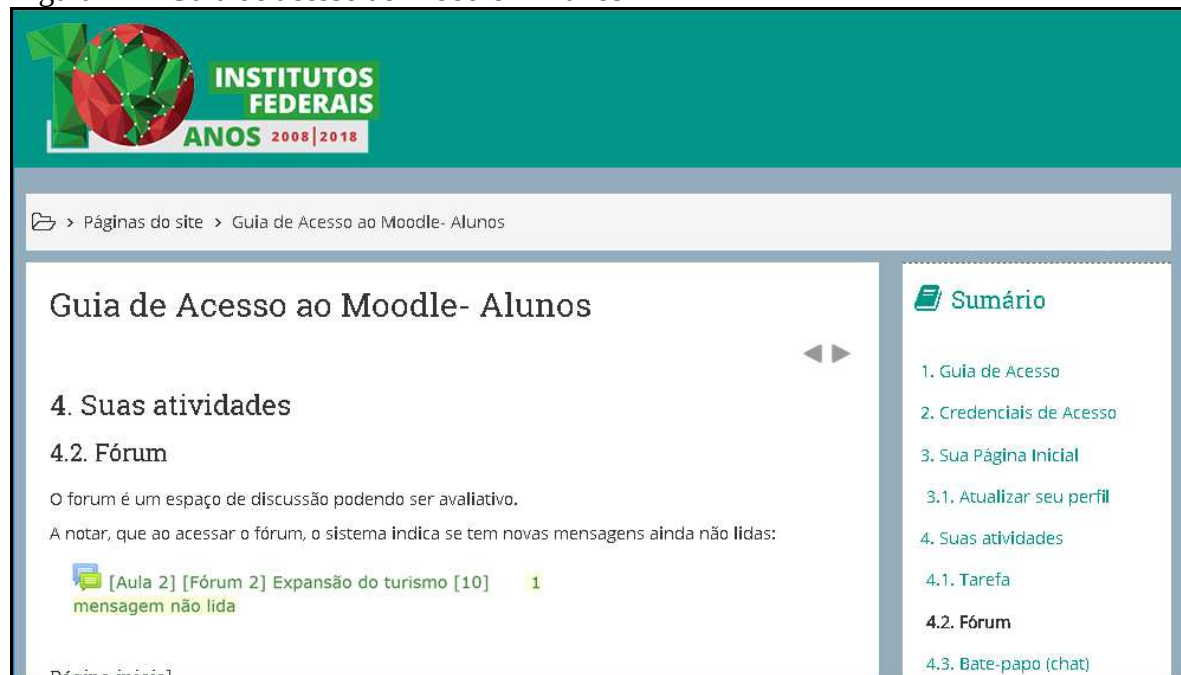
As principais características da plataforma Moodle é concentrar, num único espaço, todas as informações relativas à disciplina. O professor pode, por exemplo, disponibilizar o material didático para *download*. Quaisquer recados que precisem ser dados aos estudantes também ficam à vista. O sistema consegue, ainda, enviar *e-mails* com lembretes sobre apresentação de trabalhos e realização de prova.

Escolas e universidades no mundo inteiro podem aproveitar as vantagens da plataforma Moodle. E isso independe da natureza do curso. Embora a solução esteja mais associada ao EAD, mesmo as aulas presenciais se beneficiam. Com o software, cria-se um local complementar aos encontros. Depois da aula, os debates podem continuar e ser aprofundados no fórum on-line.

A funcionalidade da plataforma Moodle mais interessante de um curso *on-line* é a videoaula. Esse modelo prende a atenção das pessoas e se assemelha bastante a um curso *off-line*. Estão presentes a oralidade e o gestual do professor. O mais comum é que o Moodle funcione com fóruns e chats.

O fórum serve como área para desenvolver linhas de raciocínio mais complexas. A cada semana, o professor pode oferecer um texto-base e propor questões para discussão. Cabe aos matriculados na atividade demonstrar seu poder de argumentação e sua habilidade para organizar o pensamento em parágrafos coerentes.

Figura 2 — Guia de acesso ao Moodle - Alunos

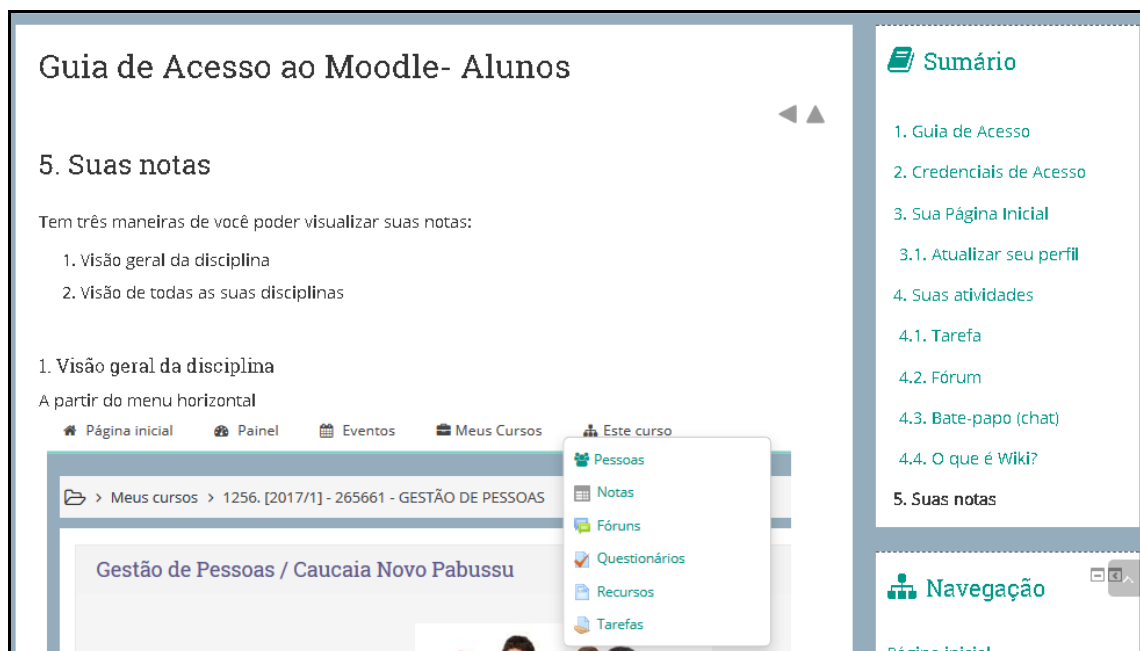


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

As salas de bate-papo são ótimas para se tirar dúvidas em tempo real. A turma pode, inclusive, combinar dias e horários para que todos estejam presentes, ainda que virtualmente. Assim, é possível esclarecer pontos da matéria. Inclusive, os colegas que moram em diferentes cidades têm a chance de trocar ideias e elaborar, juntos, trabalhos em grupo.

Sobre as avaliações na plataforma, podem ser conduzidas *on-line*. Alguns cursos utilizam a chamada gamificação. Cada módulo concluído gera uma recompensa, como medalhas ou troféus digitais. Para que funcione, é necessária a participação de todos os envolvidos. Qualquer que seja a tecnologia, a base do ensino está na convivência e na troca de conhecimentos.

Figura 3 — Guia de acesso às notas Moodle



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

As notas são visualizadas das seguintes maneiras: é indicada a média ponderada e inclusão de notas vazias.

O Moodle é um programa que permite a viabilização de metodologia de estudos de educação a distância, permitindo a criação de cursos on-line, melhorias no contato acadêmico tanto do aluno quanto do professor, adoção de grupos de trabalho. É um programa utilizado pelo mundo acadêmico mundial, sendo o elemento que possibilita, nos dias atuais, a realização de estudos de longa distância.

Sobre as ferramentas no ambiente Moodle relativas a recursos do programa, podemos citar:

- Livro – possibilita ao professor elaborar temas com diversas páginas em formato de livro, com capítulos e subcapítulos;
- Página de web – possibilita que seja criada página na web;
- Diretório de arquivos – ferramenta que permite em uma só pasta efetuar a exibição de vários arquivos relativos ao tema proposto, otimizando o acesso aos dados;
- Arquivo – viabiliza anexar documentações em diversos formatos para acesso a pesquisas, a serem realizadas pelos alunos;
- URL – permite inserir um endereço na Internet para outro site, ou informação relacionada ao assunto;

- Pesquisa de Opinião – ferramenta que possibilita obter a integração do aluno com o modelo praticado no curso, sendo uma ferramenta poderosa de qualidade.

Quanto às ferramentas relativas às atividades, podemos citar a existência de também seis ferramentas principais:

- *Chat* e fórum – ferramentas de comunicação entre alunos e professores e alunos visando esclarecimentos e levantamento de temas e dúvidas, podendo utilizar arquivos anexos em vários formatos;
- Base de dados – onde se encontram as informações do programa como arquivos, imagens vídeos etc., podendo ser compartilhados por todos os participantes e também permite que sejam inseridos comentários sobre os assuntos;
- Glossário – permite que sejam consultados e editados termos e respectivas definições, sendo permitido criar *links* para que os itens constantes desta ferramenta sejam identificados no material disponibilizado pelo curso;
- Diário – possibilita que seja feita a avaliação por parte do professor sobre os temas e avaliações dos participantes. Neste caso, somente o professor possui acesso e serve como um elemento de apoio para orientação e redirecionamento didático, com atribuição de conceitos e notas, assim como *feedback*, permitindo o acompanhamento efetivo sobre o aprendizado;
- Lição – refere-se ao resultado prático da aula ministrada, possibilitando a inclusão de conteúdo lecionado com questões a serem respondidas ou pesquisadas. Esta ferramenta permite que sejam feitos esclarecimentos de imediato e a melhoria da qualidade de ensino;
- Tarefa – permite que as atividades realizadas sejam enviadas e recebidas através de arquivo externo, sendo visualizado apenas pelo professor.

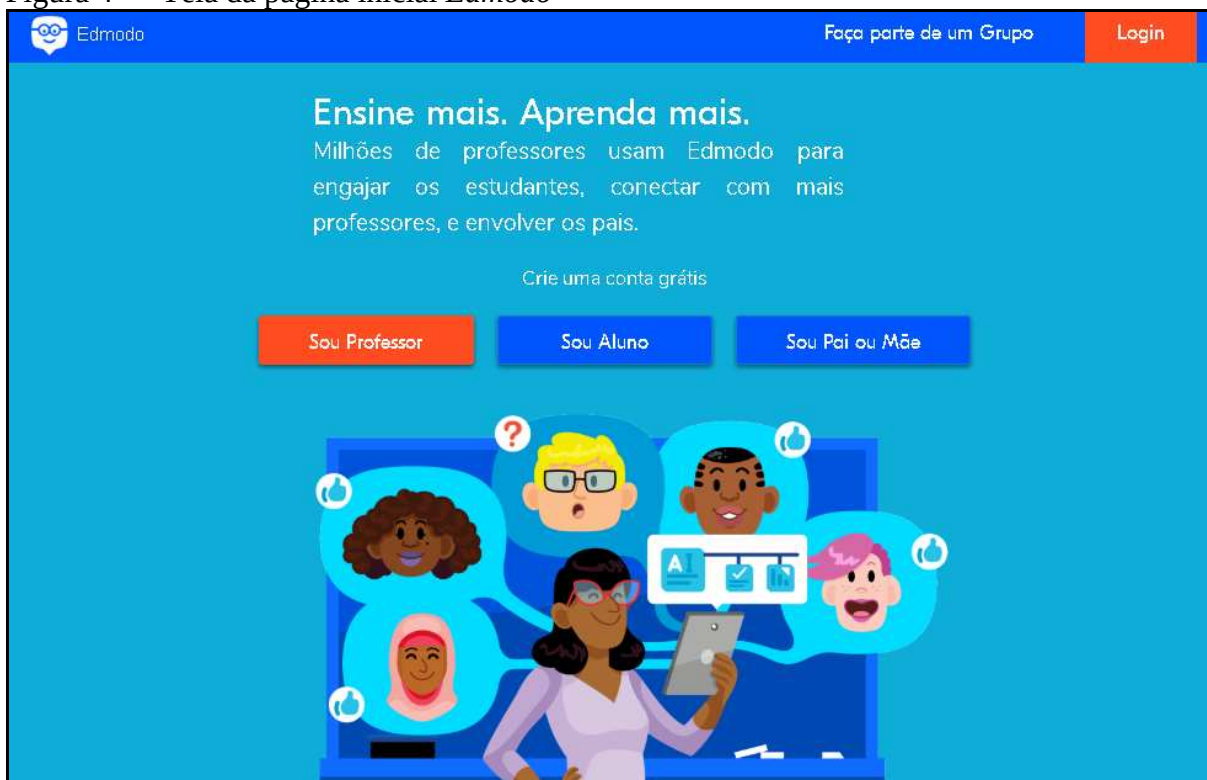
A plataforma Moodle é uma das mais usadas em todo o mundo e viabiliza a transmissão de conhecimentos de forma gratuita, além de propiciar recursos de apoio tanto para cursos a distância como presenciais. Para que ela funcione, são necessários o comprometimento e a participação de todos os envolvidos para um aproveitamento satisfatório nessa plataforma virtual.

Posteriormente, falaremos mais acerca da plataforma Moodle, já que nessa pesquisa serão apresentadas suas funcionalidades na modalidade semipresencial, como apoio didático ao professor em sala de aula.

2.2.2 Aplicativo Edmodo

Segundo Pereira (2016), Nic Borg, Jeff O'Hara, e Crystal Hutter em 2008, fundaram em Chicago, Illinois, EUA, o Edmodo é um desses tipos de plataforma que também pode ser denominado Rede Social Educacional (OLIVEIRA e OLIVEIRA, 2012; SOUZA, 2014). Este ambiente virtual foi criado como apoio à prática educativa presencial. Esses recursos são gratuitos para interação entre professor/aluno/pais e possibilitam esse acompanhamento de forma virtual. O diferencial desse aplicativo é que a família se envolve no aprendizado, ficando ciente de tudo que foi ensinado durante o dia, compartilhando as tarefas, as datas de entrega, comunicados, eventos e outros lembretes.

Figura 4 — Tela da página inicial *Edmodo*



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

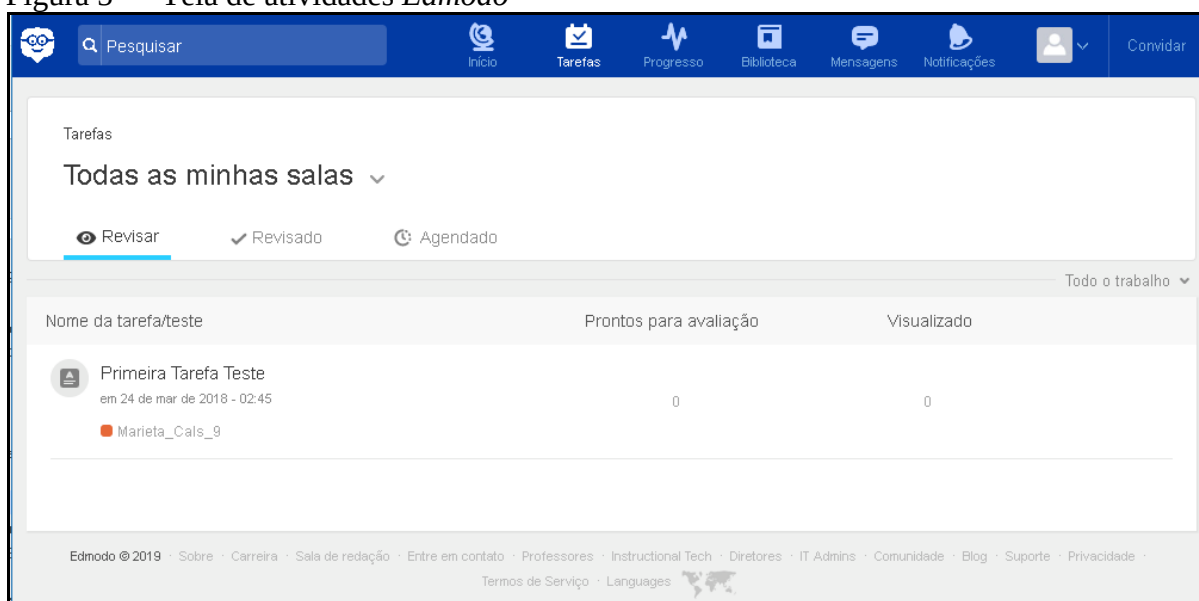
O ambiente possui uma interface gráfica que se assemelha a uma rede social. A tela inicial permite ao interessado o cadastro: como professor, como estudante ou como pais. Uma vez cadastrado e autenticado no site, a tela seguinte à autenticação do usuário apresenta as postagens mais recentes feitas pelo professor ou pelos alunos. Cabe ressaltar que essas postagens podem ser moderadas pelo docente, na condição de administrador da turma virtual.

Quanto às suas características, apesar de o ambiente ser bem parecido com a rede social *Facebook*, tem um diferencial de ser uma rede fechada, pensada para educação. Uma característica é a criação de espaço virtual para interação professor e aluno. O *software* tem ainda uma versão brasileira – *Edmodo* Brasil – em que podemos encontrar várias experiências de uso do *Edmodo*, tais como atividades complementares ao ensino presencial, a partir de atividades propostas pelo professor.

O ambiente virtual está baseado na tecnologia da Web 2.0. Segundo Maricato (2010), esse ambiente possibilita o uso de diferentes formatos de ferramentas sociais (*blogs*, fotos, vídeos etc.) que favorecem a participação, comunicação, compartilhamento e colaboração entre usuários.

Fazem parte das atividades educacionais propostas pelo educador os materiais produzidos pelos alunos, que podem expor e exercitar sua autonomia através destas atividades.

Figura 5 — Tela de atividades *Edmodo*



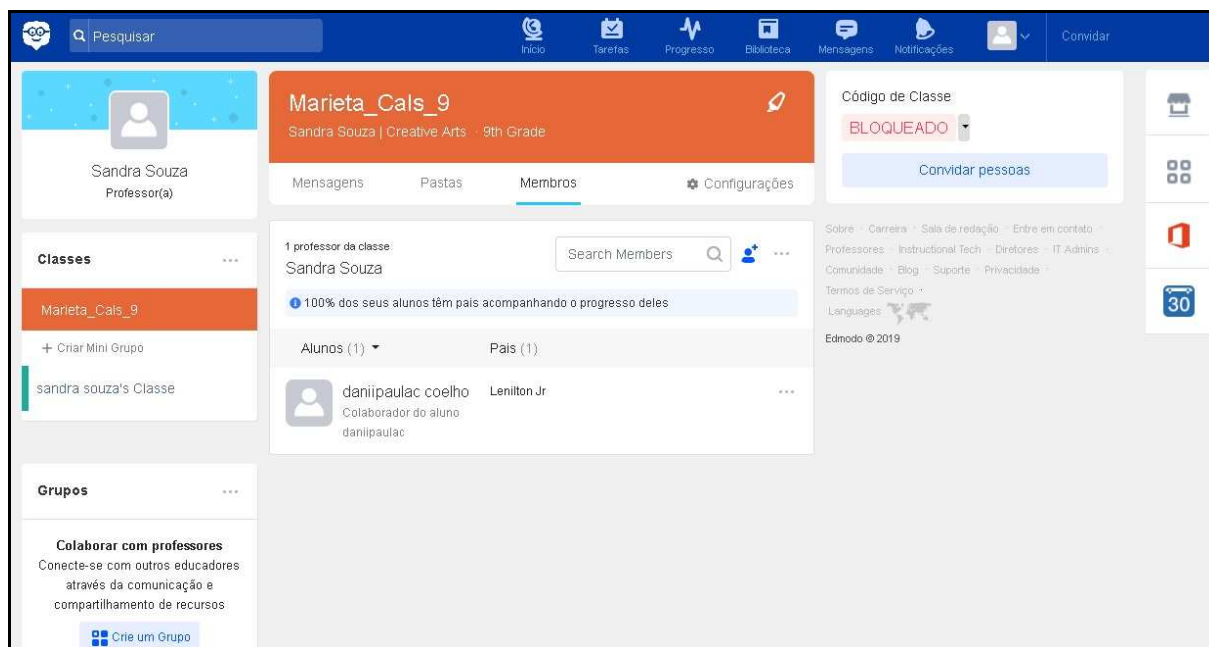
Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

No que se refere ao uso dos ambientes virtuais dentro da prática docente, esses possibilitam desenvolver uma cultura de aprendizado dentro e fora da sala de aula, propiciando a autonomia dos educandos no domínio dessas ferramentas e dos seus aprendizados.

Sobre a acessibilidade, o *Edmodo* é gratuito para professores e alunos, com disponibilidade para acessos on-line, nos sistemas Android, iOS e Windows. O ingresso ao

ambiente para o aluno é criado pelo educador, que através do acesso ao seu perfil, cria um grupo de estudos e recebe um código de acesso para esse grupo.

Figura 6 - Lista de Alunos *Edmodo*



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

O educador, então, repassa o código aos alunos e, esses por sua vez, com o uso do código, executam o seu cadastro no ambiente para poder acessá-lo. Somente com o código, o aluno pode entrar no ambiente e participar da turma.

Podemos dizer que muitas são as oportunidades de comunicação estabelecidas no ambiente *Edmodo*, a partir da proposição do professor, facilitando a conexão entre os diferentes saberes e áreas do conhecimento. De acordo com Freire (2011, p.28), “Nas condições de verdadeira aprendizagem, os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo”.

Também cabe lembrar que o educador que se propõe a trabalhar com o grupo de alunos em um ambiente virtual, saiba lidar com o ambiente e que, ao sugerir atividades, possa dar o melhor suporte ao aluno durante esse intercâmbio. Se o aluno não for bem orientado, pode perder o interesse.

[...] o papel do professor que finalmente pode compreender a importância de ser parceiro de seus alunos e escritor de suas idéias e propostas, aquele que navega junto com os alunos, apontando as possibilidades dos novos caminhos sem a preocupação de ter experimentado passar por eles algum dia. (ALMEIDA, 2003, p.335)

Entende-se que o professor é um mediador nesse ambiente virtual, desencadeando reflexões, críticas e soluções de problemas com a integração dos alunos às novas tecnologias.

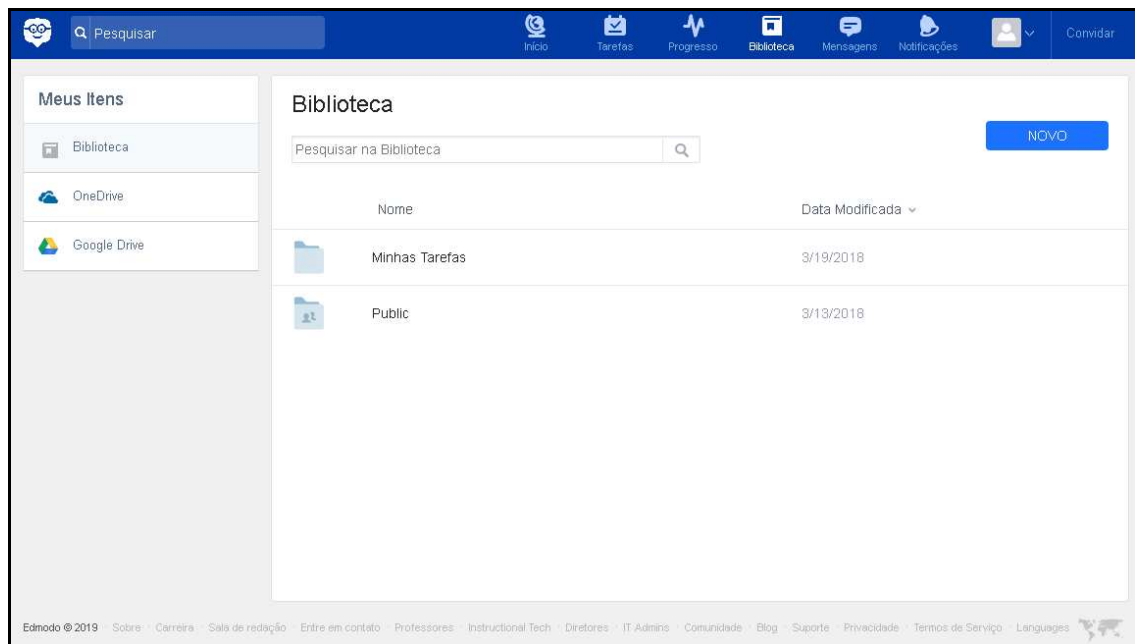
Quanto à usabilidade, é de fácil interação, com recursos intuitivos e armazenamento ilimitado. Quanto à segurança dos conteúdos, o ambiente virtual é desenvolvido para dar ao professor o controle total sobre sua sala de aula digital, com ferramentas que lhe permitem determinar quem pode participar dos grupos, garantir a privacidade desses grupos e monitorar as atividades dos membros. Sobre a interatividade, oferece aos alunos novas maneiras de envolverem-se, expressarem-se e participarem. Com o *Edmodo*, pode-se postar tópicos para discussão, realizar enquetes, premiar com medalhas, e mais. Para estimular a comunicação e socializar o aprendizado, sobre a conectividade, disponibiliza interação com professores, alunos e pais. Tem apoio da comunidade global de educadores, que compartilha recursos em minutos, independentemente da matéria ou da série. Sobre a versatilidade, não importa se o professor quer criar uma sala de aula sem papéis.

[...] local em que se partilham fluxos e mensagens para a difusão dos saberes, o ambiente virtual de aprendizagem se constrói com bases no estímulo à realização de atividades colaborativas, em que o aluno não se sinta só, isolado, dialogando apenas com a máquina ou com um instrutor, também virtual. Ao contrário, construindo novas formas de comunicação, o espaço da escola virtual se apresenta pela estruturação de comunidades on-line em que alunos e professores dialogam permanentemente, mediados pelos conhecimentos [...] (KENSKI, 2003, p.55).

Essas ações colaborativas, o uso responsável das redes sociais e outras ferramentas aliam as novas tecnologias à educação, propicia uma nova forma de aprender. A prática no ensino torna-se mais dinâmica, significativa e divertida para o aluno.

O ambiente virtual *Edmodo* também disponibiliza em suas funcionalidades a conexão com outros aplicativos, como a ligação ao *Google Docs*, ao *Office On-line*, calendários, partilha de vídeos e imagens e jogos.

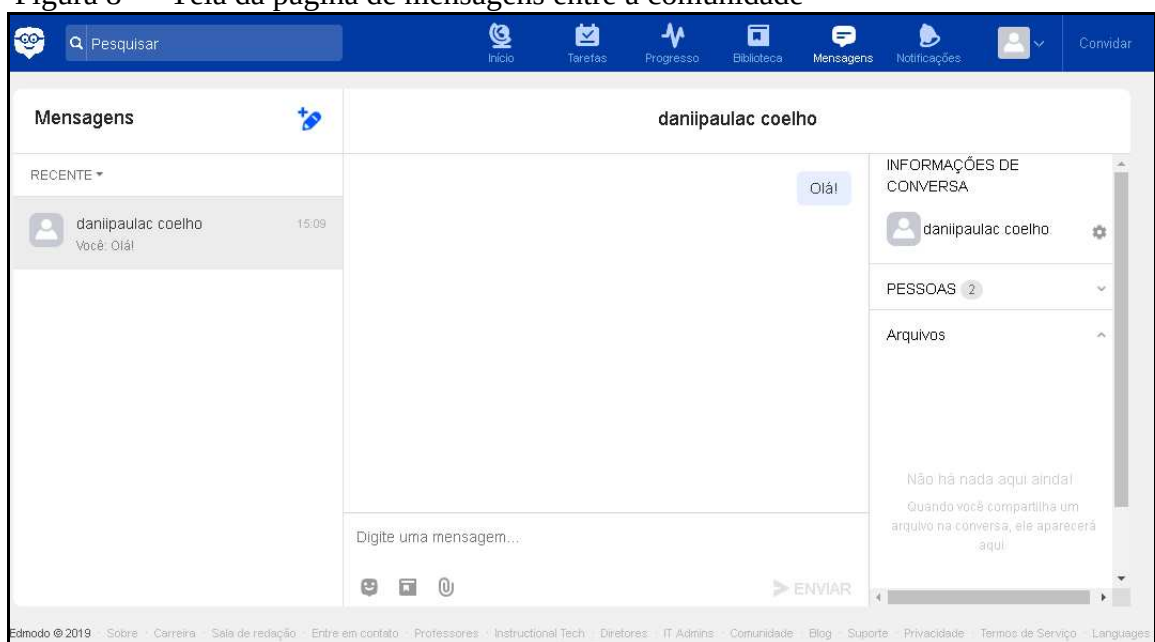
Figura 7 — Tela da página de acesso a Biblioteca e outros aplicativos



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

O *Edmodo* tem um enorme potencial de criar comunidades de aprendizagem, em que a relação entre professor e alunos é horizontal. Maricato (2010) conclui que com isso se consegue sepultar a hierarquização na relação de poder entre professor e aluno, criando um ambiente de aprendizagem muito mais produtivo. Portanto, o *Edmodo* suscita uma maior interação e liberdade de reflexão sobre o que se está aprendendo.

Figura 8 — Tela da página de mensagens entre a comunidade



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

Sobre o conceito de comunidade em ambientes virtuais de aprendizagem Moran (2007, p.3), constata que [...] o conceito de comunidade de aprendizagem implica em um deslocamento do professor e do conteúdo para o grupo, que participa, se envolve, pesquisa, interage, cria, com a mediação de algum orientador.

Todos esses ambientes favorecem o desenvolvimento de uma prática educativa mais dinâmica e atrativa para o aluno, pois através deles, o educador desenvolve combinações e propõem atividades para que o aluno as execute individualmente ou em grupo, com o auxílio e mediação do educador.

A rede social *Edmodo* foi constituída com a preocupação com o ensino em redes sociais e baseia suas tendências nesse novo mercado, sendo precursor em plataformas, com *design* de ícones atrativo e muito intuitivo, facilitando a navegação para os usuários. Dessa maneira, no que se refere à facilidade de seu uso no processo de ensino-aprendizagem, pode ocorrer de forma linear e ser acessado a qualquer tempo e lugar. O educador, por meio desse espaço de aprendizagem, possibilita a ampliação de conhecimentos.

No próximo tópico, abordaremos o aplicativo *Google Classroom* e seu processo de ensino e aprendizagem para sala de aula; as aplicabilidades e possibilidades para o processo de apoio no processo de ensino presencial e on-line.

2.2.3 Google Classroom

O *Google Classroom* é uma plataforma de apoio à educação que não necessita de instalação local e de servidor dedicado. A plataforma já se encontra *on-line* e hospedada, facilitando a entrada (*login*) e a integração de diversas ferramentas disponibilizadas on-line pelo Google, tais como Gmail, *Google Drive*, *Hangouts*, *Google Docs* e *Google Forms*, para auxiliar e promover atividades educacionais.

Esta plataforma permite que escolas e universidades de todo o mundo possam utilizar o serviço para facilitar a comunicação entre alunos e professores, assim como estimular o interesse dos estudantes pelos assuntos propostos, a partir de atividades on-line.

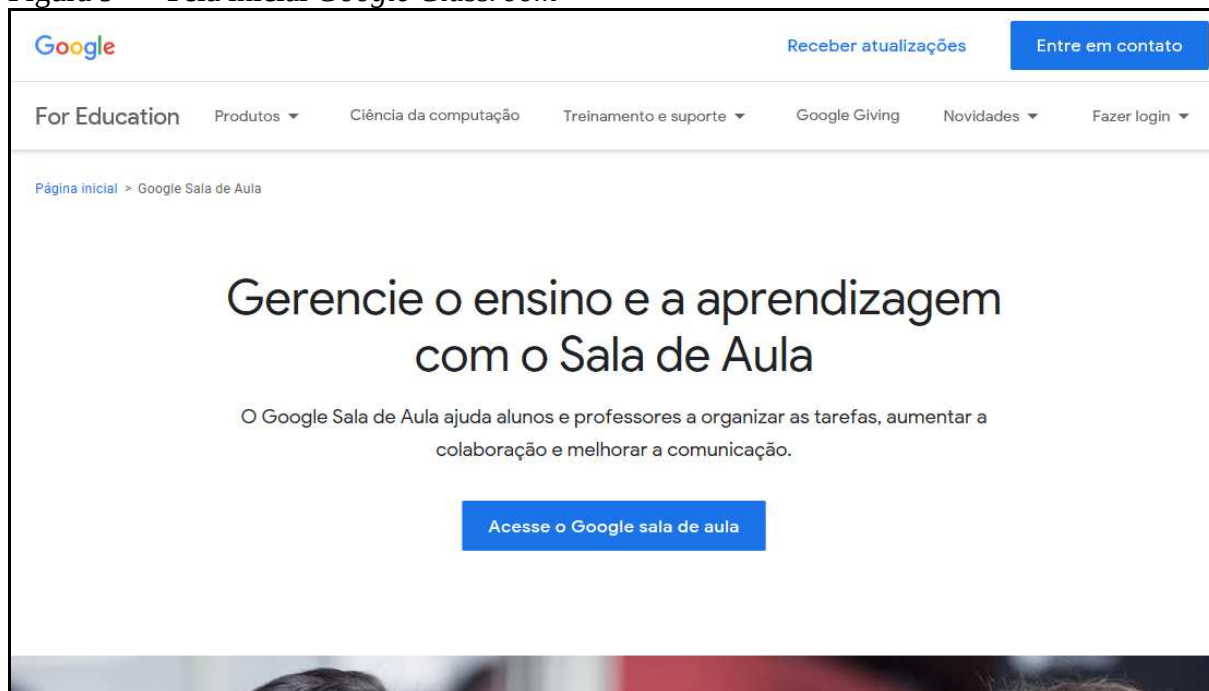
Os demais recursos adicionados incluem gerenciamento aprimorado de arquivos em vários formatos (Microsoft Office, PDF, vídeos, entre outros), ferramenta de classificação de dados que permite aos professores guardarem e acessarem facilmente comentários de aulas, além de um mecanismo para ativar ou desativar determinados tipos de notificações.

Para usar o *Google Classroom*, é necessário que você crie uma sala de aula, adicione seus alunos por e-mail, e elabore tarefas para eles. É possível anexar *links* e arquivos

relevantes e adicionar uma data de conclusão. Dessa forma, a tarefa entra na agenda compartilhada da sala. Então, o aluno anexa o trabalho pronto e envia para o professor.

Também foi observado que as informações de apresentação e alguns textos explicativos encontram-se em português brasileiro, o que sugere uma adequação do serviço ao território nacional.

Figura 9 — Tela inicial *Google Classroom*



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

Os textos contidos na página inicial fomentam o uso do aplicativo e ainda apresentam alguns dos recursos disponíveis, bem como algumas informações básicas para o internauta novato no *Classroom*.

Um ponto que chamou bastante atenção foi o fato de aparentemente os recursos disponibilizados serem direcionados a professores de maneira individual, para que cada docente otimize suas aulas de acordo com as necessidades subjetivas.

O Google Sala de aula, desenvolvido para ajudar os professores a criar e receber tarefas sem usar papel, inclui recursos que poupam tempo, como a possibilidade de fazer uma cópia de um Documento Google automaticamente para cada aluno. Ele também cria pastas do Google Drive automaticamente para cada tarefa e cada aluno, ajudando na organização (GOOGLE, *on-line*).

Outros benefícios promovidos pelo conteúdo da página inicial do serviço *Classroom* conjecturam que o aplicativo é mais voltado ao auxílio de professores com seus métodos

convencionais, ao invés de ser uma nova interface que tenha por objetivo substituí-los, por exemplo. Dentre as vantagens destacadas está a configuração simplificada, a otimização do tempo, mais organização das tarefas e avaliações, uma melhora comunicativa entre docentes e discentes e um espaço acessível e seguro para o usuário.

Apesar de as informações sugestionarem que o serviço da Google objetiva um auxílio para cada professor de maneira subjetiva, ao fim da página inicial, é informado que para se beneficiar do *Google Classroom*, é preciso ter uma conta no *Google Apps for Education*, e caso a instituição não a tenha, sugere-se o contato com a administração de TI da mesma para se inscrever.

Trata-se, portanto, de uma plataforma virtual que necessita não apenas de um professor para gerenciar as salas de aula, mas também de um usuário com funções administrativas para cadastrar, gerenciar e excluir usuários.

Além de inserir os participantes, também é possível configurar as permissões dos discentes, de forma que estes possam postar e comentar, somente comentar ou então apenas visualizar, sendo a possibilidade de postagem e comentário exclusiva ao professor.

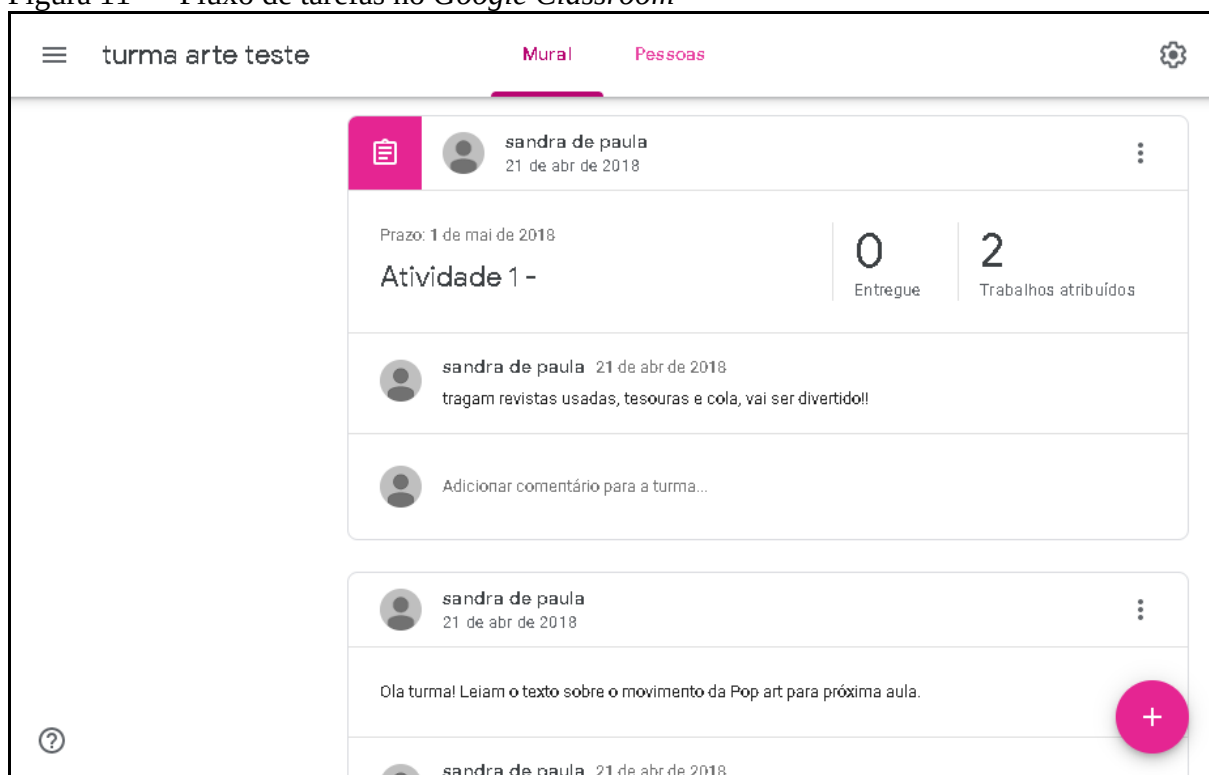
Foi observado que a qualquer momento, o docente pode excluir ou editar quaisquer avisos ou atividades previamente inseridas, além de apagar ou configurar novas e antigas turmas dentro do *Google Classroom*. Um professor que possui diversos grupos de alunos consegue trabalhar concomitantemente com os mesmos de maneira organizada, por exemplo.

Figura 10 — Tela de Edição da Turma no *Google Classroom*

A captura de tela mostra a interface do Google Classroom. No topo, há uma barra de navegação com o ícone de menu, o logotipo do Google e o texto 'Sala de aula'. Abaixo, há uma seção com o título 'turma arte teste' e o texto '2 alunos'. Sobreposta a esta seção, há uma caixa de diálogo intitulada 'Editar turma'. Esta caixa contém quatro campos de texto: 'Nome da turma (obrigatório)' com o valor 'turma arte teste', 'Seção', 'Assunto' com o valor 'História da Arte', e 'Sala'. No canto inferior direito da caixa, há dois botões: 'CANCELAR' e 'SALVAR'.

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

Figura 11 — Fluxo de tarefas no *Google Classroom*



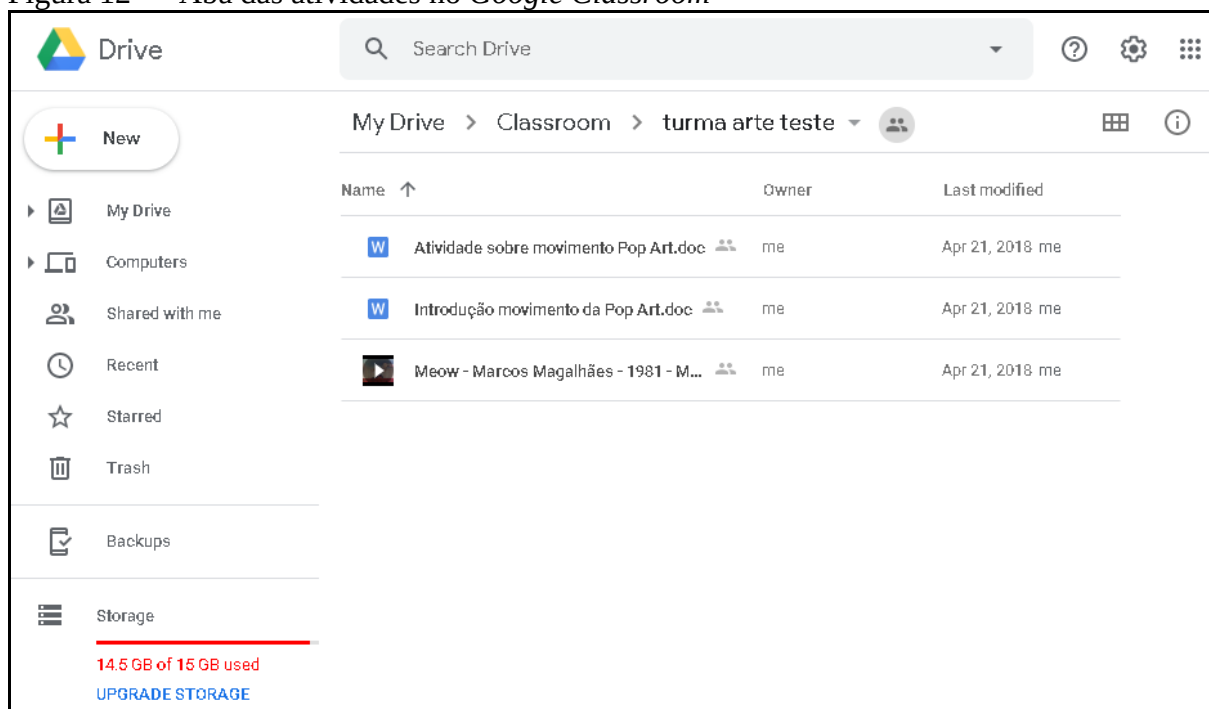
Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

O fluxo de tarefas funciona da seguinte maneira: o professor cria uma tarefa ou pergunta. Ele pode postar para uma ou mais turmas, ou para alunos específicos em uma turma, e definir uma data de entrega. Se o professor anexar materiais, ele controlará o acesso a esses até que o trabalho seja atribuído aos alunos. Enquanto os alunos trabalham em uma tarefa, o professor pode ver o progresso, adicionar comentários e fazer edições nos documentos. Ao anexar um arquivo do *Google Drive* (como um documento, uma apresentação ou uma planilha), o professor pode optar por permitir que os alunos vejam o arquivo (todos os alunos podem ler o arquivo, mas não podem fazer alterações), permitir que os alunos editem o arquivo (todos os alunos compartilham o mesmo arquivo e podem fazer alterações) ou fazer uma cópia para cada aluno (os alunos recebem uma cópia individual do arquivo na qual eles podem fazer alterações). O nome do aluno é adicionado automaticamente ao título do documento. Quando um aluno entrega a tarefa, o professor vê o arquivo identificado com o nome do aluno.

Os alunos anexam materiais ou editam os arquivos do professor e entregam o trabalho. Em seguida, o professor atribui nota às tarefas, alunos veem a nota e podem editar o trabalho. Quando concluído, ele pode cancelar o envio de um trabalho, fazer alterações e enviá-lo

novamente. Depois que for entregue o arquivo do *Google Drive*, somente o professor terá acesso para editar o arquivo.

Figura 12 — Aba das atividades no *Google Classroom*



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

Foi observado que na aba onde acontecem as atividades do *Google Classroom*, o *layout* se assemelha a uma linha do tempo, tal qual a de redes sociais como o *Facebook*, e existem apenas duas opções disponíveis, o “aviso” e a “tarefa”. Ao criar uma tarefa é preciso, de início, inserir um título e uma descrição, sendo a segunda opcional, para posteriormente especificar um prazo de entrega. Em seguida, existem as opções de fazer upload de um arquivo, anexar um documento do *Google Drive*, inserir um vídeo do YouTube, ou também colocar um *link da Internet*, para apenas visualizar, editar ou então receber individualmente uma cópia para cada aluno.

Além do uso em computadores, a plataforma ainda conta com a possibilidade de ser utilizada em *smartphones e tablets*, através de um aplicativo próprio disponível na *Google Play e na Apple Store*, possuindo portabilidade entre dispositivos e sistemas operacionais bastante ampla, em relação às outras plataformas.

Procuramos apresentar um breve resumo das plataformas educacionais pesquisadas, com o intuito de identificar suas vantagens e desvantagens, observamos que todas elas são gratuitas e que o AVA mais utilizado e difundido no Brasil é o Moodle, uma boa parcela das

faculdades brasileiras utilizam essa ferramenta para comunicação e interação com seus discentes ao ministrar os cursos, que possibilita o professor fazer consultas a longo prazo e que permitem adicionar novas funcionalidades para reutilizar noutro ano, a desvantagens é que necessita ser instalado em um servidor próprio, sobre a plataforma do Edmodo a vantagem é que os alunos não necessita ter uma conta de *e-mail*, permitindo o acesso dos pais para que possam acompanhar as atividades dos alunos no próprio AVA, observamos que a interface é muito parecida com a do *facebook*, a desvantagem da plataforma Edmodo é que não está totalmente traduzido para o português, sobre a plataforma *Google Classroom* é uma ferramenta gratuita do pacote do *Google* e está disponível para qualquer usuário com uma conta *Google* pessoal, o aluno também pode acessar as ferramentas que oferece vários recursos como; Gmail, *Hangouts*, *Google Agenda*, *Google Drive*, *Google Docs*, Planilhas, Apresentações, como desvantagem as funcionalidades são limitadas, apenas existe o anuncio das atividades e a entrega de trabalhos.

No capítulo seguinte abordaremos a metodologia utilizada para o desenvolvimento do AVA, tendo como conteúdo didático o Movimento da *Pop Art*, o processo criativo, implantação e o percurso realizado nessa pesquisa.

3 ENTER@RTE: PROPOSTA EDUCACIONAL PARA ENSINO DA POP ART

O projeto Enter@rte é uma pesquisa em um ambiente Virtual em Arte que aborda o Movimento da *Pop Art*, onde pretendeu propiciar uma melhor aprendizagem e compreensão dos elementos que compõem a *Pop Art*, sensibilizando o pensamento crítico para compreensão e contextualização desse movimento, levando em consideração as inter-relações das vivências do cotidiano dos alunos, provocando reflexões sobre o contexto histórico em que a arte está presente no mundo do trabalho e do consumismo, refletindo criticamente a respeito da sociedade de consumo de massa, apreciando e experimentando elementos da narrativa visual, identificando os artistas e as técnicas utilizadas em seus elementos de composição das obras de arte.

A escolha desse conteúdo tem três enfoques, o primeiro por fazer parte das expectativas de aprendizagem no planejamento anual para as turmas de 9º anos das escolas da Prefeitura de Fortaleza, o segundo é que está previsto na BNCC para a educação básica os conteúdos que abordam o consumismo, os quadrinhos, a fotografia e a propaganda, temas que são abordados na *Pop Art*, o terceiro é que apesar desse movimento ter surgido nos anos 50, os assuntos abordados são bastantes atuais na sociedade contemporânea, que nos leva a uma investigação crítica de como a sociedade atual se posiciona sobre o consumo de massa em torno de diversos setores da vida moderna, como a tecnologia em que a cada momento surge um dispositivo novo e a cultura da fama efêmera nas plataformas virtuais, como também a propaganda que exerce uma influência sobre o comportamento e o consumo, o objetivo foi aliar essas questões a tecnologia para fomentar uma aprendizagem, mais dinâmica e reflexiva sobre os conteúdos nas aulas de arte.

Este movimento que surgiu na década de 1950 principalmente nos Estados Unidos e na Inglaterra, era uma crítica sobre a cultura de massa e a sociedade de consumo que se formava naquela época, alguns artistas criticaram de forma irônica essa sociedade consumista, utilizando imagens de pessoas famosas, elementos e imagens do cotidiano da sociedade e a própria estética popular em seus trabalhos.

Os temas abordados nesse movimento artístico se estenderam além dos limites convencionais de um gênero artístico, sobre isso “refletindo as imagens da megalópole moderna, da ‘vida maioria’, de homens encurralados nas cidades e divorciados da natureza” como encontramos em Lucie- Smith (1966, p.164).

O movimento teve grande aceitação popular tornando a arte acessível, um sucesso comercial, a *Pop Art* desafiou a distinção entre a “alta” e “baixa” arte, porque usava uma

iconografia familiar em um estilo figurativo, retratando a vida cotidiana, seus hábitos e anseios de consumo em um período da história da Revolução Industrial em que surgiram diversos eletrodomésticos e produtos no período da industrialização principalmente na Europa e com maior intensidade nos Estados Unidos.

As imagens usadas pelos artistas vinham da cultura popular, dos filmes de Hollywood, desenhos usados na propaganda e nas embalagens, nos quadrinhos e na televisão. O artista da cultura pop Richard Hamilton⁷ é famoso por suas montagens que refletem a cultura e a propaganda. Uma das imagens mais famosas, que exprime o pensamento da época, foi a obra de Richard Hamilton de 1956, “O que exatamente Torna os Lares de Hoje tão diferentes, tão atraentes”.

Figura 13 — O que exatamente torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes? – 1956



Fonte: Website *Making Art Happen*⁸

⁷ Richard Hamilton foi um importante artista plástico britânico da Pop Art. Inclusive, é considerado o precursor deste movimento artístico na Inglaterra. Atuou também como fotógrafo, artista gráfico e gravurista. É considerado um dos mais influentes artistas plásticos britânicos do século XX. Richard Hamilton nasceu na cidade de Londres (Inglaterra) em 22 de fevereiro de 1922. Faleceu, aos 89 anos de idade, na cidade de Londres (Inglaterra) em 13 de setembro de 2011.

⁸ Disponível em: <<https://makingarthappen.files.wordpress.com/2011/09/rh2.jpg>>. Acesso em mai. 2019.

Nessa obra o artista utilizou a colagem com elementos que apresentava os anseios de consumo da época como os eletrodomésticos, a exaltação a beleza corporal, o cinema, a política, de uma forma irônica. Esse modo de apresentar a arte teve uma grande aceitação popular, criando uma conexão com o cotidiano das pessoas.

A crítica a cultura de massa ficou mais intensa na década de 1960 com a mudança de hábitos culturais adquiridos com a industrialização intensificada pela mídia e da indústria cultural. Um dos meios que até hoje, tem grande influência na cultura de massa é a televisão com propaganda, novelas, *reality shows*, rádios, jornal, Internet entre outros.

Cabe ressaltar que abordar assuntos que fazem parte do cotidiano na sala de aula possibilita um olhar diferenciado para as questões atuais, de como somos influenciados pela cultura de massa, o que é feio ou bonito, o que está na moda, o que todos usam, somos influenciados consciente e inconscientemente para consumir.

A esse respeito Ribeiro (2015), esclarece que o Movimento *Pop Art* está relacionado com a ideia de ver a arte, como questionadora na abordagem da sociedade de consumo, nascida em um contexto de uma sociedade industrial, capitalista e tecnológica.

Os conteúdos abordados tendo o Movimento da *Pop Art* como fio condutor desse projeto, propiciaram além de conhecer o movimento, despertar o senso crítico ao tema do consumismo, além de entender a cultura de massa e compreender a o efeito da mídia no comportamento humano, a utilização da tecnologia, como complemento as aulas convencionais, com a utilização do celular, por ser um dispositivo, em que a maioria dos alunos relacionados tem acesso, vem de encontro com os objetivos a que foi proposto nessa investigação, no sentido de propiciar aos alunos, meios de ampliar seus conhecimentos em um repertório de Arte.

Por meio de leituras, propostas, fóruns e vídeos – espaço para esclarecimento de dúvidas e fomentação de discussões sobre o Movimento da *Pop Art* com ênfase na sociedade de consumo e a cultura de massa – textos, exercícios, vídeos, leitura das obras de arte, pensamento crítico na contextualização e experimentação de materiais e técnicas usadas nas criações das obras que abordam a temática estudada, pretende-se tornar este espaço virtual em um local de aprendizagem, experimentação, troca de ideias e saberes.

No tópico seguinte iremos abordar os fundamentos para criação do material didático, quais os critérios seguidos em sua execução e os pesquisadores que influenciaram nesse projeto.

3.1 Fundamentos

Os Objetos de Aprendizagem para as aulas de Arte no Ensino Fundamental II, especificamente para uma turma de 9º ano da Prefeitura de Fortaleza, foram construídos e desenvolvidos com base em análise de trabalhos desenvolvidos no Curso de Licenciatura em Artes Visuais do IFCE, na modalidade a distância. Os fundamentos para esta pesquisa tiveram como suporte o estudo e as investigações feitas por Lima (2013), em que são apresentados os fundamentos de OAAVs, os requisitos para elaboração de uma proposta na modalidade a distância, tendo ainda como referencial teórico autores como Barbosa (2008) e Pimentel (1999).

Segundo Lima (2013), esses materiais precisam ser planejados, elaborados e desenvolvidos, levando em consideração a abordagem cognitiva no uso de narrativas e metáforas para o ensino de Arte.

O material desenvolvido procurou seguir as orientações propostas feitas por Lima (2013), para desenvolvimento de aprendizagem de Artes Visuais em um ambiente virtual, propondo requisitos que contemplam aspectos ergonômicos, pedagógicos e de interação específicos para as Artes Visuais.

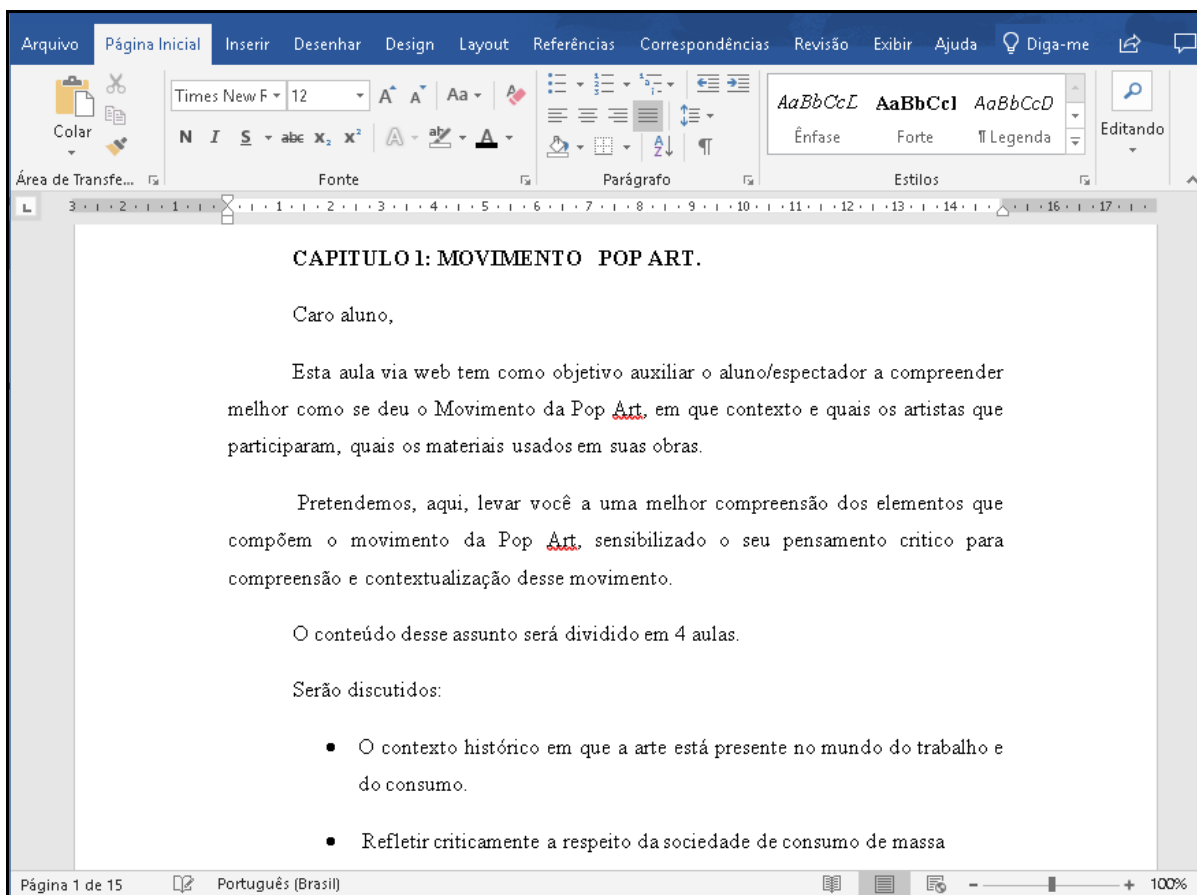
As imagens a seguir são prints tirados do material na sua primeira fase de desenvolvimento feitos no Word, na segunda fase, foi executado a parte visual do projeto em que foram definidos as cores, o tamanho das imagens, os ícones utilizados, ficando assim pronto para ser inserido na plataforma Moodle do Grupo de Pesquisa Arte Um e disponibilizado para ser acessado pelos alunos.

O conteúdo escolhido para as aulas foi o Movimento *Pop Art*, contemplado no planejamento anual da disciplina Arte para turmas do nono ano do ensino fundamental II, especificamente para o terceiro bimestre do ano letivo de 2018, composto por quatro aulas presenciais e o material disponibilizado de forma virtual, mas que também poderia ser impresso caso os alunos assim quisesse, para uma contextualização enriquecedora dos assuntos abordados em leituras prévias que fizeram quando acessaram a plataforma, como também com atividades utilizando as técnicas usadas pelos artistas, em sala de aula e com isso dinamizar o tempo nas aulas de arte, propiciando uma aprendizagem de maior qualidade em arte.

Na figura 14 do fragmento do material para o AVA, todos os capítulos têm uma introdução. Disponibilizamos *links* para serem consultados, apresentamos os objetivos dos

assuntos na introdução, além disso disponibilizamos os conteúdos a serem estudados pelos alunos.

Figura 14 – Introdução – Aula 01 – “Cultura de Massa”

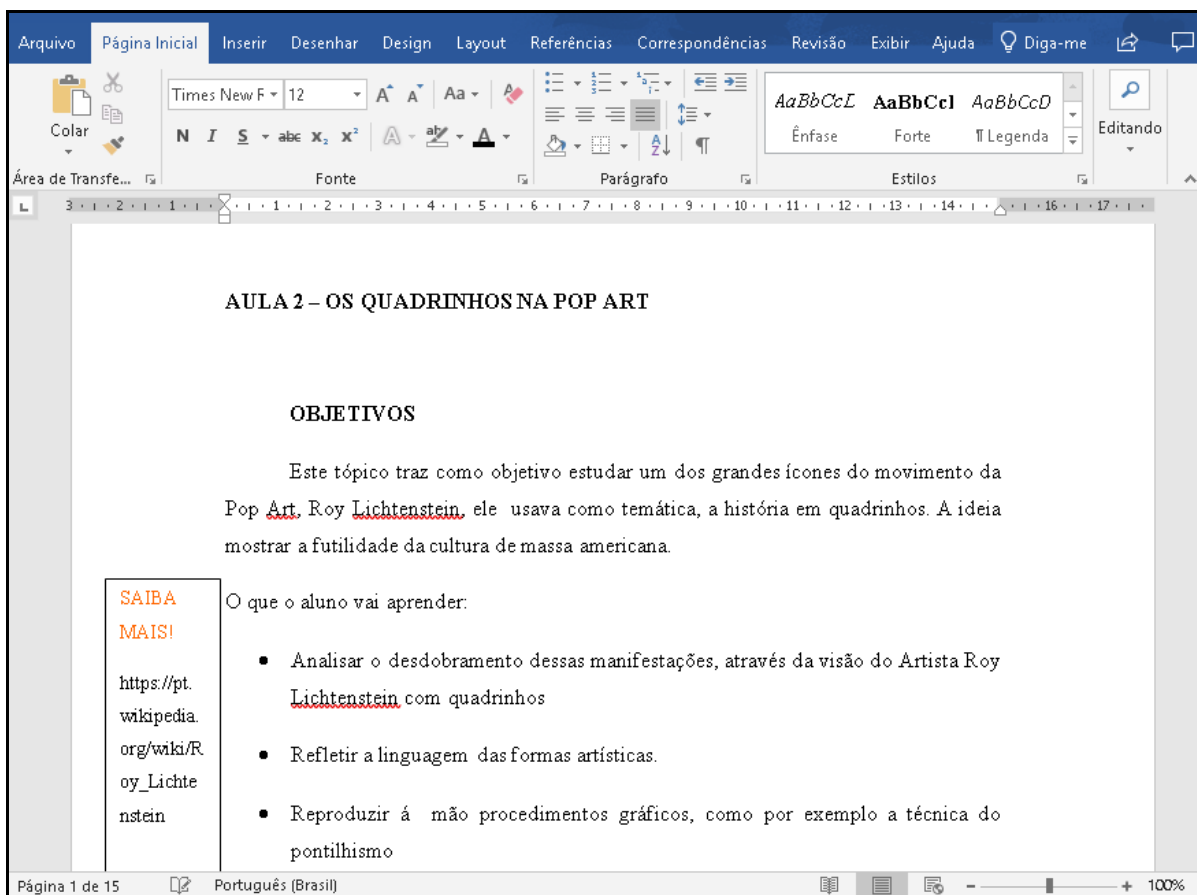


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

Na produção do material didático, os termos são explicados com clareza, de modo a facilitar a construção do conhecimento.

A aula 01, traz como objetivo a compreensão do Movimento da *Pop Art*, em que contexto aconteceu, os motivos que levaram os artistas através dos seus trabalhos com desenhos, imagens, fotografia e quadrinhos a discutir sobre a questão da invasão da cultura americana e a dependência que isso causa, e como a cultura de massa é utilizada para a dominação e condicionamento sobre nossos próprios desejos de consumo, e como isso influencia em nosso cotidiano.

Figura 15 – Aula 02 – “Os quadrinhos na *Pop Art*”



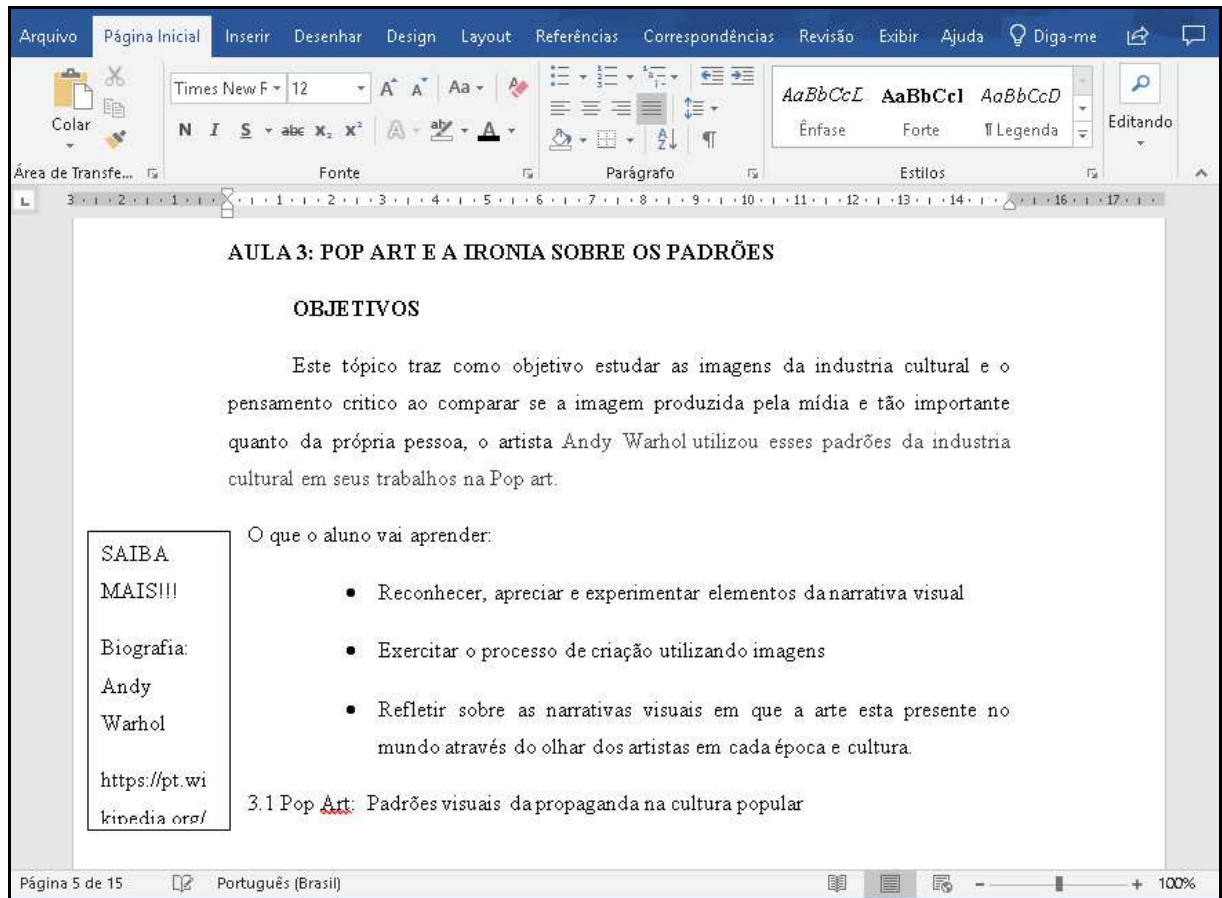
Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

No fragmento da imagem 15, do material didático, a aula 02, traz como objetivo estudar um dos grandes ícones do movimento da *Pop Art*, Roy Lichtenstein,⁹ usava como temática, a história em quadrinhos. Nessa aula a ideia é mostrar a futilidade da cultura de massa americana no comportamento das pessoas e refletir a linguagem das formas artísticas.

⁹ Roy Fox Lichtenstein (Nova Iorque, 27 de outubro de 1923 — Nova Iorque, 29 de setembro de 1997) foi um pintor estadunidense identificado com a *Pop Art*.

Na sua obra, procurou valorizar os clichês das histórias em quadrinhos como forma de arte, colocando-se dentro de um movimento que tentou criticar a cultura de massa.

Figura 16 – Aula 03 – “Pop Art e a Ironia sobre os Padrões”

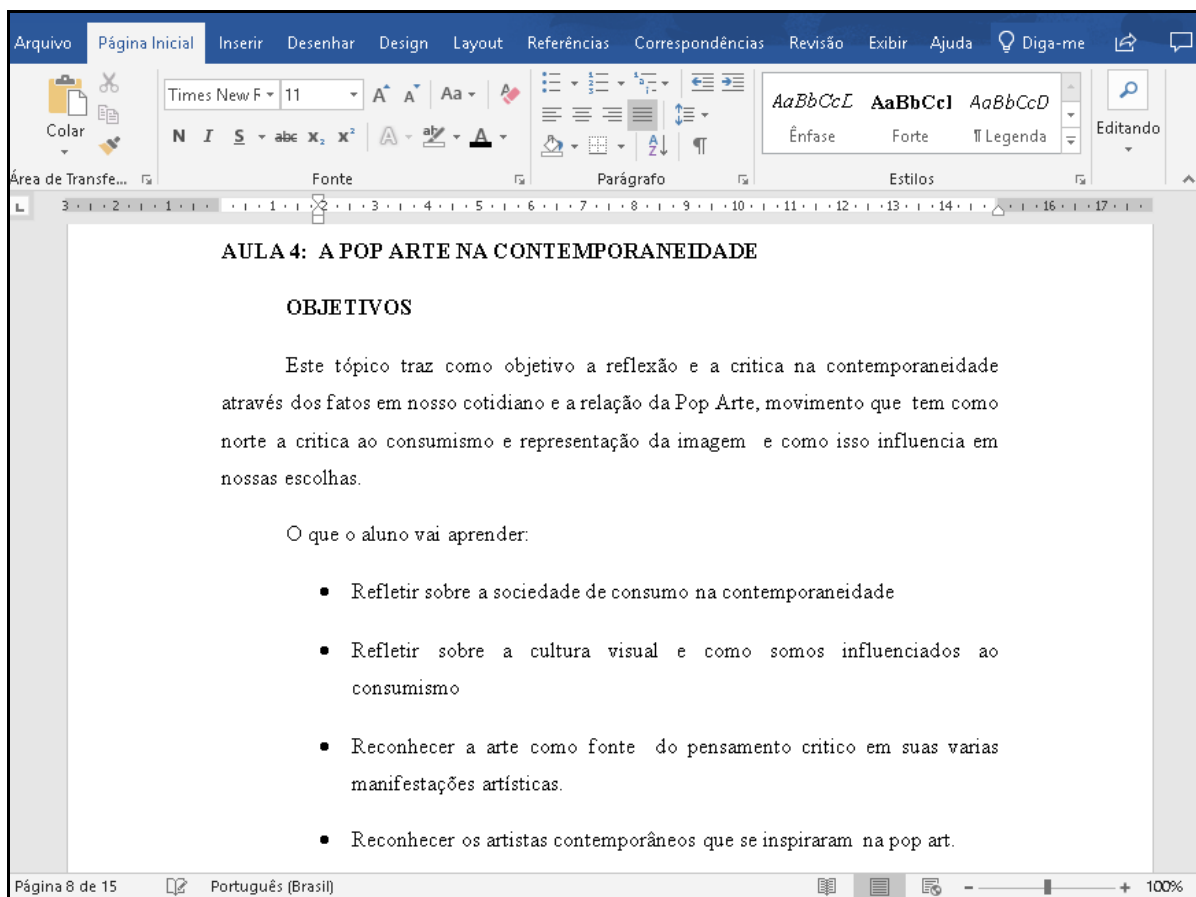


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

A aula 03, traz como objetivo estudar as imagens da indústria cultural e o pensamento crítico ao comparar se a imagem produzida pela mídia é tão importante quanto da própria pessoa, o artista Andy Warhol¹⁰ utilizou esses padrões da indústria cultural em seus trabalhos na *Pop Art*.

¹⁰ Andy Warhol, nascido Andrew Warhola, Jr. (Pittsburgh, 6 de agosto de 1928 — Nova Iorque, 22 de fevereiro de 1987), foi um pintor e cineasta norte-americano, bem como uma figura maior do movimento de *Pop Art*.

Figura 17 – Aula 04 “*Pop Art* na Contemporaneidade”



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

A aula 04, traz como objetivo a reflexão e a crítica na contemporaneidade através dos fatos em nosso cotidiano e a relação da *Pop Art*, nesse movimento utilizamos a letra da música “Comida” do Grupo “Titãs”, para uma reflexão crítica da nossa sociedade.

Após a criação do material no Microsoft Word, o material foi encaminhado para diagramação, que é uma etapa essencial na produção de livros (também conhecida como formatação de livros) é um processo de padronização de design que transforma o conteúdo e as imagens de um texto produzido em Word em um layout atraente para os leitores.

Para essa etapa foi contratado um participante do Grupo de Pesquisa Arte Um, que trabalha como design e criação de conteúdos para Web. Gostaria de esclarecer que uma formatação bem-feita deve ser condizente com o assunto do livro, ajudando a transmitir para o leitor, em linguagem gráfica no universo em que o texto está inserido.

Procuramos nos conteúdos exercitar a flexibilidade cognitiva no processo de ensino-aprendizagem, que não se limita a identificar texturas, cores e volumes, mas alia a uma reflexão crítica da vida e suas relações políticas e culturais.

A fruição, inicialmente percebida como ato de prazer, irá proporcionar outras percepções do objeto que não prescindirão do conhecimento em constante construção. Desta forma, a fruição pressuporá conhecimento e consequente correlação de elementos contextuais. Assim, o contato e percepção acerca dos elementos manifestos no tema de estudo propiciarão uma ampliação qualitativa do olhar discriminador e igualmente questionador de nossos educandos. (PIMENTEL 2010, p.213).

Esta proposta, defendida pela autora, propicia a reflexão ampliando o aprendizado do aluno, em que ao criar conexões proporciona um olhar questionador e discriminador sobre os elementos estudados.

A plataforma virtual que foi escolhida para esse projeto foi o Moodle, por ser gratuita e por atender nossas expectativas, sendo fácil de utilizar e que permite o desenvolvimento de um espaço colaborativo on-line, visando apoiar e complementar as aulas presenciais. A plataforma pode ser acessada de qualquer dispositivo que tenha acesso à Internet e possua um *browser* (navegador). Também há uma versão mobile disponível para baixar para as plataformas Android e iOS.

Quanto à ergonomia do material, escolhemos cores, ícones, as fontes e o plano de fundo que tivessem harmonia e padrões, como o tamanho da fonte para os títulos dos capítulos, seções e corpo do texto, disposição das imagens e textos.

Sobre a interatividade, o material foi disponibilizado para impressão em um formato que proporcionasse uma leitura agradável, bem como o acesso digital mediante senha individual de cada aluno, que pode ser no computador, celular ou *tablet*.

Cada aula disponibilizada no ambiente virtual foi discutida em sala através de fórum, leitura de imagens e contextualização do material disponibilizado.

As avaliações foram feitas de maneira interativas, com questionários, exposições e apresentações de grupos de pesquisa.

A interação com os alunos e a professora ocorreu também pelo *WhatsApp* da turma, devido a algumas dificuldades que surgiram ao longo do projeto, como indisponibilidade de Internet, esquecimento de senha ou mesmo dúvidas sobre as atividades propostas.

3.1.1 Concepção do material digital

Para concepção do material digital, foi pensado alguns requisitos com base em Lima (2013), procuramos elaborar um material que tivesse uma leitura agradável, as imagens com

qualidade e com ícones informativos ao longo do texto, procurando não prejudicar a leitura, também foi pensado o conteúdo organizado por capítulos, padronização dos alinhamentos e os títulos dos capítulos com fontes conforme o nível de importância.

Sobre cada página foi apresentada um cabeçalho superior com uma barra horizontal onde foi apresentada, o título do capítulo com fonte destacada, com objetivos e introdução, as páginas do material são numeradas com o nome do capítulo e o título de cada aula, o material tem uma leitura agradável conforme as normas da ABNT.

Os requisitos usados para concepção desse material com base em Lima (2013), foram o requisito ergonômico com subrequisitos em condução, carga de trabalho, controle explícito homogeneidade, significação e compatibilidade, também foi usado o requisito pedagógico observando os aspectos relacionados ao ensino/aprendizagem, especificamente aos sinais que auxiliam os alunos nesse processo.

O uso desses requisitos propiciou uma melhor concepção do material virtual, apresentando uma proposta cognitiva de ensino/aprendizagem utilizando uma didática que facilitasse a construção do conhecimento para o ensino de Arte

Sobre a condução do material, o texto foi escrito para que pudesse haver um fácil entendimento, usando fontes legíveis e diferenciadas em cada título dos assuntos. Para uma melhor identificação dos capítulos e das seções, são usadas letras e cores diferenciadas.

Além disso, em todo o documento há *links* com os títulos “Fique Ligado”, “Reflita” ou “Saiba Mais”, que propiciam aprofundar o assunto, além dos fóruns e das atividades propostas. A fim de facilitar a leitura, dividimos os assuntos relacionados ao conteúdo em unidades, capítulos, títulos e subtítulos, que por sua vez foram divididos em quatro assuntos 1. Introdução, “Cultura de Massa”; 2. Os quadrinhos na *Pop Art*; 3. A *Pop Art* e a ironia sobre os padrões; 4. A *Pop Art* na contemporaneidade), que fazem parte do movimento *Pop Art*, facilitando o planejamento das aulas. Outra observação é quanto ao tamanho e às formas das diferentes fontes escolhidas no OAAV, que propiciam por meio da percepção visual a magnitude de determinados assuntos, contribuindo no processo de construção do conhecimento. Apresentaremos uma captura do primeiro capítulo do material relatado, para que possa ser observado.

Figura18 – Fragmento OAAV digital, Introdução, Capítulo 1



Capítulo
1

MOVIMENTO POP ART

Caro aluno,

Esta aula via web tem como objetivo auxiliar o aluno/espectador a compreender melhor como se deu o Movimento da Pop Art, em que contexto e quais os artistas que participaram, quais os materiais usados em suas obras.

Pretendemos, aqui, levar você a uma melhor compreensão dos elementos que compõem o movimento da Pop Art, sensibilizado o seu pensamento crítico para compreensão e contextualização desse movimento. O conteúdo desse assunto será dividido em 4 aulas. Serão discutidos:

O contexto histórico em que a arte está presente no mundo do trabalho e do consumo.

- Refletir criticamente a respeito da sociedade de consumo de massa
- Reconhecer, apreciar e experimentar elementos da narrativa visual
- Identificar os artistas e as técnicas utilizadas em seus elementos de composição das obras de arte.

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

O fragmento da figura 18, apresenta a introdução do conteúdo apresentado aos alunos explicando os objetivos, os elementos que compõem o movimento *Pop Art* e como estava dividido o conteúdo, proposto em quatro aulas, e quais as expectativas de aprendizagem: o contexto histórico em que a arte está presente no mundo do trabalho e do consumo, reflexão crítica a respeito da sociedade de consumo de massa, reconhecer, apreciar e experimentar elementos da narrativa visual, identificar os artistas, as técnicas utilizadas e os elementos de composição das obras de arte, bem como as responsabilidades e o empenho de cada um em acompanhar as atividades propostas.

Sobre a carga de trabalho, procuramos ser condizentes com o tempo para cada aula, que é de apenas 50 minutos, uma vez por semana. Este é um dos fatores que nos motivaram a propor um OAAV para a disciplina de Arte na escola; o tempo disponibilizado é insuficiente para uma aprendizagem de qualidade.

Com relação ao controle do OAAV, o aluno poderá acessar quantas vezes quiser os elementos que foram disponibilizados, o que aumenta a interatividade, através dos ícones, *links*, glossários e lembretes que estão dispostos nas laterais das páginas, não atrapalhando o fluxo do texto e gerando maior aproveitamento das aulas presenciais.

Os elementos que auxiliam na interatividade como os ícones, as caixas de diálogos, os lembretes e outros elementos estão dispostos nas laterais das páginas, afim de não atrapalhar o fluxo normal do texto, propiciando uma boa leitura e fácil entendimento.

Lima (2013), observa que os requisitos no campo da ergonomia sugerido por Silva (2002), possibilita um melhor desenvolvimento no processo de ensino/aprendizagem.

O campo de estudos da ergonomia coloca em questão dois objetivos fundamentais: conforto e saúde dos usuários, no que tange ao segundo, os ergonomistas se inquietam na intenção de evitar os riscos de acidentes e de doenças e de minimizar a fadiga, ligada ao metabolismo do organismo, ao trabalho dos músculos e das articulações, ao tratamento da informação e à vigilância (SILVA, 2002, p. 74).

O estudo da ergonomia contribui para evitar problemas com a saúde dos usuários conforme o autor, esses aspectos devem ser observados na criação OAAVS, para um ensino de qualidade.

Sobre a homogeneidade/coerência procuramos ter uma interface coerente em todas as páginas, com os mesmos ícones, menus, localização das imagens e elementos funcionais, quanto ao requisito da significação os títulos de cada assunto tem conformidade com o conteúdo proposto, como também os aspectos da compatibilidade procuramos uma estrutura bem perceptível pelo aluno, com conceitos e as terminologias técnica familiar ao aluno.

Os requisitos pedagógicos são fundamentais para contribuir com o processo de ensino aprendizagem, Silva (2002), esclarece sobre os aspectos pedagógicos na elaboração de um AV devem ser observados no ensino/aprendizagem, dispositivos da formação, Controle e gestão do processo e validade políticos.

Segundo Marton (2001), alguns aspectos pedagógicos são fundamentais para contribuir positivamente com o processo de construção do conhecimento. Destacamos: a forma que o conteúdo foi organizado, a escolha do método pedagógico, a motivação e a interação.

Figura 19 – Fragmento OAAV digital, aula 1

The screenshot shows a digital interface for the first lesson, titled "Aula 1: INTRODUÇÃO - CULTURA DE MASSA". The interface is designed with a pink and purple polka-dot header. Below the header, the section "OBJETIVOS" (Objectives) is presented. A text block explains the topic's goal: understanding the Pop Art movement, its context, and the reasons artists used their work to discuss the invasion of American culture and mass media's role in conditioning consumption. A callout box labeled "FIQUE LIGADO !" (Stay Alert!) provides the definition of Pop art and a link to a dictionary. A list of learning objectives follows, including knowing the movement, developing critical sense, understanding mass culture, and seeing media's influence. The section "1.1. Pop Art: Cultura popular e crítica" (1.1. Pop Art: Popular and critical culture) begins with an introduction to the movement and its context, noting its origin in the 1950s in the US and UK as a critique of mass culture and consumerism.

Aula 1 **INTRODUÇÃO - CULTURA DE MASSA**

OBJETIVOS

Este tópico traz como objetivo a compreensão do Movimento da Pop Art, em que contexto aconteceu, os motivos que levaram os artistas através dos seus trabalhos a discutir sobre a questão da invasão da cultura americana e a dependência que isso causa e como a cultura de massa é utilizada para a dominação e condicionamento sobre nossos próprios desejos de consumo e como isso influencia em nosso cotidiano.

FIQUE LIGADO !

Significado de Pop art - (arte popular) Locução substantiva
<https://www.dicio.com.br/pop-art/>

O que o aluno vai aprender:

- Conhecer o movimento artístico da Pop Art
- Despertar o senso crítico ao tema consumismo
- Entender a cultura de massa
- Compreender a influência da mídia no comportamento das pessoas

1.1. Pop Art: Cultura popular e crítica

Vamos entender o que foi movimento da Pop Art e seu contexto.

Este movimento surgiu na década de 1950 principalmente nos Estados Unidos e na Inglaterra, era uma crítica sobre a cultura de massa e a sociedade de consumo que se formava naquela época, alguns artistas criticaram de forma irônica essa sociedade consumista, utilizando

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

Conforme fragmento da figura 19, a aula 1 apresenta como título “Cultura de Massa”. O texto, o contexto histórico, social e cultural, as expectativas de aprendizagem, o movimento artístico *Pop Art*, a fim de despertar o senso crítico ao tema consumismo, entender a cultura de massa e compreender a influência da mídia no comportamento das pessoas.

No ícone “Fique ligado!” é direcionado o link www.suapesquisa.com/artesliteratura/richard_hamilton.htm, para uma futura consulta sobre o significado da palavra *Pop Art* no dicionário, para pesquisa sobre o assunto.

A seguir um texto sobre “*Pop Art: Cultura popular e crítica*”, nesse texto apresenta uma contextualização histórica do movimento e seu aspecto social.

No ícone ao lado “Reflita!” apresenta uma frase “Quem não tem uma calça Jens!” para uma reflexão crítica do assunto, conforme o texto abordado.

Figura 20 – Fragmento OAAV digital, aula 1- Contexto histórico da *Pop Art*

Capítulo 1 - MOVIMENTO POP ART



REFLITA!

Quem não tem uma calça jeans

imagens de pessoas famosas e elementos e imagens do cotidiano da sociedade e a própria estética popular em seus trabalhos.

O movimento teve grande aceitação popular tornando a arte acessível, popular e um sucesso comercial, a Pop art desafiou a distinção entre a “alta” e “baixa” arte, porque usava uma iconografia familiar em um estilo figurativo, retratando a vida cotidiana no estilo de propaganda as vezes irônico expondo os valores consumistas e as obsessões da sociedade contemporânea.

As imagens usadas pelos artistas vinham da cultura popular, dos filmes de Hollywood, desenhos usados na propaganda e nas embalagens, nos quadrinhos e na televisão.

A crítica a cultura de massa ficou mais intensa na década de 1960 com a mudança de hábitos culturais adquiridos com a industrialização intensificado com a influencia da mídia e da industria cultural, um dos meios que ate hoje tem grande influencia na cultura de massa é a televisão em propaganda, novelas, realites shows, rádios, jornal internet entre outros.

Somos influenciados pela cultura de massa do que é feito ou bonito o que está na moda , o que todos usam, somos influenciados consciente e inconscientemente para consumir.

O artista da cultura pop Richard Hamilton é famoso por suas montagens que refletem a cultura e a propaganda contemporânea. A mais famosa obra de Richard Hamilton:

Figura 1-RICHARD HAMILTON “O que exatamente Torna os Lazes de Hoje tão diferentes, Tão atraentes” – 1956



Fonte: <https://makingarthappen.files.wordpress.com/2011/09/rh2.jpg>

5

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.2018.

O material também traz a leitura de uma obra de arte de Richard Hamilton, para contextualização em seus aspectos históricos, culturais e sociais em sala de aula.

Na figura 21, o ícone “Saiba Mais” é indicado um endereço para pesquisa para aprofundar o conhecimento sobre o artista Richard Hamilton.

Figura 21- Fragmento AV digital, aula 1- atividades e fóruns

Capítulo 1 - MOVIMENTO POP ART



SAIBA MAIS!

Richard Hamilton

https://www.gnapequisa.com/artesliteratura/richard_hamilton.htm

EM SALA DE AULA:

 **FÓRUM 01:**

Com base na figura 01 de Richard Hamilton, identificar 05 elementos de consumo da época. Discutir em sala de aula a leitura da obra de arte “O que exatamente Torna os Lares de Hoje tão diferentes, Tão atraentes” – 1956.(DISCUSSÃO EM SALA DE AULA)

 **ATIVIDADE 01 - EM CASA:**

PENSE E REFLITA: Somos influenciados de diversas formas pelas mídias, internet, meios de comunicação, a música, e a moda para consumir coisas que as vezes nem estamos precisando.

Selecione 03 imagens com elementos do nosso cotidiano que nos induz ao consumismo, postar em atividades.

 **FÓRUM 02:**

- Por que as pessoas são influenciadas para consumir cada vez mais?
- Por que a mídia influencia o consumo?
- A imagem tem o poder de convencimento para aumentar o consumo?
- Podemos ser enganados pela propaganda? Como?

ENCERRAR O TEMA COM PAINEL COLETIVO SOBRE ELEMENTOS DE CONSUMO POSTADO PELOS ALUNOS.

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

A figura 21, apresenta as atividades propostas de 02 fóruns, para contextualização do assunto estudado em sala de aula e atividade para casa, para uma reflexão levando em consideração o contexto do mundo em que vivemos.

No fórum 01 foi proposto “Com base na figura 01 de Richard Hamilton, identificar 05 elementos de consumo da época. Discutir em sala de aula a leitura da obra de arte “O que exatamente Torna os Lares de Hoje tão diferentes, tão atraentes” – (discussão em sala de aula)

No fórum 02 foi feita algumas perguntas que provocassem uma reflexão:

- Por que as pessoas são influenciadas para consumir cada vez mais?
- Por que a mídia influencia o consumo?
- A imagem tem o poder de convencimento para aumentar o consumo?

- Podemos ser enganados pela propaganda? Como?

Em “atividade” foi proposto uma Seleção de 03 imagens com elementos do nosso cotidiano que nos induz ao consumismo.

As atividades propostas têm como objetivo propiciar e discutir o Movimento da *Pop Art*, leitura de obra de arte, a contextualização das imagens levando em consideração a época em que a obra foi criada, como também desenvolver o senso crítico e fazer um paralelo com a atualidade.

Figura 22 - Fragmento OAAV digital, aula 2

Capítulo 1 - MOVIMENTO POP ART

Aula 2

OS QUADRINHOS NA POP ART

OBJETIVOS

Este tópico traz como objetivo estudar um dos grandes ícones do movimento da Pop Art, Roy Lichtenstein, ele usava como temática, a história em quadrinhos. A ideia mostrar a futilidade da cultura de massa americana.

O que o aluno vai aprender:

- Analisar o desdobramento dessas manifestações, através da visão do Artista Roy Lichtenstein com quadrinhos
- Refletir a linguagem das formas artísticas.
- Reproduzir à mão procedimentos gráficos, como por exemplo a técnica do pontilhismo

2.1 Pop Art: Os quadrinhos no movimento da cultura popular

O artista Roy Lichtenstein, em sua obra procurou valorizar os clichês das histórias em quadrinhos como forma de arte, colocando-se dentro de um movimento que tentou criticar a cultura de massa.

Lichtenstein pintava seus quadros com tinta acrílica, onde reproduzia à mão procedimentos gráficos, como por exemplo a técnica do pontilhismo. Seus quadros possuíam cores brilhantes, planas e limitadas. O artista queria trazer uma reflexão sobre a linguagem das formas artísticas.

2.2 Pop Art: A técnica do pontilhismo Bem-Day

Lichtenstein usou uma sub-técnica do Pontilhismo com o efeito de retícula chamada Bem-Day, o nome é uma homenagem a Benjamin Day, ilustrador e gráfico norte-americano, os pontos são da mesma cor e equidistantes e preenchem parte do desenho ele utilizou contornos em preto que são característicos do seu estilo usando uma

SAIBA MAIS!

https://pt.wikipedia.org/wiki/Roy_Lichtenstein

SAIBA MAIS!

<https://www.dicio.com.br/pontilhismo/>

7

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Conforme o fragmento da figura 22, a aula 02 tem como tema “Os Quadrinhos na *Pop Art*”, nesta aula o aluno aprenderá analisar o desdobramento dessas manifestações, através da visão do Artista Roy Lichtenstein com quadrinhos, refletir a linguagem das formas artísticas, reproduzir á mão procedimentos gráficos, como por exemplo a técnica do pontilhismo Bem-Day. No ícone “Saiba Mais!”é indicado o *link* https://pt.wikipedia.org/wiki/Roy_Lichtenstein, para um aprofundamento do assunto estudado.

Figura 23 - Fragmento OAAV digital, aula 2- fórum e atividade

Capítulo 1 - MOVIMENTO POPART

técnica que simulava a impressão barata de produção em massa das revistas em quadrinho e as figuras estereotipada, as cores espalhafatosas e as formas simplistas com uma narrativa melodramática e imediatismo foram usados pra refletir a sociedade de maneira irônica e bem-humorada entre os anos de 1950 e 1960.

ATIVIDADE 01:

Escolha uma imagem de uma pessoa coloque um papel sulfite por baixo da fotografia que encontrou na revista e passe o lápis por cima da imagem. Você verá que o contorno que acabou de fazer ficará na folha de sulfite. Reforce com lápis esse contorno. Com a canetinha de ponta grossa e o auxílio de uma régua, faça pontilhados por todo o rosto da pessoa do seu desenho. Escolha a cor que mais lhe agrada.

(APRESENTAR OS TRABALHOS EM EXPOSIÇÃO NA ESCOLA)



Posted by [Thais Pacheco](#) | mar 1, 2017 | [Atividades Pop Art](#)

Figura 02 - FOX LICHTENSTEIN. M -Maybe, 1965, Magna sobre tela, 152 x152 cm



Museum Ludwig, Colônia, Alemanha

8

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora,2018.

Na figura 23 do fragmento da aula 2, encontramos as atividades propostas no Fórum 01: Você lê revistas em quadrinhos? O que mais lhe chama atenção na técnica que são feitos os desenhos das revistas em quadrinhos? (discussão em sala de aula).

Como atividade proposta: “Escolha uma imagem de uma pessoa, coloque um papel sulfite por baixo da fotografia que encontrou na revista e passe o lápis por cima da imagem. Você verá que o contorno que acabou de fazer ficará na folha de sulfite. Reforce com lápis esse contorno. Com a canetinha de ponta grossa e o auxílio de uma régua, faça pontilhados por todo o rosto da pessoa do seu desenho. Escolha a cor que mais lhe agrada.”

Com essa atividade a proposta é conhecer a técnica usada pelo artista na produção de seu trabalho motivando a interatividade e a criatividade, a partir da contextualização e da experimentação do conteúdo estudado.

Figura 24 - Fragmento OAAV digital, aula 3

Capítulo 1 - MOVIMENTO POPART

Aula 3
POP ART E A IRONIA SOBRE OS PADRÕES

OBJETIVOS

Este tópico traz como objetivo estudar as imagens da indústria cultural e o pensamento crítico ao comparar-se a imagem produzida pela mídia e tão importante quanto da própria pessoa, o artista Andy Warhol utilizou esses padrões da indústria cultural em seus trabalhos na Pop art.

SAIBA MAIS!
Biografia: Andy Warhol
https://pt.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol

O que o aluno vai aprender:

- Reconhecer, apreciar e experimentar elementos da narrativa visual
- Exercitar o processo de criação utilizando imagens
- Refletir sobre as narrativas visuais em que a arte está presente no mundo através do olhar dos artistas em cada época e cultura.

3.1 Pop Art: Padrões visuais da propaganda na cultura popular

Em seus trabalhos, Andy Warhol estampava rosto de pessoas famosas como Elvis Presley e Marilyn Monroe para mostrar que, apesar de serem personalidades públicas eram também figuras impessoais, figuras de massa. Da mesma forma, destacou a impessoalidade de objetos de consumo como a Coca Cola, dinheiro, carros e latas da sopa Campbell.

Figura 03 - Marilyn Monroe - Símbolo da indústria cultural norte-americana.

http://t1.bp.blogspot.com/_h1fc1XRvQic/Sbzo2Qyd2gI/AAAAAAAAABg/PTwQv11WLVo/s320/marilyn_andy_warhol.jpg

10

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

A figura 24 no fragmento da aula 03 – “*Pop Art* e a ironia dos Padrões” tem como objetivo ensinar o aluno a reconhecer, apreciar e experimentar elementos da narrativa visual, exercitar o processo de criação utilizando imagens, refletir sobre as narrativas visuais em que a arte está presente no mundo através do olhar dos artistas em cada época e cultura, nesta aula o artista que temos como referência Andy Warhol que utilizou esses padrões da indústria cultural em seus trabalhos na *Pop Art*.

No ícone “Saiba Mais!” disponibilizamos o endereço eletrônico sobre a biografia do artista Andy Warhol, para aprofundar os conhecimentos nas pesquisas.

Está disponível também um texto sobre “*Pop Art*: Padrões visuais da propaganda na cultura popular” o conteúdo fala sobre a forma que Andy Warhol trabalhava em suas obras utilizando imagens de artistas famosos e com ícones do consumismo na propaganda, que a imagem em muitos casos era mais importante que a própria pessoa, nesse caso foi usado as imagens de Marilyn Monroe símbolo da indústria cultural norte-americana, como exemplo de personagem.

Figura 25- Fragmento OAAV digital, aula 3- Fóruns e atividades

Capítulo 1 - MOVIMENTO POP ART

Figura 04 - Latas de sopas - Campbell



https://pt.wikipedia.org/wiki/Latas_de_Sopa_Campbell

FÓRUM 01:

Discutir em sala de aula, sobre a citação de Andy Warhol: "no futuro todos serão mundialmente famosos por 15 minutos". O que as pessoas fazem para sair do anonimato?

ATIVIDADE 01:

Refletindo sobre as imagens dos padrões da indústria cultural, FAÇA UMA FOTO (selfs) com seu celular e utilizar o programa de edição do mesmo para criar uma imagem inspirada nos trabalhos de Andy Warhol.

ATIVIDADE 02 - EM CASA:

Com base nos trabalhos de Andy Warhol que utilizou produtos de grande consumo da sociedade moderna para uma crítica ao consumismo; Agora faça você também uma pesquisa com rótulos de produtos que usamos diariamente e crie um imagem crítica de um produto.

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 25 encontramos o fórum 01 sobre a citação de Andy Warhol: "no futuro todos serão mundialmente famosos por 15 minutos", para refletir, sobre o que as pessoas fazem para sair do anonimato (debate em sala de aula). Também com base nos trabalhos de Andy Warhol que utilizou produtos de grande consumo da sociedade moderna para uma crítica ao consumismo; foi proposta em atividades uma pesquisa com rótulos de produtos que usamos diariamente e criar uma imagem crítica de um produto.

Figura 26 - Fragmento OAAV digital, aula 4

Capítulo 1 - MOVIMENTO POPART

Aula
4

A POP ART NA CONTEMPORANEIDADE

OBJETIVOS

Este tópico traz como objetivo a reflexão e a crítica na contemporaneidade através dos fatos em nosso cotidiano e a relação da Pop Art, movimento que tem como norte a crítica ao consumismo e representação da imagem e como isso influencia em nossas escolhas.

O que o aluno vai aprender:

- Refletir sobre a sociedade de consumo na contemporaneidade
- Refletir sobre a cultura visual e como somos influenciados ao consumismo.
- Reconhecer a arte como fonte do pensamento crítico em suas várias manifestações artísticas.
- Reconhecer os artistas contemporâneos que se inspiraram na Pop Art.

4.1. Pop Art: A crítica na contemporaneidade do consumismo.



SAIBA MAIS!

Ouçá! Música "comida"
- Titãs
<https://www.youtube.com/watch?v=Dcb8pZgysHM>

Comida Titãs

Composição: Arnaldo Antunes / Marcelo Fromer / Sérgio Britto

Bebida é água!

Comida é pasto!

Você tem sede de que?

Você tem fome de que?...

A gente não quer só comida

A gente quer comida

Diversão e Arte

A gente não quer só comida

13

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 26, temos o fragmento de imagem da aula 04 “ A Pop Art na contemporaneidade” que tem como objetivo propiciar os alunos refletir sobre a sociedade de consumo na contemporaneidade, entender sobre a cultura visual e como somos influenciados ao consumismo, reconhecer a arte como fonte do pensamento crítico em suas várias manifestações artísticas e reconhecer os artistas contemporâneos que se inspiraram na Pop Art. Nessa aula estudamos a música “Comida” do grupo musical Titãs, a proposta foi uma análise da letra da música através de uma metáfora que relaciona a comida com a sociedade contemporânea.

Figura 27- Fragmento OAAV digital, aula 4 – Atividades e fórum

Capítulo 1 - MOVIMENTO POP ART

Para qualquer parte...
 A gente não quer só comida
 A gente quer bebida
 Diversão, balé
 A gente não quer só comida
 A gente quer a vida

Como a vida quer...
 Agente não quer só comer
 Agente quer comer
 E quer fazer amor
 Agente não quer só comer
 Agente quer prazer
 Prá aliviar a dor...

SAIBA MAIS!

Metáfora:
<https://www.significados.com.br/metaphora>

FÓRUM01 - DISCUSSÃO EM SALA DE AULA:

Refleta sobre a música “ comida”, do grupo musical Titãs, que faz críticas através de metáforas que relacionam comida com a nossa sociedade contemporânea.

Procure na letra da música “Comida”, elementos que tem relação com a crítica feita no movimento da Pop Art.

ATIVIDADE 01 - EM CASA:

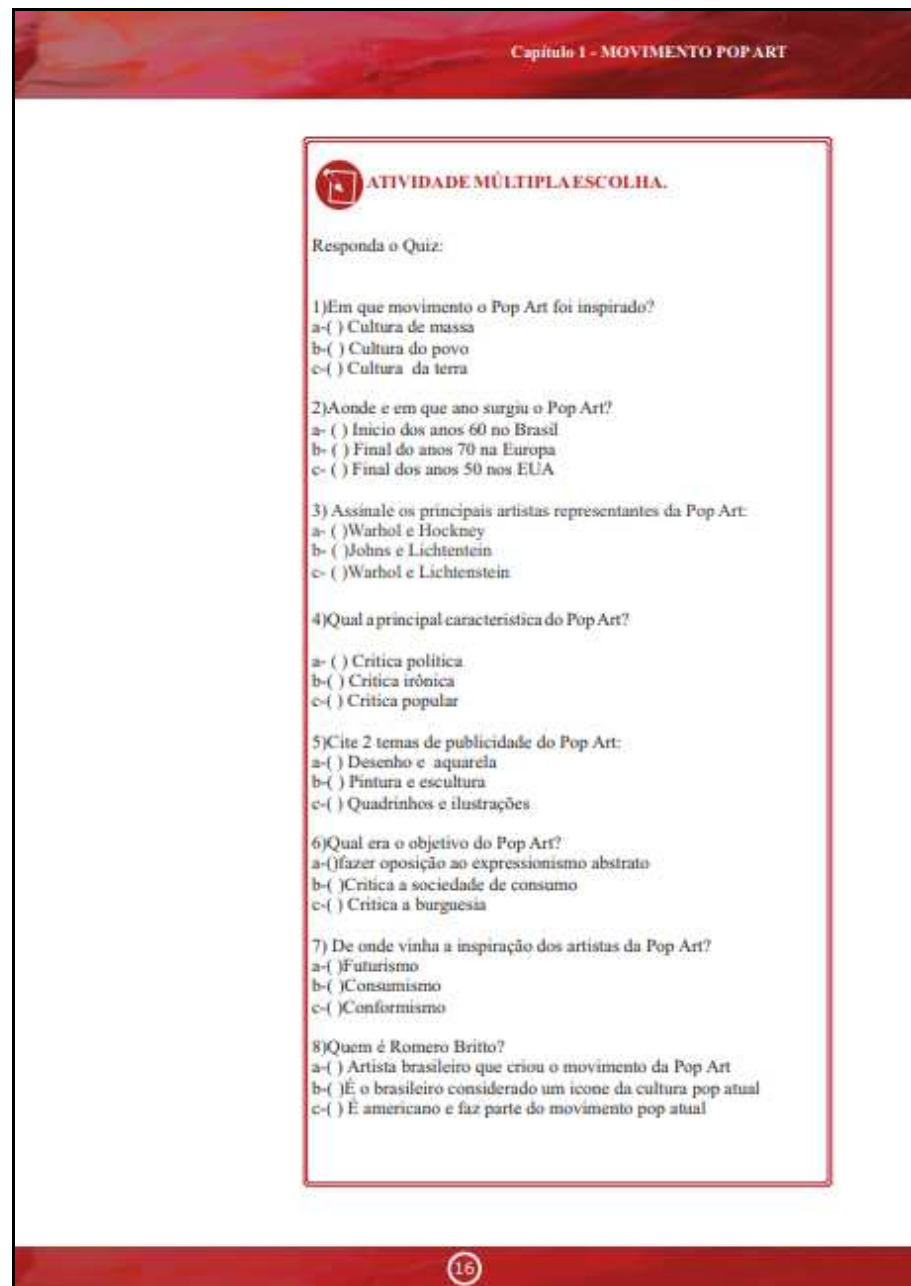
Faça uma pesquisa de artistas contemporâneos que se inspira na Pop Art na construção de seu trabalho como fonte de referência.

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora.,2018.

Na figura 27 no fragmento da aula 04 apresenta o fórum Reflita sobre a música “Comida”, do grupo musical Titãs, que faz críticas através de metáforas que relacionam comida com a nossa sociedade contemporânea, também está disponibilizado no ícone “Saiba Mais” o endereço eletrônico para pesquisa sobre da palavra “metáfora”, para uma melhor contextualização.

No item atividade é proposto uma pesquisa por trabalhos de artistas contemporâneos que se inspiram na *Pop Art* para a construção de suas obras.

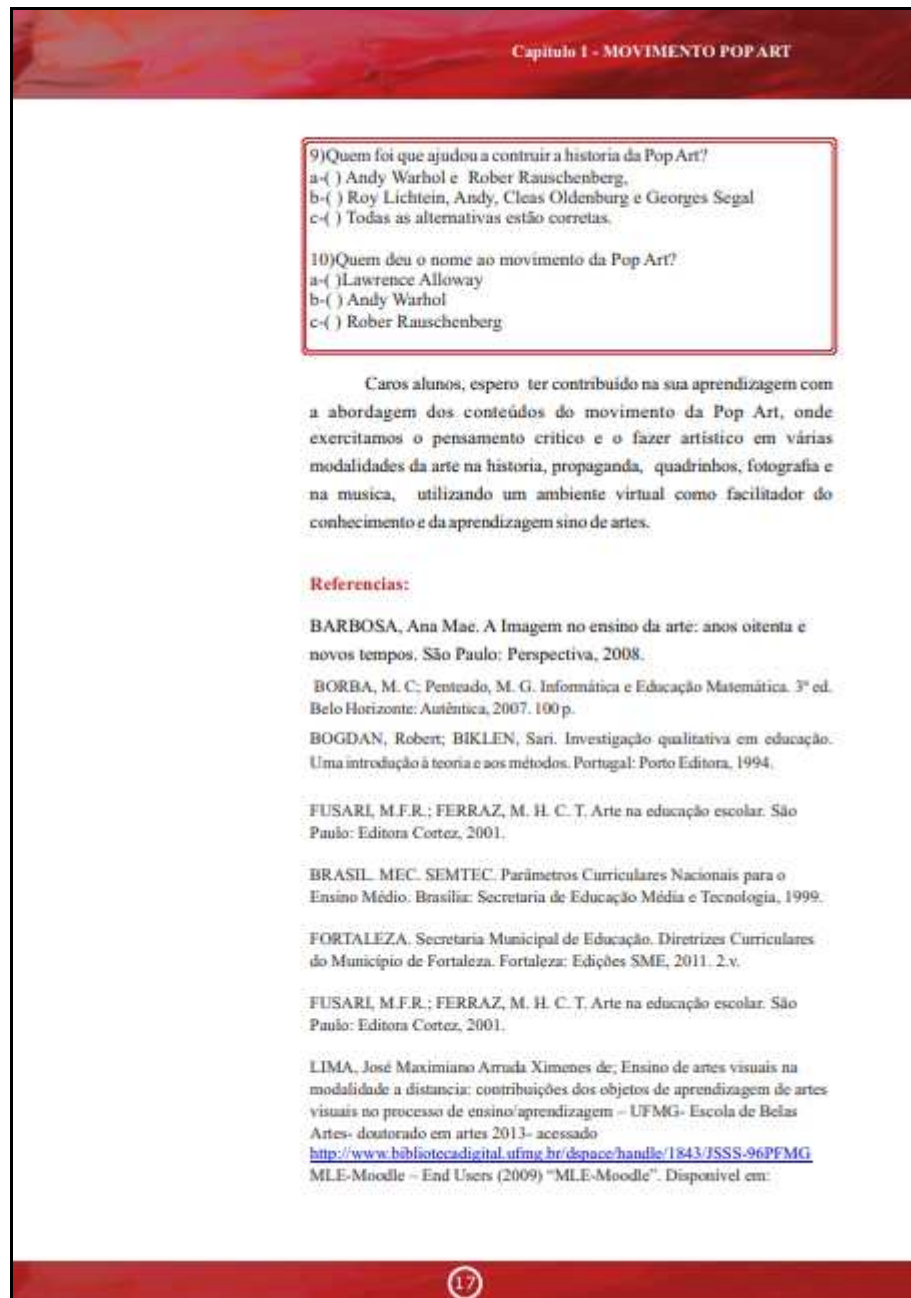
Figura 28 - Fragmento OAAV digital, Atividade de Múltipla escolha



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 28 apresentamos para a turma uma atividade avaliativa de múltipla escolha com todo o conteúdo estudado nas aulas sobre a *Pop Art*. Os trabalhos apresentados como também as atividades foram utilizadas para compor a nota do terceiro bimestre das turmas A e B do 9º ano do Ensino Fundamental II de uma escola da rede pública de Fortaleza.

Figura 29 - Fragmento OAAV digital, referencias



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 29 no fragmento do OAAV, são apresentadas as referências e um texto dirigido aos alunos que fizeram parte desse projeto, “Caros alunos, espero ter contribuído na sua aprendizagem com a abordagem dos conteúdos do movimento da *Pop Art*, onde exercitamos o pensamento crítico e o fazer artístico em várias modalidades da arte na história, propaganda, quadrinhos, fotografia e na música, utilizando um ambiente virtual que pudesse facilitar o conhecimento e a aprendizagem nas aulas de artes.”

Este material ficou disponível para os alunos consultar, imprimir e acessar quantas vezes fossem necessárias tanto por celular, *tablet* ou computador, com o objetivo foi dinamizar as aulas de arte, propiciando reflexão crítica e uma maior independência e satisfação do aluno no ensino de arte.

3.2 Ambiente Virtual de Aprendizagem

Neste tópico, apresentaremos fragmentos das telas do AVA na plataforma Moodle que utilizamos para essa pesquisa, que está instalado no IFCE, disponibilizado no grupo de pesquisa Arte UM. Sem essa colaboração, não seria possível o desenvolvimento desse projeto.

Para acessar o ambiente virtual, que pode ser no computador, *tablet* ou celular, deve-se escrever o endereço eletrônico, para o acesso a plataforma Moodle.

Figura 30 - Fragmento do AVA - Página de acesso Moodle.

Arte Um Português - Brasil (pt_br) Você ainda não se identificou

GRUPO DE PESQUISA ARTEUM

Página inicial Acesso ao site

Acessar

⚠ A sua sessão foi interrompida (time out). Por favor, faça login novamente.

Identificação de usuário

Senha

☐ Lembrar identificação de usuário

Esqueceu o seu usuário ou senha?

O uso de Cookies deve ser permitido no seu navegador

Alguns cursos podem permitir o acesso a visitantes

Esta é a sua primeira vez aqui?

Olá! Para o acesso completo aos cursos, você precisará criar uma nova conta neste web site. Cada um dos cursos individuais pode também ter uma "chave de inscrição de uso único" que você não precisará até mais tarde. Aqui estão os passos:

1. Preencha o **Formulário de Cadastro** com os seus detalhes.
2. Uma mensagem de confirmação da inscrição será enviada imediatamente ao seu endereço de email.
3. Visite o endereço web indicado na mensagem para confirmar o seu cadastramento automaticamente e começar a navegar.
4. Acesse o seu curso clicando o nome correspondente na lista de cursos disponíveis.
5. Se for pedido um código de inscrição use a senha que foi fornecida pelo administrador ou pelo professor. Esta senha é reservada aos usuários do site inscritos no curso e será necessária apenas na primeira vez que você entrar no curso.
6. Quando você retornar ao site, para entrar no curso basta usar o seu nome de usuário e a sua senha nesta página de acesso.

moodle.maximiano.ifce.edu.br/login/index.php#

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 30 do fragmento do AVA, é solicitado uma senha como credencial de acesso a plataforma Moodle do Grupo de pesquisa Arte Um, através da senha disponibilizada pela professora o aluno é direcionado para o Curso Enrter@rte, facilitando seu acesso ao AVA. Se entrar como visitante sem senha, poderá apenas visualizar os cursos da página do Grupo de pesquisa sem ter acesso aos cursos.

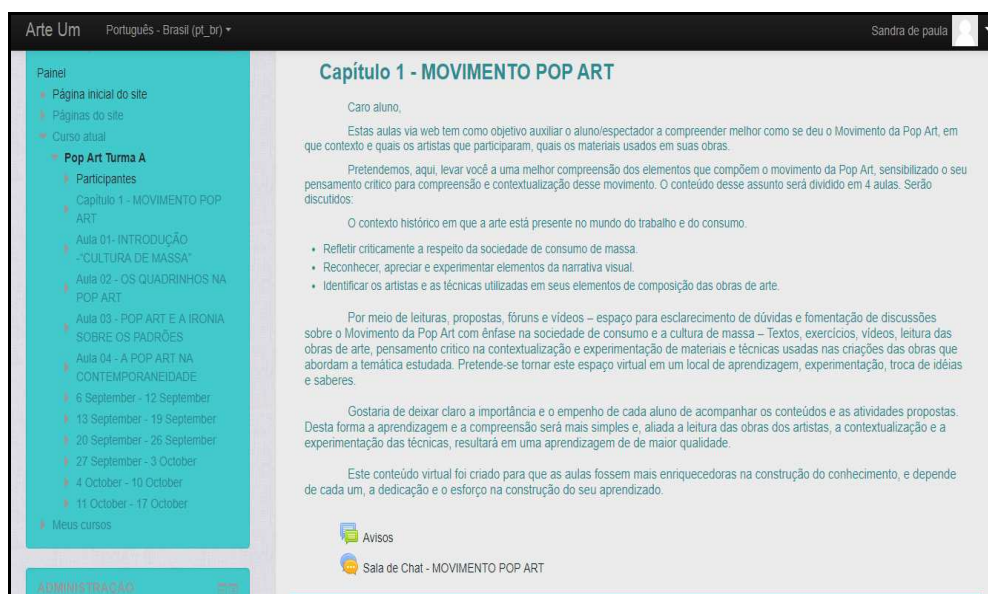
Figura 31 - Fragmento do AVA – Página Inicial



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Observamos na figura 31 no fragmento do AVA, a página inicial, esta é a primeira imagem que o aluno vê após digitar a senha, sendo direcionado para o Curso Enter@arte no qual ele direciona seu acesso a sua turma, que pode ser turma A ou turma B, para que na página seguinte possa ter acesso ao conteúdo as atividades e fóruns referentes ao conteúdo disponibilizado pela professora, que posteriormente será estudado em sala de aula presencial, o layout da página faz parte da plataforma Moodle, foi observado que o ambiente é de fácil entendimento visual, tornando fácil a sua compreensão e seu acesso pelos alunos.

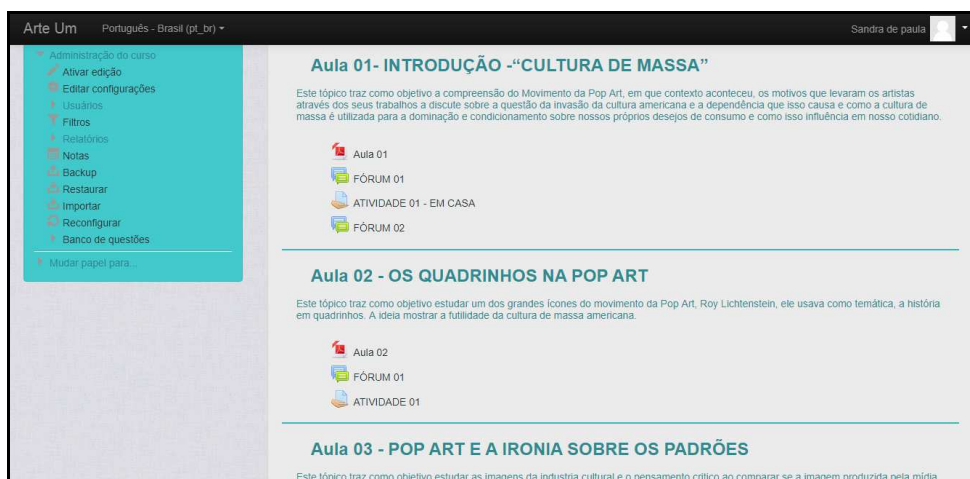
Figura 32 - Fragmento do AVA – Introdução ao Curso do Movimento da Pop Art



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 32 do fragmento do AVA, é disponibilizado pela professora a primeira aula, que se inicia com uma introdução do assunto que será abordado e as expectativas de aprendizagem ao estudar o Movimento da *Pop Art*, como também a responsabilidade e autonomia em fazer um curso online, cabe observar que embora todas as quatro aulas estejam já visíveis na plataforma o seu acesso será determinado pela professora no decorrer do projeto no sistema de controle do curso. Nessa página do AVA o aluno poderá ver os avisos que podem ser feitos pela professora e acessar a sala de *Chat*, em que todos tem acesso e iniciar uma conversa sobre o tema proposto nesse conteúdo.

Figura 33 - Fragmento do AVA acesso ao conteúdo do curso



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 33, no fragmento do AVA, o aluno poderá acessar os itens que são disponibilizado pela plataforma, com o acesso as aula 01, iniciando os conteúdos através da introdução sobre o assunto, na aula 01 “cultura de Massa”, na aula 02 “Os quadrinhos na *Pop Art*”, aula 03 “*Pop Art* e a Ironia sobre os Padrões” e a 04 aula “ *A Pop Art* na Contemporaneidade”, no ícone, “ aula” o aluno tem disponibilizado o material didático de cada aula que pode ser visualizado ou impresso, o aluno terá a sua disposição os “ fóruns”, como também as “atividades” que são propostas feita pela professora no AVA que posteriormente serão, discutidas, contextualizada em sala de aula ou propostas como tarefa de casa.

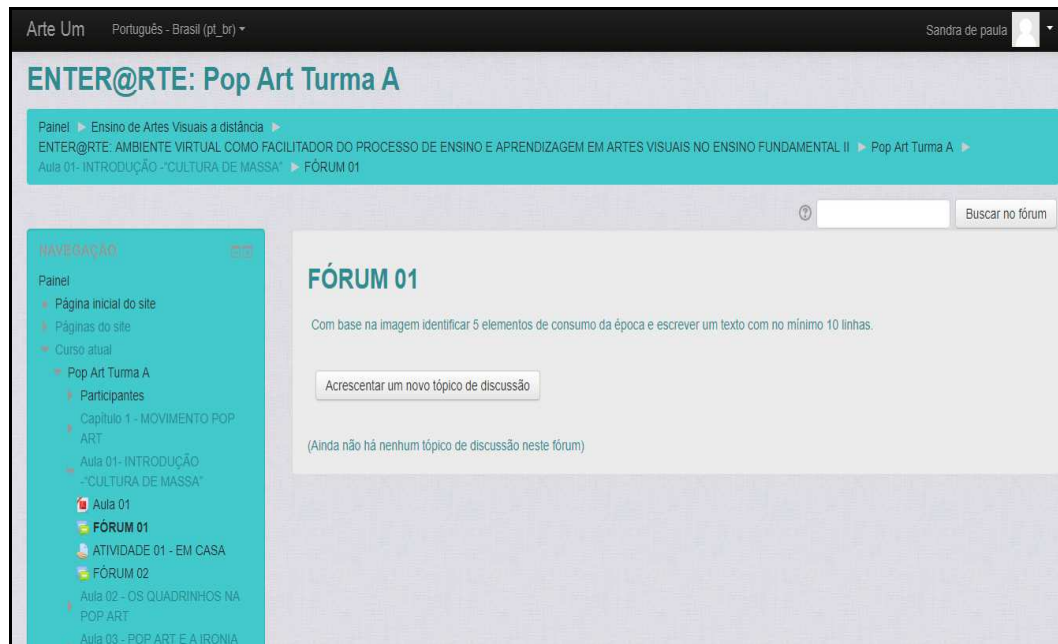
Figura 34 - Fragmento do AVA - Material para impressão aula 01



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 34, do fragmento do AVA, é uma imagem panorâmica do conteúdo no AVA, da aula 01 “Cultura de Massa”, esse material poderá ser impresso ou visualizado pelo aluno na hora que ele quiser, ficará disponível na plataforma até o final do curso, como também todas as aulas do Movimento da *Pop Art*, conforme a professora for liberando o acesso aos conteúdos de cada aula, propiciando assim um tempo maior para uma leitura previa dos assuntos da aula de Arte.

Figura 35 - Fragmento do AVA - Fórum aula 01



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 35, no fragmento do AVA o aluno tem acesso ao fórum da aula 01, em que foi solicitado para ser identificado cinco elementos de consumo da época com base na imagem apresentada do artista Richard Hamilton, para ser contextualizada em sala de aula, que poderá ser individual ou em grupo, com base no assunto estudado no AVA, e expor suas contextualizações e interpretações sobre o assunto, como também, poderá postar no AVA, conforme a solicitação da professora.

No material do AVA, existem imagens de obras de arte, símbolos que auxiliam o aluno nessa tarefa, como os ícones nas laterais das páginas com *links* para consultas que ampliam as informações.

Figura 36 - Fragmento do AVA - Atividade aula 01

The screenshot shows the AVA interface for 'Pop Art Turma A'. The top navigation bar includes 'Arte Um', 'Português - Brasil (pt_br)', and the user 'Sandra de paula'. The main header is 'ENTER@RTE: Pop Art Turma A'. Below this, a breadcrumb trail reads: 'Painel > Ensino de Artes Visuais a distância > ENTER@RTE: AMBIENTE VIRTUAL COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL II > Pop Art Turma A > Aula 01- INTRODUÇÃO - "CULTURA DE MASSA" > ATIVIDADE 01 - EM CASA'.

The left sidebar, titled 'NAVEGAÇÃO', contains a 'Painel' section with links to 'Página inicial do site', 'Páginas do site', 'Curso atual', 'Pop Art Turma A', 'Participantes', 'Capítulo 1 - MOVIMENTO POP ART', 'Aula 01- INTRODUÇÃO - "CULTURA DE MASSA"', 'Aula 01', 'FÓRUM 01', 'ATIVIDADE 01 - EM CASA' (highlighted), 'FÓRUM 02', 'Aula 02 - OS QUADRINHOS NA POP ART', 'Aula 03 - POP ART E A IRONIA SOBRE OS PADRÕES', and 'Aula 04 - A POP ART NA'.

The main content area is titled 'ATIVIDADE 01 - EM CASA'. It includes the text: 'PENSE E REFLITA: Somos influenciados de diversas formas pelas mídias, internet e meios de comunicação, a música, a moda para consumir coisas que as vezes nem estamos precisando.' and the instruction: 'Selecione 3 imagens através com elementos do nosso cotidiano que nos induz ao consumismo, postar em atividades'.

Below this is a 'Sumário de avaliação' table:

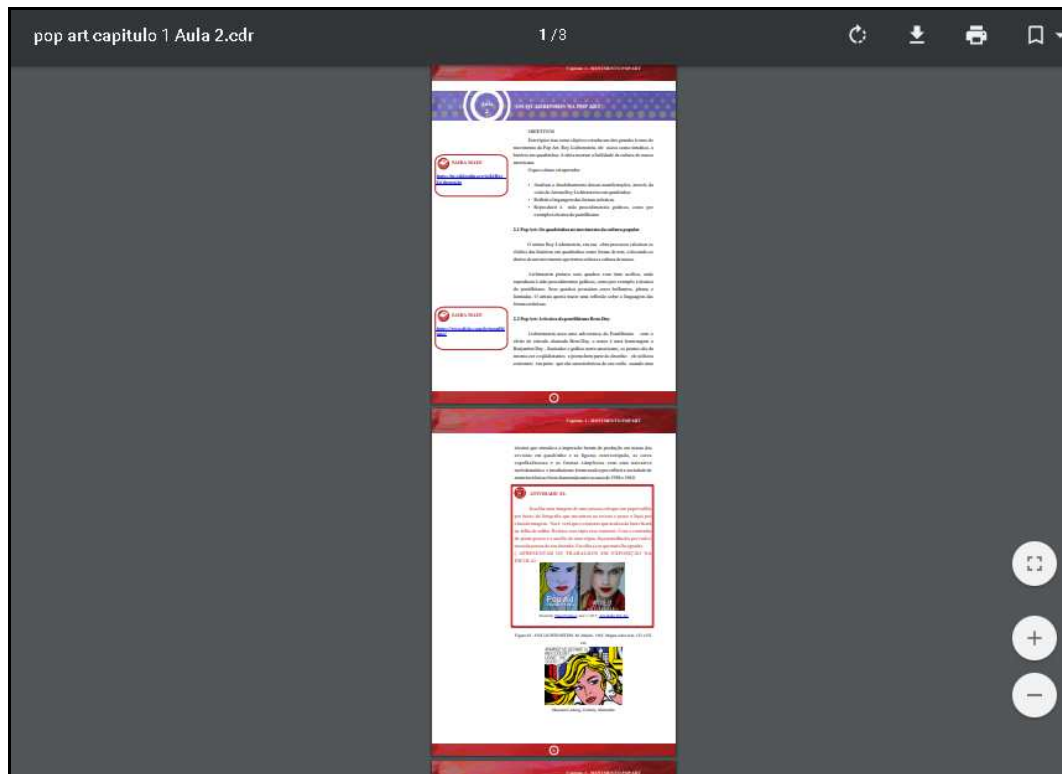
Sumário de avaliação	
Participantes	36
Enviado	2
Precisa de avaliação	0

At the bottom of the table, there is a link: 'Ver/Avallar todos os envios'.

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 36, do fragmento do AVA, da aula 01 “Cultura de Massa”, a atividade proposta no AVA é uma reflexão sobre o conteúdo estudado sobre a cultura de massa nos dias atuais e a seleção de imagens de elementos do cotidiano que nos induz ao consumismo, as atividades propostas para o aluno poderá ser executadas em sala de aula como também postadas no AVA, ficará sempre a critério da professora e da disponibilidade de acesso do aluno.

Figura 37 - Fragmento do AVA- Conteúdo aula 02

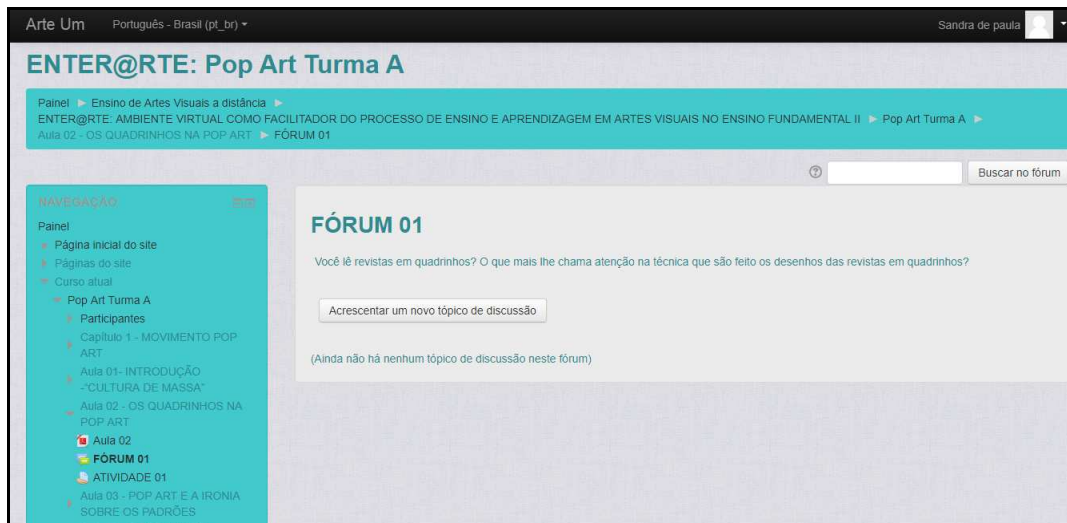


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 37, do fragmento do Ava da aula 02 “Os quadrinhos na *Pop Art*”, após a liberação feito pela professora na plataforma Moodle, o aluno tem acesso ao conteúdo em que ele pode ler ou imprimir conforme sua necessidade.

Nesse material os alunos puderam visualizar a técnica do pontilhismo associado aos *clichês* das histórias em quadrinhos na obra de Roy Lixhtensteins, o artista tinha a ideia de mostrar de forma irônica a futilidade da cultura de massa americana através dos quadrinhos.

Figura 38 - Fragmento do AVA - Fórum aula 02



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 38 do fragmento do Ava da aula 02 o aluno participa do fórum, após a leitura do texto, com a pergunta “Você lê revistas em quadrinhos? O que mais lhe chama atenção na técnica que é feita os desenhos das revistas em quadrinhos?”

Esse é um momento de troca de experiências entre professor/alunos em que são observados o contexto do conteúdo estudado na visão do artista Roy Lichtenstein e a técnica usada por ele e a visão de cada aluno sobre as histórias em quadrinhos atualmente.

Figura 39 - Fragmento do AVA - Atividade aula 02

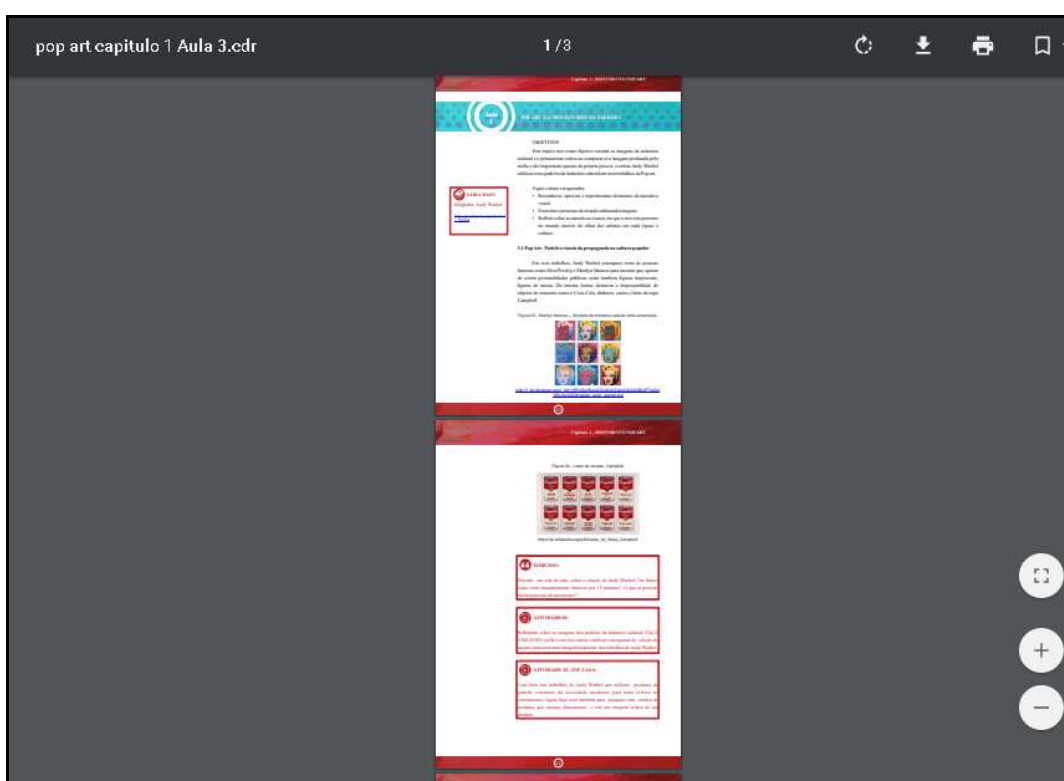


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 39, do fragmento do AVA da aula 02 “Os quadrinhos na *Pop Art*”, o aluno acessa a atividade proposta, em que ele é convidado a vivenciar uma atividade utilizando a técnica do pontilhismo Bem-Day, que o artista Roy Lichtenstein utilizou em seus trabalhos na *Pop Art* com desenhos em quadrinhos.

A atividade dispõe de imagens exemplificando a proposta feita no AVA, que será executada em sala de aula, nessa atividade os alunos puderam contextualizar e exercitar o fazer artístico propiciando as habilidades imagéticas dos alunos.

Figura 40 - Fragmento do AVA - Conteúdo para impressão aula 03



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 40 do fragmento do AVA, da aula 03 “*Pop Art* e a Ironia sobre os Padrões”, o aluno tem acesso ao conteúdo para ler ou imprimir e acessar os *links* disponibilizados para uma melhor compreensão sobre o assunto.

Nesse material o aluno poderá observar as imagens dos trabalhos do artista Andy Warhol, que utilizou padrões da indústria cultural em seus trabalhos na *Pop Art*.

Figura 41 - Fragmento do AVA - Fórum aula 03

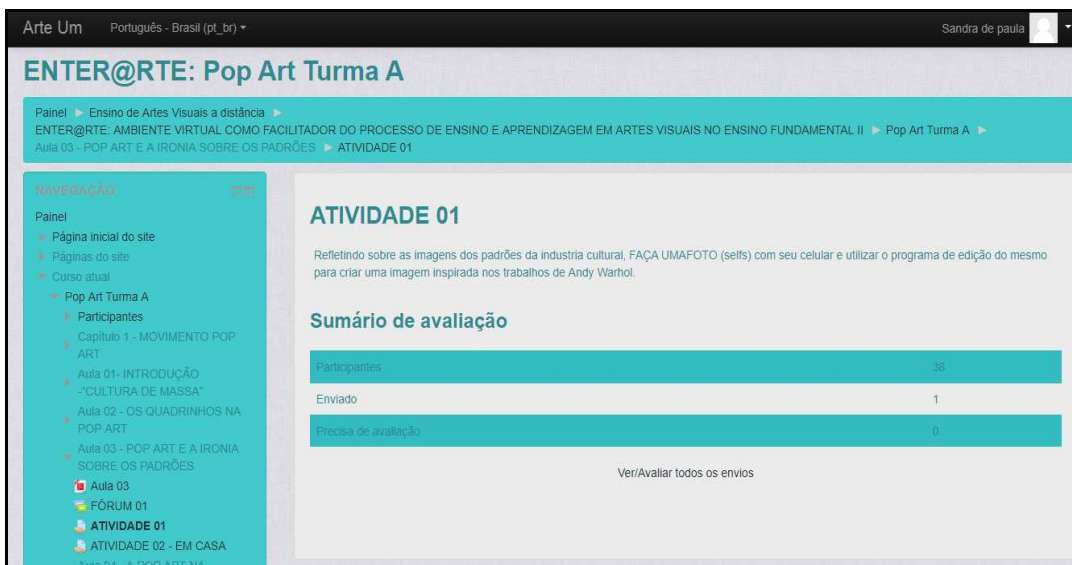


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 41 do fragmento do AVA da aula 03, o aluno participa do fórum através de uma reflexão sobre a citação de Andy Warhol: "no futuro todos serão mundialmente famosos por 15 minutos". O que as pessoas fazem para sair do anonimato? (Para discussão em sala de aula).

O fórum possibilita exercitar a contextualização do assunto estudado tanto individualmente como em grupo, propiciando um pensamento reflexivo sobre o assunto.

Figura 42 - Fragmento do AVA - Atividade aula 03

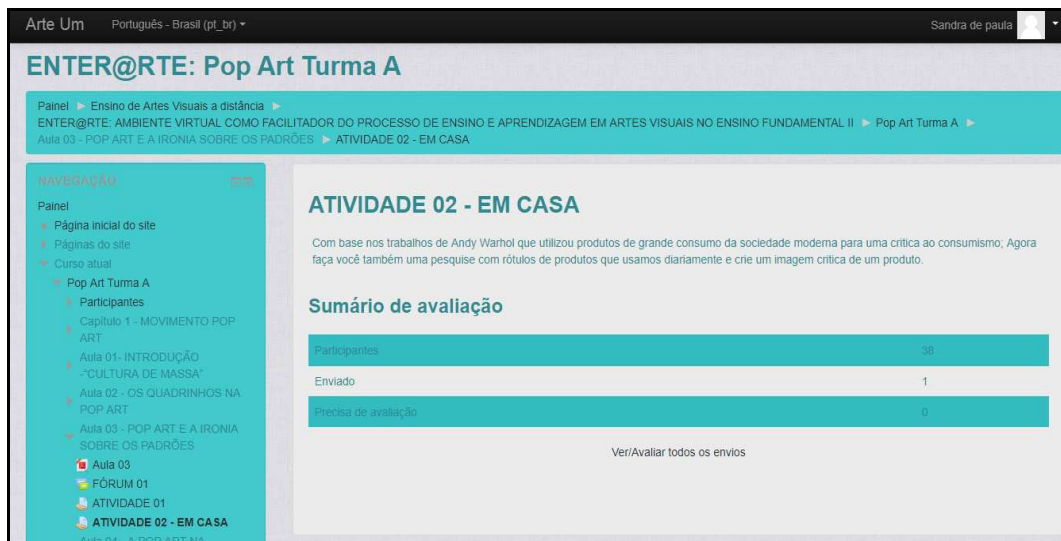


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

A figura 42 do fragmento do AVA, aula 03 no ícone “atividade”, é solicitado ao aluno que reflita sobre as imagens dos padrões da indústria cultural, e que faça uma foto (*selfie*) com seu celular e utilizando o programa de edição do mesmo para criar uma imagem inspirada nos trabalhos de Andy Warhol.

Esta atividade propicia ao aluno refletir sobre a imagem, reconhecendo e experimentando os elementos da narrativa visual.

Figura 43 - Fragmento do AVA - Atividade 02 - aula 03

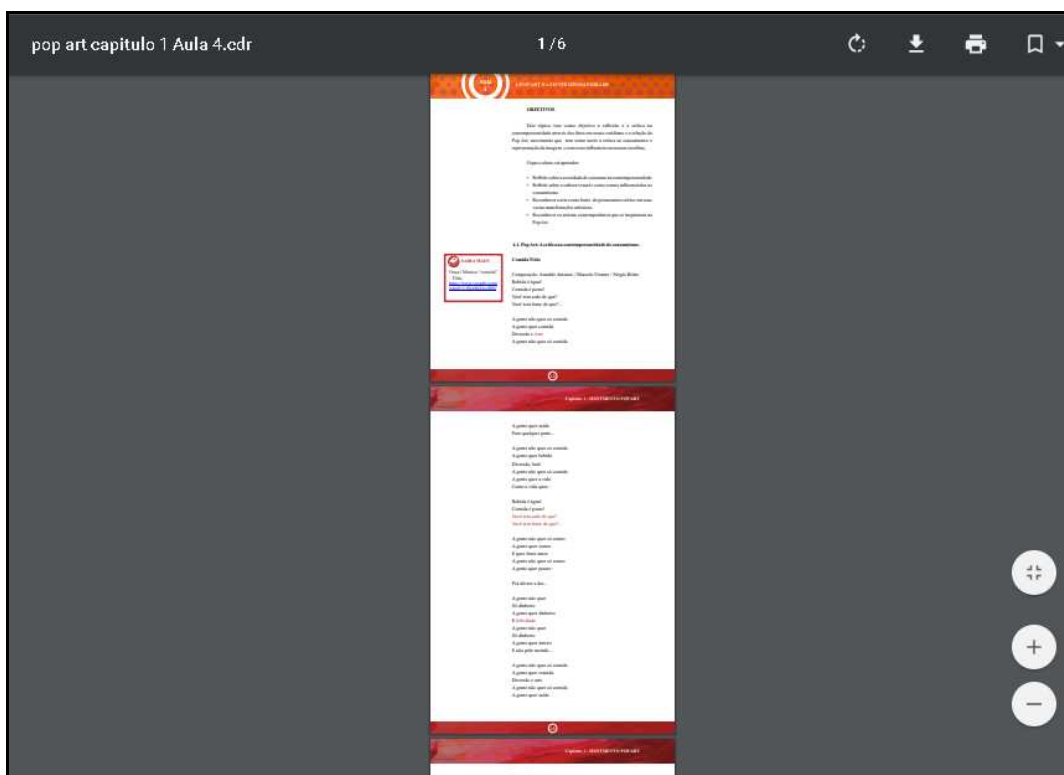


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 43 do fragmento do AVA, na segunda atividade da aula 03 é solicitado ao aluno com base nos trabalhos de Andy Warhol, que utilizou imagens de produtos de grande consumo da sociedade da época, para uma crítica ao consumismo, foi solicitado aos alunos que fizessem uma pesquisa com rótulos de produtos que usamos diariamente e que criasse um imagem crítica desse produto.

Nessa atividade os alunos puderam exercitar o processo de criação, utilizando imagens de produtos conhecidos e refletindo sobre as narrativas visuais e como a imagem produzida pela mídia influencia as pessoas ao consumo de produtos.

Figura 44 - Fragmento do AVA – Material para impressão aula 04

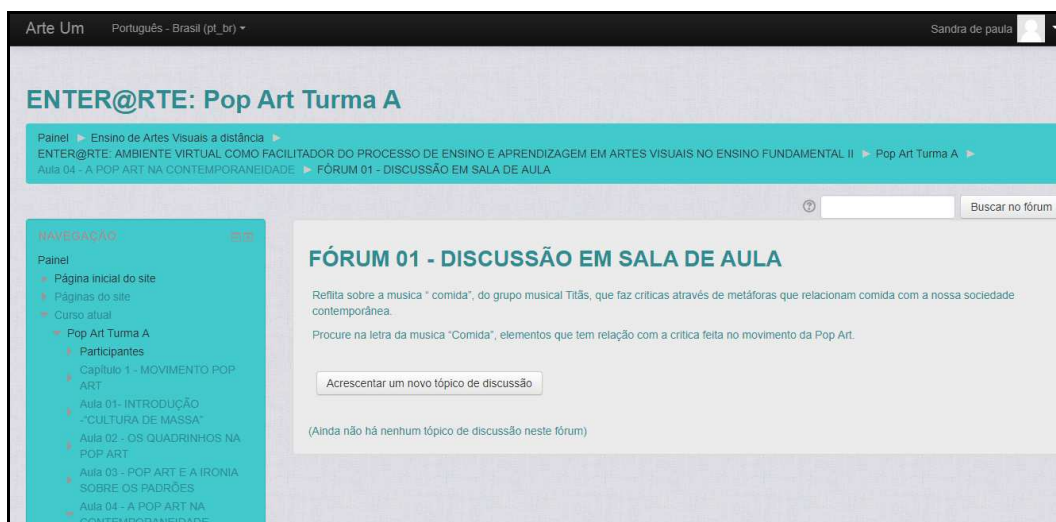


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 44 do fragmento do AVA, na aula 04 “A *Pop Art* na Contemporaneidade”, é uma reflexão crítica utilizando a letra da música “Comida” do grupo musical Titãs, que utiliza fatos do cotidiano utilizando metáforas com relação a “fome” e o Movimento da *Pop Art*, que propõe a refletir sobre os hábitos e costumes na sociedade, também nesse material tem *link* do clip da música que pode ser acessado e a letra que pode ser impressa pelo aluno.

Com essa atividade o aluno pode refletir sobre hábitos e necessidades do cotidiano da sociedade do consumo através da música e fazer uma reflexão sobre as reais necessidades na atualidade.

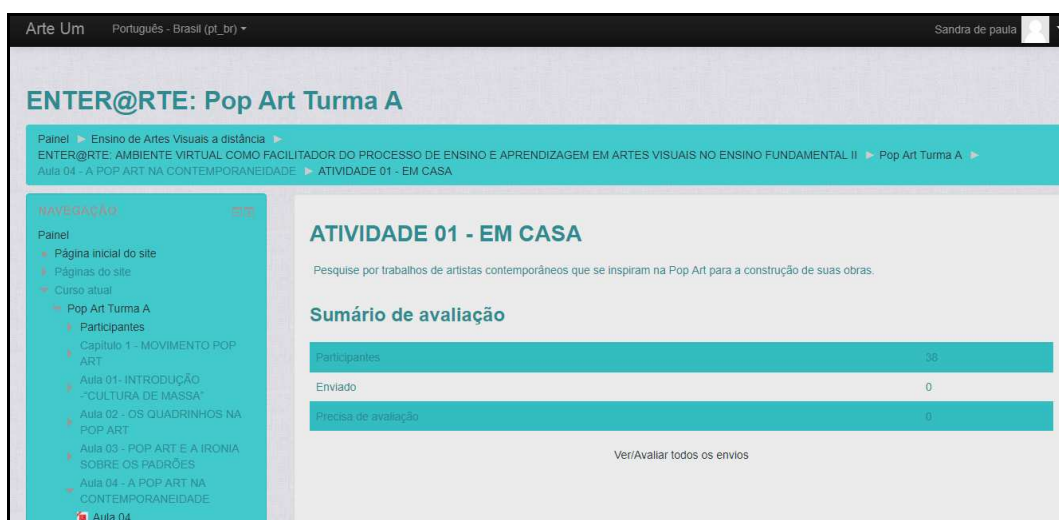
Figura 45 - Fragmento do AVA - Fórum aula 04



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 45 do fragmento do AVA, na aula 04 o aluno participa do fórum, para uma posterior discussão em sala de aula sobre a música “Comida”, do grupo Titãs, que faz críticas através de metáforas que relacionam comida aos anseios da sociedade contemporânea.

Figura 46 - Fragmento do AVA Atividade aula 01

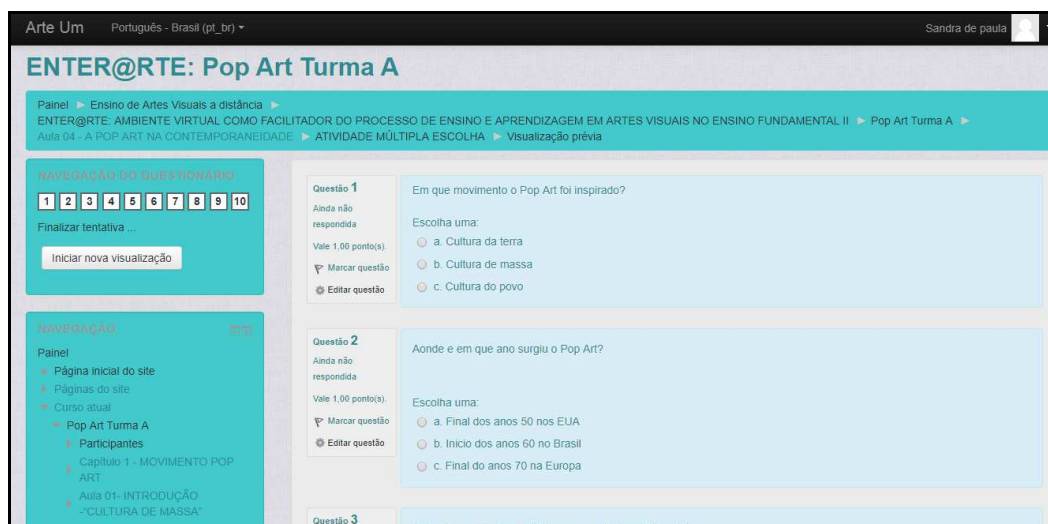


Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 46 do fragmento do AVA, na aula 04 em “atividade,” é solicitado ao aluno que pesquise trabalhos de artistas contemporâneos que se inspiraram no Movimento da *Pop Art*, para a construção de seus trabalhos.

O movimento da Pop Art, inspirou artista de várias épocas, tanto como uma crítica a sociedade de consumo ou simplesmente com o uso de várias técnicas no fazer artístico, possibilitando contextualizações, leitura de obras de arte, na pintura, nos quadrinhos, na música e na propaganda.

Figura 47 - Fragmento do AVA – Atividade múltipla escolha



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 47 do fragmento do AVA, na aula 04, que é a última aula do Movimento da *Pop Art* é solicitado em “atividade” um questionário com múltipla escolha sobre todo o assunto estudado nas quatro aulas.

Essa atividade possibilitou a revisão dos assuntos estudados no Movimento da *Pop Art* em que foi exercitado o pensamento crítico, o fazer artístico e a contextualização na pintura, na fotografia, nos quadrinhos, na música e na propaganda.

Figura 48 - Fragmento do AVA – envio de atividades dos alunos

Arte Um Português - Brasil (pt_br) Sandra de paula

ENTER@RTE: Pop Art Turma A

Painel Ensino de Artes Visuais a distância
ENTER@RTE: AMBIENTE VIRTUAL COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL II Pop Art Turma A Participantes

NAVEGAÇÃO

- Painel
- Página inicial do site
- Páginas do site
- Curso atual
- Pop Art Turma A
 - Participantes
 - Blogs do curso
 - Anotações
 - Sandra de paula
 - Capítulo 1 - MOVIMENTO POP ART
 - Aula 01 - INTRODUÇÃO - "CULTURA DE MASSA"
 - Aula 02 - OS QUADRINHOS NA POP ART
 - Aula 03 - POP ART E A IRONIA SOBRE OS PADRÕES
 - Aula 04 - A POP ART NA CONTEMPORANEIDADE
 - 6 September - 12 September

Participantes

Meus cursos: Pop Art Turma A Inativo por mais de: Selecionar período Lista de usuários: Resumo

Papel atual: Todos os participantes

Todos os participantes: 39

Nome: Todos A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Sobrenome: Todos A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Página: 1 2 (Próximo)

Selecionar	Foto do usuário	Nome / Sobrenome	Endereço de email	Cidade/Município	País	Último acesso ao curso
☒		Sandra de paula	sandra.artdecor@gmail.com	fortaleza	Brasil	agora
☐		Ana Isabele	anaisabele.TA@9.com			195 dias 18 horas
☒		Antonia Joyce	Antonia.T.A@9.com			195 dias 18 horas

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 48 do fragmento do AVA, o professor tem acesso a lista de alunos que mostra quem acessou as atividades enviadas e quem as enviou.

Figura 49 - Fragmento do AVA – Avaliação das atividades

Arte Um Português - Brasil (pt_br) Sandra de paula

ENTER@RTE: AMBIENTE VIRTUAL COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL II Pop Art Turma A

Aula 01 - INTRODUÇÃO - "CULTURA DE MASSA" ATIVIDADE 01 - EM CASA Avaliação

ATIVIDADE 01 - EM CASA

Ação de avaliação: Escolher...

Selecionar	Imagem do usuário	Nome / Sobrenome	Endereço de email	Status	Nota	Editar	Última modificação (envio)	Texto online
☒		Ana Isabele	anaisabele.TA@9.com	Enviado para avaliação Avaliado	100,00 / 100,00	Editar	Tuesday, 21 Aug 2018, 20:20	As imagens seguir, são dos elementos que nós fazemos consumista exagerados

Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 49 do fragmento do AVA, o professor avalia as atividades e pode dar notas para as atividades postadas.

Figura 50 - Fragmento do AVA – cadastro do aluno



Fonte: Captura de tela da página realizada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 50 no fragmento do AVA, o professor tem acesso as informações do usuário, como e-mail, relatórios, atividades que foram feitas pelo aluno na plataforma Moodle.

3.2.1 Contexto escolar

A escola da Prefeitura de Fortaleza que faz parte dessa pesquisa está localizada à Av. Valparaíso, no bairro Conjunto Palmeiras, em Fortaleza, Ceará. Na escola, funcionam os turnos manhã, tarde e noite, com o Ensino Fundamental II e Educação de Jovens, Adultos e Diversidade, num sistema de seriação, sendo 832 alunos de 6º ao 9º ano e 207 alunos na EJA (níveis II, III, IV e V) e 33 alunos Pro Jovem.

As turmas para esta pesquisa são de alunos no 9º ano do turno da manhã. As salas continham, em média, entre 38 alunos. As aulas aconteceram na disciplina de Arte, da qual a pesquisadora é professora, no terceiro bimestre do ano letivo de 2018.

O meio vivente dos alunos, as poucas condições do material disponibilizado para as aulas de Arte, a escassez de equipamentos de multimídia como computadores e Internet e o tempo insuficientes disponibilizado apenas 50 minutos, uma vez por semana, foram as motivações para prosseguir nessa pesquisa, com o objetivo de buscar instrumentos que propiciem a melhoria da qualidade do processo de ensino aprendizagem de Arte, as atividades desenvolvidas como parte da pesquisa relatada neste trabalho envolveram a utilização de

ambientes virtuais na prática docente e a criação de um ambiente interativo onde fosse possível compartilhar materiais didáticos de forma dinâmica.

3.2.2 Aula 1

A parte prática da pesquisa teve início no terceiro bimestre do ano letivo de 2018 no mês de agosto, com as turmas A e B do 9º ano do Ensino Fundamental II, no turno da manhã, a primeira aula ocorreu no dia 06/08 com a turma A e no dia 07/08 com a turma B.

No primeiro momento para iniciar a parte prática da pesquisa a professora/pesquisadora disponibilizou um momento da sua aula presencial, para informar aos alunos, sobre a pesquisa que iria realizar, com o apoio da coordenação da escola e os conteúdos nas aulas de arte, que seriam disponibilizados, em uma plataforma de aprendizagem chamada Moodle.

Foram informados tanto para a turma A, como para a turma B, que as atividades no AVA, faziam parte dos conteúdos previsto para o terceiro bimestre do ano letivo de 2018, em que estudaríamos, o Movimento da *Pop Art* em um AVA, comitente com o presencial, que eles teriam acesso ao material didático, em casa pelo celular, *tablet* ou computador e posteriormente teríamos discussões e aprofundamento dos conteúdos disponibilizados em sala de aula.

Após informarmos sobre a pesquisa, realizamos um questionário com os alunos, para ter um perfil dos sujeitos da pesquisa, o questionário para realização do diagnóstico, foi composto pelas seguintes perguntas:

- 1- Você dispõe de algum dispositivo eletrônico celular?
- 2- Você tem acesso à Internet fora da escola?
- 3- Você já utilizou algum dispositivo em ambientes virtuais de aprendizagem?
- 4- Você tem endereço eletrônico (*e-mail*)?
- 5- Você sabe criar um *e-mail*?
- 6- Você já fez cursos em plataformas virtuais?

Com base nos dados levantados foi observado que 95% da turma A e 92% da turma B tinham celular, os que não tinham, foram roubados ou perdidos, mas teriam acesso ao celular de algum membro da família, foi observado que 98% da Turma A e 97% da turma B, tinham acesso de algum modo a Internet em casa ou em lugares com *Wi-Fi* gratuitos, sobre os e-mail

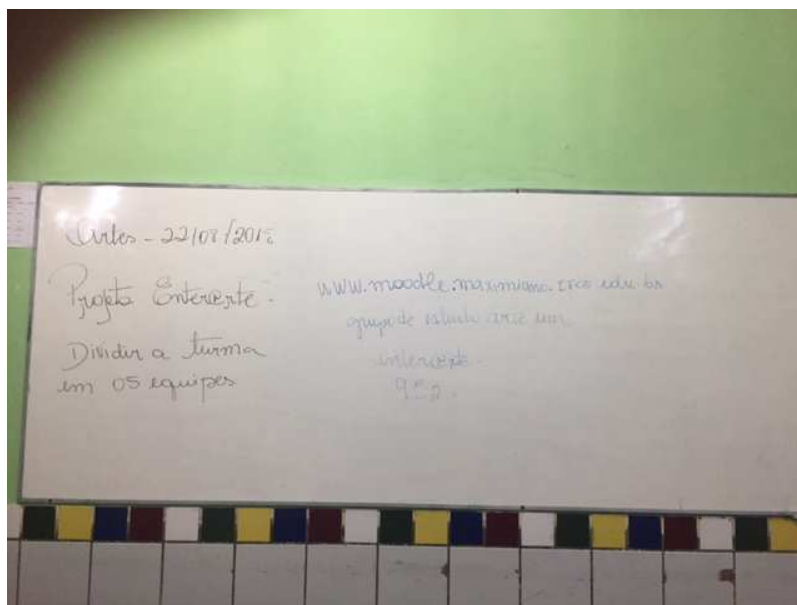
85% da turma A e 75% da turma B, tinham e-mail, mas 15% da Turma A e 25% da turma B, não tinham e-mail, nem sabiam como fazer, sobre a experiência com cursos em plataformas virtuais, 10% da turma A, responderam que fizeram cursos e 7% da turma B, responderam que fizeram cursos pela internet.

Com os dados do perfil das turmas, foi observado que nem todos tinham *e-mail*, para que todos tivessem as mesmas possibilidades de acesso no AVA, resolvemos criar *e-mails* para todos os alunos das turmas A e B, utilizando a lista de chamada dos alunos, apenas com letras iniciais dos nomes e a turma, para que somente a professora/pesquisadora pudesse identificá-los, preservando o anonimato na pesquisa, da mesma forma as senhas foram criadas para cada aluno e disponibilizá-las para que pudessem acessar o AVA, na plataforma Moodle, com isso, teríamos mais tempo, para os conteúdos, nas aulas de Arte, que era uma aula por semana.

Na aula seguinte com o cadastro dos participantes na plataforma Moodle os alunos puderam acessar o material do conteúdo da primeira aula disponibilizado pela professora/pesquisadora do Movimento da *Pop Art* “Cultura de Massa”, apesar da disponibilidade dos *e-mails* e das senhas poucos acessaram os conteúdos, alegando que não tinham conseguido por vários motivos, não ter *Internet*, esqueceu ou estava sem celular no momento, como esse acesso não foi obrigatório para a turma, apenas uma proposta feita pela professora/pesquisadora para melhorar o acesso aos conteúdos de arte, que já estavam previsto no planejamento anual para os alunos do 9º ano do Fundamental II.

A professora entendeu, que esta forma de aprendizagem, utilizando um AVA, causou um estranhamento nos alunos, devido a forma autônoma de aprender os conteúdos de arte. Procurando uma dinâmica em sala de aula, em que todos pudessem participar da aula, a professora propôs dividir a turma em cinco equipes, conforme Figura 51, abaixo.

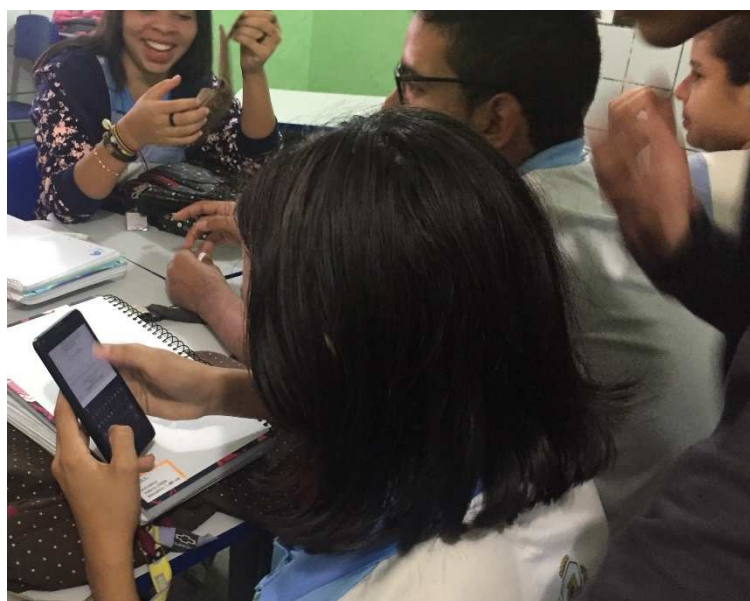
Figura 51 - Projeto Enter@rte – Aula presencial



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Na aula presencial, a professora disponibilizou seu pacote de dados, para o acesso dos alunos ao AVA, procurou tirar as dúvidas, como acessar o conteúdo, explicou a turma que o acesso ao conteúdo das aulas de Arte, possibilitaria ter um melhor aproveitamento nas aulas de Arte dinamizando o tempo das aulas.

Figura 52 - Alunos na 1ª aula divididos em equipes



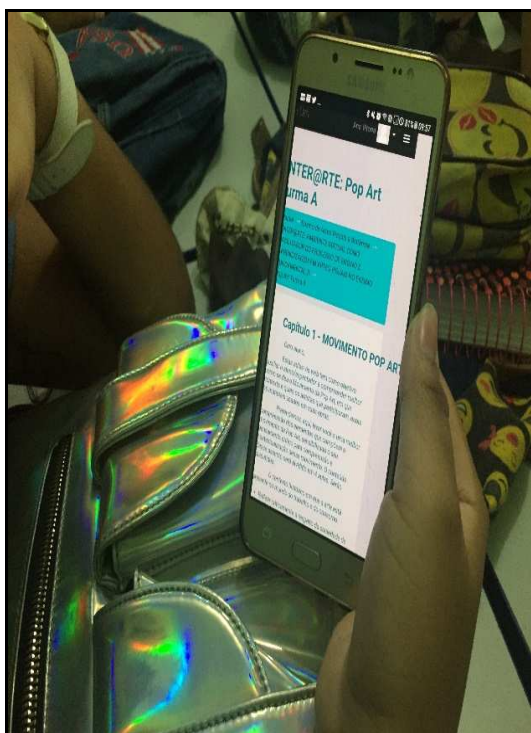
Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

A figura 52, mostra a imagem dos alunos reunidos em equipe, para discutir e trocar informações, sobre as primeiras impressões do acesso ao ambiente virtual, embora a maioria dos alunos tenham celular, muitos não levam para a escola, porque os pais não deixam ou com medo de furtos.

Esse primeiro contato com o AVA, com as turmas A e B, aconteciam no primeiro horário da manhã, com a turma A e logo em seguida com a turma B, a professora utilizou nas aulas presenciais, o mesmo conteúdo do AVA, com o tema “Cultura de Massa”, para os alunos que não tivessem conseguido acessar o AVA, pudessem copiar do quadro as principais características do movimento da *Pop Art*.

Na figura 53, na imagem abaixo, os alunos acessando o AVA com os conteúdos da primeira aula, em que puderam visualizar, a introdução direcionada aos alunos, sobre as aulas na *Web*, os conteúdos das aulas e os meios na qual teriam acesso ao material através de leituras, propostas, fóruns e atividades na plataforma virtual. Nesse primeiro contato no AVA, os alunos leram a introdução para tomar conhecimentos, dos assuntos que seriam estudados com o Movimento da *Pop Art*.

Figura 53 - Imagem do aplicativo no celular



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 53, no fragmento da imagem dos alunos acessando a primeira aula, mostra alguns alunos que acessaram pela primeira vez o AVA em sala de aula, alguns alunos da turma A, acessaram em casa, mais a turma B, não tiveram acesso, a maioria dos alunos tiveram o primeiro contato com o AVA, em sala de aula, a professora procurou tirar as dúvidas existentes, também tivemos a colaboração de alunos, que já haviam acessado a plataforma, tornando a aula uma troca de informações e saberes.

Foi observado que muitos tinham curiosidade de acessar os conteúdos *on-line*, o acesso se deu através da senha disponibilizada pela professora no AVA, percebemos também a rapidez e a naturalidade em que os alunos acessaram os conteúdos, devido a facilidade das informações no AVA, por se tratar de um ambiente virtual de fácil compreensão, em que os alunos já estão habituados a acessar informações pela internet, assim despertar o interesse do aluno é o grande desafio do professor, com atividades que estejam próximas do seu cotidiano como o uso de celulares, que fazem parte dos seus hábitos, de forma orientada para uma aprendizagem mais eficaz.

Utilizar o celular como recurso pedagógico, no ensino de Arte é assunto recente, a professora de Arte Vanessa Carvalho, em uma entrevista à revista Pontocom (2014), esclarece que, “a disciplina de Arte permite maiores possibilidades, até mesmo porque, a própria Arte faz uso da tecnologia, como é o caso da fotografia, cinema e outros”

A professora esclarece, que é necessário que o educador tenha um olhar diferenciados para os recursos tecnológicos, que estão surgindo e possa usar a tecnologia em favor de uma melhor aprendizagem.

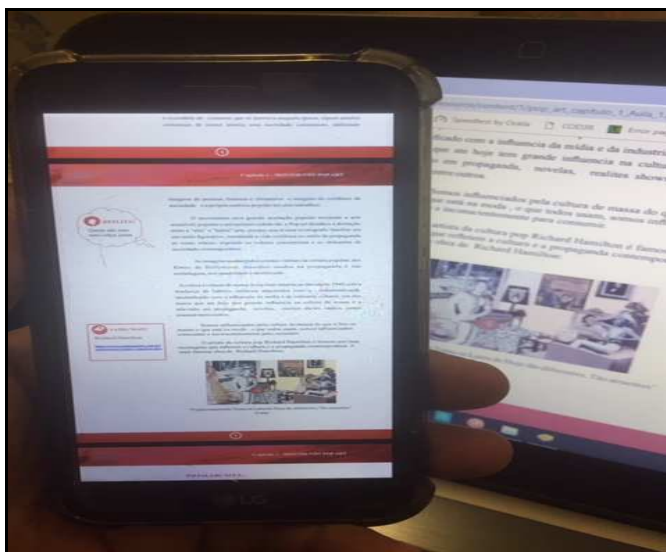
Sobre isso Barbosa (2010), destaca o papel das tecnologias na sala de aula na contemporaneidade com ênfase na Abordagem Triangular defendida por ela.

[...] é necessário não só aprender a ensiná-las, inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também o entendimento e a construção de valores das artes na tecnologizadas, formando um público consciente. (BARBOSA, p. 111 2010).

Procurando seguir os conceitos de Barbosa (2010), utilizando a Abordagem Triangular. A professora propôs aos alunos, que fizessem a leitura de obras de arte no AVA, analisando o trabalho artístico de Richard Hamilton no Movimento da *Pop Art*, com o título “O que exatamente Torna os Lares de Hoje tão diferentes, Tão atraentes”.

Os alunos visualizaram a imagem da obra de arte no AVA, contextualizando os aspectos observados, o tempo em que a obra foi realizada e o contexto histórico, político e social, conforme a figura 54, abaixo.

Figura 54 - Imagem do AVA- Leitura de imagem



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

A figura 54 no fragmento do AVA, mostra os alunos acessando a plataforma, no primeiro momento, a professora solicitou que os alunos fizessem a leitura de imagem da obra do artista Richard Hamilton, em que ele utilizou a técnica de colagem com produtos de consumo da época, a professora ouviu cada equipe, os comentários dos alunos a respeito dos elementos da obra.

Uma equipe observou, que no quadro trata-se de uma cena doméstica, com vários utensílios e eletrodomésticos da época, televisão, aspirador de pó e enlatados, outra equipe, chamou atenção o casal se exibindo e outra equipe observou, que na obra havia cartazes de filmes, a professora ainda indagou aos alunos; O que o artista tenta dizer com esta obra? quando foi feito e por que foi feito? Outras indagações foram feitas; Eu me identifico ou eu a repudio? Assim o educando pode ter um contato específico com a obra, criando muitos links a fim de tentar conhecê-la, incorporando e estabelecendo significados, que possuam para os artistas como também para o apreciador.

Alguns alunos responderam, que se identificavam com a obra, porque gostava das imagens, eles também observaram, que a obra tem elementos que ainda hoje são exemplos de consumo como o casal que se exhibe nos dias atuais.

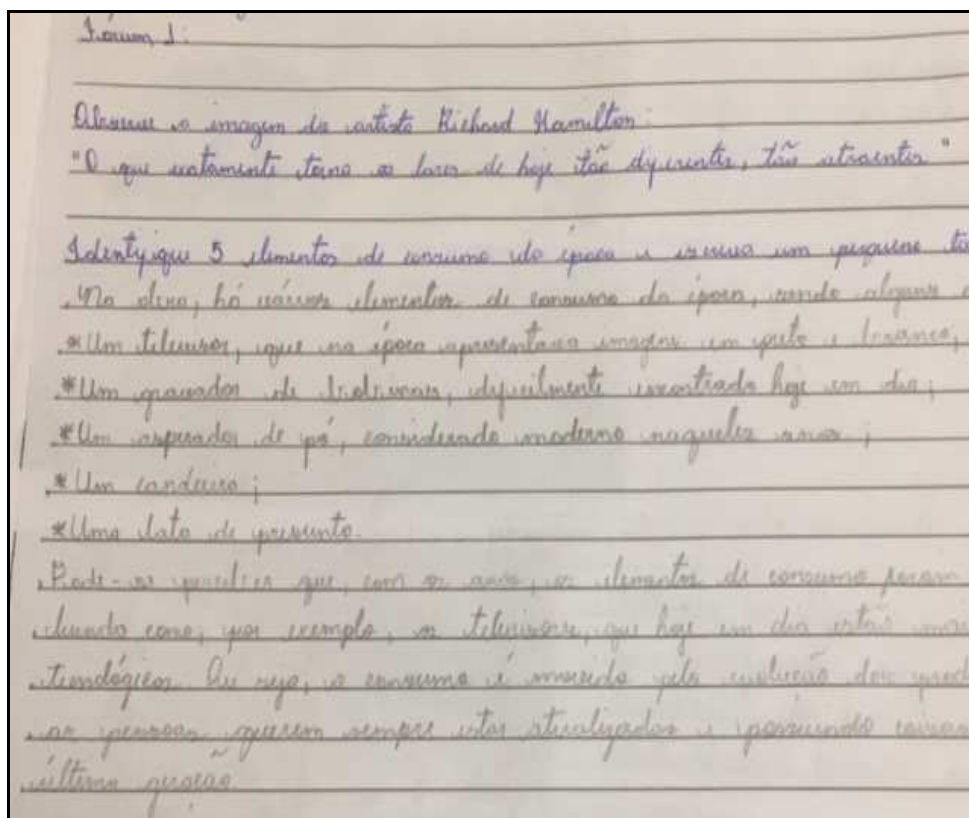
A professora/pesquisadora se poiu nos conceitos da Abordagem Triangular, que integra o processo de ensino-aprendizagem: criação (fazer artístico), leitura da obra de arte e contextualização. Segundo Campello, (2013), as três ações da Abordagem Triangular, ler, fazer e contextualizar, que podem ser executadas por livre escolha e o processo pode ir e

voltar, repetir e prosseguir, conforme os propósitos de cada um, pois o processo não é rígido, podendo iniciar a trajetória por qualquer uma das ações.

A aula prosseguiu, com a atividade solicitada pela professora no fórum 01 do AVA, em que é solicitado aos alunos que identifiquem 05 elementos de consumo da época.

Na figura abaixo, encontra um fragmento do fórum 01, respondida pela aluna A3.

Figura 55 - Atividade da aluna A3



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 55, no fragmento da atividade, feita pela aluna A3, em sala de aula, no caderno, respondendo à pergunta do fórum do AVA, identificando os elementos na obra de Richard Hamilton, contextualizando as imagens e apresentando sua opinião sobre o tema, abaixo a transcrição da imagem.

“na obra, há vários elementos de consumo da época, sendo alguns deles:
 Um televisor, que na época apresentava imagem em preto e branco;
 Um gravador de bobina, difícil de encontrar hoje em dia
 Um aspirador de pó, considerado moderno na época
 Um candeeiro;
 Uma lata de presunto

Pode-se perceber que, com os anos, os elementos de consumo foram evoluindo como, por exemplo, os televisores, que hoje em dia estão mais tecnológicos, ou seja, o consumo é movido pela evolução dos produtos, as pessoas querem sempre estar atualizadas e possuindo coisas de última geração.” (atividade escrita).

Observamos que a aluna identificou os elementos especificando-os como foi solicitado no fórum 01, contextualizando as imagens sobre a sociedade de consumo da época.

Propiciar atividades em que os alunos possam interagir, debatendo sobre um tema específico, a partir da leitura de uma obra de arte, enriqueci o repertório imagético do aluno, com trocas de conhecimento entre professor/aluno, em que eles possam se posicionar como espectador da obra, contextualizando a obra de arte no tempo que foi criada.

Continuando com as atividades propostas no AVA, que foram executadas na aula presencial, com a orientação do professor, o segundo fórum da aula 01, foi feita uma pergunta: Por que as pessoas são influenciadas para consumir cada vez mais?

A aula seguiu com o debate, em que cada equipe manifestou sua opinião, a respeito do tema, a primeira equipe, relatou que são influenciados principalmente pela mídia, com propagandas, outra equipe relatou que entre os adolescentes há comparações de estilos de vida, e quando um amigo adquiri um bem os outros também desejam os mesmos produtos, a professora explicou que isso faz parte da globalização que muitos jovens ao redor do mundo tem os mesmos hábitos e desejam os mesmos bens de consumo, a cultura de uma sociedade capitalista.

No final da aula a professora orientou os alunos, para que fizessem a atividade do AVA em casa, que pedia uma reflexão, sobre como somos influenciados de diversas formas, pelas mídias, internet, meios de comunicação, música e a moda, para consumir coisas, que as vezes nem estamos precisando e que selecionasse imagens, com elementos do nosso cotidiano, que nos induz ao consumismo.

Os alunos tiveram uma semana para acessar o AVA e fazer as atividades, mas alguns alunos se comunicaram com a professora no grupo do *WhatsApp* da turma, alegando que não estavam conseguindo acessar e se podiam levar a atividade no caderno, conforme imagem abaixo.

Figura 56 - Conversa da turma A no *WhatsApp*



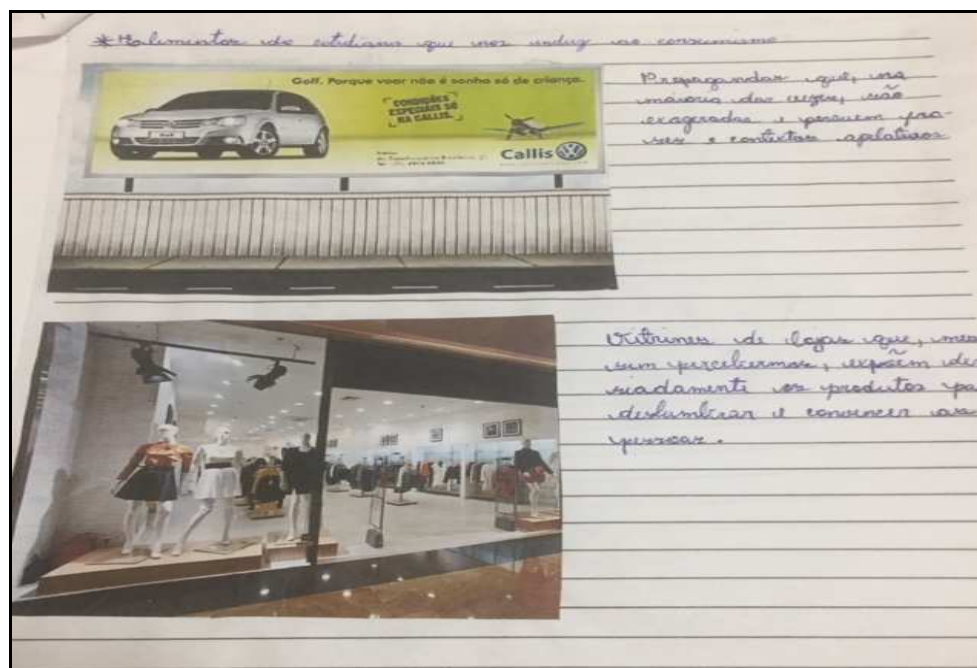
Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 56, no fragmento da imagem, conversa dos alunos com a professora, tirando dúvidas sobre a tarefa a ser realizada, esse suporte auxiliou o contato da turma, com a professora possibilitando que a turma tirasse dúvidas, senhas e atividades durante o projeto.

Esta aula teve como objetivo a compreensão do Movimento da *Pop Art*, a análise de uma obra de arte, o contexto e o lugar em que a obra foi criada, também discutir a cultura de massa, tão presentes nos dias atuais, que influenciam comportamentos e o consumo, propiciando ao aluno, despertar o senso crítico, ao tema do consumismo, entender a cultura de massa e compreender a influência da mídia no comportamento das pessoas, foram os objetivos dessa aula.

Na figura 57, a imagem abaixo mostra a atividade feita pela aluna B5, no caderno, relativa à atividade do AVA, expondo os elementos que nos induz ao consumismo.

Figura 57 - Atividade da aula 01 – aluna B5



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

No fragmento da figura 57, da atividade do AVA, a aluna B5 apresentou elementos, como a propaganda em *outdoor* e contextualizando que na maioria das vezes são imagens exageradas e possuem frases apelativas, na outra imagem, ela apresentou a imagem da vitrine de uma loja, segundo a aluna, a exposição demasiada dos produtos, fazem com que as pessoas se deslumbrem ao visualizar os produtos e que está é uma maneira de convencer as pessoas a consumir.

Nessa atividade do AVA da aula 01, feito pelos alunos em casa, observamos que a maioria dos alunos não acessaram o AVA, para fazer a atividade, alegando dificuldades no acesso, mas fizeram na maneira tradicional, no caderno, na atividade proposta aos alunos, puderam identificar imagens, contextualizando sobre os elementos do cotidiano, que nos induz ao consumo, através de suas repostas, constatamos que os alunos tiveram a oportunidade, de refletir e identificar as situações, que induz ao consumismo, refletindo o comportamento das pessoas na contemporaneidade.

A análise que fizemos, sobre a primeira aula, em que utilizamos um AVA, foi que o caminho a ser percorrido, com o uso da tecnologia demanda tempo, para que os alunos, internalize essa nova forma de adquirir conhecimento, ainda estamos presos á maneira tradicional de transmissão do conhecimento, mais não podemos fugir dessa realidade, com um mundo globalizado, e alunos nascidos na era digital. Nesse primeiro contato com o AVA,

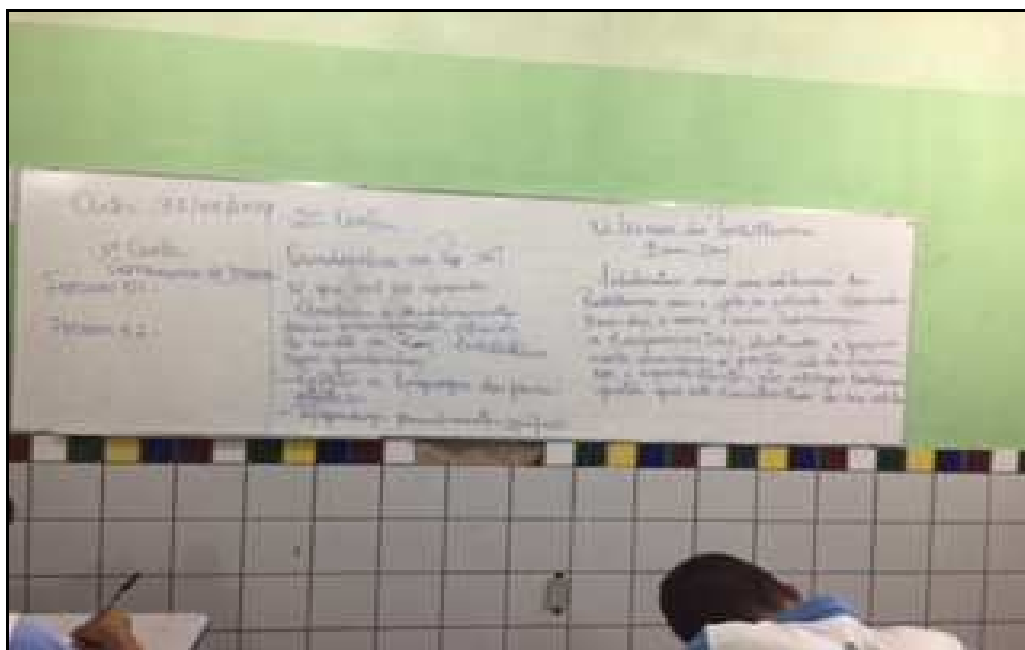
percebemos o interesse dos alunos, a importância de os alunos ter acesso aos conteúdos, antes das aulas, foi importante para o desenvolvimento dos temas estudados.

3.2.3 Aula 2

A segunda aula, usando o AVA, como complemento dos conteúdos presenciais de Arte, nas turmas do 9ª A e B, foi liberado pela professora na plataforma Moodle, com o título “Os Quadrinhos na *Pop Art*”. Começamos a aula, expondo no quadro as discussões do fórum da aula passada, e o título do conteúdo da aula atual, que estava disponível na plataforma, como nem todos alunos acessaram o AVA, a professora escreveu as principais características, sobre os artistas que usaram os quadrinhos na *Pop Art*, e assim ninguém perderia o conteúdo da aula, como já dissemos anteriormente, eles não eram obrigados a acessar, ficaria sempre a critério do interesse de cada um, mas as atividades seriam feitas, em sala de aula na forma tradicional, no AVA na forma virtual ou em casa no caderno, para notas do terceiro bimestre.

Na figura 58, na imagem abaixo, mostra o conteúdo escrito pela professora no quadro, na segunda aula, sobre o movimento da *Pop Art*, para que os alunos, que não conseguiam acessar, pudessem copiar o conteúdo da aula.

Figura 58 - Aula presencial “Os quadrinhos na *Pop Art*”



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 58 imagem do fragmento da aula presencial, a maioria dos alunos não haviam acessado o conteúdo do AVA, para dar continuidade ao conteúdo do Movimento da *Pop Art*, a professora escreveu o texto, referente a segunda aula do AVA, “Os quadrinhos na *Pop Art*” e a técnica do *Ben-Day*, utilizada por Roy Lichtenstein em suas obras, em que procurou valorizar, os clichês das histórias em quadrinhos, como forma de arte, colocando-se dentro do movimento, que criticou a cultura de massa de forma irônica e bem humorada.

A professora começou a aula, com uma pergunta que faz parte do fórum do AVA, você lê revistas em quadrinhos? O que mais lhe chama atenção na técnica que são feitos os desenhos das revistas em quadrinhos?

Respostas de alguns alunos:

“Não gosto de lê histórias em quadrinhos.”

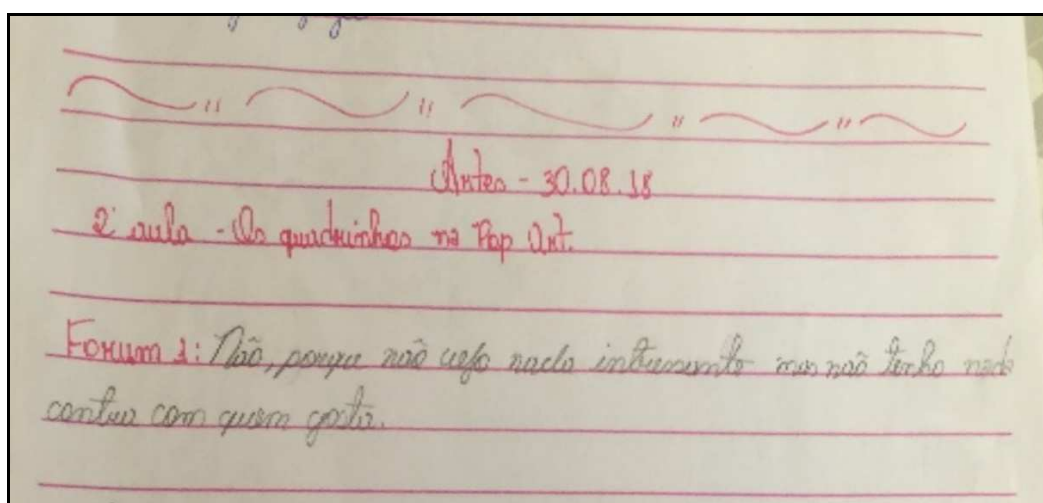
“Não costumo lê, mas já olhei algumas, o que me chama atenção é a história que os quadrinhos contam e os personagens.”

“Não muito, mais acho bem interessante, legal, bem colorido, com cores bonitas etc.”

“Mais ou menos, o modo em que ele produz a técnica nos desenhos usando a criatividade.”

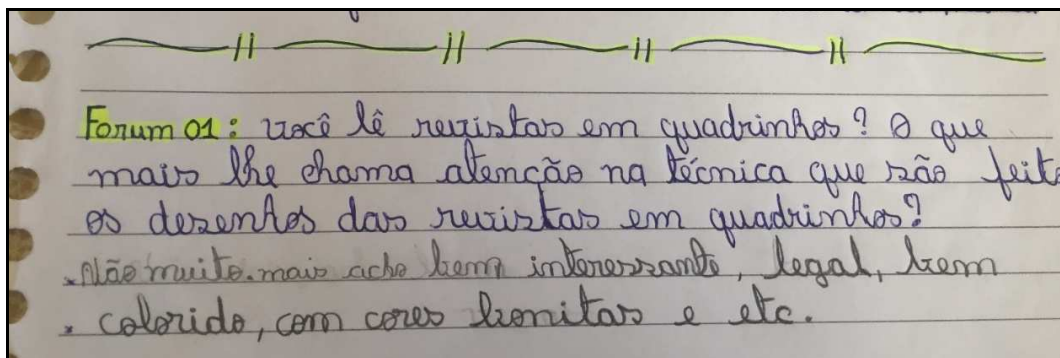
Na figura 59, no fragmento da imagem abaixo, são apresentadas as respostas dos alunos que responderam em sala de aula no caderno, sobre as perguntas feitas no fórum do AVA, sobre o interesse dos alunos sobre os desenhos em quadrinhos.

Figura 59 - Fórum na aula “Os quadrinhos na *Pop Art*” - Aluno A2.



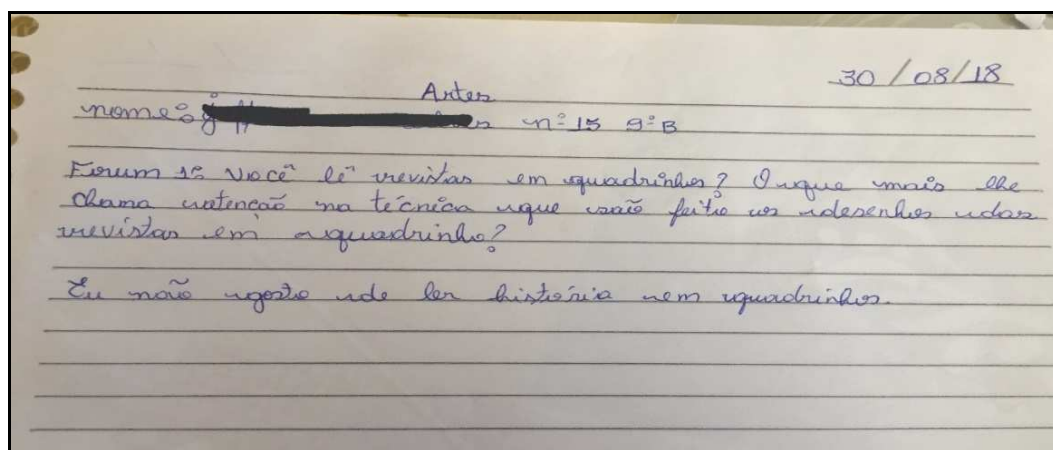
Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Figura 60 - Fórum na aula “Os quadrinhos na *Pop Art*” – Aluno A3.



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Figura 61 - Fórum na aula "Os quadrinhos na Pop Art" – Aluno A4.



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Segundo as figuras 59, 60, 61 são fragmentos de imagens das respostas dos alunos realizadas no caderno em sala de aula. Foi observado que poucos alunos leem revistas em quadrinhos, conforme escreveram em seus comentários, foi ouvido a opinião de cada aluno a respeito desse tipo de leitura, respeitando cada posicionamento, observamos que, embora não façam as leituras de revistas em papel, eles tem acesso as histórias dos personagens, através dos filmes, jogos de vídeo games e internet.

Nesta segunda aula, observamos que o acesso dos alunos antes da aula presencial de arte foi escasso no AVA, mas a professora incentivou a turma a usá-lo, para que pudessem ter mais tempo para contextualizar os conteúdos e fazer as atividades práticas, para isso a turma foi dividida em equipes, a professora disponibilizou seu pacote de dados, para que os alunos acessassem o AVA e fazer a atividade da aula 02, usando a técnica do *Bem-day* (pontilhismo), que foi a atividade proposta na segunda aula no AVA.

Abaixo figura 62, com imagens dos alunos divididos em equipes, acessando o AVA, cabe informar que o pacote de dados da professora só conseguir disponibilizar cinco acessos simultaneamente, por esse motivo as turmas são divididas em cinco equipes, para que todos possam visualizar os conteúdos do AVA e a professora ainda dispõe no quadro as principais características do tema da aula, que também estão no AVA, mais detalhados com imagens e *links* para serem acessados fora da escola.

Figura 62 - Turma acessando o AVA em equipes



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

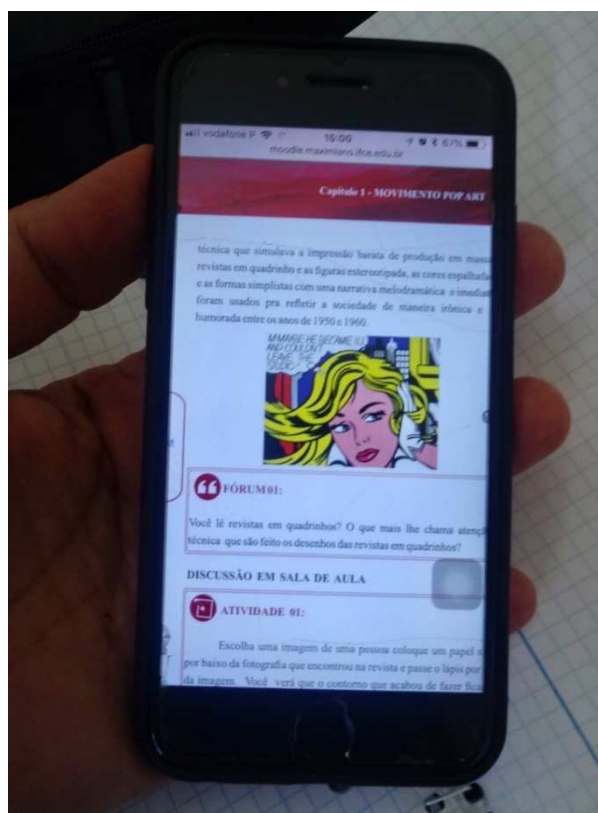
No fragmento da imagem da figura 62, mostra os alunos acessando o conteúdo da segunda aula, que traz como objetivo estudar um dos grandes ícones do movimento da Pop Art, através das obras do artista Roy Lichtenstein, em que ele usava como temática, a história em quadrinhos, o artista em sua obra procurou valorizar os *clichês*, das histórias em quadrinhos como forma de arte, colocando-se dentro de um movimento que tentou criticar a cultura de massa.

Através do acesso ao AVA, os alunos puderam observar que, o artista reproduzia à mão procedimentos gráficos, como por exemplo a técnica do pontilhismo, também constataram que em seus quadros possuíam cores brilhantes, planas e limitadas. O artista queria trazer uma reflexão sobre a linguagem das formas artísticas.

Na leitura das obras, feita pelos alunos, puderam constatar ao observar as imagens no AVA, que o artista usava uma subtécnica do Pontilhismo com o efeito de retícula chamada Bem-Day. A professora explicou que essa técnica tem o nome em uma homenagem a Benjamim Day, ilustrador e gráfico norte-americano.

Na figura 63, abaixo mostra os alunos acessando o AVA, observando a imagem da obra de Roy Lichtenstein, em que o artista usa a técnica do pontilhismo, a professora solicitou que fizessem a leitura da obra de arte, com todos os alunos participando e interagindo, de forma informal, questionando e fazendo suas observações.

Figura 63 - Aula 02 – obra de Roy Lichtenstein



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Os alunos constataram que nessa obra a imagem é constituída de minúsculos pontos e que são da mesma cor e equidistantes e preenchem parte do desenho, alguns alunos observaram que, o artista utilizou contornos em preto nos desenhos. A professora explicou aos os alunos, que esses contornos são característicos do artista em suas obras, os alunos também observaram que as figuras pareciam impressão de revista em quadrinhos e a figura demonstravam emoção, com cores vivas e desenho simples. Para complementar a leitura da

obra e contextualizar com os alunos, a professora informou que o desenho simples e imediatista na obra do artista, foram usados pra refletir a sociedade de maneira irônica e bem-humorada entre os anos de 1950 e 1960.

A aula continuou com a parte prática em sala de aula, foi solicitado que eles observassem a imagem como exemplo em atividade do AVA, para execução da técnica solicitada na atividade proposta, abaixo a figura 64, o exemplo visualizado no AVA, para que os alunos fizessem a parte pratica da aula.

Figura 64 - Exemplo da atividade - aula



Fonte: Publicação de Thais Pacheco no Website Vida de Professor¹¹, 2017.

Tendo como base o exemplo apresentado no AVA, os alunos utilizaram o pontilhismo em seus desenhos, a partir de uma imagem pré-definida por eles, abaixo a figura 65 com fragmento das imagens realizadas pelos alunos.

¹¹ Disponível em: < <http://vidadeprofessor.pro.br/como-fazer-pop-art-estilo-quadrinhos-atividade-de-pop-arte/> > Acesso em 20 abr. 2019.

Figura 65 - Atividade dos alunos utilizando a técnica Bem-day (pontilhismo)



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Como mostra a figura 65, com fragmento das atividades feita pelos alunos, em que exercitaram em sala de aula a técnica do pontilhismo, pretendeu-se com essa atividade oferecer uma reflexão sobre a linguagem em quadrinhos, utilizada por Roy Lichtenstein, em que ele empregou a técnica de pontilhismo, conhecida como Bem-Day para simular os pontos reticulados da história em quadrinhos.

Sobre a parte pratica das atividades com o uso dos OAAVs em sala de aula,

...ajudaram nesse processo apresentando os conceitos e, teoricamente, as técnicas. Mas, não se desenvolve habilidade de desenhar e pintar apenas lendo. Aliado a isso, as interações em sala dos professores/alunos, a vontade de aprender dos alunos, o tempo que eles destinaram para praticar e as interações com o tutor (LIMA, p. 135, 2013).

Associar a teoria à prática vai de encontro as opiniões de Lima (2013), que fala da importância das interações em sala de aula professor/aluno no desenvolvimento de habilidades.

Ao final da aula a professora informou que os conteúdos da aula 03, estaria disponível no AVA, para que pudessem acessar e na próxima aula, discutir sobre o texto disponibilizado, como também as perguntas no fórum, todos se comprometeram a acessar o Moodle, embora o acesso não tivesse sido satisfatório na aula 02, entendemos que faz parte de uma nova modalidade de ensino, que requer comprometimento e hábito, nessa maneira de estudar e ensinar.

Os resultados da segunda aula utilizando o AVA, foram significativos, o contato com o AVA antes da aula é importante, para ler sobre o assunto antes e iniciar a aula com uma

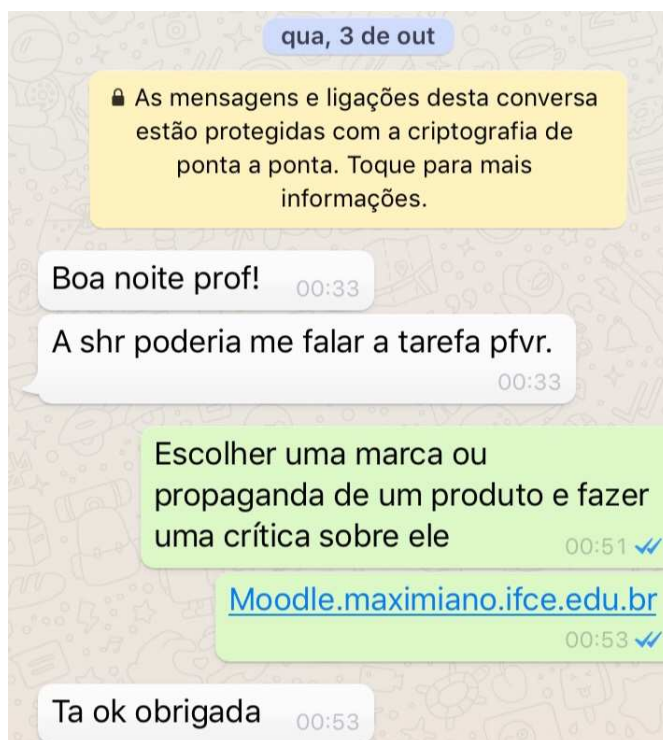
base teórica, também é importante para desenvolvimento das atividades em sala, utilizando os conceitos da Abordagem triangular, ler, fazer e contextualizar, independente da ordem que for feita ,sistemizada por Ana Mae Barbosa.

A segunda aulas propiciou aos alunos leitura de obra de arte e a contextualização, conhecerem a técnica do pontilhismo com momentos de orientação, resolução de dúvidas, as interações professor/aluno foram para aprofundar conhecimento teórico/prático.

3.2.4 Aula 3

A semana seguinte, não tivemos aula de Arte, devido as comemorações da semana da Pátria e ao desfile de sete de setembro, mas a turma A, manteve contato através do grupo WhatsApp dos alunos, que adicionaram a professora/pesquisadora, como podemos visualizar no fragmento uma das conversas que tiveram, conforme a figura abaixo. A Figura 66, é um *print* das conversas.

Figura 66 - Alunos da turma A tirando dúvidas no *WhatsApp*



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

A turma B, manteve contato com a professora apenas nas aulas presenciais, pois segundo eles, não possuem um grupo de *WhatsApp* da turma, entretanto alguns alunos procuraram a professora na escola, para tirar dúvidas sobre as atividades a serem feitas, fora do horário da aula convencional, observamos que a utilização de aplicativo de conversas facilitou a comunicação da turma com a professora no decorrer da pesquisa, o que foi essencial para um bom desenvolvimento do projeto, que possibilitou a interação aluno/professor.

Nesse período tivemos alguns transtornos no acesso a plataforma Moodle, o servidor que está instalado o Moodle, que fica no laboratório de arte e tecnologia - LARTEC do Curso de Licenciatura de Artes Visuais-IFCE, que faz parte do Grupo de Pesquisa Arte Um, acidentalmente ficou desligado, até que percebemos o ocorrido e colocamos uma advertência para não desligar o servidor. Mesmo com esses imprevistos do servidor para o andamento da pesquisa, a pesquisa continuou sem transtornos de acesso.

Nem sempre a internet está funcionando devidamente, mesmo nas Instituições públicas que necessitam de uma internet de qualidade, a educação passou por grandes transformações, graças ao surgimento da internet nestas duas décadas, mas ainda são muitos os problemas a serem superados.

O laboratório digital, tão difícil de ser montado e mantido pelas escolas pode ser substituído pela realização das atividades com os equipamentos disponíveis entre os alunos. O que se necessita, nesses casos, é o oferecimento de sistemas sem fio (wi-fi), com velocidade adequada, para o aproveitamento didático dos dispositivos que o próprio aluno usa e traz para a escola: laptop, tablet e celulares... mas nem tudo é tão simples assim.(KENSKI, p.143, 2015).

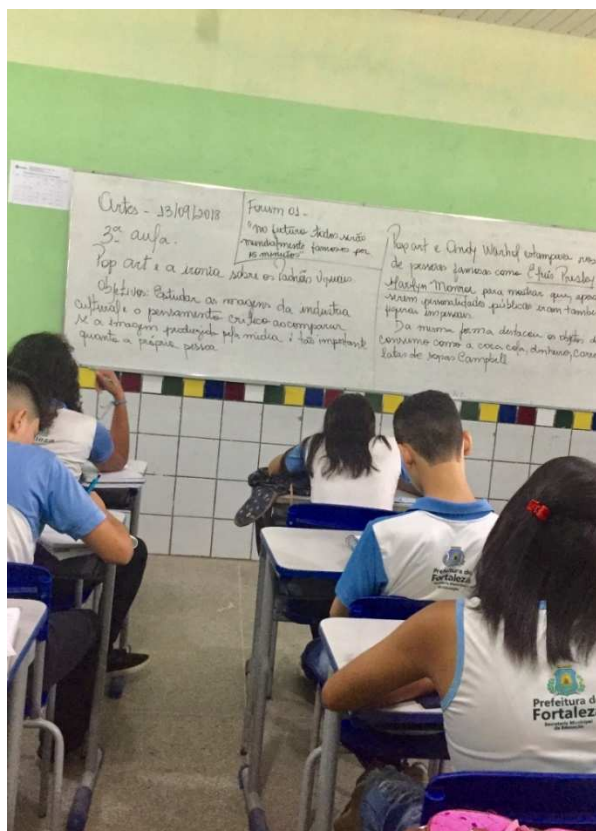
Apesar da necessidade de ter um servidor, para o andamento da pesquisa, que esteja funcionando em tempo integral, garantindo o acesso dos alunos ao AVA, a pesquisa continuou sem transtornos de acesso.

O professor que propõe utilizar novas tecnologias na educação, com conteúdo de Arte utilizando um AVA, em uma escola da rede pública é uma tarefa desafiadora, mesmo em condições viáveis a estrutura engessada, pelas aulas presenciais dificultam a viabilização de ações experimentais com projetos inovadores utilizando a tecnologia, demanda tempo para um amadurecimento tanto dos alunos, como da escola para a utilização da internet em ações que promovam o conhecimento.

Com as atividades na escola voltando ao normal, tivemos duas aulas para concluir o conteúdo previsto no planejamento do AVA para a aula 03. A professora iniciou a aula indagando se os alunos tinham acessado o AVA no período que não houve aula, alguns responderam que sim, mas a maioria responderam que não haviam acessado, foram relatados vários motivos como estavam sem internet, outros que não tinham celulares nem computadores, outros ficaram calados. Observamos que a realidade da sociedade dos nossos alunos da rede pública ainda é muito precária, por estarem em lugar de vulnerabilidade.

A professora ficando ciente das dificuldades dos alunos, para acessar o AVA, escreveu o resumo da aula planejada no quadro conforme o fragmento da figura 67 na imagem abaixo.

Figura 67- Alunos copiando aula 03 do quadro



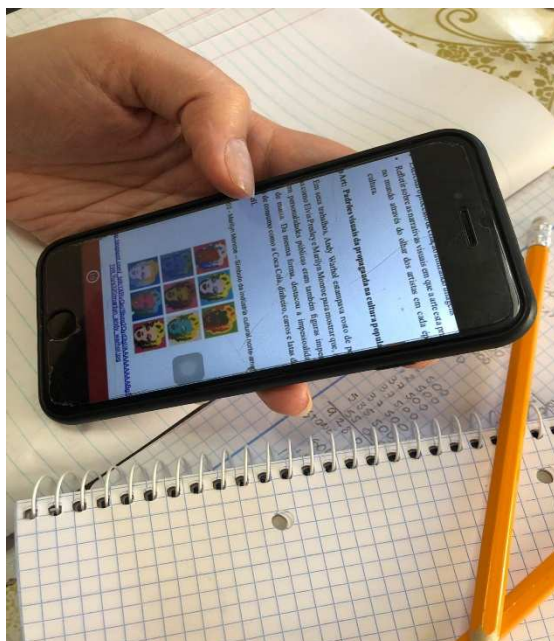
Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

A professora propôs a divisão da turma em equipes, pois parte da turma estava sem celular, a professora disponibilizou sua internet pessoal, pois eles não possuem acesso à internet da escola, pois a mesma só está liberada para a coordenação da escola e sala dos professores, para que os alunos pudessem acessar a aula 3 do AVA, reforçando o conteúdo

através das imagens sobre o tema da aula e assim não atrasaria os conteúdos, já estabelecidos no planejamento do terceiro bimestre para as aulas de Arte.

Com a sala dividida em equipes, os alunos puderam ter acesso ao conteúdo da aula 3, com o título “*Pop Art* e a Ironia sobre os Padrões” em que foram apresentados os trabalhos do artista Andy Warhol, que estampava o rosto de pessoas famosas como Elvis Presley e Marilyn Monroe, conforme Figura 68, imagem abaixo.

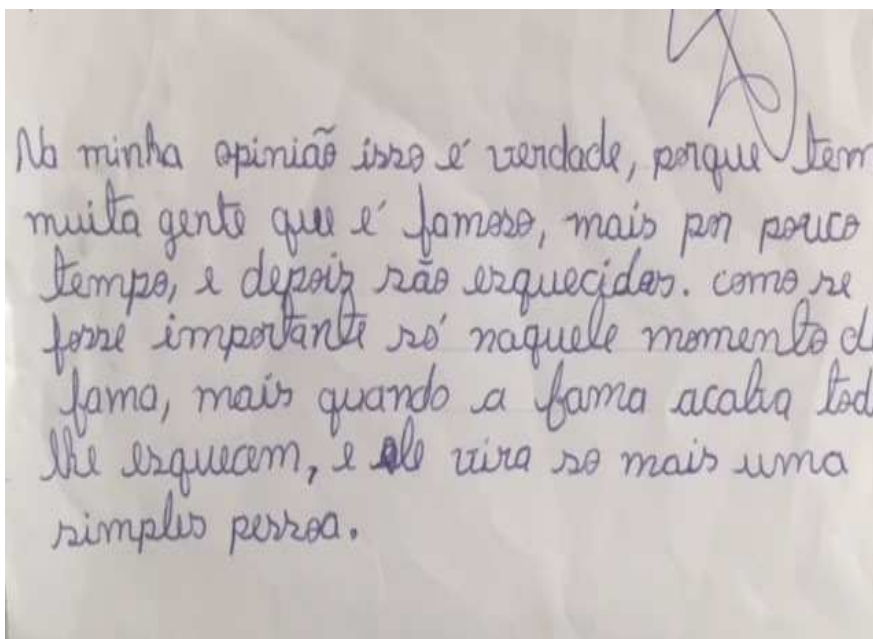
Figura 68 - Aula 03 – Marilyn Monroe



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

As imagens dos artistas foram observadas e analisadas pelas equipes, em seguida a professora indagou sobre as observações feitas por eles, propiciando a contextualização com base na imagem da obra de Andy Warhol, terminado o tempo que ficou definido para essa ação, os alunos apresentaram suas observações. Uma equipe fez referência aos artistas que são populares na mídia e que aparecem e depois de algum tempo ninguém se lembra, outra equipe, falou sobre o aspecto visual das pessoas, em que a imagem as vezes não correspondem ao real, onde as pessoas aparecem alegres e felizes, mas na realidade não estão. Abaixo na figura 69, fragmento da resposta da aluna A5.

Figura 69 - Resposta da aluna A5



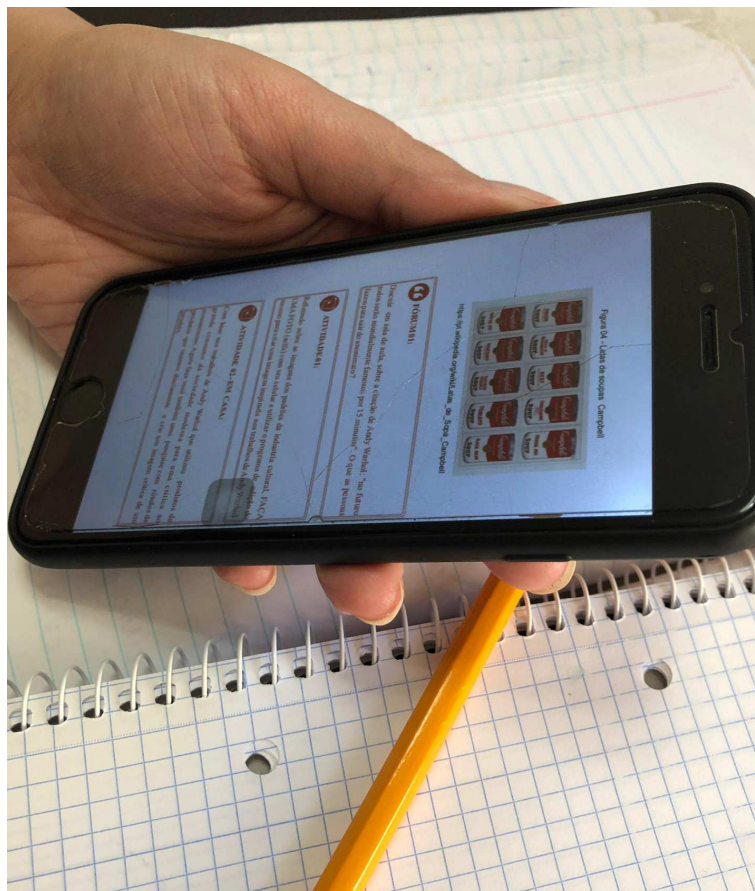
Na minha opinião isso é verdade, porque tem muita gente que é famoso, mais por pouco tempo, e depois são esquecidos. como se fosse importante só naquele momento de fama, mais quando a fama acaba todos lhe esquecem, e ele vira só mais uma simples pessoa.

Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Esse momento propiciam aos alunos a troca de ideias, e de reflexão na construção de uma análise crítica ao fazer uma leitura de imagem utilizando AVA, em que puderam fazer suas observações a respeito da imagem de uma pessoa famosa, eles observaram que embora fossem personalidades públicas eram também figuras impessoais, figuras de massa, que aquela imagem não representava a pessoa, mais sim uma imagem criada pela propaganda, como forma de adquirir mais fama.

Em outra imagem analisada pelos alunos no AVA, as latas de sopas Campbell, famosas nos Estados Unidos, o artista Andy Warhol, fez uma crítica a sociedade de consumo em seu trabalho, destacando a impessoalidade dos objetos de consumo, conforme a imagem do fragmento do AVA abaixo.

Figura 70 - AVA aula 03- Sopas Campbell



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Dando continuidade à aula, a professora solicitou que cada equipe expressasse sua opinião a respeito das imagens analisadas no AVA. Ao solicitar aos alunos uma reflexão crítica dos produtos, aliada as suas relações políticas sociais e culturais, seus conhecimentos são construídos continuamente.

A fruição, inicialmente percebida como ato de prazer, irá proporcionar outras percepções do objeto que não prescindirão do conhecimento em constante construção. Desta forma a fruição pressuporá conhecimento e consequente correlação de elementos contextuais. Assim o contato e percepção acerca dos elementos manifestos no tema de estudo propiciarão uma ampliação qualitativa do olhar discriminador e igualmente questionador de nossos educandos. (PIMENTEL, p. 213, 2010).

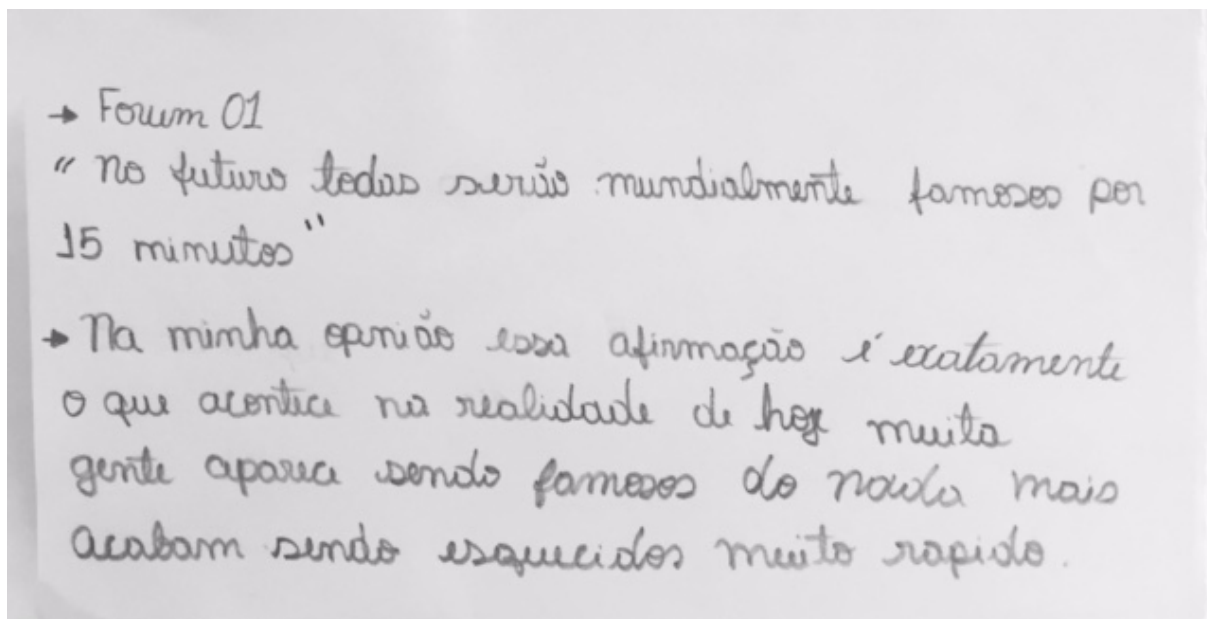
A proposta feita pela autora amplia as possibilidades de conhecimento em que o aluno estabelece conexões em constante construção possibilitando um olhar discriminador sobre o tema proposto

As equipes observaram que, da mesma forma que as latas de sopas Campbell faziam sucesso na época do movimento da *Pop Art*, alguns produtos na atualidade, também são muito famosos graças as propagandas, outra equipe fez comentários sobre a mídia, que fazem associações de alguns produtos, a imagem, com esporte e ao bem estar das pessoas.

A professora também explicou aos alunos que com o Movimento da *Pop Art*, os artistas contribuíram para que os produtos de consumo vendessem cada vez mais, indo na contramão da crítica feita por eles, em que procuraram através dos seus trabalhos fazer uma crítica a sociedade de consumo. O acesso ao AVA propiciou a observação das imagens através do celular, os alunos tiveram a oportunidade de fazer uma leitura de uma obra de arte, propiciando a contextualização da imagem e exercitar o pensamento crítico. Dando continuidade à aula, a professora solicitou aos alunos a mesma atividade do AVA, proposta no fórum 01, para que fosse respondido em sala de aula, tendo visto que os alunos necessitariam de mais tempo de adaptação para utilizar um AVA, de forma espontânea e comprometida, por isso entendemos que ações educacionais diferenciadas utilizando a tecnologia na educação requer planejamento e meios propícios como internet de qualidade e apoio institucional para serem realizadas.

.Nessa atividade os alunos mostraram-se receptivos ao questionamento feito no fórum 01, a professora transcreveu no quadro a atividade do fórum, para que todos os alunos participassem, refletissem e contextualizasse sobre o que as pessoas fazem para sair do anonimato nos dias atuais utilizando as redes sociais, embora o Movimento da *Pop Art* tenha acontecido nas décadas de 1950 e 1960, o tema faz parte do cotidiano dos alunos com o advento da internet. Na figura 70, do fragmento da imagem abaixo, resposta do aluno A1, a respeito do tema estudado.

Figura 71 - Atividade feita pelo aluno A1 - em sala de aula



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Na Figura 71, mostra imagem do fragmento da atividade do aluno A1, da aula a 03 a aluna se posicionou a respeito da citação de Andy Warhol em que “no futuro todos serão mundialmente famosos por 15 minutos”, trazendo a questão para o cotidiano nas redes sociais em que as pessoas são rapidamente esquecidas, outros alunos também se posicionaram sobre como as pessoas se expõem para chamar atenção, demonstrando estarem conscientes da responsabilidade na exposição de imagem na internet.

O pensamento reflexivo da aluna sobre a citação de Andy Warhol, reflete o comportamento da sociedade na atualidade, principalmente os nascidas na era digital em que a utilização dos celulares principalmente, são usados com bastante agilidade e os mantem conectados vinte e quatro horas por isso entendemos que propiciar momentos de reflexão nos alunos possibilita um olhar diferenciado do mundo circundante, propiciando seu amadurecimento social, político e educacional.

Com o aparecimento dos telefones celulares *Smartphones*, estes dispositivos móveis tornaram-se autênticos computadores de bolso, com possibilidade de comunicação multimídia⁶ e *wireless*⁷ de qualidade. A acentuada expansão destes dispositivos nos força, como educadores, a uma ponderação e averiguação à volta da sua real potencialidade quanto ao seu uso no contexto educativo. Dentro desta nova geração existe um culto a imagem, que através do aparelho celular são postas em evidência através das redes sociais entre elas o *facebook*. Muitos têm os seus "15 minutos de fama" já antecipados na década de 60 pelo artista da Pop Art Andy Warho. (DEFINK, p. 6, 2014).

Nesse contexto o professor percebe a importância do papel da escola na formação dos alunos e que não pode ficar alheia ao contexto atual, com o uso da tecnologia, propiciando novas formas de percepção do seu uso, utilizando-o como instrumento no processo de aprendizagem e ensino.

Com esse conteúdo foi possível entender como o Movimento *Pop Art*, contribuiu a respeito da imagem e da propaganda com base nos trabalhos de Andy Warhol, com a popularização do Movimento da *Pop Art*, contribuiu para esses produtos vendessem cada vez mais, as pessoas confundiam facilmente com uma publicidade, a diferença é que na publicidade tem o apelo para o consumo e em frases no imperativo convidando o cliente para consumir. Nos trabalhos dos artistas na *Pop Art*, não existe esse apelo para a venda de produto, apenas está exposto para ser observado.

A professora solicitou que os alunos fizessem a atividade na Aula 03 do AVA, em casa e que postassem no AVA, Com base nos trabalhos de Andy Warhol que utilizou produtos de grande consumo da sociedade moderna para uma crítica ao consumismo, os alunos fariam uma pesquisa com rótulos de produtos que usamos diariamente e criariam uma imagem crítica de um produto.

Durante a semana os alunos mantiveram contato com a professora através do Grupo da turma sobre a atividade solicitada, tirando suas dúvidas sobre o acesso ao AVA.

Figura 72 - Alunos no WhatsApp com a professora



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 72 são fragmentos das conversas dos alunos no *WhatsApp* com a professora relatando que não conseguiam acessar o Moodle, para postar as atividades, rapidamente foi resolvido e eles puderam acessar o AVA, quem não conseguiu, levou a tarefa em cartolina para a sala de Aula.

Gostaria de relatar que tivemos trabalhos com criatividade e que eles puderam fazer uma reflexão sobre os produtos que consumimos no cotidiano na nossa alimentação, conforme as figuras abaixo a seguir das atividades propostas.

Figura 73 - Atividade aluno A5 no AVA



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Figura 74 - Atividade aluna A9 e A12 em cartolina

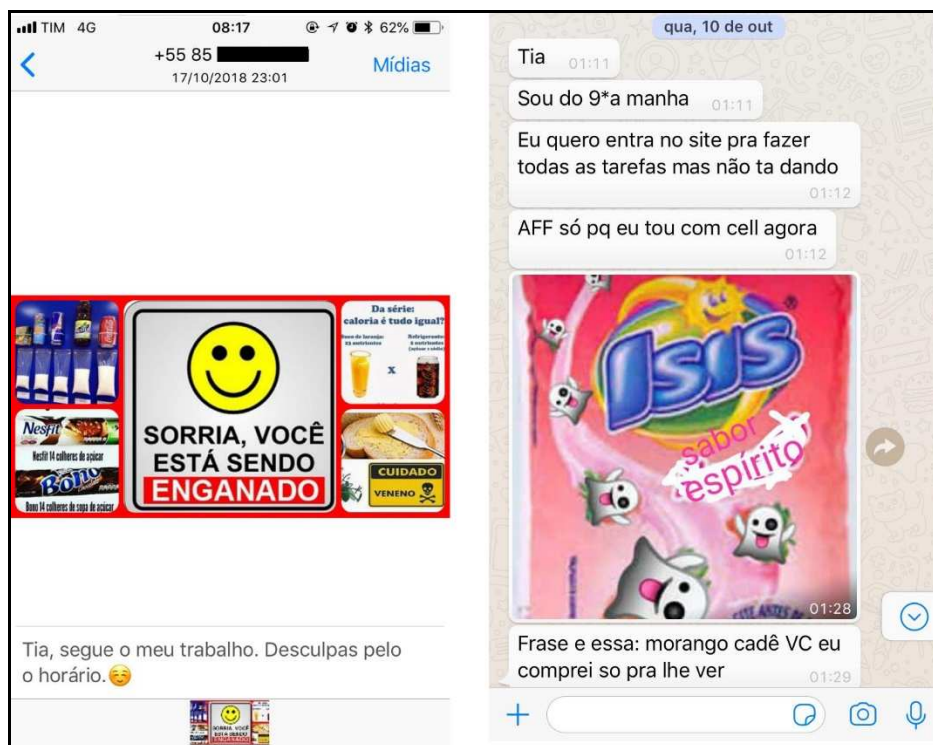


Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Nas Figuras 73 e 74 são fragmentos dos trabalhos feitos pelos alunos, da tarefa solicitada, nem todos os alunos conseguiram postar suas atividades no AVA, por falta de internet ou senhas erradas, mas realizaram nas formas convencionais em cartolina, outros de forma não tão convencionais como o *WhatsApp* da turma, na primeira imagem na figura 69, atividade realizado pelo aluno A5 postado na plataforma, na figura 70 atividades das alunas A9 e A12, feitas em cartolina.

Alguns alunos que não postaram as atividades no AVA, nem fizeram em cartolina, enviaram por *WhatsApp* da turma, como mostra a figura abaixo.

Figura 75 - Atividade feita pelos alunos A3 e A10 no WhatsApp



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018

Na figura 75 são fragmentos das atividades da aula 03, de alguns alunos que não conseguiram postar no AVA, enviaram pelo grupo do *WhatsApp* da turma suas atividades, demonstrando interesse e compromisso com o que foi proposto, nessas aulas o professor aceitou várias formas de recebimento dos trabalhos realizados pelos alunos, com o objetivo de assegurar a participação de todos no comprimento das atividades.

Observamos que quando o professor inclui o conteúdo estudado com propostas que fazem parte do cotidiano do aluno eles se identificam mostrando maior interesse sobre o assunto, havendo assim uma troca de saberes.

Podemos concluir que houve uma mudança significativa no decorrer das aulas utilizando o AVA, em que os alunos se envolveram sobre o conteúdo estudado, participando e dando sua opinião crítica a respeito dos produtos de consumo, também foi observado que os alunos acessaram mais os conteúdos no AVA.

Entretanto as atividades que foram entregues, tanto de forma virtual como presencial, propiciaram que os alunos exercitassem o pensamento criativo e a criatividade nas imagens realizadas por eles, compreendendo melhor a sociedade de consumo, com base nas obras feitas por Andy Warhol, poderão exercitar o processo criativo através das imagens, contextualizando novos critérios de escolhas na sociedade em que vivemos, observados ao estudar os conteúdos da *Pop Art*, despertando nos alunos o senso crítico aliado a imaginação e o critério de escolhas.

3.2.5 Aula 4

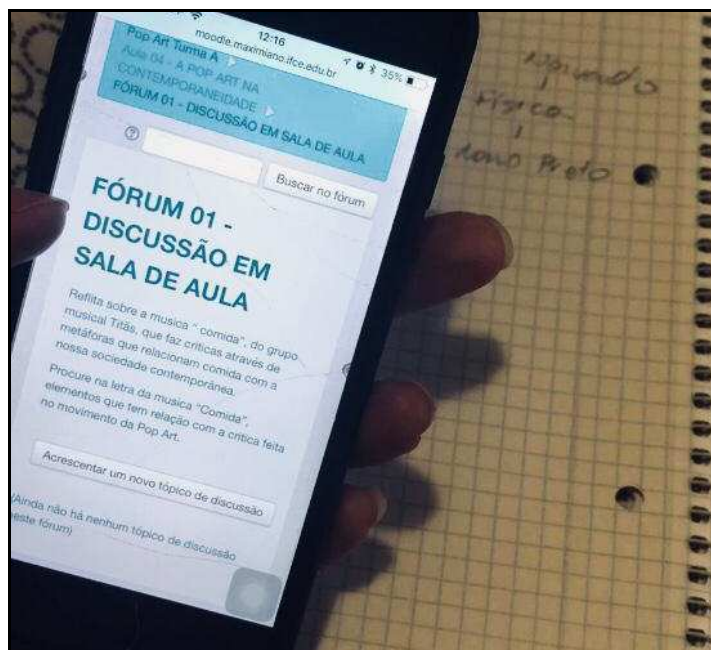
A última aula do Projeto Enter@rte no ambiente Moodle, não teve uma sequência linear, devido a semana de jogos e comemoração do dia da criança, feriados, foi um mês atípico, mas graças ao AVA os alunos não deixaram de receber os conteúdos que foram liberados para a quarta aula “A *Pop Art* na Contemporaneidade”, nessa aula utilizamos a letra da música “Comida” do grupo Titãs, para uma contextualização crítica dos fatos do nosso cotidiano.

A quarta aula iniciou com a professora apresentando um clip do grupo musical Titãs, com a música “Comida” exibindo a letra da música para que todos pudessem ler, enquanto assistiam as imagens, alguns alunos já tinham acessado o AVA, e visualizado a letra da música em que o endereço eletrônico foi disponibilizado em “Saiba Mais”.

A aula aconteceu na semana das eleições para presidente da República, em que o assunto sobre a política, estava em questão, porque arte não é somente o fazer artístico é incentivar o pensamento crítico e ver além das imagens, após a exibição do vídeo, a professora solicitou, que a turma respondesse a atividade do AVA, no fórum 01, para isso com a seguinte proposta: “Reflita sobre a música “Comida”, do grupo musical Titãs, que faz críticas através de metáforas que relacionam comida com a nossa sociedade contemporânea. Procure na letra da música “Comida”, elementos que tem relação com a crítica feita no movimento da *Pop Art*.”

Na imagem abaixo, apresentamos os alunos acessando o conteúdo da quarta aula no AVA, e mais uma vez a professora disponibilizou seu pacote de dados para os alunos.

Figura 76 - Aula 04 - Fórum 01 do AVA



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Na figura 76 do fragmento da imagem da aula 04, mostra o acesso no AVA, para discussão em sala de aula, em que os alunos se posicionaram criticamente com base na letra da música “Comida”, marcando os elementos a serem discutidos conforme a letra da música abaixo.

Comida Titãs

Composição: Arnaldo Antunes / Marcelo Fromer / Sérgio Britto

Bebida é água!

Comida é pasto!

Você tem sede de que?

Você tem fome de que?...

A gente não quer só comida

A gente quer comida

Diversão e *arte*

A gente não quer só comida

A gente quer saída

Para qualquer parte...

A gente não quer só comida

A gente quer bebida

Diversão, balé
 A gente não quer só comida
 A gente quer a vida
 Como a vida quer...

Bebida é água!
 Comida é pasto!
Você tem sede de que?
Você tem fome de que?...

A gente não quer só comer
 A gente quer comer
 E quer fazer amor
 A gente não quer só comer
 A gente quer prazer

Prá aliviar a dor...

A gente não quer
 Só dinheiro
 A gente quer dinheiro
 E *felicidade*
 A gente não quer
 Só dinheiro
 A gente quer inteiro
 E não pela metade...

A gente não quer só comida
 A gente quer comida
 Diversão e arte
 A gente não quer só comida
 A gente quer saída
 Para qualquer parte...

A gente não quer só comida
 A gente quer bebida
 Diversão, balé
 A gente não quer só comida
 A gente quer a vida

Como a vida quer...

A gente não quer só comer
 A gente quer comer

E quer fazer amor

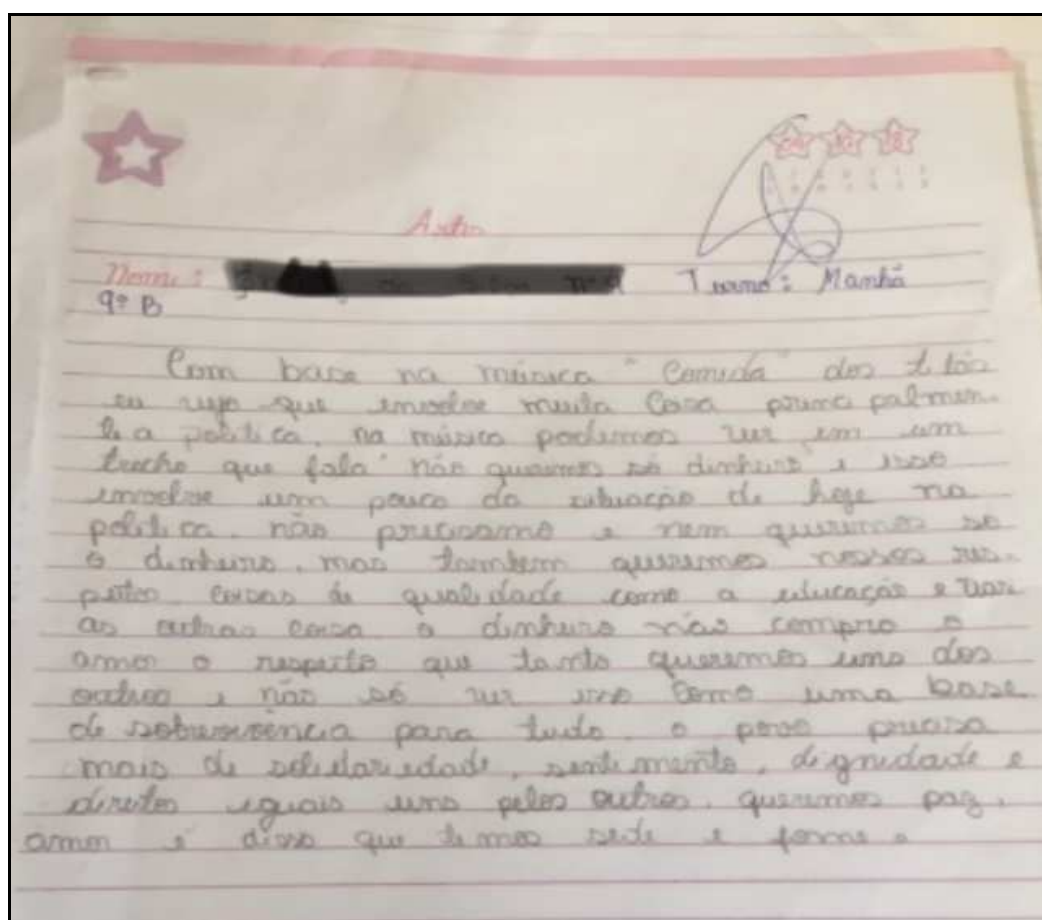
A gente não quer só comer

A gente quer prazer

Prá aliviar a dor...

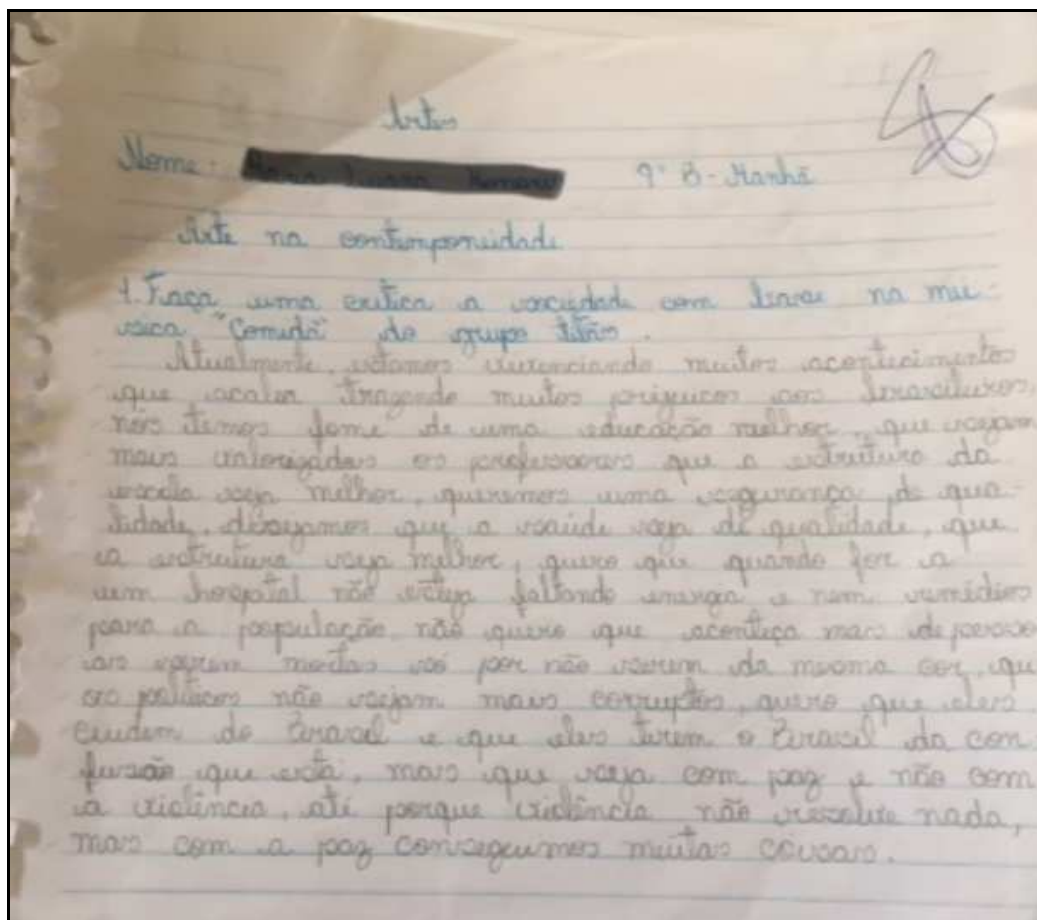
Esse foi o último fórum das atividades do AVA, em que exercitamos o pensamento crítico sobre vários temas sobre o consumismo, nas outras aulas abordamos sobre o consumismo ligado as necessidades ou não, de produtos usados no cotidiano, mas esta atividade era diferente, falamos de necessidades de formas subjetivas com metáforas, através de uma música em que dialogamos sobre as reais necessidades da sociedade, os alunos deixaram seus depoimentos a respeito da música relacionando a *Pop Art* e a sociedade contemporânea e suas relações, abaixo a figura 77 escrita pelo aluno 9B.

Figura 77 - Aula 04 – atividade escrita aluno 9B



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Figura 78 - Aula 04 – atividade escrita aluno 5B



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Para uma melhor visualização foi feita a transcrição de trechos da atividade do fórum 01 da aula 04 dos alunos 9B e 5B, em que utilizaram a letra da música “Comida” do grupo Musical Titãs em que foram usadas metáforas de forma subjetiva para expor o pensamento crítico em seus comentários.

...temos fome de uma educação melhor, que sejam mais valorizados os professores...queremos uma segurança de qualidade.... quero que quando chegue ao hospital não esteja faltando energia.... (atividade escrita)

Outra aluna escreveu:

...na música podemos ver um trecho que fala” não queremos só dinheiro” e isso envolve um pouco a situação de hoje na política...o povo precisa mais de solidariedade, sentimento, direitos iguais.... (atividade escrita)

Sobre os depoimentos dos alunos, podemos concluir que, quando provocados os alunos tendem a mostrar sua opinião e com isso um amadurecimento do pensamento crítico, essas provocações, que podem acontecer nas aulas de arte através da música, imagens ou textos, possibilitam a contextualização sobre os temas estudados.

Nessa atividade os alunos apresentaram suas opiniões, que envolveram os problemas sociais e políticos da sociedade, embora nem todos desenvolvam um pensamento crítico com facilidade, alguns alunos precisam de mais tempo para amadurecer as ideias, os conceitos e as habilidades, a subjetividade usando a música como tema em relação ao consumo e o “precisar” sugerido na letra da música, atingiu o objetivo proposto propiciando a contextualização dos fatos no cotidiano dos alunos.

Outro momento da aula 04 foi referente a atividade no AVA, em que foi solicitado a pesquisa de artistas contemporâneos que se inspiraram no movimento da *Pop Art*.

Figura 79 - Atividade postada pelo aluno 2A.



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

Na figuras 79, fragmentos da atividade do aluno 2A, com obra do artista contemporâneo Romero Britto, que se inspirou no movimento da *Pop Art*, foi discutido em sala de aula, que embora o artista utilizasse suas obras para divulgação de produtos e não uma crítica ao consumismo, como aconteceu nas décadas de 1950 e 1960, seus desenhos e pinturas se inspiram em artistas do movimento da *Pop Art*, com cores vibrantes e traços simples.

Esta atividade propiciou que eles contextualizasse procurando fazer um comparativo com o movimento da *Pop Art*, em que constataram a diferença do movimento *Pop Art*, para

as obras de Romero Britto, em que o movimento fazia uma referência crítica ao consumismo da época, enquanto que nas obras de Romero Britto tem um apelo mais comercial, diferente da arte de Andy Warhol que não existia esse apelo, para a venda de produto, mais os traços e as cores tem referência com a obra de Roy Lichtenstein que usou os desenhos em quadrinhos em sua obra.

Também foi proposto aos alunos uma atividade de múltipla escolha, que eles poderiam responder no AVA, que teve como objetivo fazer uma revisão dos assuntos estudados no movimento da *Pop Art*, abaixo figura da atividade.

Figura 80 - Aula 4 - Atividade Multipla escolha

Capítulo 1 - MOVIMENTO POPART

ATIVIDADE MÚLTIPLA ESCOLHA.

Responda o Quiz:

- 1) Em que movimento o Pop Art foi inspirado?
 - a- () Cultura de massa
 - b- () Cultura do povo
 - c- () Cultura da terra
- 2) Aonde e em que ano surgiu o Pop Art?
 - a- () Início dos anos 60 no Brasil
 - b- () Final dos anos 70 na Europa
 - c- () Final dos anos 50 nos EUA
- 3) Assinale os principais artistas representantes da Pop Art:
 - a- () Warhol e Hockney
 - b- () Johns e Lichtenstein
 - c- () Warhol e Lichtenstein
- 4) Qual a principal característica do Pop Art?
 - a- () Crítica política
 - b- () Crítica irônica
 - c- () Crítica popular
- 5) Cite 2 temas de publicidade do Pop Art:
 - a- () Desenho e aquarela
 - b- () Pintura e escultura
 - c- () Quadrinhos e ilustrações
- 6) Qual era o objetivo do Pop Art?
 - a- () fazer oposição ao expressionismo abstrato
 - b- () Crítica a sociedade de consumo
 - c- () Crítica a burguesia
- 7) De onde vinha a inspiração dos artistas da Pop Art?
 - a- () Futurismo
 - b- () Consumismo
 - c- () Conformismo
- 8) Quem é Romero Britto?
 - a- () Artista brasileiro que criou o movimento da Pop Art
 - b- () É o brasileiro considerado um ícone da cultura pop atual
 - c- () É americano e faz parte do movimento pop atual

16

Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora, 2018.

A figura 80, apresenta o questionário da atividade de múltipla escolha, que foi disponibilizado para os alunos responderem e fizesse uma revisão dos conteúdos estudados. Nesse período os alunos já estavam envolvidos com a feira de ciência da escola e ficou inviável aprofundar mais nesse projeto, principalmente por serem alunos do 9º ano participavam de olimpíadas de matemática e português e preparação para ingressar nos cursos do IFCE para o ensino médio.

No final do conteúdo no AVA, a professora agradece a participação dos alunos nessa pesquisa, esperando ter contribuído para a aprendizagem, com a abordagem dos conteúdos do movimento da *Pop Art*, onde exercitamos o pensamento crítico e o fazer artístico em várias modalidades da arte na história, propaganda, quadrinhos, fotografia e na música, utilizando um ambiente virtual como motivador do conhecimento e da aprendizagem ensino de artes.

O ensino de Arte não faz somente referência ao que é belo, mas existem outras questões culturais que necessitam ser assimiladas pelos indivíduos, a respeito disso Schlichta (2009), elucida que é necessário que o educador tenha consciência de formas racionais de transmitir conhecimento:

Contrariando a ideia de que fazer arte é uma atividade irracional e misteriosamente inspirada, a tarefa do educador em arte é abordar de modo contínuo e sistemático, o conhecimento teórico e prático necessário à compreensão das representações artísticas. (Schlichta, 2009,p. 36)

Assim cabe ao educador, criar metodologias e estratégias capaz de realizar ações, oportunizando o desenvolvimento da capacidade de observações e senso crítico e que possibilite a criatividade nos processos em conhecimento em Arte.

Podemos concluir, que usar um AVA favorece ao aprofundamento do conteúdo, em que os alunos já tinham um conhecimento prévio dos assuntos e cabia ao professor aprofundar os temas, tirar dúvidas, exemplificar e orientar os alunos para dinamizar e aproveitar o tempo em sala de aula. Gostaria de deixar claro a importância e o empenho de cada aluno de acompanhar os conteúdos e as atividades propostas, mesmo nas situações mais adversas, o objetivo foi procurar formas de aproximar professor/aluno para uma aprendizagem mais participativa e aliada a leitura das obras de arte, a contextualização e a experimentação das técnicas, resultando uma aprendizagem de maior qualidade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta dessa pesquisa foi contribuir com o ensino de arte utilizando um ambiente virtual de aprendizagem com as aulas presenciais com conteúdo seguros e planejados em que os alunos pudessem acessar as aulas através de vários dispositivos como celular, *tablet* e computador, pensar nas informações acessíveis tem caráter primordial na educação em todos os níveis do conhecimento, o profissional da educação deve estar preparado para admitir que não domina todas as informações e saberes, que necessita de orientação, de aprender a aprender.

Na atualidade, com a diversidade de informações e a presença de novas tecnologias, é imprescindível a renovação das formas de transmissão de conhecimento. Estamos diante de uma geração nascida na era digital; os professores têm um enorme desafio e uma grande responsabilidade na criação de novas metodologias em Arte.

Contudo, acreditamos que usar a tecnologia na transmissão do conhecimento com ações cuidadosamente planejadas e de forma criativa tem um impacto positivo na aprendizagem do aluno.

Para isso adotamos como referencial teórico Barbosa (2008) com a Abordagem triangular, ler, fazer e contextualizar, Lima (2013), com suas sugestões para o planejamento e elaboração de Objetos de Aprendizagem em Artes Visuais e Pimentel (1999), com a pedagogia do desenvolvimento imaginativo nas aulas de arte.

A pesquisa se desenvolveu em sala de aula e na plataforma de aprendizagem Moodle, com duas turmas do 9º ano com 38 alunos com uma faixa etária entre 14 e 15 anos em uma escola da Rede Pública de Fortaleza localizada em uma área de grande vulnerabilidade da cidade, em que a escola não dispunha de recursos com Internet de baixa qualidade e poucos aparelhos tecnológicos, mas foi observado que a maioria dos alunos dispunha de celular e que poderiam acessar os conteúdos planejados em um AVA fora da escola tornando as aulas dinâmicas onde pudesse compartilhar materiais didáticos e propiciar aprofundar o conhecimento.

A partir da análise das atividades propostas concluímos que os alunos se motivaram com o uso de um AVA no decorrer da pesquisa, embora seja uma nova forma de complementar o ensino presencial e precise de uma maior comprometimento dos alunos no acesso aos conteúdos, observamos que atividades diferenciadas são eficazes e por meio delas foi possível estimular e envolver os alunos nas atividades propostas.

Foi comprovada a importância do uso do AVA no processo de ensino/aprendizagem nas aulas de Arte, mas também tivemos limitações nos acessos dos alunos, devido a disponibilidade da internet, entretanto as possibilidades, para elaboração de conteúdos no ensino de arte não se esgotam nesta dissertação, outros professores/pesquisadores poderão se inspirar para criar novas formas na construção do conhecimento, que procurou associar a tecnologia as aulas presenciais contribuindo para o avanço do ensino nas Arte.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.E.B. **Educação à distância na Internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem.** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.29, n.2, p. 327-340, jul./dez. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>>. Acesso em 05/06/2018.

_____. **Educação, ambientes virtuais e interatividade.** Em: Silva, M. (org.). EaD online: teorias, práticas, legislação e formação corporativa. 01ed.São Paulo: Loyola, 2003, v. 1, p. 201-215.

_____. **Formação de educadores a distância na pós-graduação:** potencialidades para o desenvolvimento da investigação e produção de conhecimento. Educação e Sociedade, v. 33, n. 121, p. 1053-1072, 2012.

ANDRADE, A.P.R. **O uso das tecnologias da Educação:** computador e Internet. Brasília, 2011. Disponível em <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/1770/1/2011_AnaPaulaRochadeAndrade.pdf>. Acesso em 05 jun. 2018.

BARBOSA, A.M. **Arte Educação no Brasil.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 2006.

_____. **A Imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **A imagem no ensino da arte.** 9 eds. São Paulo: Perspectiva, 2014.

_____. **Redesenhando o Desenho:** educadores, política e história. São Paulo: Editora Cortez, 2015.

_____. **Políticas públicas para o Ensino da Arte no Brasil:** o perde e ganha das lutas. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002791825.pdf>>. Acesso em: 30 fev. 2018.

BARROS, A. R. S. **Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais:** uma breve revisão. Anais do XXVI CONFAEB - Boa Vista, novembro de 2016. Disponível em: <<http://faeb.com.br/admin/shared/midias/1505668027.pdf>>. Acesso em: 12 mar. 2019.

BERTOLETTI, A. **Tecnologia digital no ensino da arte:** perspectivas e desafios. In: Encontro do NatFap: Núcleo de Arte e Tecnologia da Faculdade de Artes do Paraná . Curitiba: FAP, 2011. Disponível em: <http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Comunicacao_2012/Pesquisa_e_PosGraduacao/Anais_ConexaoI/AndreaBertoletti_Tecnologia_Digital_no_Ensino_da_Arte_Persp%20ectivas_e_Desafios.pdf>. Acesso em: 8 mar. 2019.

BRAGA, D. B. **Ambientes Digitais. Reflexões teóricas e práticas.** São Paulo: Cortez, 2013.

BRASIL. Lei 5.692, de 11 de agosto de 1971. **Diretrizes e Bases para o ensino de 1º e 2º graus.** Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1971. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L5692.htm>. Acesso em: 07 jun. 2018.

_____. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Leis e Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Diário Oficial da União, 1996.

_____. Ministério da Educação e do desporto. **Parâmetros Curriculares nacionais**. (1ª à 4ª série): Arte. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental (SEF), 1997.

_____. **Decreto 5.622 de 19 de dezembro de 2005**. Brasília: Diário Oficial da União, 2005. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato20042006/2005/Decreto/D5622.htm>. Acesso em: 19 fev. 2018.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

CANCLINI, N. G. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 2008.

CARVALHO, C. **Uma reflexão acerca das artes visuais sobre a segunda versão da Base Nacional Comum Curricular**. Linguagens: Revista de Letras, Artes e Comunicação, Blumenau, v. 10, n. 3, p. 502-521, set./dez. 2016.

CAMPELLO, Sheila. **Abordagens interpretativas para o ensino da arte**. Arteduca. UNB. Brasília, 2013.

COLL, C.; MONEREO, C. Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. In: COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2010. Cap. 1. p. 15-45.

DEFINSK, A. M. P. O. **Celular e Facebook: Possibilidades no ensino de Arte**. Cafêlandia, 2014. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unicentro_arte_pdp_angela_maria_pedro_de_oliveira_definski.pdf>. Acesso em: 11 mai. 2019.

FAEB. Ofício n. 06/2015/FAEB. **Análise do componente ARTE da Base Nacional Comum Curricular aberta à consulta pública**. Ponta Grossa, 2015. Disponível em: <<http://faeb.com.br/admin/shared/midias/1468022712.pdf>>. Acesso em: 11 mai. 2018.

FERRAZ, M. H. C. T.; FUSARI, M. F. R. **Metodologia do ensino da arte: fundamentos e proposições**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2009.

_____. **Arte na educação escolar**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2010

FONSECA, A. G. M. F. **Aprendizagem, Mobilidade e Convergência: Mobile Learning com Celulares e Smartphones**. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p.163-181, jun. 2013. Disponível em: <<http://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9685>>. Acesso em: 10 nov.2018.

FORTALEZA. Secretaria Municipal de Educação. **Diretrizes Curriculares do Município de Fortaleza**. Fortaleza: Edições SME, 2011. 2.v.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 1989.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra; 2011.

FULLAN, M. **The new meaning of educational change**. 3º ed. London: Routledge Falmer, 2001.

FUSARI, M. F. R.; FERRAZ, M. H. C. T. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Editora Cortez, 2001.

GALENO, A.; GONÇALVES, T. **Tutorial App Inventor**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, 2013. Disponível em: <https://ecitydoc.com/download/tutorial-app-inventor_pdf>. Acesso em: 06 mar. 2019.

GOOGLE¹, **Google Classroom**. Disponível em: <<https://classroom.google.com/h>> Acesso em 12 ago. 2018.

GOOGLE², **Google For Education**. Disponível em: <<http://googleforwork.blogspot.com.br/2014/08/more-teaching-less-tech-ing-google.html>> Acesso em 10 ago. 2018.

GOOGLE³, **Google For Work Official Blog**. Disponível em: <<http://googleforwork.blogspot.com.br/2014/08/more-teaching-less-tech-ing-google.html>>. Acesso em 09 set. 2018.

IAVELBERG, R. **A Base Nacional Curricular Comum e a Formação dos Professores de Arte**. HORIZONTES (UFS), v. 36, p. 74-84, 2018. Disponível em: <<https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/576/261>> . Acesso em: 21 nov. 2019.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

KENSKI, V. M., GOZZI, M. P., JORDAO, T. C., & SILVA, R. G. **Ensinar e aprender em ambientes virtuais**. Campinas: ETD - Educação Temática Digital, v.10, n.2, p. 223-249, 2009. Disponível em <<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-71860>>. Acesso em : 16 nov. 2018.

KOHN, K.; MORAES, C. H. **O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital**. Santos, SP: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007. Disponível em: <<https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1533-1.pdf>>. Acesso em: 14. nov. 2018.

KONDER, L. **A questão da ideologia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

LEVY, P. **O que é o virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34. 1999.

LIBLIK, A. M. P.; DIAZ, M. **A Avaliação em Artes Visuais no Ensino Fundamental**. Curitiba: Ed. UFPR, 2006. Disponível em: <http://www.cinfop.ufpr.br/pdf/colecao_2/caderno_artes_final.pdf>. Acesso em: 20. nov. 2018.

LIMA, J. M. A. X. **Ensino de artes visuais na modalidade a distância**: contribuições dos objetos de aprendizagem de artes visuais no processo de ensino/aprendizagem. UFMG - Escola de Belas Artes (Doutorado em Artes). 2013. Disponível em <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/JSSS-96PFMG>>. Acesso em: 20. nov. 2018.

LIMA JÚNIOR, J. C. **Revisitando a aquisição de sentenças passivas em português brasileiro**: uma investigação experimental com foco na compreensão. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2012.

LUCIE-SMITH, E. **Art Pop**. In: Conceitos da arte moderna. Org. Jorge Zahar Editora Jorge Zahar p.160-169. Rio de Janeiro, 1966.

MARICATO, D. T. **Edmodo e suas potencialidades na educação como ambiente virtual de aprendizagem**. Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/141489>>. Acesso em 19 out. 2018.

MARTON, P.; HARVEY, D. **L'Évaluation des systèmes d'apprentissage multimédia interactive**. Groupe de Recherche GRAIN. Faculté des Sciences de l'Éducation. Université LAVAL, 2001.

MASHUDA, C. R.Y. et al. **M-Learning: a Utilização de Dispositivos Móveis no Contexto Educacional**. Unopar Científica Ciências Exatas e Tecnológicas, Londrina, v. 1, n. 9, p.61-66, nov. 2010. Disponível em: <<http://pgsskroton.com.br/seer/index.php/exatas/article/view/597/567>>. Acesso em: 10 dez.2018.

MATOS, S. L.; VIEIRA, S. L. **Pesquisa educacional: o prazer de conhecer**. 2. ed. rev. atual – Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2002.

MLE - **Moodle**. Disponível em: <<http://mle.sourceforge.net/mlemoodle/index.php?lang=en>>. Acesso em: 11 abr. 2017.

MORAES, A. C. **Educação estética em práticas antropofágicas na ampliação do repertório artístico-cultural de estudantes de pedagogia (UECE)**. Campinas, SP: Universidade Estadual de Campinas, 2015. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/254023>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

_____. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007. 174p.

MÜLBERT, A. L.; PEREIRA, A. T. C. **Um panorama da pesquisa sobre aprendizagem móvel (m-learning)**. In: Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, 2011, Florianópolis. Anais do V Simpósio Nacional da ABCiber. Disponível em: <<http://abciber.org.br/simposio2011/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%201/7.E1/80.pdf>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

OLIVEIRA, F. K.; OLIVEIRA, O. S. **Edmodo: uma rede social educacional**. In: 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação: comunidades e aprendizagem em rede. Anais eletrônicos. UFPE, 2012. Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2012/Francisco%20Kelsen%20de%20Oliveira%20&%20Orlando%20Silva%20de%20Oliveira%20-%20Edmodo-uma%20rede%20social%20educacional.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2018.

PACHECO, T. **Como fazer Pop Art estilo quadrinhos** – atividade de Pop Art. Vida de Professor, 1 mar. 2017. Disponível em: <<http://vidadeprofessor.pro.br/como-fazer-pop-art-estilo-quadrinhos-atividade-de-pop-arte/>>. Acesso em: 20 abr. 2019.

PIMENTEL, L. G. **Limites em expansão**: licenciatura em artes visuais. Belo Horizonte: C/Arte, 1999.

_____. **Avaliação em arte: desafios e pressupostos**. In: ASSIS, Henrique Lima; RODRIGUES, Edvânia Braz Teixeira; e outros. (Orgs). O Ensino de artes visuais: desafios e possibilidades contemporâneas. Goiânia, 2009. p. 71-75.

_____. **Fruir, contextualizar e experimentar como possível estratégia básica para investigação e possibilidade de diversidade no ensino de Arte**: o contemporâneo de vinte anos In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (Org.). Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais. 1 ed. São Paulo: Cortez, 2010, p.211-228.

PEREIRA, F. A. **O Conhecimento epistemológico e o conhecimento em arte**: análise de paradigmas do século XXI sob enfoque transdisciplinar. Tese (Doutorado em Artes) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011, p.133.

PEREIRA, E. M. A. **O ensino de artes visuais com a utilização do ambiente virtual de aprendizagem Edmodo**: um estudo com alunos de uma escola pública de Paço do Lumiar, MA. 2016. 106 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2016.

PERES, J. R. P. **Questões atuais do Ensino de Arte no Brasil**: O lugar da Arte na Base Nacional Comum Curricular. In: Revista de Educação, Desenho e Artes Visuais do Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, v. 1, p. 24 - 36, 24 ago. 2017.

PORTAL do Professor. Ficha Técnica. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnica.html?id=16756>>. Acesso em: 5 mar. 2019.

PORTAL do Professor. A Arte na Cultura de Massa. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=2588>>. Acesso em: 5 mar. 2019.

RICHARD HAMILTON (1922-2011). *Making Art Happen*, 2011. Disponível em: <<https://makingarthappen.com/2011/09/13/richard-hamilton-1922-2011/>>. Acesso em: 18 mai. 2019.

RIBEIRO, J. U. **Política: quem manda, porque manda, como manda**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1998.

RIBEIRO, F. A. M. **Ensino de Artes Visuais no ensino fundamental I : arte pop em máscaras temporárias**. 2015. Monografia (Especialização em Artes Visuais). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/BUBD-A9LFT7>>. Acesso em: 04 jul. 2018.

ROMANELLI, G. G.B. **Falando sobre a Arte na Base Nacional Comum Curricular- BNCC- um ponto de vista da Educação Musical**. Linguagens, Revista de Letras, Artes e Comunicação. v. 10, n. 3, p. 476- 490, 2016.

ROSA, M. C. **A educação inclusiva de professores de arte a distância: possibilidades e conflitos**. Revista Educação: volume 31, nº 2, 2006. Disponível em: <<http://coralx.ufsm.br/revce/revce/2006/02/a9.htm>>. Acesso em 2 jun. 2010.

SACCOL, A.; SCHLEMEMER, E.; BARBOSA, J. **M-Learning e u-Learning: novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

SARDELICH, M. E.; PANHO, G. **Uma cartografia sobre o Ensino das Artes Visuais na BNCC entre 2014-2018**. In: 242 Revista GEARTE, Porto Alegre, v. 5, n. 2, p. 232-244, maio/ago. 2018. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/gearte/article/view/83395>>. Acesso em 11 mar 2019.

SAVIANI, D. **Política e educação no Brasil: o papel do Congresso Nacional na legislação do ensino**. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1987.

SILVA, C. R. O. **MAEP - Um método ergopedagógico interativo de avaliação para produtos educacionais informatizados**. Florianópolis, 2002. 224 p. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/84254/182757.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 18 nov. 2018.

SILVA, M. Criar e professorar um curso online: relato de experiência. In: SILVA, M. (org). **Educação online**. São Paulo: Loyola, 2003, p. 51-73.

SILVA, M. G. **O uso do aparelho Celular em sala de aula**. Universidade do Amapá, Macapá, 2012. Disponível em: <<http://www2.unifap.br/midias/files/2016/04/O-USO-DO-APARELHO-CELULAR-EMSALA-DE-AULA-MARLEY-GUEDES-DA-SILVA.pdf>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

SILVA, F. R.; CORREIA, S. E. **Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea**. Educação e Linguagem, ano 1, p. 23-25, junho 2014.

SILVA, T. G. A. Celular: Usar ou não usar? Eis a questão! **Possibilidades de interação no ensino de Arte com dispositivos móveis**. In. 6º Seminário Nacional do EDaPECI: Educação digital na contemporaneidade. Maceió, 2015. Disponível em: <<https://www.academia.edu/>>

13148244/Celular_Usar_ou_n%C3%A3o_usar_eis_a_quest%C3%A3o_Possibilidades_de_intera%C3%A7%C3%A3o_no_ensino_de_Arte_com_dispositivos_m%C3%B3veis >. Acesso em 15 nov. 2018.

SOSNOWSKI, K.; BORGES, M. S. C. **Arte-educação online**: formação continuada para professores de artes visuais ao uso das tecnologias contemporâneas no âmbito escolar. UFRGS: Revista Renote V. 8 N° 2, julho, 2010.

SOUZA, A. G. **Edmodo, uma rede social educacional**: análise das questões de responsividade de interface e uso. In: 25ª Jornada Nacional do GELNE, Simpósio: Linguagem e tecnologia: usos, EAD e ferramentas virtuais. FAINT VISA/ ETE-PE: Natal, RN, 2014.

SOUZA, S. R. P.; LIMA, J. M. A. X.; SOUSA, A. A. **Ensinar e aprender Artes na Era Digital**. - Anais do Encontro Internacional Trabalho e Perspectiva de Formação dos Trabalhadores Nov/2017 Vol. 01 nº 02 p. 609- 617. Fortaleza, 2017. Disponível em: <https://docs.wixstatic.com/ugd/d70b51_5de35e78fc13455f901fe0090265007c.pdf>. Acesso em 13 abr. 2019.

TANENBAUM, A. S. **Redes de computadores**. São Paulo: Campus, 2000.

TERÇARIOL, A.A.L. **Um olhar para a formação de formadores em contextos online**: os sentidos construídos no discurso coletivo. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: São Paulo, 2009.

UNESCO. **UNESCO Policy Guidelines for Mobile Learning**. França: 2014. p. 1-41. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227770>>. Acesso em: 02 mar. 2018.

VALENTE, C. e MATTAR, J. **Second Life e Web 2.0 na Educação**: o potencial revolucionário das novas tecnologias. São Paulo: Novatec, 2007.

VILAÇA, M. L. C. **Ambientes virtuais de aprendizagem**: tecnologia, educação e comunicação. Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos Cadernos do CNLF, Vol. XVII, N° 10. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2013.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e Método**. 3. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ZUIN, A. A. S.; PESCE, L. Razão instrumental, emancipação e formação online de educadores. In: SILVA, M.; PESCE, L.; ZUIN, A. A. S. (Orgs.). **Educação online**: cenário, formação e questões didático-metodológicas. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA REALIZAÇÃO DA PESQUISA

Escola Municipal Tais Maria Bezerra Nogueira

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA REALIZAÇÃO DA PESQUISA

Eu, Vânia Célia Ventura Sousa, diretora, RG Nº 1668091-88, CPF Nº 38061236320, AUTORIZO Sandra Regina Paula de Souza, RG 132528-80, CPF 201.266.033-91, professora de Artes do Ensino fundamental II do município de Fortaleza, matrícula 107322, professora dessa escola a realizar pesquisa de Mestrado com o projeto, ENTER@RTE: AMBIENTE VIRTUAL COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL II. Início: 2017- Dissertação (Mestrado profissional em Mestrado Profissional em Artes) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará. O objetivo desse estudo foi propor o uso de novas propostas metodológicas para o ensino de Artes Visuais, integradas a um Ambiente Virtual de Aprendizagem, que pudesse auxiliar o professor de Arte na transmissão de conhecimentos no ensino de Artes Visuais, os procedimentos metodológicos utilizados foram a observação, entrevistas, questionários e planejamento de aulas, que tem como objetivo auxiliar o professor em sala de aula na construção de conhecimentos no ensino de Artes.

O pesquisador acima qualificado se compromete a:

- 1- Obedecerem às disposições éticas de proteger os participantes da pesquisa, garantindo-lhes o máximo de benefícios e o mínimo de riscos.
- 2- Assegurarem a privacidade das pessoas citadas nos documentos institucionais e/ou contatadas diretamente, de modo a proteger suas imagens, bem como garantem que não utilizarão as informações coletadas em prejuízo dessas pessoas e/ou da instituição, respeitando deste modo as Diretrizes Éticas da Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, nos termos estabelecidos na Resolução CNS Nº 466/2012, e obedecendo as disposições legais estabelecidas na Constituição Federal Brasileira, artigo 5º, incisos X e XIV e no Novo Código Civil, artigo 20.

[Fortaleza, 19 de janeiro de 2018.

CINES TAIS MARIA BEZERRA NOGUEIRA
AV. GOV. LEONEL BRIZOLA, 710
CPNJ. SÃO CRISTÓVAO, BAIRRO: JANGUARISSU

Vânia Célia Ventura Sousa
Vânia Célia Ventura Sousa
Diretora
ATB 3562 / 2013

APÊNDICE B – PLANEJAMENTO ANUAL



**Prefeitura de
Fortaleza**
Secretaria Municipal
da Educação

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO – SME
COORDENADORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL
CÉLULA DE ENSINO FUNDAMENTAL II

PLANO DE CURSO ANUAL

ANO LETIVO 2018

Prezado(a) Professor(a)

Este é a Matriz do Plano de Curso Anual que, assim como o Caderno de Planejamento Pedagógico é dividido em quarenta e uma semanas. Esses dois instrumentais devem ser trabalhados de forma articulada, no momento do planejamento pedagógico semanal do(a) professor(a).

O Plano de Curso deverá conter todo o conteúdo que será abordado em cada semana, bem como o objetivo, a metodologia, semana de avaliações bimestrais, revisão de conteúdo, recuperação paralela e as atividades pertinentes ao assunto explicitado na semana.

Importante ainda ressaltar que todas as informações referentes ao calendário letivo, como período de início e término de cada etapa, feriados, total de dias letivos por etapa, estão presentes neste instrumental, semanalmente.

Além disso, faz-se necessário informar que será a partir do Plano de Curso que o Coordenador Pedagógico acompanhará, semana a semana, o conteúdo que está sendo ministrado pelo professor, comparando com o que tinha sido planejado e o que tem sido registrado no Diário de Classe.

O Coordenador Pedagógico deverá entregar uma cópia do Plano de Curso para o professor, objetivando que este possa se orientar durante o ano letivo.

Assim, o Plano de Curso deverá conter propostas de projetos interdisciplinares, visto que haverá a necessidade de se trabalhar todas as áreas do conhecimento.

CALENDÁRIO LETIVO 2018

PLANO DE CURSO 2018 ENSINO FUNDAMENTAL II	ESCOLA: EM Tais Maria Bezerra Nogueira DIST. ED.: 6 DISCIPLINA: ARTES/ LITERATURA _ANO: () 6º ano () 7º ano () 8º ano (X) 9º ano LIVRO/EDITORA: LIVRO : PROJETO MOSAICO – EDITORA SCIPIONE	
ETAPA	OBJETIVOS	CONTEÚDOS
1ª Etapa De 29/01/2018 a 17/04/2018	Reconhecer as narrativas visuais em que a arte está presente no mundo através do olhar dos artistas em cada época e cultura. Reconhecer, apreciar e valorizar a linguagem do design gráfico e seus elementos: tipografia, ilustração e composição. Reconhecer, apreciar e valorizar a linguagem da fotografia. Reconhecer e refletir sobre o poder da linguagem visual na publicidade.	A representação da paisagem natural Artistas e suas representações da natureza no mundo Arte Concreta Movimento impressionista Artista Claude Monet Luz e cor Arte e ecologia Propostas - Interdisciplinaridade Carnaval Semana Santa Cidadania
TIPOS DE AVALIAÇÃO	Participação – atividades – oralidade – provas objetivas – subjetivas- seminários	

PLANO DE CURSO 2018 ENSINO FUNDAMENTAL II	ESCOLA: EM Tais Maria Bezerra Nogueira DIST. ED.: 6 DISCIPLINA: Artes _ANO: () 6º ano () 7º ano () 8º ano (x) 9º ano LIVRO/EDITORIA: PROJETO MOSAICO- EDITORA SCIPIONE	
ETAPA	OBJETIVOS	CONTEÚDOS
2ª Etapa De 18/04/2017 a 28/06/2018	Reconhecer conceitos básicos como harmonia, melodia e ritmo Reconhecer, apreciar e valorizar a linguagem das histórias em quadrinho e do Desenho animado. Reconhecer, apreciar e experimentar elementos da narrativa visual. Reconhecer, apreciar e valorizar o patrimônio cultural Reconhecer e refletir sobre o teatro na cultura grega e na cultura.	Ritmos brasileiro Criação de personagens HQ Técnicas de pintura como a colagem e gravura Releitura de obras de arte Movimento da Pop arte Movimento tropicália. Patrimônio material e imaterial Teatro, e a arte do efêmero. Propostas - Interdisciplinaridade Dia do Índio Aniversario de Fortaleza Festas juninas Motivação sarau literário
TIPOS DE AVALIAÇÃO	Participação – atividades – oralidade – provas objetivas – subjetivas – seminários	

PLANO DE CURSO 2018 ENSINO FUNDAMENTAL II	ESCOLA: <u>EM Tais Maria Bezerra Nogueira</u> DIST. ED.: 6 DISCIPLINA: <u>ARTES</u> ANO: () 6º ano () 7º ano () 8º ano (x) 9º ano LIVRO/EDITORIA: PROJETO MOSAICO – EDITORA SCIPIONE	
ETAPA	OBJETIVOS	CONTEÚDOS
3ª Etapa De 31/07/2018 a 10/10/2018	Refletir sobre design, consumo e ambiente. Refletir sobre a cidade e os espaços públicos. Reconhecer e apreciar a paisagem urbana e suas formas de representação. Reconhecer, apreciar e valorizar o patrimônio cultural. Refletir sobre a função dos museus e coleções. Desenvolver a habilidade de construção de objetos tridimensionais.	Poluição sonora e visual Movimento da Pop arte Movimento tropicália. Pichação e grafiti Arte Abstrata - Kandinsky – obra e arte Abstracionismo formal – informal Tridimensionalidade Propostas - Interdisciplinaridade Feira de ciências Olimpíada da língua Portuguesa Projeto Peteca Dia D da Leitura
TIPOS DE AVALIAÇÃO	Participação – atividades – oralidade – provas objetivas – subjetivas – seminários	

PLANO DE CURSO 2018 ENSINO FUNDAMENTAL II	ESCOLA: EM Tais Maria Bezerra Nogueira DIST. ED.: 6 DISCIPLINA: _ARTES Ano: () 6º ano () 7º ano (x) 8º ano () 9º ano LIVRO/EDITORIA: PROJETO MOSAICO – EDITORA SCIPIONE	
ETAPA	OBJETIVOS	CONTEÚDOS
4ª Etapa De 11/10/2018 a 27/12/2018	Desenvolver a habilidade de traduzir sentimentos, emoções e narrativas verbais em linguagem visual. Refletir sobre a arte contemporânea e as diversas formas de representações artísticas Reconhecer a importância da tecnologia na arte e sua influência no museu virtual. Experimentar formas de execução de um projeto, reavaliar e propor novas soluções construtivas. Leitura e reflexão de textos visuais.	Forma e movimento Arte conceitual Arte contemporânea - Conceito de instalação A tecnologia na arte de criação Visita ao museu virtual Propostas - Interdisciplinaridade Mostra literária Mediação de conflitos
TIPOS DE AVALIAÇÃO	Participação – atividades – oralidade – provas objetivas – subjetivas – seminários	