

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
ARTES VISUAIS – LICENCIATURA EAD**

**PLATAFORMA LER O MUNDO: A ABORDAGEM TRIANGULAR EM  
ENSINO HÍBRIDO EM UMA PERSPECTIVA DE USO DE  
METODOLOGIAS ATIVAS.**

Juliana Helena Alves  
Vanessa Vieira Cardoso da Silva

GOIÂNIA – GO  
2021

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA  
DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO  
DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO  
REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

**1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):**

Nomes completos das autoras: Juliana Helena Alves e Vanessa Vieira Cardoso da Silva.

Título do trabalho: Plataforma Ler o Mundo: A Abordagem Triangular em Ensino Híbrido em uma Perspectiva de Uso de Metodologias Ativas.

**Informações de acesso ao documento:**

Concorda com a liberação total do documento  SIM  NÃO<sup>5</sup>

Independente da concordância com a disponibilização eletrônica, é imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.

*Juliana Helena Alves*

*Vanessa Vieira*

Assinatura das autoras

**Ciente e de acordo:**

*Antonio Junio*

Assinatura do orientador

Goiânia, 21 de junho de 2021.

<sup>5</sup> Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

JULIANA HELENA ALVES  
VANESSA VIEIRA CARDOSO DA SILVA

**PLATAFORMA LER O MUNDO: A ABORDAGEM TRIANGULAR EM  
ENSINO HÍBRIDO EM UMA PERSPECTIVA DE USO DE  
METODOLOGIAS ATIVAS.**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado como requisito parcial para  
obtenção do título de Licenciado em Artes  
Visuais da Faculdade de Artes Visuais  
(FAV) da Universidade Federal de Goiás  
(UFG).

Orientador Prof. Ms. Leandro de Bessa  
Oliveira

GOIÂNIA – GO

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Alves, Juliana Helena

Plataforma Ler o Mundo: A Abordagem Triangular em Ensino Híbrido em uma Perspectiva de Uso de Metodologias Ativas.

[manuscrito] / Juliana Helena Alves, Vanessa Vieira Cardoso da Silva. - 2021.

LXXX, 80 f.

Orientador: Prof. Leandro de Bessa Oliveira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais, Goiânia, 2021.

Bibliografia. Anexos.

Inclui lista de figuras.

1. Abordagem Triangular. 2. Docência em Arte. 3. Ensino Híbrido. 4. Metodologias Ativas. 5. Plataforma Ler o Mundo. I. Silva, Vanessa Vieira Cardoso da . II. Oliveira, Leandro de Bessa, orient. III. Título.

CDU 7

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**FACULDADE DE ARTES VISUAIS**  
**CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA EaD**

**ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Aos 20 dias do mês de maio de 2021, realizou-se a sessão pública de defesa de TCC do Curso de Artes Visuais- Licenciatura/modalidade a distância, da Universidade Federal de Goiás. O/A(s) acadêmico/a (s): JULIANA HELENA ALVES e VANESSA VIEIRA CARDOSO DA SILVA, sob orientação do(a) professor (a) Me. LEANDRO DE BESSA OLIVEIRA, do trabalho intitulado PLATAFORMA LER O MUNDO: A ABORDAGEM TRIANGULAR EM ENSINO HÍBRIDO EM UMA PERSPECTIVA DE USO DE METODOLOGIAS ATIVAS.

Compuseram a Banca Examinadora os/as professores(as):

Orientador (a) Prof. Me. Leandro de Bessa Oliveira,

Membro 2: Profª Dra. Noeli Batista dos Santos,

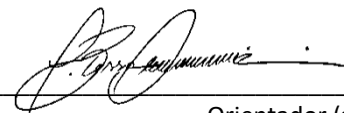
Membro 3: Profª Dra. Leda Maria de Barros Guimarães

Após a exposição oral, o(s) (a)(s) candidato (a)(s) foi(ram) arguido(a)(s) pelos membros da banca, os quais reuniram-se reservadamente, e decidiram por APROVAR ( X ) REPROVAR ( ).

Para constar, redigi a presente Ata, que aprovada por todos os presentes, vai assinada por mim, Orientador do TCC, e pelos demais membros da banca.

Observações da Banca:

Realizar uma revisão geral na formatação do texto. Revisão do título. Revisão do resumo, conferindo a indicação do problema da pesquisa, os objetivos gerais e específicos e correção da perspectiva metodológica citada, além de descrever as contribuições da pesquisa desenvolvida. Construção de um glossário. Padronizar modelos de citação. Revisitar o problema e adequá-lo conforme orientação da banca. Diluição dos objetivos geral e específicos no corpo do texto. Incluir a exposição oral nas considerações finais.



Orientador (a)  
Me. Leandro de Bessa Oliveira



Avaliador 1  
Profª Dra.Noeli Batista dos Santos



Avaliador 2  
Profª Dra. Leda Maria de Barros Guimarães

## RESUMO

O projeto de pesquisa objetiva entender maneiras como as plataformas digitais podem potencializar a Abordagem Triangular no Ensino de Artes Visuais através da prototipagem da plataforma Ler o Mundo, para Ensino Híbrido, um artefato poético e pedagógico de ensino-aprendizagem na contemporaneidade, para mediar leituras de mundo, ampliar os recursos didáticos para professores, promover uma experiência de usuário e engajamento dos alunos por meio de Metodologias Ativas. A pesquisa qualitativa e a revisão bibliográfica serão os métodos desse projeto.

**PALAVRAS-CHAVE:** Abordagem Triangular. Docência em Arte. Ensino Híbrido. Metodologias Ativas. Plataforma Ler o Mundo.

## ABSTRACT

*The research project aims to understand the ways in which digital platforms can enhance the Triangular Approach in Visual Arts Teaching through the prototyping of the 'Ler o Mundo' platform, for Blended Learning, a poetic and pedagogical artifact of contemporary teaching-learning, with the proposition to mediate readings of the world and expand teaching resources for teachers, promote a user experience and student engagement through Active Methodologies. Qualitative research and literature review will be the methods of this project.*

**KEY-WORDS:** *Triangular Approach. Art Teaching. Blended Learning. Active Learning. 'Ler o Mundo' Platform.*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Abordagem Triangular idealizada por Ana Mae Barbosa.....	16
Figura 2. Temas do Grupo de Experimentações em Ensino Híbrido (Porvir).....	21
Figura 3. Propostas de Ensino Híbrido.....	23
Figura 4. Representação Visual da proposta da Narrativa.....	29
Figura 5. Jogo Rally das Energias.....	38
Figura 6. Jogo Rally das Energias.....	38
Figura 7. Jogo Rally das Energias.....	39
Figura 8. Jogo Rally das Energias.....	39
Figura 9. Jogo The Resistance.....	40
Figura 10. Jogo The Resistance.....	40
Figura 11. Jogo The Resistance.....	41
Figura 12. Jogo The Resistance.....	41
Figura 13. Logotipo da plataforma Ler o Mundo.....	47
Figura 14. Interface página inicial.....	49
Figura 15. Esquema da navegabilidade da plataforma.....	50
Figura 16. Interface da página do Fórum Prosa e Arte.....	51
Figura 17. Interface da página Grupos.....	52
Figura 18. Interface da página Contato.....	53
Figura 19. Interface do Formulário de Inscrição no Curso.....	54
Figura 20. Interface do página do Curso.....	61
Figura 21. Interface do página do Curso.....	62
Figura 22. QR Code- Plataforma Ler o Mundo.....	62
Figura 23. QR Code- Entrevista Fernando Trevisani.....	65

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	09
2. SEÇÃO 1 – TRIANGULAR NO CIBERESPAÇO .....	15
3. SEÇÃO 2 – EXPERIÊNCIA INSPIRADORA DA PLATAFORMA .....	25
4. SEÇÃO 3 – MEMORIAL DA PLATAFORMA LER O MUNDO.....	43
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	63
6. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO.....	66
7. GLOSSÁRIO.....	70
8. ANEXO .....	73

## 1. INTRODUÇÃO

Este projeto de pesquisa busca refletir sobre a atuação do professor de Artes no contexto de pandemia do vírus SARS-CoV-2 propõe uma plataforma de interface para o Ensino Híbrido e a aplicação de Metodologias Ativas no ensino-aprendizagem. A orientação teórico-metodológica tem como referência a Abordagem Triangular de BARBOSA (2010), as tecnologias da educação BACICH (2015; 2018; 2020); HOLANDA (2020); MORAN (2015, 2018); NETO (2015); TREVISANI (2015).

Chegamos ao problema de pesquisa em função da realidade instalada com a pandemia do vírus SARS-CoV-2 como forma de contribuir com o distanciamento social dos alunos do ambiente físico escolar. A pesquisa visa trabalhar a Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa no contexto de Ensino Híbrido e Remoto facilitada pelo uso das Metodologias Ativas, por meio da plataforma Ler o Mundo para o Ensino de Artes; e objetiva refletir sobre o papel do professor-curador numa proposta de Arte para promover uma experiência de usuário e engajamento dos alunos.

Cabe ressaltar que o Ensino Híbrido (*blended learning*) combina as modalidades presencial e *online*, disponibiliza aos alunos diferentes conteúdos assíncronos – onde o aluno escolhe o seu tempo de acessar o material proposto pelo professor, realizar um exercício gamificado ou assistir um vídeo, por exemplo, personalizando o ensino.

O que chamamos de Ensino Remoto ainda vem sendo construído e, por isso, gera controvérsias. O termo vem sendo utilizado, no atual contexto de distanciamento social quando as escolas físicas foram fechadas, para se referir à transmissão de aulas em tempo real, de forma síncrona, mediada pela *internet*, em plataformas de *streaming*; uma alternativa de ambiente para troca entre professores e estudantes, no *Ciberespaço*.

O Ciberespaço, dispositivo de comunicação interativo e comunitário, apresenta-se justamente com um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva. É assim, por exemplo, que os organismos de formação profissional ou de ensino à distância desenvolvem sistemas de aprendizagem cooperativa em redes. (...) Os pesquisadores e estudantes do mundo inteiro trocam ideias, artigos, imagens, experiências ou observações de conferências eletrônicas organizadas de acordo com interesses específicos. (LÉVY, 1998, p.26)

Neste ambiente de aprendizagem, o professor poderá utilizar Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), um conjunto de ferramentas que inclui aplicativos e programas, para tornar dinâmico, motivar e enriquecer a experiência (XP) e imersão dos alunos – seja de forma síncrona ou assíncrona.

O termo Metodologias Ativas descreve estratégias de ensino que coloca o aluno como protagonista do seu processo de aprendizado. Segundo Valente,

O fato de elas serem ativas está relacionado com a realização de práticas pedagógicas para envolver os alunos, engajá-los em atividades práticas nas quais eles sejam protagonistas da sua aprendizagem. Assim, as metodologias ativas procuram criar situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem e construir conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos nas atividades que realizam, bem como desenvolver a capacidade crítica, refletir sobre as práticas realizadas, fornecer e receber feedback, aprender a interagir com colegas e professor, além de explorar atitudes e valores pessoais (VALENTE, 2018, p.28).

As características das Metodologias Ativas são: a pesquisa, o trabalho em grupo, a reflexão, a problematização, o estudo, a autonomia, a ação e o diálogo, alimentando a reflexão sobre O QUÊ, PRA QUÊ e COMO ensinar; auxiliando na tomada de decisões por meio de soluções criativas para aplicar os conceitos estudados. As TDICs são facilitadoras na aplicação de Metodologias Ativas, pois fornecem novas e diferentes oportunidades de interação, colaboração e construção de conhecimentos condizentes com os contextos culturais contemporâneos em interfaces entre docentes e discentes.

Fernando Trevisani, em entrevista concedida às autoras, relata:

A importância da tecnologia digital dentro da educação digital como num todo ela se divide em vários aspectos, e aí depende do modelo de aula que agente utiliza, mas de forma geral, a Cultura Digital é uma competência geral presente na BNCC e as competências na BNCC, a mobilização de: conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para a formação de um cidadão ético, atuante na sociedade. E as tecnologias por meio dessa competência, do trabalho do professor com as habilidades específicas e também das outras competências visa formar um cidadão que as utilize de modo ético, consciente, visando a resolução de problemas da sociedade como num todo. Os

computadores, celulares, *tablets* e quaisquer outros dispositivos digitais têm uma importância fundamental hoje na nossa vida (TREVISANI. Entrevista às autoras).<sup>1</sup>

As Metodologias Ativas envolvem uma diversidade de aprendizagens e escolhas, levando-se em conta a heterogeneidade de uma sociedade multicultural, uma espécie de *blended* que compreendem uma vasta cartela de combinações: a aprendizagem baseada em problemas, a pedagogia da problematização, problematização no arco de Manguerez, estudo de caso, seminários, relato crítico de experiências, mesas-redondas, plenárias, socialização, exposições dialogadas, debates temáticos, leitura comentada, oficinas, apresentações de filmes, apresentações musicais, dramatizações ludo-pedagógicas, grupos reflexivos e grupos interdisciplinares, grupos de tutoria e grupos de facilitação, portfólio, avaliação oral, gamificação, *design thinking*, educação socioemocional, *just-in-time teaching*, metodologias imersivas, rotação por estações de trabalho, técnica *jigsaw*, *word café*, além de aprendizagens baseadas em equipes, projetos, *maker*, por pares e aprender ensinando, STEAM<sup>2</sup>, para citar as mais empregadas atualmente (BACICH; MORAN, 2018).

No tocante à Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), esta se conecta aos princípios escolanovistas,

Por mais de 100 anos, educadores como John Dewey descreveram os benefícios da aprendizagem experiencial, e da prática dirigida pelo aluno. A maioria dos professores, cientes do valor de projetos que envolvam e desafiem os alunos, têm utilizado viagens de campo, investigações laboratoriais e atividades interdisciplinares que enriquecem e ampliam o programa de ensino. [...] As raízes da ABP se encontram nessa tradição. O surgimento de um método de ensino e aprendizagem chamado Aprendizagem Baseada em Projetos é resultado de dois desenvolvimentos importantes. Primeiro, houve uma revolução na Teoria da Aprendizagem. As pesquisas em neurociências e em psicologia ampliaram os modelos cognitivos e comportamentais de aprendizagem – que dão sustentação ao ensino direto tradicional – e demonstraram que conhecimento, pensamento, ação e contextos de aprendizagem estão inextricavelmente relacionados. Hoje, sabemos que a aprendizagem é, em parte, uma atividade

---

<sup>1</sup> Fernando Trevisani é um dos coordenadores do Grupo de Experimentações em Ensino Híbrido, professor de Matemática, doutorando em Metodologias Ativas e um dos orientadores do livro Ensino Híbrido.

<sup>2</sup> STEAM – sigla que compreende o uso interdisciplinar das áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática. Depois foi acrescido Humanidades/ STHEAM.

social; ela ocorre em um contexto de cultura, comunidade e experiências anteriores. [...] Em segundo lugar, o mundo mudou [...] e reconhecem que as escolas precisam se adaptar a um novo século. (MARKHAM; LARMER; RAVITZ, 2008, p.17)

Considerando a relevância em adaptar modelos de aprendizagem que se adequem ao REANP, e às outras necessidades que surgirão desse mesmo contexto, realçamos a importância da alternância entre espaços físico e virtual ampliado pelo uso das Metodologias Ativas, como a ABP, e das ferramentas digitais como o *Google For Education*, *Moodle*, *Collaborate*, *Zoom*, *Canvas*, repositórios de conteúdos, *Google Earth* e outros.

Nesse contexto, professores e alunos tiveram que aprender novas habilidades e novos métodos. No plano cognitivo, a característica não-linear, não-sequencial do hipertexto<sup>3</sup> permite uma multiplicidade de recorrências entendidas como conectividade, diálogo, participação e colaboração (LÉVY, 1993; SILVA, 2009).

Os conceitos da Teoria Ator-Rede (TAR) com a Cibercultura, os conceitos de espaço e mídias locativas, traz as TDICs para o centro como mediadores de situações, de novos espaços e lugares de informação, explicitado por André Lemos na multiplicidade de dispositivos portáteis e móveis, nos mais diferentes objetos e mesmo acoplados ao corpo, constituindo redes redes no mundo concreto das coisas (LEMOS, 2013).

A partir dos conceitos da TAR temos a noção de desterritorialidade enquanto geolocalização, conceito que se aplica à realidade da escola deflagrado com a pandemia, não como espaço físico, mas o espaço ocupado pelo REANP por meio do espaço e o tempo contingencial, por meio das TDICs com acesso à internet, na dinâmica de circulação de ações entre lugares e coisas, entre humanos e não-humanos, no tempo constituído pela simultaneidade e para promover esses lugares que criam espaços de aprendizagem. A Cibercultura sob o prisma da TAR ultrapassa a função de simples ferramentas nos processos de mediação, mas amplia-se sua atuação como mediadores. Sobre a TAR, André Lemos (2013, p. 23) esclarece que “não é o indivíduo e a rede não é a sociedade, o ator é a rede e a rede é um ator, ambos são mediadores em uma associação.”

A Abordagem Triangular não é uma metodologia, mas uma sistematização aberta, não-hierarquizada em seus três eixos norteadores: Ler/Ver, Contextualizar e

---

<sup>3</sup> Linguagem do Ciberespaço.

Fazer Artístico, que valoriza o protagonismo dos professores e estudantes e que propõe que se apropriem e promovam novas ações com base na abordagem e em diferentes contextos de aprendizagem em arte. Exatamente por ser aberta a Abordagem Triangular no contexto da Cibercultura oferece múltiplas possibilidades.

O que torna preponderante nas concepções de Dewey para a arte-educação, na arte como conceito de experiência e linguagem, e reflete no trabalho de Ana Mae é o desenvolvimento humano por meio da transformação educacional e social, fazendo uso adequado de recursos metodológicos e da intencionalidade da arte como instrumento de construção dos significados e sentidos, como preconiza a educação freireana. Ao lado de Dewey, Ana Mae Barbosa aproxima-se da obra de Paulo Freire, no que concerne a relevância de formar leitores de mundo, de uma alfabetização visual dos estudantes, como cidadãos (BARBOSA, 2011).

Na abordagem pós-moderna de educação as TDICs são fundamentais na forma como comunicamos, aprendemos, vivemos, interagimos e compartilhamos informações. Com a propagação dos dispositivos eletrônicos como *smartphones*, a produção de conteúdos, narrativas e o compartilhamento tornou-se rotina no cotidiano dos estudantes de todas as idades. Propor uma plataforma que dialogue com os conteúdos/práticas numa mediação entre teoria-prática, professores propositores e estudantes, busca oferecer uma ferramenta fundamentada no Ensino das Artes e suas conexões transdisciplinares.

A necessidade de diversificação de estratégias de ensino-aprendizagem mediado pela tecnologia e torná-las acessíveis à Educação cumpre papel relevante para o Ensino de Artes Visuais. O trabalho visa constituir para o exercício da docência, por tornar a plataforma Ler o Mundo acessível como ferramentas de aprendizagem em arte.

O uso de tecnologias digitais para a educação teve início nos anos 1940, nos Estados Unidos, no contexto da educação de militares por recursos audiovisuais, durante a Segunda Guerra Mundial. No século XXI, as plataformas digitais para a educação foram impulsionadas por meio das *startups*, possibilitada pelo surgimento da *web 2.0*, de essência intuitiva, dinâmica, interativa e, hoje a *web 4.0* de característica imersiva. Contudo, as plataformas para fins educacionais passaram a ser largamente difundidas no contexto mundial, em caráter emergencial, durante a pandemia, deflagrada em 2020, que levou a escola a transcender ao prédio e expandir a sua atuação.

A plataforma Ler o Mundo funcionará como repositório de atividades artísticas para a interação e compartilhamento, construída em forma de *site* para ser visualizada em qualquer dispositivo com acesso à *internet*.

Contudo, existe a necessidade de uma mudança gradual na cultura escolar, que inclui quebrar os paradigmas na equipe escolar e na sociedade, para desenvolver competências digitais em toda a sua equipe, principalmente, os educadores, conectividade, além de sensibilizar diferentes autoridades em seus campos de estudo bem como os responsáveis pela elaboração dos currículos em repensando, a partir dos acontecimentos atuais, os novos rumos da Educação.

De tal modo, o projeto de pesquisa problematiza entender maneiras como as plataformas digitais podem potencializar a Abordagem Triangular no Ensino de Artes Visuais, no contexto do Ensino Híbrido, a utilização de Metodologias Ativas e TDICs, por meio da plataforma Ler o Mundo.

A plataforma constitui um artefato poético e pedagógico de ensino-aprendizagem na contemporaneidade, que objetiva mediar leituras de mundo, sob diferentes perspectivas e com potencial de ampliação de recursos didáticos para professores, no contexto de aulas híbridas, para promover uma experiência de usuário e engajamento dos alunos.

O método de pesquisa qualitativa e a revisão bibliográfica objetiva entender o potencial da Abordagem Triangular em interface ao uso das TDICs como mediadores da aprendizagem na construção da plataforma pensada e concebida por discentes da licenciatura em Artes Visuais pela FAV-UFG. Definimos pelo tipo de pesquisa qualitativa e a revisão bibliográfica como base metodológica para a plataforma propositiva, seguindo o pensamento de YIN, (2016, n.p.):

Em vez de tentar chegar a uma definição singular de pesquisa qualitativa, você pode considerar cinco características, listadas abaixo e em seguida discutidas individualmente: 1. estudar o significado da vida das pessoas, nas condições da vida real; 2. representar as opiniões e perspectivas das pessoas (rotuladas neste livro como os participantes de um estudo); 3. abranger as condições contextuais em que as pessoas vivem; 4. contribuir com revelações sobre conceitos existentes ou emergentes que podem ajudar a explicar o comportamento social humano; e; 5. esforçar-se por usar múltiplas fontes de evidência em vez de se basear em uma única fonte. YIN, (2016, n.p.)

Abordaremos, na *Seção 1 Triangular no Ciberespaço*, a Abordagem Triangular e o Ensino Híbrido para embasar a prototipagem da plataforma Ler o Mundo. Um exercício voltado às questões político-pedagógicas relevantes ao pensar o Ciberespaço. Na *Seção 2 Experiência inspiradora da plataforma* abordaremos embasados a experimentação realizada pela discente Juliana Helena Alves, em diálogo à disciplina de Narrativas e Jogos Digitais, ministrada pela professora Dra. Noeli Batista dos Santos. Na *Seção 3 Memorial da plataforma Ler o Mundo*, em consonância às questões de ordem metodológica a fim de entender como uma plataforma digital de ensino-aprendizagem em arte poderá atender aos propósitos de interface entre professor-aluno.

## 2. SEÇÃO 1 – TRIANGULAR NO CIBERESPAÇO

A Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa mantém sua atualidade no Ensino de Arte devido à sua forma propositiva aberta a combinações. Em nosso projeto, se une ao Ensino Híbrido e Remoto, às Metodologias Ativas e às tecnologias digitais, que estão em constante uso no mundo pós-moderno.

O vanguardismo de Ana Mae na criação e difusão da Abordagem Triangular teve papel relevante nas políticas de arte-educação e foi responsável por trazer as discussões de John Dewey<sup>4</sup> para o Brasil, na década de 1980.

As bases epistemológicas da Abordagem Triangular se encontram nas *Escuelas al Aire Libre* mexicanas, o *Critical Studies* inglês e o DBAE (*Discipline Based Art Education*) norte-americano. Ana Mae Barbosa apresenta a base crítica da abordagem, ressaltando a dupla triangulação nesta abordagem epistemológica: primeiro, quanto à concepção dos componentes do ensino aprendizagem, constituídos por criação (fazer artístico), leitura da obra de arte e contextualização histórica e, depois, na gênese de sua sistematização, originada em uma tríplice influência, na deglutição de três outras abordagens epistemológicas: as *Escuelas al Aire Libre* mexicanas, o *Critical Studies* inglês e o DBAE (*Discipline Based Art Education*) americano (BARBOSA, 1995).

---

<sup>4</sup> John Dewey articulou na década de 1920 o Movimento Nova Escola, responsável por inovar em diferentes áreas da educação como as metodologias, formação de professores, programas de ensino, gestão escolar etc. Suas ideias foram difundidas em várias partes do mundo e ganhou força no Brasil na década de 1980, através de Ana Mae Barbosa. Algumas obras significativas: DEWEY, John. *A Arte como Experiência*. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010. DEWEY, John. *Democracia e Educação: Introdução à Filosofia da Educação*. Trad. Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 3. Ed. São Paulo: Nacional, 1959.

A Abordagem Triangular consiste no uso de três eixos para se construir conhecimentos em arte, lembrando que não existe uma ordem em seu emprego, sendo eles:

- Contextualizar (conhecer e contextualizar historicamente);
- Fazer artístico (prática artística);
- Ler/Ver (saber ler uma obra de arte).

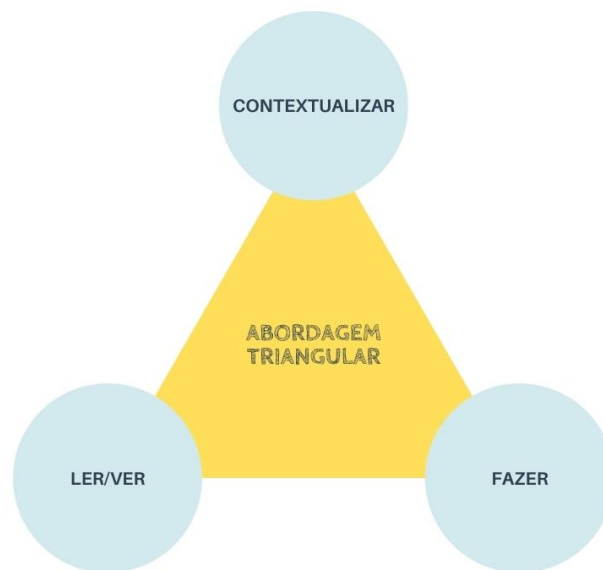


Figura 1. Abordagem Triangular idealizada por Ana Mae Barbosa.<sup>5</sup>

Ao refletir sobre a trajetória da Abordagem Triangular, Ana Mae Barbosa avalia que:

Foi no esforço dialogal entre o discurso pós-moderno global e o processo consciente de diferenciação cultural também pós-moderno que, no ensino da arte, surgiu a abordagem que ficou conhecida no Brasil como Metodologia Triangular, uma designação infeliz, mas uma ação reconstrutora. Sistematizada no Museu de Arte Contemporânea da USP (1987/1993), a Triangulação Pós-Colonialista do Ensino da Arte no Brasil foi apelidada de “metodologia” pelos professores. Culpo-me por ter aceitado o apelido e usado a expressão Metodologia Triangular em meu livro *A imagem no Ensino da Arte*. Hoje, depois de anos de experimentação, estou convencida de que metodologia é construção de cada professor em sua sala de aula e gostaria de ver a expressão Proposta Triangular substituir a prepotente designação Metodologia Triangular. Em arte e em educação, problemas semânticos nunca são apenas semânticos, mas envolvem conceituação (BARBOSA, 1998, p. 33).

<sup>5</sup> Esquema representativo da Abordagem Triangular. Arte criada por Vanessa Vieira.

Mais tarde, a autora reflete sobre o uso do termo Proposta Triangular, por se tratar de um enfoque superficial, e opta por utilizar o termo Abordagem Triangular por ressaltar o papel do arte-educador, que reside em reelaborar a cada uso a sistematização, como explicitam Azevedo e Cunha (2017, p. 164), “a Abordagem Triangular como uma teoria aberta e por isso dialógica.” Dessa forma, ela vem sendo estudada em diferentes contextos, áreas de conhecimento e em variadas localidades e países, sendo ressignificada e apropriada pelos multiplicadores, destacando a vivacidade reflexiva da sistematização que vem sendo trabalhada desde meados de 1983.

Ao longo dos anos, ela reorganiza as palavras que definem a sistematização, assim como arte-educadores e diferentes áreas se apropriam da abordagem. Atualmente, Ana Mae evita a expressão apreciar, como foi utilizada no início, por conter aprovação, prefere leitura porque ler vai além de observar pois envolve análise, interpretação e crítica. Isso porque os significados extrapolam a obra, e se expande na interação do observador em diálogo com a mesma. É um exercício de Ler/Ver imagens ou outra linguagem ou mídia, de contextualizar, analisar, criticar, comparar e que resulta num fazer ‘contaminado’ pela experiência.

A autora reflete sobre a capacidade de constante transformação da Abordagem Triangular com vistas à autonomia de cada professor que ao se apropriar da abordagem contribui para ampliar possibilidades da mesma, em diferentes contextos e entrelaçamentos. Destarte, Ana Mae ressalta que:

A Abordagem Triangular é tão flexível que eu própria a modifiquei, renomeei e ampliei quando ela mudou o contexto do museu (MAC-USP) para o contexto da sala de aula. A Abordagem Triangular é aberta a reinterpretações e reorganizações, talvez por isso tenha gerado tantos equívocos, mas também gerou interpretações que a enriqueceram (BARBOSA, 2010, p.11).

Barbosa destaca a essência da Abordagem Triangular (2010, p. 10), “[...] trata-se de uma abordagem flexível. Exige mudanças frente ao contexto e enfatiza o contexto”. Inicialmente, ela trouxe a imagem para a sala de aula, o que antes não acontecia, nem mesmo a contextualização. Passou de um estágio de livre fazer artístico para uma prática a partir da leitura crítica, estética e reflexiva. Um exercício que se põe a partir de uma experiência pessoal, de um olhar para o que se vê.

Ramón Cabrera Salort<sup>6</sup> analisa a matriz epistemológica eurocêntrica e problematiza quem estabelece o direito de produzir imagens e a quem não é oportunizado o direito de produzir sentidos ou que é privado do ato de criação. Salort diz que:

A Abordagem Triangular estuda os processos de ensino e os processos de aprendizagem em Artes e Culturas Visuais de um ponto de vista crítico, isto é, colocando sob análise a matriz colonial, que estabelece quem tem direito e quem não tem direito a produzir sentidos para o universo da Arte, seja como alguém que elabora, seja como alguém que lê, pois tanto o que produz arte quanto o que lê/interpreta arte realizam, de algum modo, um ato de criação. O texto de Salort contribui para a discussão crítica da matriz epistemológica eurocêntrica (AZEVEDO e CUNHA 2017, p. 163).

A Abordagem Triangular é somada a esse estudo por proporcionar uma abordagem crítica. Ter uma abordagem crítica é o exercício de questionar verdades estabelecidas. Questionar o que está sendo ensinado, o modo, o motivo, o destinatário, e o motivo de não estar sendo feito de outra forma. Segundo Barbosa (2012, p.174), “só um saber consciente e informado torna possível a aprendizagem em Arte.”

Silva e Lampert, sobre a contextualização contida na abordagem inserida na prática do professor-artista enfatiza a diferença entre o fazer proposto no modernismo e criticado por Barbosa.

Ana Mae Barbosa, compreendendo a relevância da contextualização, propõe também a percepção da Abordagem Triangular como zigue-zague, que perpassa pelo fazer-contextualizar-ver-contextualizar. Construindo essa imagem que, no ir e vir, retorna ao contextualizar. É notar a pertinência da contextualização para o Ensino, para a compreensão do fazer e ler/ver. Essa contextualização não se refere somente à História da Arte, ao viver do artista e à construção dos seus processos criativos, mas demonstra a relação entre arte, vida e tempo. Tal relação não acontece em um sentido restrito, pois propõe reflexões sobre os códigos estéticos, políticos e culturais (SILVA; LAMPERT, 2016, p. 93).

---

<sup>6</sup> Professor da Universidade Autónoma de Nuevo León, México, estuda processos de Ensino e Aprendizagem em Artes e Culturas Visuais.

O sujeito em processo de aprendizado revisita a sua experiência singular, e esse ato de pensar sua trajetória por meio da leitura de imagem, em qualquer linguagem ou mídia, estabelece uma ação reflexiva, que ao mesmo tempo que interpreta a obra o faz a partir de si mesmo, seu repertório, suas referências, e que resulta na sua leitura de mundo. Ao criar, revela um alcance crítico da sua experiência e da percepção formal dos elementos plásticos da obra e seus significados. Sendo assim, a Abordagem Triangular é por natureza dialógica, aberta e se abre a caminhos e escolhas, reforçando a vocação para pensar o professor-curador como um propositor.

Em face do uso adequado de recursos metodológicos, da intencionalidade da arte, como instrumento de construção dos significados e sentidos, como preconiza a educação freireana, da sensibilização e da valorização dos sentimentos, importantes para o desenvolvimento humano defendido por John Dewey.

Para contextualizar o lugar em que estamos e o lugar que devemos chegar nesse contexto, a partir do histórico do saber que perdurava até então França descreve:

O estatuto do saber mudou a partir dos anos 1950/1960, passando de um processo lento e gradativo de interiorização do saber, tanto de um saber universal e multidisciplinar básico quanto de um saber disciplinar e superior – do qual os principais responsáveis por esse trabalho eram a escola e os professores –, para a condição de uma ‘explosiva exteriorização do saber’, que vai acontecer por meio da proliferação de bibliotecas, laboratórios de pesquisa, museus, arquivos públicos, com a conseqüente informatização de todas essas instituições. Não há mais desnível no par professor/aluno quanto à quantidade de informação: há sim, desnível no modo como utilizar a informação e, ainda de como articular-se a transmissão do saber (FRANÇA, 2005, p. 112).

Embora em outro contexto, estamos presenciando um novo momento na educação, e por consequência na sociedade. Embora a noção de ciberespaço esteja presente desde meados da década de 1980, o uso de computadores nas escolas e outras tecnologias não é recente e a educação de abordagem tradicional e tecnicista, apresentava resistências quanto ao seu uso. Contudo, com a pandemia, a implementação da mediação pelos tecnológicos transformou a relação espacial da escola e as formas como os conteúdos, avaliações e as relações são construídas.

Segundo José Armando Valente, Professor Titular do Departamento de

Multimeios, Mídia e Comunicação do Instituto de Artes da Unicamp, esclarece que a pandemia precipitou na educação o que em outras áreas é uma realidade.

O Ensino Híbrido segue uma tendência de mudança que ocorreu em praticamente todos os serviços e processos de produção de bens que incorporaram os recursos das Tecnologias Digitais. Nesse sentido, tem de ser entendido não como mais um modismo que cai de paraquedas na educação, mas como algo que veio para ficar (VALENTE, 2015, p.13).

No Ensino Híbrido, os alunos dividem o seu tempo entre uma unidade escolar física e o aprendizado remoto com acesso a conteúdos e lições *online*. O Ensino Híbrido constitui um modelo disruptivo, que para se constituir necessita da coleta de dados e análise visa personalizar a educação. Para tal é fundamental que haja ao menos uma aula presencial por semana e a interface do Ensino Remoto. Dessa forma,

Ensino híbrido (*Blended Learning*) é um programa de educação formal no qual um aluno aprende, pelo menos em parte, por meio do ensino *online* com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, lugar, modo e/ou ritmo do estudo, e pelo menos em parte em uma localidade física supervisionada, fora de sua residência. (CHRISTENSEN; HORN; STAKER apud BACICH; NETO; TREVISANI, 2015, p. 40).

A mudança de paradigmas trazida pelo Ensino Híbrido está no estudante, que passa a exercer sua autonomia e protagonismo, construindo o seu processo de aprendizagem, tendo no professor um curador e mediador como propositor de situações-problemas e projetos ligados às motivações dos alunos e nas trocas com os colegas.



Figura 2. Temas do Grupo de Experimentações em Ensino Híbrido (Porvir).<sup>7</sup>

O Ensino Híbrido (*blended learning*) combina metodologias de ensino aos modelos síncronos e/ou assíncronos, mediados pela tecnologia educacional. Uma questão relevante da intermediação pela tecnologia – a citar o ensino é a desierarquização pois somos aprendizes e mestres, consumidores e produtores de informação e de conhecimento. A autonomia e as múltiplas possibilidades de narrativas são potencializadas por portais e aplicativos que facilitam o compartilhamento de experiências e de saberes, onde nós ensinamos e aprendemos o tempo todo, de forma colaborativa, facilitada pelas tecnologias digitais, na Web 4.0<sup>8</sup> de essência imersiva, construída por meio das tecnologias de *cloud computing*<sup>9</sup>.

Jenkins, Ford e Green (2014) sublinham o protagonismo das plataformas de mídia e criação de conteúdos nas práticas culturais contemporâneas,

<sup>7</sup> Esquema criado pelo Grupo de Experimentações em Ensino Híbrido (Porvir), desenvolvido pelo Instituto Península e Fundação Lemann. Arte criada por Vanessa Vieira.

<sup>8</sup> Diz respeito às novas emergências atuais, *big data*, computação na nuvem, inteligência artificial. A *web 4.0* é a *web* dos algoritmos que rastreia toda a nossa atividade nas redes. A inteligência artificial profunda é aquela que está desenvolvendo robótica e algoritmos capazes de aprendizagem e que estão começando realizar tarefas cognitivas que só o ser humano foi capaz de realizar. (ABCIBER – FACOM/UFJF, 2019)

<sup>9</sup> Computação em Nuvem é um conceito usado para descrever recursos disponíveis através da internet ao usuário, como o processamento e armazenamento de dados, conectividade, acesso às plataformas, aplicativos e serviços.

[...] pois ao serem integradas à lógica social tornaram comum o compartilhamento de artefatos midiáticos, reconhecendo a importância das conexões sociais entre os indivíduos, conseqüentemente, ampliando os mercados de consumo da indústria do entretenimento e de bens diversos (JENKINS; FORD; GRENN, 2014, p.29).

As relações das interfaces culturais presentes nas plataformas digitais e que permeiam as relações entre atores humanos e não-humanos na essência que é construída a lógica da programação dos dispositivos e mídias digitais, proporcionam ao ambiente de aprendizagem de Ensino de Artes um arcabouço para o desenho ou protótipo da plataforma Ler o Mundo para se aferir a experiência de usuário.

Os pressupostos que regem a Teoria Ator-Rede (TAR), colocam os artefatos numa relação igualitária com os humanos no poder de empreender ação, ou seja, os não-humanos aparecem como mediadores (objetos inteligentes, computadores, servidores, redes telemáticas, smartphones), mais efetivos no processo de mediação, que, segundo ele tem provocado mudanças em nosso comportamento do dia-a-dia e, por outro lado, mudamos esses não-humanos de acordo com nossas demandas (LEMOS, 2013).

Os principais conceitos e pressupostos da TAR são: actantes, intermediários, tradução, inscrição, rede, controvérsia, essência, preposição e espaço-tempo. Actantes é tudo que gera uma ação, resultante de outras mediações, seja humana ou não-humana. Intermediários age como transporte apenas. Tradução ou mediação refere-se à comunicação e transformação dos actantes, e que se relaciona à constituição das redes, suas estratégias, interesses específicos, da resolução da estratégia ou do objetivo. Inscrição constitui na forma de mediação e de tradução em diferentes escritas ou 'scripts' dos diferentes dispositivos como máquinas, gráficos, mapas, lei etc. Rede é o "espaço-tempo, cujos conceitos se relacionam aos actantes e intermediários que se forma na relação. Controvérsia compreende o *locus* de observação onde se constituem as associações e o social. Essência compreende e explicação da dinâmica da internet pela totalidade. Preposição qualifica as análises das redes, que interpreta questões específicas como religião, política, reprodução, direito etc.. Espaço-tempo é resultante da mediação entre os objetos humanos ou não-humanos, sendo o Espaço a associação entre lugares e coisas. (LEMOS, 2013, p. 44-58).

Nesse contexto, pensar o processo de mediação no ciberespaço reconfigura a noção de espaço e de tempo, e que constitui a essência do Ensino Híbrido, na personalização que o aluno protagoniza na gestão do tempo.

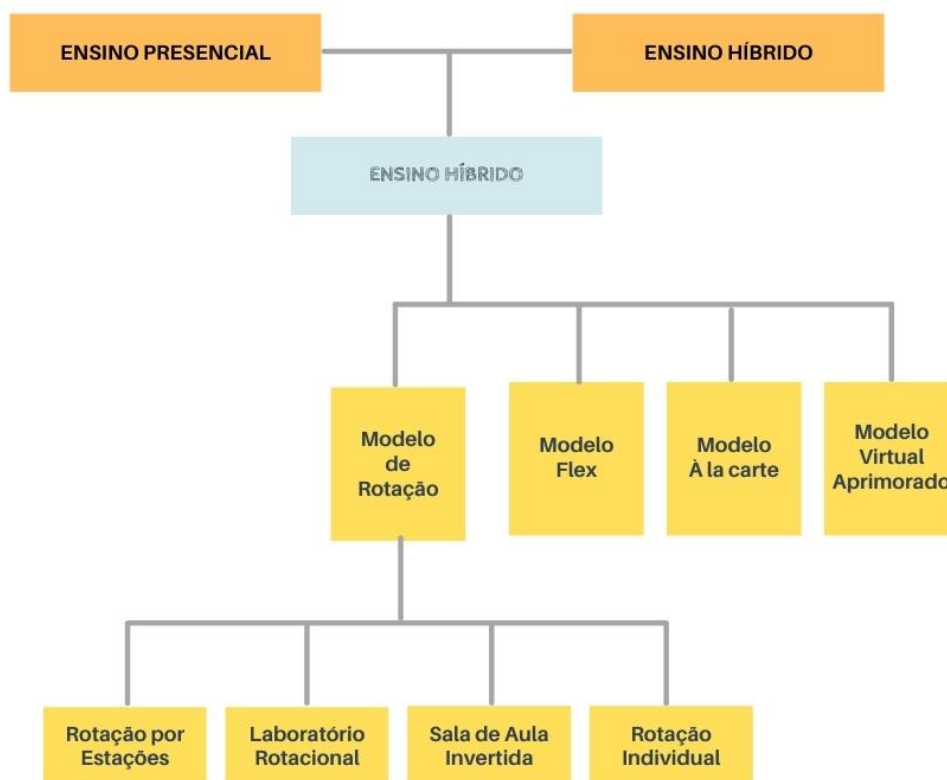


Figura 3. Propostas de Ensino Híbrido.<sup>10</sup>

Dentre todas as configurações que surgiram e modelo de Ensino Híbrido até hoje podemos organizar e classificar quatro tipologias, sendo uma delas, o Modelo de Rotação, subdividida em quatro produtos:

- **Modelo de Rotação:** o modelo de rotação tem esse nome por que os alunos intercalam as tarefas realizadas com um horário permanente ou com a supervisão e orientação do professor. As atividades não precisam obrigatoriamente ter a presença do professor. Esse modelo se subdivide em algumas propostas:
- **Rotação por Estações:** os alunos formam grupos e tarefas são distribuídas entre eles. Um dos grupos desempenha atividades *on-line* atendendo os objetivos elencados pelo professor mas sem a sua presença. A aprendizagem é organizada

<sup>10</sup> Fonte: HORN, M.B.; STAKER, H. Blended: using disruptive innovation to improve schools. Wiley. 2015. By Michael B. Horn, Heather Staker. All rights reserved.

de tal forma que o aluno possua momentos de trabalho colaborativo e outros momentos de trabalho individual. Os alunos revezam em grupos até que todos os alunos tenham passado por todos eles. Ao final do trabalho todos serão oportunizados a mesma variedade de conteúdo. O professor atua como mediador, levanta conhecimentos prévios, incentiva e sistematiza o trabalho colaborativo ao final.

- **Laboratório Rotacional:** os alunos utilizam dois tipos de espaço, salas de aula e laboratórios. O aluno inicia na sala de aula convencional e depois muda para o computador ou laboratório. Essa proposta aumenta a eficiência operacional e a personalização do aprendizado, porém não consegue reter a mesma atenção que o aluno vivencia em atividades convencionais de sala de aula. Não é disruptiva em relação ao modelo tradicional de ensino, porém insere o ensino *on-line* na metodologia tradicional. Durante essa proposta, parte dos alunos trabalha no computador de forma autônoma e individualizada para alcançar objetivos estabelecidos pelo professor enquanto este se encontra com a outra parcela dos alunos fazendo outra atividade.

- **Sala de Aula Invertida:** nesse modelo, os alunos estudam a parte teórica em casa no ambiente *online*, por meio de vídeos e leituras, explorando sua visão crítica, para depois, em sala de aula, aprofundarem os conteúdos e praticarem atividades como discussões, resolução de problemas, seminários, dentre outros. A proposta é considerada um formato de iniciação ao ensino híbrido quando a referência de partida é o ensino tradicional.

- **Rotação Individual:** uma lista personalizada abordando os conteúdos da proposta e voltada à rotina do aluno é entregue à cada um deles para estudo. Nessa proposta há um enfoque grande na identificação e análise das dificuldades e facilidades de cada aluno pelo professor (BACHICH; NETO; TREVISANI, 2015)

- **Modelo Flex:** o aluno recebe roteiros personalizados via plataforma digital, no qual realiza as atividades propostas em parte do tempo, com o professor para sanar dúvidas. Aqui, é possível intercalar ações individuais e coletivas *online*. Disruptivo e pouco usado no Brasil, os alunos não são agrupados por séries.

- **À la carte:** o estudante é responsável pela organização do seu estudo a partir de objetivos gerais de aprendizagem a atingir. As disciplinas podem ser eletivas e combinar, por exemplo, com os itinerários formativos escolhidos pelos estudantes. Nesse modelo, pelo menos uma disciplina é ofertada online, além das tradicionais

da escola, e pode ser realizada no momento e local mais adequado para o estudante. É muito comum no Ensino Médio em países em que a ideia do ensino personalizado é mais difundida, como nos Estados Unidos.

- **Modelo virtual enriquecido:** os alunos dividem seu tempo entre a aprendizagem *online* e a presencial, em cada disciplina. Os estudantes escolhem um dia da semana para estarem presencialmente na escola. Tanto o modelo *à la carte* como o modelo virtual enriquecido são disruptivos. (BACICH; NETO; TREVISANI, 2005, p. 54-58).

Partindo da reflexão de todas as possíveis contribuições dos modelos de Ensino Híbrido construídos até hoje, refletimos junto a uma experiência realizada em sala de aula pela pesquisadora Juliana Helena Alves, deste projeto. Foi uma das motivações para a criação desta pesquisa.

### 3. SEÇÃO 2 – EXPERIÊNCIA INSPIRADORA DA PLATAFORMA

A experiência pedagógica da professora de Artes Juliana Helena Alves no Centro Educacional OMNI em Goiânia-GO, em uma turma de 8ª ano do Ensino Fundamental, resultado de um exercício proposto na disciplina Narrativas e Jogos Digitais, do curso de Licenciatura em Artes Visuais FAV/UFG, ministrado pela professora Dra. Noeli Batista dos Santos resultou no seguinte planejamento em que orientava a criação de jogos aos alunos.

<b>PLANEJAMENTO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA</b>	
<b>TEMA DA PROPOSTA:</b> Criação de Narrativas de Jogos.	
<b>PROFESSORA</b>	Juliana Helena Alves
<b>PÚBLICO-ALVO</b>	Alunos do 8º Ano do Ensino Fundamental do Centro Educacional OMNI de Goiânia-GO.
<b>Ementa</b>	
Orientar, acompanhar a elaboração de jogos por parte dos estudantes.	
<b>Objetivo</b>	

Abordar ferramentas digitais e multimeios como criação na disciplina de Arte.

Atender às necessidades atuais de distanciamento social e ensino remoto, as atividades foram pensadas sequencialmente, atendendo uma metodologia aplicada ao ambiente tecnológico e ao campo de criação em arte.

Oferecer um conteúdo atrativo ao universo dos estudantes e promover um ambiente de interação entre os colegas – ainda que de forma.

Utilizando como conteúdo a narrativa da Jornada do Herói, autores como Jenkins e criadores de Jogos, plataformas/*templates*, a atividade pretende fomentar o protagonismo dos estudantes como produtores de conteúdo e não apenas consumidores. Dessa forma, incentiva a autonomia dos alunos e mesmo conhecer as profissões relacionadas aos desenvolvedores de jogos e o mercado.

Um outro ponto fundamental para a proposta é simular um profissional com *players* de mercado (possíveis compradores do game) por meio da gravação de um vídeo/conferência para vender o jogo.

Construir um Jogo (eletrônico ou de tabuleiro) com base nos conteúdos da Jornada do Herói, das Mídias de Convergência e das Competências de Criação de Jogos.

Estimular o uso de plataformas de criação por meio de *templates* de jogos eletrônicos ou de tabuleiro valorizando o repertório de cada estudante.

### **Objetos do Conhecimento e Habilidades**

#### **OBJETOS DO CONHECIMENTO**

Formas de expressão artística

Princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação.

Relação dos processos de criação e produção autoral, autônoma e colaborativa entre as diversas linguagens artísticas.

Tecnologias e recursos digitais Arte e *Web*.

Linguagens das artes visuais em integração com as linguagens audiovisuais.

#### **HABILIDADES**

(GO-EF08AR05-A) Distinguir, explorar, compreender e empregar diferentes formas de expressão artística, bidimensionais e tridimensionais, existentes, tais como desenhos: pinturas, gravuras, colagens, HQ, *zines*, *memes*, intervenções artísticas, dobraduras, esculturas, modelagens, instalações, vídeos, fotografias, *performances*, grafite, tecelagens, entre outras possibilidades expressivas. Fazer uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos, técnicas convencionais e não convencionais, enquanto componentes fundamentais para ampliar as experiências artísticas, assim como seu repertório imagético, estético e sensível nas produções em contexto.

(GO-EF08AR06-A) Desenvolver processos de criação em artes visuais com base em temas cotidianos ou de interesses artísticos de modo autoral, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais, dialogando sobre a obra de artistas em contextos diversos, ressignificando sua própria produção artística e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais, bem como ampliar seu repertório imagético e inventivo, dando sentido aos contextos afetivos e sociais de modo individual, coletivo e colaborativo.

(GO-EF08AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos, processos de criação nas suas produções visuais, desenvolver e ampliar o pensamento crítico, reflexivo e as suas próprias experiências artísticas.

(GO-EF08AR32) Analisar e explorar, por meio de projetos temáticos diversos, as possibilidades de relacionar e experimentar os processos de criação e produção autoral, autônoma e colaborativa, relacionando-os com as linguagens artísticas, respeitando os contextos pessoais e sociais.

(GO-EF08AR05-B) Explorar a criação de artes visuais nas diferentes tecnologias e recursos digitais tais como: multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografias, *softwares* nos processos de criação artística e composição estética, aproximando realidades distintas.

(GO-EF08AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável, ampliando as experiências com

esses recursos em diferentes contextos.

(GO-EF08AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais: cinema, animações, vídeos, as gráficas: capas de livros, ilustrações de textos diversos, às cenográficas, às coreográficas, às musicais. Compreender o processo de construção artística existente entre elas, ampliando o seu repertório estético e visual.

### **Espaços de Aprendizagem**

#### **AMBIENTE SÍNCRONO**

Orientação da professora-propositora e explicações de cada etapa da atividade;

Encontros gravados via *Zoom/Google Meet* pelos estudantes durante suas reuniões de tomadas de decisão;

Registros do *pitching* entre o grupo para um público fictício;

Demonstração dos Jogos criados para os colegas.

#### **AMBIENTE ASSÍNCRONO**

Orientações da professora-propositora via *e-mail* institucional;

Gravação de cada etapa da atividade/registro;

Depoimento da família sobre a XP= experiência do jogo;

Plataformas de criação de Jogos;

Materiais teóricos disponibilizados na Plataforma Plurall.

### **Processos Artísticos a Serem Utilizados**

Criação em plataformas de *games*;

Criação de narrativa escrita e a representação visual da mesma;

Registros em audiovisual e fotografia;

Desenho;

Edição de conteúdo.

### **Metodologia**



Figura 4. Representação Visual da Proposta de Criação da Narrativa

### Conteúdos

Convergência das mídias;  
 Cultura participativa;  
 Cinco conceitos de Henry Jenkins;  
 Narrativa da Jornada do Herói;  
 Narrativa transmídia;  
 Criação de Jogos;  
 Tipos de jogos e formatos;  
 Ferramentas de criação em plataformas virtuais;  
 Conceito de apropriação.

### Post aos alunos (Teoria/Pesquisa)

Fontes de pesquisa audiovisual para alunos:  
 Antes, convido vocês a entenderem alguns conceitos sobre criação e a produção de conteúdos antes de começar a criar o seu jogo.

1– Assista o vídeo abaixo para te inspirar a ser um (a) produtor (a) de conteúdo.

Fonte: Canal Revista Comunicar. Nativos Digitais - *Literacia* para os media.

<https://www.youtube.com/watch?v=3afmMSqrZCQ>

Este vídeo fala das novas metodologias associadas às narrativas criadas pelos nativos digitais e sua relevância. Aponta também que é possível contar a mesma história a partir de diferentes narrativas, ou pontos de vista.

2– O vídeo ajudará você a aprofundar mais no conceito de Cultura de Convergência. <https://youtu.be/s3UUC1PC3bg>

Em “Cultura da Convergência” Henry Jenkins analisa o comportamento do público em relação às novas mídias e o lugar que as mídias tradicionais ocuparam na revolução digital. O livro tem como proposta discutir e entender a relação do público consumidor com os produtores de conteúdo e como essa dinâmica altera as relações de consumo.

3– EAVI PT – Uma Viagem para a *literacia mediática*. <https://youtu.be/Eo-hFD5Ot6E>

O vídeo, numa linguagem envolvente, fala sobre a *Literacia Mediática*. É possível aprender sobre determinado conteúdo a partir de uma narrativa de 3C's: criativa, cultural e crítica. Percebam que a narrativa se inspira na estrutura da Jornada do herói e monta uma pequena história para explicar os conceitos da *Literacia Mediática*. Jack passa por vários desafios, assim como a personagem na narrativa do seu jogo.

4– Para criar novas narrativas através dos conceitos de Transmídia e *Storytelling*.

Fonte: Canal Futura. Contar histórias com narrativa transmídia - Bárbara Mota.

Entrevista Canal Futura. [www.youtube.com/watch?v=ETFDHIWHk9Y](http://www.youtube.com/watch?v=ETFDHIWHk9Y).

Bárbara Mota é uma jovem criadora de conteúdos e estudiosa do assunto. Assista para se inspirar e entender como poderá se utilizar do repertório existente de histórias, se apropriando e criando novas narrativas. É muito interessante!!

### **Etapas/Atividades**

As ações serão individuais e coletivas, sendo:

#### **Parte 1 – Individual**

Atividade 1 – Jornada do Herói.

Atividade 2 – Criação de Jogo.

## Parte 2 – Coletiva

Atividade 1 – Junção e definição do jogo (conforme atividade 2 da etapa 1);

Escolha do tipo de Jogo: físico ou eletrônico e categoria.

Atividade 2 – Materialização física ou eletrônica do jogo.

*Pitching.*

Jogar.

### Materiais Orientadores das Ações (Para os Estudantes)

#### Questionários/Passo a Passo

## PRIMEIRA ETAPA (INDIVIDUAL)

### ATIVIDADE 1

Trouxe para vocês três vídeos que falam sobre a Jornada do Herói, descrita por Joseph Campbell a partir dos mitos. Mais tarde foi adaptado por outros autores, como Christopher Vogler, e utilizado nos estúdios Disney. Podemos perceber essa estrutura em vários filmes, séries, programas de TV e jogos utilizam esses elementos para a construção de sua estrutura narrativa.

*Links sobre a Jornada do Herói:*

<https://youtu.be/Stdko2NIUNl>

<https://youtu.be/9GXrm2K1KOM>

<https://youtu.be/TpqR0e2bHrM>

Depois de assistir os conteúdos audiovisuais referentes à Jornada do Herói, de Joseph Campbell e ler os materiais autoexplicativos para a prática, convido vocês a:

- Entender essa fórmula das etapas da Jornada do Herói.
- Escolher um filme ou série e descrever as passagens do filme em conformidade com as etapas descritas na Jornada.

## JORNADA DO HEROI

### PARTIDA, SEPARAÇÃO

1. Mundo cotidiano: o herói começa a jornada em seu mundo comum.

Ex. Frodo está com os seus amigos numa festa.

2. Chamado à aventura: então, ele recebe um chamado para se aventurar pelo desconhecido.

Ex. Frodo é convocado a buscar o anel.

3. Recusa do chamado: inicialmente, ele recusa o chamado por insegurança ou obrigações que o mantêm preso ao seu mundo.

4. Encontro com o mentor: ao se comprometer com a missão, o herói se encontra com um mentor ou recebe ajuda sobrenatural.

5. Travessia do primeiro limiar: marca o momento em que o herói cruza uma fronteira para entrar de fato em um novo universo.

6. Barriga da baleia: é a metáfora que representa a separação final entre o herói e seu mundo original.

#### DESCIDA, INICIAÇÃO

1. Estrada de provas: é uma série de testes e provações que o herói enfrenta para se transformar.

2. Encontro com a deusa: é quando o herói ganha itens que vão ajudá-lo no futuro, geralmente de uma criatura mítica (representada, nesse caso, pela deusa).

3. A mulher como tentação: simboliza o momento em que o herói quase cai em tentação, atraído por algo prazeroso que tenta desviá-lo da missão.

4. Sintonia com o pai: é o momento em que o herói confronta o elemento ou ser que exerce maior poder sobre sua vida, representado pela figura paterna.

5. Apoteose: é o ponto de realização, em que um novo patamar de compreensão é atingido.

6. A grande conquista: representa o cumprimento do objetivo final da missão.

#### RETORNO

1. Recusa do retorno: depois da experiência da jornada, o herói vivencia um momento de resistência a retornar ao seu mundo ordinário.

2. Voo mágico: representa o voo de volta para o mundo comum.
3. Resgate interior: é quando o herói recebe apoio para voltar à sua vida normal depois da jornada.
4. Travessia do limiar de retorno: representa a capacidade de reter a sabedoria adquirida na viagem e, possivelmente, passá-la adiante
5. Senhor de dois mundos: é o momento de encontrar o equilíbrio entre os dois mundos, geralmente representado pelo mundo material e espiritual.
6. Liberdade para viver: todo o aprendizado da jornada leva o herói a perder o medo da morte e viver em plena liberdade, concentrando-se no momento presente.

## **ATIVIDADE 2**

Depois de conhecer a Jornada do Herói, criar uma narrativa baseada na mesma seguindo o passo a passo da Criação de Jogo (indicado a seguir);

Produzir uma representação visual da sua narrativa (desenho, ilustração, *storyboard* ou outro formato);

Enviar as atividades via *e-mail* institucional.

### **OS PRIMEIROS PASSOS PARA A CONSTRUÇÃO DE UM JOGO:**

- 1– Qual história você tem para contar? (Escreva cerca de 10 linhas, deve conter início/meio/fim).
- 2– Quem é a personagem e em que aventura ela embarcará? (Descreva a personagem, características e enredo que está relacionada).
- 3– Onde ocorre a narrativa? O que ocorre? (Defina a temporalidade da história. Onde ocorre? Em que tempo ou tempos históricos? Se tem uma pegada realista, fantasiosa, distópica etc. Isso ajudará a pensar no cenário/ambiente mesmo as outras personagens no enredo).
- 4– Como você imagina a sua narrativa e estratégias transmídia para contar e vivenciar essa história? Em que tipo de formato (jogo digital, tabuleiro, *RPG*, etc.?)?
- 5– Estabeleça o mapa de percurso da personagem em consonância com a

Jornada do Herói (consulte as Etapas da Jornada do Herói e siga cada uma das etapas, descreva desafios, etc.).

6– Quais os objetivos do Jogo? (Defina três objetivos).

7– Defina três competências que serão adquiridas por seus jogadores/as.

8– O Jogo será jogado em grupo (de quantas pessoas?) ou individualmente?

9– Cada casa ou prova do jogo possui uma ação indicada em sua carta correspondente, ou outro mecanismo que não seja carta? (Exemplo: um dado, alguma informação que aparece na tela etc.)

10– Como o jogador ganha? O que define o fim do Jogo?

Prazo de realização e entrega: 7 dias.

## **SEGUNDA ETAPA (COLETIVA)**

Resumo: realizar o Jogo, promover um pitching para vender o jogo aos players de mercado (Seguir as orientações dos vídeos sobre como fazer um pitching), jogar com a família.

### **ATIVIDADE 1**

Conhecer as narrativas do grupo e fazer escolhas para montar uma única narrativa que será ponto de partida para a criação coletiva do Jogo;

Desenhar cada etapa da Jornada e responder o questionário como base para a criação de competências do jogo, objetivos, etc. (Consultar o material postado na Plataforma Plurall);

Escolher o formato do Jogo (tabuleiro ou eletrônico);

### **POST AOS ALUNOS SOBRE ATIVIDADE 1 DA SEGUNDA ETAPA**

1– Apresentar para o grupo a sua criação de narrativa de jogo;

2– Discutir via *Zoom* as possibilidades de juntar narrativas e mesmo adequar objetivos de jogo, estratégias etc.;

3– O grupo deverá reescrever uma proposta de jogo definitiva. Lembre-se, o jogo deve ser jogável e executável, pois na segunda etapa ele deverá ser construído fisicamente ou eletronicamente;

4– Faça um texto a partir da definição do jogo da equipe. No assunto do e-mail: colocar o nome dos alunos, série dos integrantes e título do jogo. Anexe um documento no formato *word* repetindo os nomes e sobrenome dos integrantes e série, título do jogo e desenvolvimento, contendo a descrição completa do jogo, gênero, características, regras, público-alvo, estrutura, jogabilidade etc. Você poderá citar as referências de criação, imagens, protótipos, etc.

(Siga o modelo da Atividade 2, mas você também poderá expandi-lo colocando mais informações.)

### **POST AOS ALUNOS SOBRE ATIVIDADE 2 DA SEGUNDA ETAPA**

1– Apresentar o Jogo Final (físico ou eletrônico);

Em conformidade com a escolha do formato que o jogo será apresentado e jogado, enviar o jogo no *e-mail* indicado (*link*, foto, registro de cada uma das fases do jogo).

P.S. No material da Etapa 1 – Contém algumas indicações de *links* de plataformas e ferramentas para a criação de jogos. Utilize-as. (Algumas delas foram dispostas aqui, no final deste documento, com o título DICAS SITES DE CRIAÇÃO).

2– Mostrar um convidado jogando o Jogo criado por vocês e um breve depoimento em vídeo;

Convide sua família para jogar e registre este momento de interação e diversão, fruto da criação do seu grupo de trabalho.

3– Fazer um pequeno depoimento (individual ou coletivo) em formato de vídeo relatando a XP = experiência do Jogo e da atividade realizada por vocês na disciplina de ARTE. É importante que todos do grupo registrem o seu depoimento.

P.S.: Colocar no assunto do e-mail: ETAPA 2 Criação de Jogo; Título do Jogo; nome e série dos integrantes.

Observação Importante: os grupos conversarão e produzirão de maneira estritamente virtual. Não serão permitidos encontros presenciais para criação.

4– Gravação de vídeo via *Zoom* com os integrantes do jogo apresentando o jogo para um comprador, no modelo *pitching*;

\* Antes de gravar, assistam os vídeos sobre como fazer um *pitching*.

O vídeo deve ter entre 10 e 15 minutos. Todos os integrantes devem explicar alguma parte sobre o jogo. O objetivo é vender a sua ideia para um *player* de mercado. Sendo assim, vocês devem planejar e organizar bem conteúdo, ensaiar e só depois gravar;

Construir o jogo (físico ou eletrônico);

Jogar e registrar cada etapa por meio de fotografia e vídeo.

### **ALGUMAS ORIENTAÇÕES DE PITCHING**

*Pitching* para Games: <https://youtu.be/oc6jG5CpWo>

*Pitching* audiovisual (poderá ser adequado aos players de games).

O que é *pitching*? <https://youtu.be/0Rcx9yrahw4>

Imprensa Mahon e o *Pitching*. <https://youtu.be/1JA2EudbvK0>

Fontes de Pesquisa para alunos (Postagem):

### **POSTAGEM PARA ALUNOS SOBRE FONTES DE PESQUISA**

Sobre as categorias, classificações, gêneros e sub-gêneros de jogos:

<https://youtu.be/BPlzleyQ8L8>.

Caso opte por criar um jogo eletrônico será necessário conhecer plataformas e programas gratuitos. Os colegas indicaram alguns deles e também selecionei alguns tutoriais para que sua equipe possa escolher o que mais se adequar às necessidades do jogo.

10 estilos gráficos para jogos: <https://youtu.be/Re49JLmVBHk>.

### **DICAS DE SITE DE CRIAÇÃO DE JOGO**

10 estilos gráficos para jogos: <https://youtu.be/Re49JLmVBHk>.

Como criar um jogo sem programar (*Unity*): <https://youtu.be/9AYije2GMEA>.

Criar um jogo sem programar: <https://youtu.be/Nez6bGTCnfE>.

Criar um jogo com celular: <https://youtu.be/W-LHKXsPvXw>.

Etapas de criação de um jogo: <https://www.crieseusjogos.com.br/oquia-sobre->

[como-criar-um-jogo.](#)

Como criar um Jogo: <https://youtu.be/B82-Au53jus>.

### Referências

JENKINS, Henry. Cultura de convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

Jornada do herói.

Disponível em: <https://youtu.be/9GXrm2K1KOM> . Acesso em jul 2020.

Disponível em: <https://youtu.be/Stdko2NIUNI> . Acesso em jul 2020.

Disponível em: <https://youtu.be/TpqR0e2bHrM> . Acesso em jul 2020.

JENKINS, Henri. Cultura de Convergência. Disponível em: <https://youtu.be/s3UUC1PC3bg> . Acesso em jun 2020.

Literacia Mediática. Disponível em: <https://youtu.be/Eo-hFD5Ot6E> . Acesso em jun 2020.

Canal Revista Comunicar. Nativos Digitais - Literacia para os media. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3afmMSqrZCQ> . Acesso em jun 2020.

EAVI PT – Uma Viagem para a literacia mediática. Disponível em: <https://youtu.be/Eo-hFD5Ot6E> . Acesso em jun 2020.

Canal Futura. Contar histórias com narrativa transmídia – Entrevista Bárbara Mota. Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=ETFDHIWHk9Y> . Acesso em jun 2020.

Como criar um jogo com celular. Disponível em: <https://youtu.be/W-LHKXsPvXw> . Acesso em ago 2020.

Etapas de criação de um jogo. Disponível em: <https://www.crieseusjogos.com.br/o-guia-sobre-como-criar-um-jogo/> . Acesso em ago 2020.

Como criar um Jogos. Disponível em: <https://youtu.be/B82-Au53jus> . Acesso em ago 2020.

Sobre as categorias, classificações, gêneros e sub-gêneros de jogos. Disponível em: <https://youtu.be/BPlzleyQ8L8> . Acesso em ago 2020.

10 estilos gráficos para jogos. Disponível em: <https://youtu.be/Re49JLmVBHK> . Acesso em ago 2020.

Como criar um jogo sem programar (*Unity*). Disponível em: <https://youtu.be/9AYije2GMEA>. Acesso em ago 2020.

Criar um jogo sem programar. Disponível em: <https://youtu.be/Nez6bGTCnfE> . Acesso em ago de 2020.

*Pitching* para Games. Disponível em: [https://youtu.be/\\_oc6jG5CpWo](https://youtu.be/_oc6jG5CpWo) . Acesso em jun de 2020.

O que é *pitching*? (audiovisual). Disponível em: <https://youtu.be/0Rcx9yrahw4> . Acesso em jun 2020.

Imprensa Mahon e o *Pitching*. Disponível em: <https://youtu.be/1JA2EudbvK0> . Acesso em jun 2020.

Os processos de produção dos jogos produzidos pelos alunos foram gravados em vídeo, selecionamos alguns frames dos vídeos de dois dos jogos e dispomos a seguir.



Figura 5. Jogo Rally das Energias<sup>11</sup>



Figura 6. Jogo Rally das Energias

---

<sup>11</sup> Criação alunos.



Figura 7. Jogo Rally das Energias.

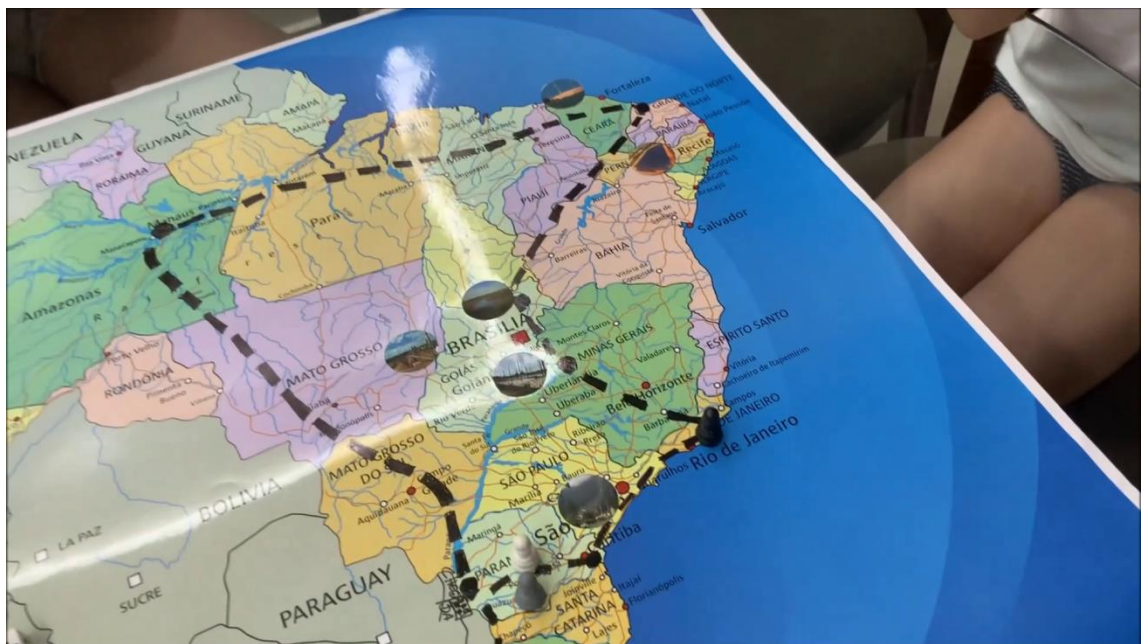


Figura 8. Jogo Rally das Energias.



Figura 9. Jogo The Resistance.<sup>12</sup>



Figura 10. Jogo The Resistance

<sup>12</sup> Criação dos alunos.

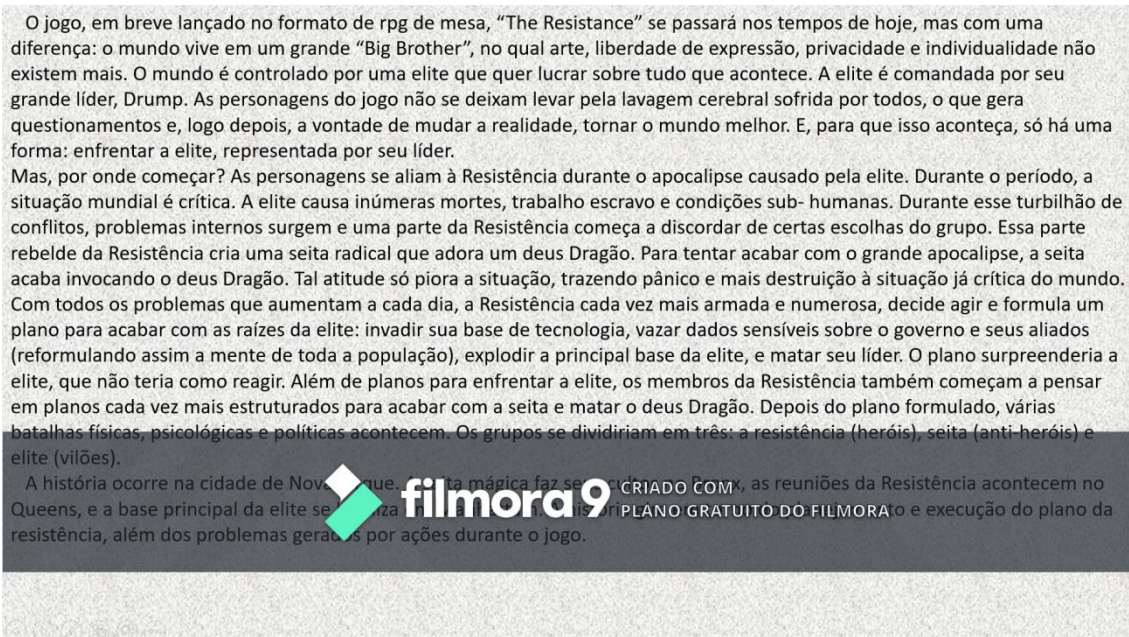


Figura 11. Jogo The Resistance<sup>13</sup>

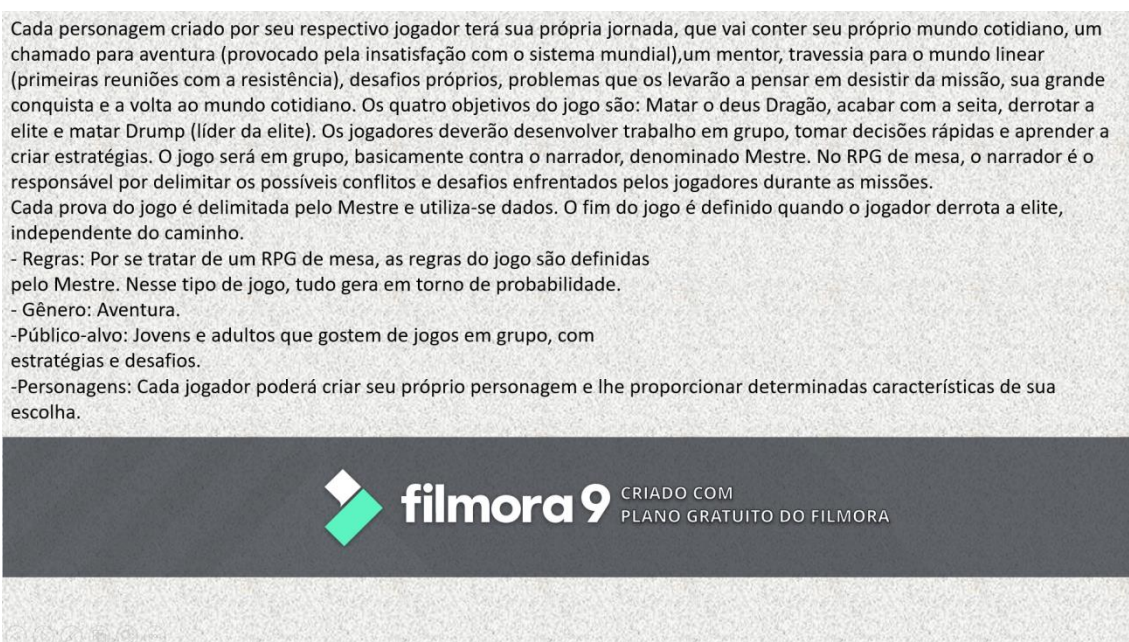


Figura 12. Jogo The Resistance

Baseado no engajamento dos alunos com essa proposta surgiu a percepção da necessidade de desenvolvimento de uma plataforma acessível para aplicação de atividades nos regimes de Ensino Híbrido e Remoto, a criação da plataforma Ler o Mundo.

<sup>13</sup> Descrição do Jogo The Resistance.

A linguagem dos jogos aplicada ao *design* da experiência do usuário de plataformas e serviço ligado ao mundo dos *games*, com vistas a objetivos educacionais trouxe a necessidade de compreender os desafios da educação e o fenômeno da gamificação em contextos educacionais. Como estratégia metodológica, e cujas etapas envolvem a definição de: contexto, objetivos, narrativas, tecnologia e decursos, e exige, portanto, uma contínua revisão e adequação dessas estratégias ao longo do processo (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014).

Em todo o processo a motivação, interação, engajamento e o ambiente colaborativo de ensino aprendizagem em torno de professores e estudantes teve no *design* motivacional por meio do modelo ARCS<sup>14</sup> – *Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction*, preconizado por Keller, e utilizado para o *design* de objetos de aprendizagem. Sobre o *design* de objetos de aprendizagem, Silva e Dubiela explicam:

Dessa forma, o modelo ARCS proposto por Keller mostra-se como um modelo potencial para contribuir efetivamente com a gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem. Por se tratar de um modelo de Design Motivacional centrado na interação pessoa (intrínseca) x ambiente (extrínseca), com viés de solução de problemas, pode preencher a lacuna de como lidar com a motivação dos alunos de forma efetiva, auxiliando designers e professores a conceberem objetos de aprendizagem que otimizem o aprendizado (SILVA; DUBIELA, 2014, p. 162-163).

Uma característica da gamificação como contribuição no *design* dos objetos de aprendizagem e o uso das TDICs para trazer o lúdico e a Teoria do *Flow*, ou estado *Flow*, de felicidade. Assim,

A Teoria foi criada por Mihaly Csikszentmihalyi em 1991 e busca explicar o que torna uma pessoa feliz. Esta teoria tem sido aplicada em varias áreas, da educação a jogos. Em um cenário tecnológico no qual os jogos eletrônicos para computadores, *smatphones*, *tablets*, TVs e consoles estão cada vez mais populares e que há uma grande preocupação para as pessoas sintam-se bem emocionalmente ao consumirem um produto, um serviço ou mesmo ao realizar uma tarefa, a *gamification* aparece como uma das tendências mais recentes nesse contexto. (DIANA; GOLFETTO; BALDESSAR, SPANHOL, 2014, p. 40)

---

<sup>14</sup> O ARCS é um modelo centrado na interação pessoa (intrínseca) x ambiente (extrínseca), que objetiva a solução de problemas, dessa forma, se junta ao APO – Aprendizagem baseada em problemas. (KELLER, 2006, p.7)

Em suma, a gamificação no ato de pensar um jogo, envolvendo as sistemáticas de sua mecânica a citar a narrativa, a linguagem, as regras, recompensas; além de mecânicas que compõem os elementos para o funcionamento do jogo e as orientações ao jogador; as dinâmicas que referem-se às interações entre o jogador e as mecânicas do jogo; e as estéticas, que conectam as emoções do jogador, e são anteriores entre as mecânicas e as dinâmicas; mas fora de um contexto de jogo, priorizando o aspecto motivacional e de engajamento dos partícipes da ação, para a resolução de problemas (BUSARELLO; ULBRICHT; FABEL, 2014, p. 13).

Baseadas nesse plano de ensino, em seu desenvolvimento e no engajamento causado nos estudantes, nos motivamos a criar o protótipo da plataforma Ler o Mundo. A partir disso, refletimos como poderíamos causar ainda mais engajamento nos alunos através da contínua utilização de tecnologia aliada ao aprendizado em Artes Visuais e fornecer uma ferramenta digital para os professores de Arte.

#### **4. SEÇÃO 3 – MEMORIAL DA PLATAFORMA LER O MUNDO**

Para alcançar nossos objetivos de pesquisa, tornou-se relevante estudar o *Design* de Experiência do Usuário<sup>15</sup> (UX) (BRANSON, 2020), portanto, falar sobre o *Design* de Experiência dessas plataformas, partindo da visão do usuário, para criar uma narrativa digital que se aproxime ao ambiente de aprendizagem conhecido, além de oferecer outras formas de experiência de aprendizagem constitui premissa e desafio do campo da educação atual, em regime.

A plataforma Ler o Mundo foi pensada com base na experiência de usuário e na navegação intuitiva, dividida em eixos temáticos, foi realizada uma prototipagem a ser experienciada pelos alunos, no regime híbrido de aulas, compreendendo a base da plataforma, a pesquisa qualitativa e a revisão bibliográfica como abordagens metodológicas.

Um ponto importante da plataforma tem foco na avaliação, que permite ao estudante fazer uma autoavaliação de conhecimentos e valorizar o que aprendeu. Dessa forma, o professor poderá utilizar a plataforma para o aluno explorar sua aprendizagem a partir do que lhe foi oportunizado nas aulas *online*, levando em

---

<sup>15</sup> UX é a experiência do consumidor ao usar um produto ou serviço, lida com questões funcionais e práticas além do lado emocional da experiência.

consideração a adequação do plano de aula, vídeos complementares aos conteúdos, áudios explicativos, jogos, as instruções oferecidas nas atividades como explicação e orientação para a sua realização e, principalmente, suas reflexões e ações resolutivas aplicadas aos desafios e situações-problemas apresentadas.

A Aprendizagem Baseada em Questionamento (do inglês *Inquiry-based Learning* – IBL), definida como uma abordagem de aprendizagem, permite aos alunos vivenciarem melhor os processos de criação de conhecimento

A Aprendizagem Baseada em Questionamento (ABQ) pode ser definida como um conjunto de práticas de sala de aula. Práticas que promovem a aprendizagem dos alunos através de investigação orientada e que, cada vez mais independente, aborda questões e problemas complexos. Trata-se de uma abordagem que promove o pensamento crítico, o desenvolvimento da habilidade de investigação e das responsabilidades pela própria aprendizagem (FRANÇA; REATEGUI, 2014, p.261).

Assim, o uso das tecnologias digitais amplia as possibilidades de interfaces entre docentes e estudantes, bem como as possibilidades de trocas e incentivo à autonomia do aluno e à capacidade de construir conhecimento de forma significativa e personalizada.

As nove etapas de trabalho propostas contemplam:

- 1) Estudo da abordagem triangular aplicada ao contexto da pesquisa;
- 2) Estudo de Metodologias Ativas em ambiente de Ensino Híbrido;
- 3) Apresentação de uma ação educativa de Arte utilizando Metodologias Ativas;
- 4) Criação de interface em ambiente hipermidiático (plataforma) tendo como referência as diretrizes metodológicas;
- 5) Planejamento das ações de pesquisa qualitativa;
- 6) Empreendimento do método de trabalho de campo da pesquisa qualitativa;
- 7) Registro das descrições, interpretações e síntese do projeto;
- 8) Apresentação da conclusão da pesquisa e síntese dos fatores relevantes.

## 4.1 – PROTOTIPAGEM

O protótipo é criado para os usuários e desenvolvedores do *software* saberem como ele está funcionando, as possibilidades de melhora e os possíveis erros. O protótipo pode se materializar em formato de *software* ou até mesmo em uma simulação escrita ou desenhada em papel. Santos define:

Protótipos, em linhas gerais, podem ser entendidos como modelos funcionais construídos a partir de especificações preliminares para simular a aparência e a funcionalidade de um *software* a ser desenvolvido, ainda que de forma incompleta (Santos, 2007, p.258-259).

As expectativas da prototipagem da plataforma visam: 1) Criar interface em ambiente hipermidiático (plataforma) tendo como referência as diretrizes metodológicas; 2) Registrar as descrições, interpretações e síntese do projeto; 3) Confrontar o aspecto operacional da plataforma aos objetivos da pesquisa.

A exploração dos modos não tradicionais de ensinar necessita ser acompanhada de uma abordagem crítica em vista de outro aspecto da vida educacional brasileira que ficou em evidência durante a pandemia, a falta de exercício do diálogo e reflexão em nosso cotidiano. Entendemos como um papel primordial da arte-educação propiciar esse exercício.

Por escolher para esse projeto o Ensino Híbrido e a Abordagem Triangular, os caminhos a serem percorridos passam tanto pelo aspecto técnico, em relação à utilização das TDICs, quanto pelo aspecto teórico. Esperamos, portanto, oferecer aos professores e alunos caminhos possíveis diante de cenários atuais e futuros.

## 4.2 – OBJETIVO DO PROTÓTIPO

O objetivo das aulas projetadas para a plataforma será a alfabetização visual e digital, para que as duas ocorram de forma conjunta, orgânica e consciente. Segundo Barbosa,

Em nossa vida diária, estamos rodeados por imagens veiculadas pela mídia, vendendo produtos, ideias, conceitos, comportamentos, *slogans* políticos etc. Como resultado de

nossa incapacidade de ler essas imagens, nós aprendemos por meio delas inconscientemente. (BARBOSA, 2012, p.185).

### 4.3 – ETAPAS DA PROTOTIPAGEM

Resumidamente, as etapas de construção da plataforma consistem em:

- 1- Escolha de um modelo de ensino híbrido para direcionar a prototipagem da plataforma;
- 2- Criação do nome da plataforma;
- 3- Criação do Logotipo da plataforma;
- 4- Escolha da plataforma criadora de *sites*;
- 5- Escolha do domínio e *layout*;
- 6- Criação da página inicial;
- 7- Criação da navegação;
- 8- Criação do fórum;
- 9- Criação da Página 'Grupos';
- 10- Criação da página contato;
- 10- Criação da página 'faça sua inscrição' com o recurso de agendamento;
- 11- Criação da página do primeiro curso;

### 4.4 – ESCOLHA DE UMA METODOLOGIA HÍBRIDA

Na etapa de escolha de um modelo de ensino híbrido para direcionar a prototipagem da plataforma, dentre todos, optamos pelo Modelo *Flex* por contemplar os objetivos do estudo, visto que,

Modelo *Flex*: os alunos também têm uma lista a ser cumprida, com ênfase no ensino *on-line*. O ritmo de cada estudante é personalizado, e o professor fica à disposição para esclarecer dúvidas. Esse modelo, apesar de ser considerado uma possibilidade metodológica, é tido como disruptivo e propõe uma organização de escola que não é comum no Brasil. [...] requer um plano personalizado a ser seguido pelo estudante, porém, a organização dos alunos não é por séries ou anos. Estudantes do 6º ano podem realizar um projeto junto com aqueles do 7º ou do 8º ano, por exemplo. (BACICH, NETO e TREVISANI, 2015, p.58)

Escolhemos o Modelo *Flex*, por ter essência disruptiva quando confrontados aos modelos de educação formal tradicionais, permite uma boa autonomia ao estudante e lhe dá um senso de progresso, pois o curso tem uma lista clara do que deve ser cumprido, ao mesmo tempo que facilita ao professor acompanhar seu aprendizado e permite uma boa personalização do ensino. Não ter uma exigência de o aluno estar cursando determinada série também foi um ponto favorável à escolha desse modelo pois não generaliza o aprendizado dos estudantes de forma superficial.

#### 4.5 – CRIAÇÃO DO NOME DA PLATAFORMA

O nome Ler o Mundo surgiu a partir da reflexão de que a leitura de imagens seria um exercício que guiaria a construção do protótipo. O nome também dialoga com a educação freireana e a leitura de imagens com base na Abordagem Triangular que envolve os eixos: Ler/Ver imagens, Contextualizar e Fazer artístico.

#### 4.6 – CRIAÇÃO DO LOGOTIPO

O logotipo da plataforma foi criado adaptando referências de logotipos de escolas já existentes.



Figura 13. Logotipo da plataforma Ler o Mundo.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Fonte: Autoria Própria (2021).

#### 4.7 – ESCOLHA DA PLATAFORMA CRIADORA DE SITES

Ao iniciarmos esta prototipagem, refletimos sobre tudo que nos motivou a começar esta pesquisa. Nosso objetivo principal ao desenvolver esse protótipo é refletir sobre esse desenvolvimento e explorar as conexões do planejamento pedagógico em artes para ensino híbrido. Para não desviarmos dos objetivos principais escolhemos uma plataforma para criação de *sites* chamada *Wix*, pois ela oferece *layouts* prontos editáveis, adaptáveis para diferentes tamanhos de resolução de tela (inclusive à tela de celulares) para que qualquer usuário possa construir seu *site*, sem que seja necessário saber linguagem de programação. A construção do *site* ocorre de forma intuitiva, acessível e gratuita, dependendo dos recursos escolhidos dentro da plataforma.

#### 4.8 – ESCOLHA DO DOMÍNIO E LAYOUT

O domínio gratuito utilizado é o <https://vanessavieiraart.wixsite.com/ler-o-mundo>. O *layout* (organização dos elementos gráficos do site) escolhido foi um com poucas cores, e não foi uma escolha muito elaborada pelo nosso grupo de pesquisa.

#### 4.9 – CRIAÇÃO DA PÁGINA INICIAL E SUBSEQUENTES

A criação da primeira página do *site*, a *home page*, foi feita acrescentando uma mensagem de boas-vindas que explica o contexto de construção da plataforma e logo abaixo é apresentado o curso que escolhemos para apresentar na plataforma ‘O Tempo na Arte’, com um botão que direciona para a página do curso.

---



Figura 14. Interface página inicial.<sup>17</sup>

#### 4.10 – CRIAÇÃO DA NAVEGAÇÃO

Partindo da página inicial o usuário, antes de realizar o *login*, possui os seguintes caminhos a seguir:

<sup>17</sup> Fonte: Autoria Própria (2021).

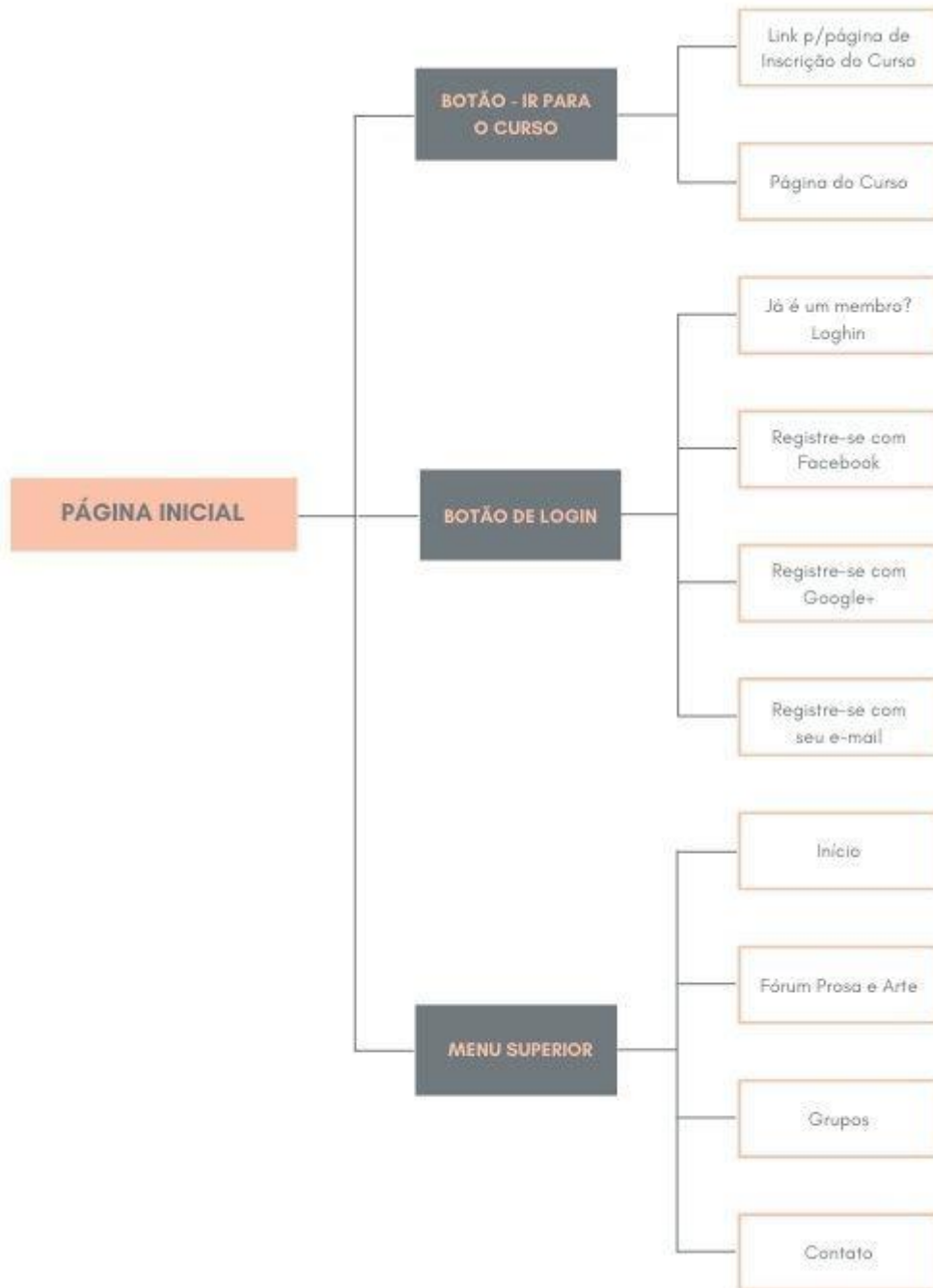


Figura 15. Esquema da navegabilidade da plataforma.<sup>18</sup>

Após fazer o *login* no *site* aparece no canto superior direito um botão em que ele acessa suas informações de cadastro e a opção para sair da página.

<sup>18</sup> Fonte: Autoria Própria (2021).

Na plataforma do administrador do site, há a opção de gerenciamento de agendamentos e gerenciamento do fórum. No gerenciamento de fórum há a opção de criar novos tópicos e categorias.

#### 4.11 – CRIAÇÃO DO FÓRUM

Nomeamos nosso fórum de Fórum Prosa e Arte pois quisemos deixar claro para o usuário que esse é um lugar de compartilhamento de experiências sobre arte. Cada usuário acessa a plataforma pelo seu *login* individual e poderá participar dos vários fóruns colocados pelos criadores dos cursos.

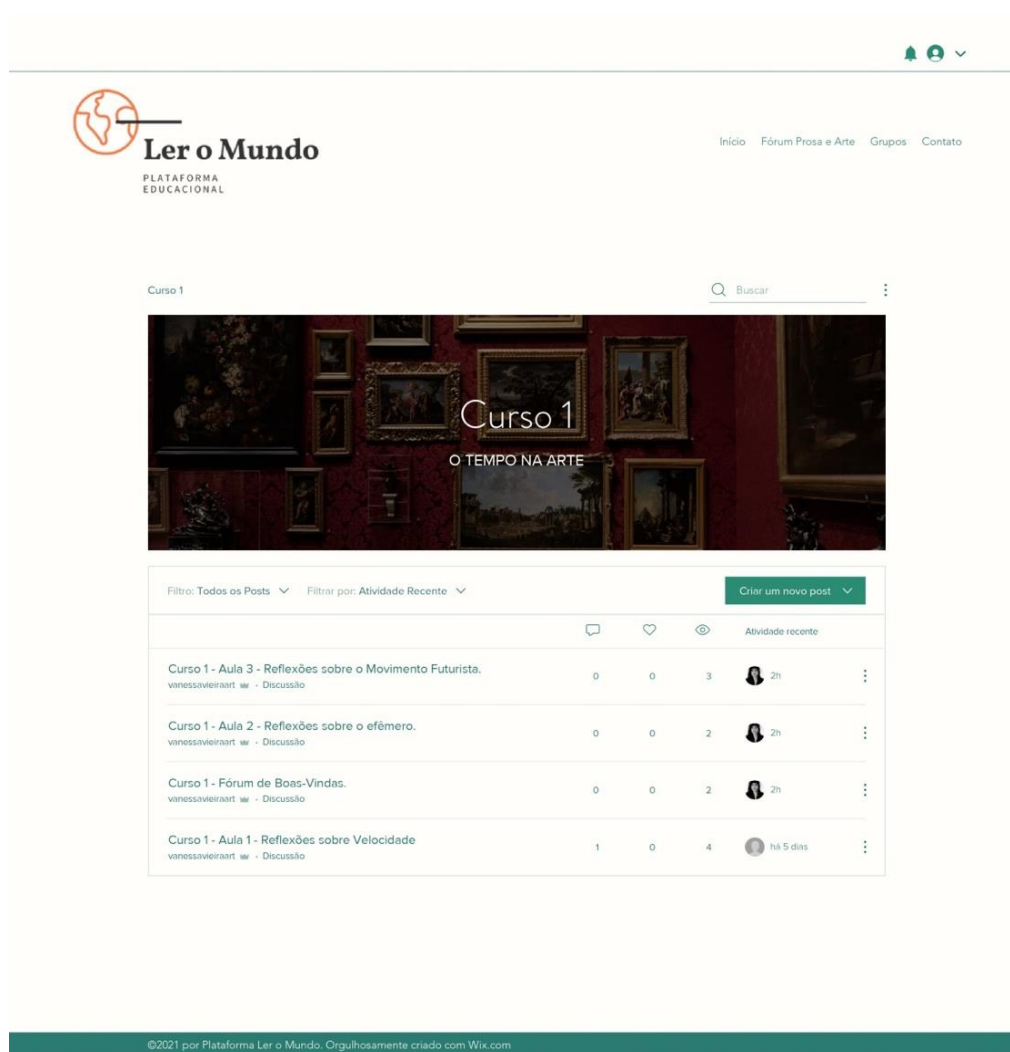


Figura 16. Interface da página do Fórum Prosa e Arte.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> Fonte: Autoria Própria (2021).

## 4.12 – CRIAÇÃO DA PÁGINA ‘GRUPOS’

A página ‘Grupos’ permite que os usuários tenham autonomia de formar grupos para troca de experiências e interajam mesmo com usuários de outros cursos ou usuários que ainda não estejam inscritos em nenhum curso.

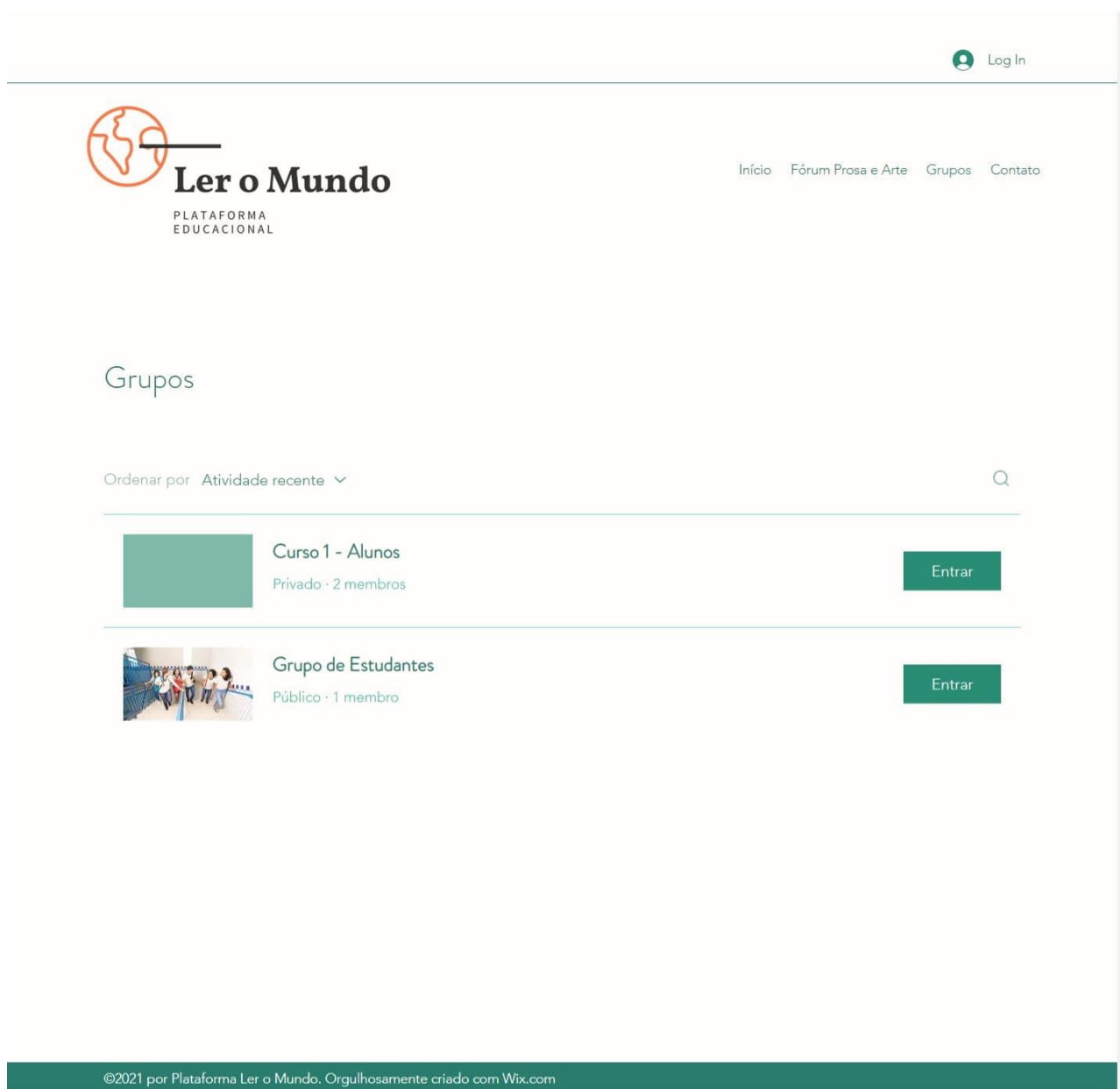
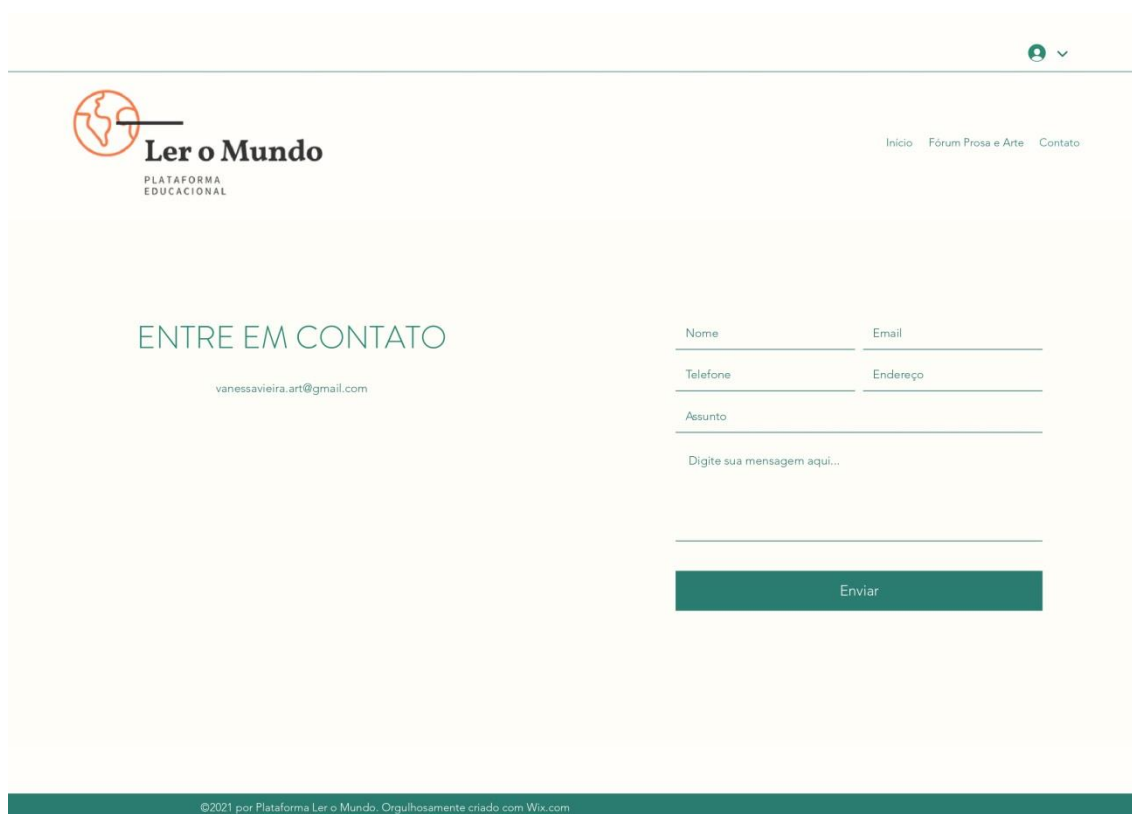


Figura 17. Interface da página Grupos.<sup>20</sup>

<sup>20</sup> Fonte: Autoria Própria (2021).

#### 4.13 – CRIAÇÃO DA PÁGINA ‘CONTATO’

A página ‘contato’ abre por uma opção do menu principal para estabelecer um contato direto com o estudante ou professor que utilizar a plataforma e encontre alguma dúvida ou queira contribuir com alguma sugestão.



The image shows a web interface for 'Ler o Mundo', a platform for educational purposes. The header includes the logo 'Ler o Mundo PLATAFORMA EDUCACIONAL' and a navigation menu with 'Inicio', 'Fórum Prosa e Arte', and 'Contato'. The main content area is titled 'ENTRE EM CONTATO' and features the email address 'vanessavieira.art@gmail.com'. To the right, there is a contact form with fields for 'Nome', 'Email', 'Telefone', 'Endereço', and 'Assunto', followed by a text area for the message and an 'Enviar' button. The footer contains the copyright notice: '©2021 por Plataforma Ler o Mundo. Orgulhosamente criado com Wix.com'.

Figura 18. Interface da página Contato.<sup>21</sup>

#### 4.14 – CRIAÇÃO DA PÁGINA ‘FAÇA SUA INSCRIÇÃO’

Criamos a página, ‘faça sua inscrição’ em uma opção do menu principal para que o aluno agende sua participação nos cursos oferecidos de acordo com as datas e vagas disponíveis.

<sup>21</sup> Fonte: Autoria Própria (2021).

Log In

**Ler o Mundo**  
PLATAFORMA EDUCACIONAL

Início Fórum Prosa e Arte Grupos Contato

< Voltar

**FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO**  
Conte-nos um pouco sobre você

Nome \*

Email \*

Telefone

CURSO 1 - O CONCEITO DE EXPERIÊNCIA NA ARTE \*

\*Informação obrigatória

**O TEMPO NA ARTE**  
Início 2 ago  
7 sessões no total

Membro da equipe #1  
Plataforma Ler o Mundo

Agendar

©2021 por Plataforma Ler o Mundo. Orgulhosamente criado com Wix.com

Figura 19. Interface do Formulário de Inscrição no Curso.<sup>22</sup>

#### 4.15 – CRIAÇÃO DA PÁGINA DO PRIMEIRO CURSO

A Escolha do curso para aplicação na plataforma se deu a partir de uma adaptação de um exercício de planejamento de aula feito pela pesquisadora Juliana Helena Alves na disciplina de Estágio Supervisionado, do curso de licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. O exercício propunha a aplicação das etapas de desenvolvimento de Abigail Housen e tratava sobre conceitos de espaço e tempo na Arte. Para a aplicação na plataforma escolhemos apenas o conceito tempo, para demonstrar as ações-educativas na plataforma Ler o Mundo.

Nomeamos o curso de O Tempo na Arte. Dividimos o curso em três aulas, a primeira trabalha o conceito de velocidade, a segunda o efêmero, e a terceira o movimento futurista. O curso possui os eixos de contextualização, apreciação e fazer artístico, dessa forma usa a abordagem triangular, como descrito no plano de ensino do curso a seguir.

<sup>22</sup> Fonte: Autoria Própria (2021).

<b>NOME DO CURSO</b>	<b>O TEMPO NA ARTE</b>
<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>30 HORAS.</b>
<b>PROFESSORA</b>	<b>JULIANA HELENA</b>

<b>EMENTA</b>
Análise de vídeo, imagem e música e debate sobre o tempo e o movimento futurista.
<b>OBJETIVOS</b>
<p>1–(GO-EF09AR05-A) Distinguir, explorar, compreender e empregar diferentes formas de expressão artística existentes, bidimensionais e tridimensionais, tais como: desenhos, pinturas, gravuras, colagens, HQ, <i>zines</i>, <i>memes</i>, intervenções artísticas, dobraduras, esculturas, modelagens, instalações, vídeos, fotografias, <i>performances</i>, grafites, tecelagens. Fazer uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos, técnicas convencionais e não convencionais, enquanto componentes fundamentais para ampliar as experiências artísticas e o seu repertório imagético, estético e sensível nas produções em contexto, fazendo uso consciente e responsável dos recursos naturais.</p> <p>2–(GO-EF09AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo, no espaço e relacionar as características em comum com a contemporaneidade.</p> <p>3–(GO-EF09AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética, trazendo sentidos e significados para as produções artísticas diversas, fazendo conexão às suas histórias de vida, memórias e valores construídos, por meio de vivências e assim criar seus ideais, desejos e perspectivas coletivas e sociais.</p> <p>4–(GO-EF09AR01-A) Apontar, relacionar, compreender criticamente as formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, locais, regionais, nacionais e universais, desenvolvendo a percepção, o imaginário, o pensamento crítico, a interpretação, a capacidade de simbolizar e valorizar o repertório imagético pessoal e do cotidiano, em contextos diversos.</p> <p>5–(GO-EF09AR01) Pesquisar, ver e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas goianos, brasileiros e estrangeiros, de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais. Cultivar a percepção estética, o imaginário, a capacidade de simbolizar, de</p>

interpretar e ampliar o seu repertório imagético.

6–(GO-EF09AR32) Analisar e explorar, por meio de projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas, artes visuais, dança, música, teatro, circo, audiovisual, discutindo os limites e possibilidades da criação em arte.

7–(GO-EF09AR06-A) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas cotidianos ou de interesses artísticos de modo autoral, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais, dialogando sobre a obra de artistas em contextos diversos, ressignificando sua própria produção artística e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais, bem como ampliar seu repertório imagético e inventivo, dando sentido aos contextos afetivos, sociais e culturais, de modo crítico e reflexivo.

8–(GO-EF09AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos, processos de criação nas suas produções visuais e ampliar o pensamento investigativo, crítico, reflexivo sobre as suas próprias experiências artísticas e as poéticas visuais.

9–(GO-EF09AR32) Analisar e explorar, por meio de projetos temáticos diversos, as possibilidades de conexão entre os processos de criação com a produção autoral e autônoma, relacionando-os com às linguagens artísticas e suas especificidades, observando os múltiplos contextos.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E CRONOGRAMA

<b>Período</b>	<b>Conteúdos</b>	<b>Ferramentas</b>	<b>Carga Horária</b>
Data livre. Aula de Boas-Vindas.	Disponibilização do plano de ensino e apresentação dos colegas.	Arquivo de texto. Fórum de discussão coletivo.	3 horas.
Data livre. Aula 1.	Contextualização sobre o Manifesto Futurista.	Arquivo de texto. Fórum de discussão coletivo.	9 horas.
Data livre. Aula 2.	Exercício de observação, leitura e análise da obra Velocidade do Automóvel (1913), de Giacomo Balla.	Imagem. Questionário.	9 horas.

Data livre. Aula 3.	Filme de Charles Chaplin sobre a velocidade do mundo moderno.	Atividade de produção de vídeo. Fórum.	9 horas.
<b>METODOLOGIA</b>			
<p>O curso O TEMPO NA ARTE ficará disponível na Plataforma Ler o Mundo a partir de agosto de 2021. Poderá ser realizado à distância ou implementado na educação híbrida por professor do ensino formal presencial.</p> <p>Nessa proposta de aula colocamos sucessivas reflexões sobre o tempo a partir de obras de arte em diferentes linguagens. Incluímos a contextualização, a leitura de imagem e o fazer artístico. Foi implementado o exercício de diálogo após a contextualização na primeira aula, o exercício de análise de imagem após a leitura de imagem na segunda aula, e o exercício de produção após a leitura de vídeo na terceira aula, seguindo os preceitos da abordagem triangular.</p> <p>Foi utilizado o modelo Flex do Ensino Híbrido, possuindo uma lista de atividades a serem realizadas pelo aluno com ritmo personalizado.</p>			
<b>ATIVIDADES SUPERVISIONADAS</b>			
As atividades serão supervisionadas pelo professor da plataforma Ler o Mundo e pelo professor da escola, quando houver.			
<b>CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CRONOGRAMA DE AVALIAÇÕES</b>			
<p>Os alunos serão avaliados tanto pelo professor da plataforma quanto por professores que estiverem usando o curso em sala de aula, se esse for o caso. Cada atividade entregue valerá 10 pontos e o aluno deverá somar pelo menos 20 pontos para considerar o curso como concluído.</p>			
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>			
<p>BRASIL. Documento Curricular para Goiás/Ampliado. Disponível em: <a href="http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos_estados/go_o_curriculo_goiias.pdf">http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos_estados/go_o_curriculo_goiias.pdf</a>. Acesso em nov. de 2020.</p> <p>COUTINHO, Rejane Galvão. Desafios para a docência em arte: teoria e prática. Coordenadora Rejane Galvão Coutinho; Autores Adriana Maria de Oliveira Desiderio [et al]. São Paulo: Universidade Estadual Paulista: Núcleo de educação à Distância, 2013.</p>			

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SCHNEIDER, Cynthia. *Velocidade e Montagem: possibilidades de comunicação da aceleração do tempo no cinema*. Dissertação (mestrado). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2006.

Manifesto futurista. Disponível em: <https://blog.ubueditora.com.br/manifesto-futurista>. Acesso em mai. 2021.

Velocidade do Automóvel (1913), de Giacomo Balla. Disponível em: [https://artsandculture.google.com/exhibit/giacomo-balla/gwLinWGK\\_FLIKw](https://artsandculture.google.com/exhibit/giacomo-balla/gwLinWGK_FLIKw). Acesso em mai.2021.

Charles Chaplin. (Filme: Tempos Modernos. 1936). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fCkFjIR7-JQ&t=4507s>. Acesso em mai. de 2021.

Formulário do Google Forms. Disponível em: <https://forms.gle/CdP8g3Yzt625cEGt6>. Acesso em mai. de 2021.

A alfabetização visual vai ser obtida pelo curso/plataforma através da reflexão consciente sobre o uso, leitura e produção de imagens.

#### **4.16. ORGANIZAÇÃO DO CURSO NA PLATAFORMA E TIPOS DE CONTEÚDO UTILIZADOS.**

Na organização do curso incluímos os seguintes tipos de conteúdos: autorais e não autorais, formulário, vídeo, fórum, repositórios e *website* (imagens e textos).

Como ferramentas digitais, para a produção dos conteúdos autorais foram utilizadas *Google Docs* e *Google Forms* e para os não autorais, *Google Arts & Culture* e *Youtube*.

Na atividade em que o aluno responde à um formulário as respostas são enviadas para o administrador do *site*. Na aplicação do Ensino Híbrido o professor pode imprimir o formulário e aplicar ele em sala com os alunos. Na atividade em que aluno deve interagir no fórum, o professor tem acesso à todas as respostas dos alunos e pode interagir com eles.

Como método avaliativo, para os alunos do ensino *online* nós consideramos pontuar a coerência das atividades de produzidas pelos alunos, textos e vídeo, nos

fóruns e no questionário. Para o Ensino Híbrido, consideramos que o professor faria a adaptação que quisesse desse planejamento, inclusive na parte do método avaliativo.

	<b>APRESENTAÇÃO</b>	<b>AULA 1</b>	<b>AULA 2</b>	<b>AULA 3</b>
<b>TEMA DA AULA</b>	<b>INFORMATIVO E INTERAÇÃO</b>	<b>MANIFESTO FUTURISTA</b>	<b>ANÁLISE DE IMAGEM</b>	<b>VELOCIDADE</b>
<b>MATERIAIS DE CONSULTA</b>	<p><b>1. TEXTO</b>            Leia o Plano de Ensino do Curso. Clique aqui.  <a href="https://docs.google.com/document/d/1z9DatDoKrs8JhJxlvpfJ3cCJVTApM6q8-tY_jKR7q0/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1z9DatDoKrs8JhJxlvpfJ3cCJVTApM6q8-tY_jKR7q0/edit?usp=sharing</a></p>	<p><b>1. TEXTO:</b>            Texto sobre o manifesto futurista.  <a href="https://blog.ubueditor.com.br/manifesto-futurista/">https://blog.ubueditor.com.br/manifesto-futurista/</a></p>	<p><b>1. IMAGEM</b>            Velocidade do Automóvel (1913), de Giacomo Balla  <a href="https://artsandculture.google.com/exhibit/giacomo-balla/gwLinWGKFLIKw">https://artsandculture.google.com/exhibit/giacomo-balla/gwLinWGKFLIKw</a></p>	<p><b>1. VÍDEO</b>            Charles Chaplin. (Filme: Tempos Modernos. 1936) Disponível em:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fCkFjIR7-JQ&amp;t=4507s">https://www.youtube.com/watch?v=fCkFjIR7-JQ&amp;t=4507s</a></p>
<b>ATIVIDADE</b>	<p><b>2. ATIVIDADE FÓRUM</b>            Acesse o fórum. Clique aqui.  <a href="https://vanessavieiraart.wixsite.com/ler-o-mundo/forum/curso-1/curso-1-forum-de-boas-vindas">https://vanessavieiraart.wixsite.com/ler-o-mundo/forum/curso-1/curso-1-forum-de-boas-vindas</a></p> <p>Os alunos deverão se apresentar e conhecer os colegas.</p>	<p><b>2. ATIVIDADE FÓRUM</b>            Participe no fórum dessa aula, clique aqui.  <a href="https://vanessavieiraart.wixsite.com/ler-o-mundo/forum/curso-1/curso-1-aula-3-reflexoes-sobre-o-movimento-futurista">https://vanessavieiraart.wixsite.com/ler-o-mundo/forum/curso-1/curso-1-aula-3-reflexoes-sobre-o-movimento-futurista</a></p> <p>Responda no fórum:            -Quais as afirmações do Manifesto Futurista que você considera ter relação ao cenário social atual?</p> <p>- Você</p>	<p><b>2. ATIVIDADE DE ANÁLISE DE IMAGEM</b>            Responda o questionário à respeito da obra de Giacomo Balla. Clique aqui.  <a href="https://forms.gle/CdP8g3Yzt625cEGt6">https://forms.gle/CdP8g3Yzt625cEGt6</a></p>	<p><b>2. ATIVIDADE DE PRODUÇÃO DE VÍDEO E FÓRUM</b>            Selecione cenas de vídeos da internet, use um aplicativo de edição de vídeo de sua escolha e faça uma montagem de pelo menos 5 minutos que fale sobre o uso do tempo no nosso cotidiano. Poste o vídeo produzido no Youtube e compartilhe o link no fórum dessa aula. Clique aqui.  <a href="https://vanessavieiraart.wixsite.com/ler-o-mundo/forum/curso-1/curso-1-aula-3-reflexoes-sobre-o-movimento-futurista">https://vanessavieiraart.wixsite.com/ler-o-mundo/forum/curso-1/curso-1-aula-3-reflexoes-sobre-o-movimento-futurista</a></p>

		<p>concorda/discorda com alguma ideia do manifesto? Compartilhe e interaja com ao menos um dos seus colegas.</p> <p>Responda no fórum:</p> <p>- Quais as afirmações do Manifesto Futurista que você considera ter relação ao cenário social atual?</p> <p>- Você concorda/discorda com alguma ideia do manifesto? Compartilhe e interaja com ao menos um dos seus colegas.</p>		<p><a href="http://eiraart.wixsite.com/ler-o-mundo/forum/curso-1-aula-3-producao-de-video-sobre-o-uso-do-tempo">eiraart.wixsite.com/ler-o-mundo/forum/curso-1-aula-3-producao-de-video-sobre-o-uso-do-tempo</a></p>
<b>METODOLOGIA ATIVA</b>	Objetiva-se criar a autonomia do aluno através da interação entre eles no fórum.	Objetiva-se criar a autonomia do aluno através da interação entre eles no fórum, da leitura e síntese do texto apresentado e das reflexões alheias.	Objetiva-se criar a autonomia do aluno através da reflexão guiada sobre a obra de arte de referência. Alimentando o desenvolvimento da alfabetização visual pela reflexão consciente sobre imagens.	Objetiva-se criar a autonomia do aluno quando ele realiza a busca e edição de vídeos, solucionado problemas e estimulando sua criatividade.

The image shows a web interface for the 'Ler o Mundo' educational platform. At the top right, there is a 'Log In' button with a user icon. The main header features the 'Ler o Mundo' logo, which includes a stylized globe icon, and the text 'Ler o Mundo' and 'PLATAFORMA EDUCACIONAL'. To the right of the logo, there are navigation links: 'Início', 'Fórum Prosa e Arte', 'Grupos', and 'Contato'. The main content area has a dark green background with the title 'O TEMPO NA ARTE' in large white letters. Below the title, there is a subtitle 'Tempo real, tempo psicológico, finito/infinito, velocidade, futurismo.' followed by 'Público-alvo: Estudantes do Ensino Formal.', 'Duração: 3 Aulas.', and a call to action 'Faça sua inscrição no link: [Clique aqui.](#)'. Below this, the page transitions to a light yellow background with the section title 'APRESENTAÇÃO DO CURSO'. Underneath, it says 'Apresentação do Curso e Integração dos Alunos.' and lists two items: '1. TEXTO' with a link to the 'Plano de Ensino' and '2. ATIVIDADE FÓRUM DE BOAS-VINDAS' with a link to the forum and a note for students to introduce themselves. The next section is 'AULA 1' with the sub-heading 'Movimento Futurista'. It lists '1. TEXTO' with a link to the 'Manifesto Futurista' and '2. ATIVIDADE FÓRUM' with instructions to participate in the forum and answer two questions about the Futurist Manifesto's relation to current social scenarios.

Figura 20. Interface da página do Curso.<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Fonte: Autoria Própria (2021).

**AULA 2**

**Análise de Imagem**

**1. IMAGEM**  
Veja a foto da obra Velocidade do Automóvel (1913), de Giacomo Balla. [Clique aqui.](#)

**2. ATIVIDADE DE ANÁLISE DE IMAGEM**  
Responda o questionário à respeito da obra de Giacomo Balla. [Clique aqui.](#)

**AULA 3**

**Velocidade**

**1. VÍDEO**  
Assista o filme Tempos Modernos de Charles Chaplin feito em 1936. [Clique aqui.](#)

**2. ATIVIDADE DE PRODUÇÃO DE VÍDEO E FÓRUM**  
Selecione cenas de vídeos da internet, use um aplicativo de edição de vídeo de sua escolha e faça uma montagem de pelo menos 5 minutos que fale sobre o uso do tempo no nosso cotidiano.  
Poste o vídeo produzido no Youtube e compartilhe o link no fórum dessa aula. [Clique aqui.](#)

Agradecemos a sua participação no curso, você pode nos enviar sugestões clicando na aba contato.

©2021 por Plataforma Ler o Mundo. Orgulhosamente criado com Wix.com

Figura 21. Interface da página do Curso.<sup>24</sup>

#### 4.17. ACESSO À PLATAFORMA LER O MUNDO



Figura 22. QR CODE- Plataforma Ler o Mundo.

<sup>24</sup> Fonte: Autoria Própria (2021).

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O reconhecimento do caminho trilhado pela arte-educação brasileira, dos seus relatos e de suas reflexões ajudaram a refletir sobre o posicionamento dos professores da área. É de suma relevância reconhecer a trajetória histórica do Ensino de Arte para lidar criticamente e atuar diante de políticas educacionais, a exemplo de como Ana Mae construiu, coletivamente, essa trajetória reflexiva acerca do Ensino de Artes no Brasil.

Cumpra a nós educadores, a sociedade e sobretudo ao poder público representado pelo Ministério da Educação/MEC e Secretarias de Educação refletir e estipular estratégias que minimizem os danos provocados, instaurem mudanças, modernizem o ensino, espaços de aprendizagem, mediação e compartilhamento de conteúdos e experiências, rumo às necessidades e desafios que o pós-moderno implica à Educação.

O ambiente tecnológico constitui o maior repositório de informações que existe, apartar uma parcela das pessoas do acesso ao meio digital reforça-se as diferenças entre os cidadãos e colocam em risco a implementação de políticas públicas de inclusão digital segundo Aun e Ângelo (2007, p. 66), gerando assim “uma nova divisão social entre os que têm o monopólio do pensamento, da transformação da informação em conhecimento e os que estão excluídos desse processo”.

A assimetria de oferta das TDICs está ligada ao poderio de grandes monopólios informacionais e suas estratégias de negócios compreendem informação como poder, o que torna mais estrutural as desigualdades e reflete na luta pela inclusão digital pela globalização contra-hegemônica e pela apropriação das TDICs pelos grupos excluídos (SILVEIRA, 2005).

Uma problemática fundamental surge desse contexto tecnológico, a dificuldade de acesso tanto aos dispositivos tecnológicos como computadores, *tablets* e celulares quanto à *internet* de qualidade; reacendendo um outro componente que é a legitimação da exclusão educacional de parte da sociedade, à margem do poder socioeconômico e político.

O uso como referência de modelos educacionais estrangeiros usados no Brasil não considera particularidades do contexto nacional. Um exemplo é o modelo STEAM usado de referência para a construção da Nova Base Nacional Comum

Curricular (BNCC). Tal modelo é um bom exemplo pois se baseia no uso de diversos laboratórios e é utilizado em detrimento das limitações econômicas e físicas encontradas nas escolas brasileiras. Pugliese destaca que:

A BNCC foi inspirada nas bases curriculares de outros países, nos quais o movimento STEAM *education*. [...] Em relação à reforma do ensino médio, não há menção aos termos do STEM e STEAM no documento. Todavia o próprio Ministério da Educação sugere, nos itinerários formativos do novo ensino médio (BRASIL, 2017), a adoção do STEAM como um dos modelos curriculares (BRASIL, 2015, c2018). Por se tratar de uma reforma com viés tecnicista, com foco no mercado de trabalho, há, nesse sentido, muita afinidade com as marcas que os Estados Unidos vêm imprimindo no STEAM *education*. (PUGLIESE, 2020, p. 21).

Outra consequência da importação de modelos educacionais, muitas vezes incentivados financeiramente por empresas e *startups* de tecnologia, consiste na utilização da educação apenas para a criação de mão de obra para o mercado de trabalho e para as empresas. Um exemplo é o BIE, Instituto que trabalha a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e, cria padronagens para atender ao modelo de negócio empresarial, focado na produtividade, trazendo para a educação o pensamento e a sistemática corporativa. Segundo Mergendoller<sup>25</sup> (2008, p. 8) “O BIE cria materiais didáticos e curriculares, fornece desenvolvimento profissional, realiza e publica resultados de pesquisas.” Termos como ‘modelo *a la carte* ou *flex*’, linguagem das metodologias Ativas, e ABP que tem sua estrutura ligada ao ecossistema mercadológico de desempenho e padronização, podem nos levar a refletir sobre o assunto.

Outro aspecto relevante é o papel de pouco destaque atribuído à arte-educação no movimento de importação de modelos educacionais como o uso do STEAM. Pugliese afirma que,

A questão que vem atrelada ao STEAM (...) importante para compreender a lógica por trás do movimento STEM, é em relação à forma como a arte ou a arte-educação são vistas pelas áreas (...), que a arte estaria dentro do movimento como adorno. O STEAM passou a significar continuar construindo robôs e realizando experimentos e projetos, só que agora mais embelezados p afinal, este seria o suposto papel da arte: enfeitar o que a tecnologia e a ciência produzem no STEM

---

<sup>25</sup> PhD e diretor executivo da BIE.

(PUGLIESE, 2020, p. 20).

A área de Artes, em face do histórico apresentado anteriormente, nos traz uma questão fundamental sobre como área de conhecimento, hoje reduzida a Componente, não possui uma representatividade nos estudos empreendidos. Na realização do livro sobre Ensino Híbrido, utilizado para estudo e realização desta pesquisa, por exemplo, não teve a colaboração de profissional de Artes, em entrevista concedida às discentes e autoras, Fernando Trevisani<sup>26</sup> evidencia a ausência, “dentre eles nós não temos um professor com formação específica em Artes, mas temos pedagogos e que atuam também no ensino desse componente curricular com as crianças e Educação Infantil e Ensino Fundamental I.”



Figura 23. QR CODE- Entrevista com Fernando Trevisani.

A plataforma Ler o Mundo reflete em sua criação o protagonismo da área de Arte na proposição de conteúdos, idealizada por docentes de Artes, e não como empresas de tecnologia com interesse no setor educacional.

Fazendo valer nosso histórico antropófago, alimentamos a ideia de reelaborar esses conceitos e redesenhar formatos que atendam às necessidades genuinamente brasileiras, cientes de que podemos nos inspirar em boas práticas, mas que somos capazes, como fez Ana Mae Barbosa nos idos de 1980, de propor uma Abordagem que serviu de inspiração a diferentes partes do mundo.

---

<sup>26</sup> Integra e coordena o Grupo de Experimentações do Instituto Península, iniciado em 2010, com o objetivo de fomentar a Educação e o Esporte tendo como benfeitor empresário Abílio Diniz, em parceria com a Fundação Lemann, organização sem fins lucrativos, criada em 2002 e liderada pelo empresário Jorge Paulo Lemann, objetiva formar líderes em quatro pilares: inovação, gestão, políticas educacionais e talentos. O Grupo de Experimentações teve o apoio do Clayton Christensen Institute, da Harvard Business School, apartidário sem fins lucrativos, por meio da inovação disruptiva, desenvolve ferramentas para compreender e intervir em problemas nas áreas de saúde, educação e sociedade, a partir das teorias de Clayton M. Christensen e Michael Horn.

## 6. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ALVES, Lynn Rosalina Gama. MINHO, Marcelle Rose da Silva. DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação: diálogos com a educação.** In **Gamificação na educação.** Luciane Mabel Fabel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin (orgs). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p. 74-97)

ALVES, Marcia Maria. TEIXEIRA, Oscar. **Gamificação e objetos de aprendizagem: contribuições da gamificação para o design de objetos de aprendizagem.** In **Gamificação na educação.** Luciane Mabel Fabel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin (orgs). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p. 122-142)

ANDERSON, J. (2010). **ICT Transforming Education: a Regional Guide.** Bangkok: **UNESCO.** Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001892/189216e.pdf> . Acesso em 28 nov. 2020.

AZEVEDO, Fernando Antonio Gonçalves de; CUNHA, Fernanda Pereira da. **Abordagem Triangular: territórios e perspectivas Arte/Educativas.** Revista GEARTE, Porto Alegre, v. 4; n.2, p.156-369, maio/ago. 2017. (163-168) Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/gearte> . Acesso em 29 nov 2020.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello. (orgs.) **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação.** Porto Alegre: Penso, 2015.

BACICH, Lilian; MORAN, José. (orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

BACICH, Lilian; HOLANDA, Leandro. (orgs) **STEAM em sala de aula: aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica.** Porto Alegre: Penso, 2020.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (orgs.). **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais.** São Paulo: Cortez, 2010.

BARBOSA, Ana Mae. **A importância da imagem no ensino da arte no Brasil: diferentes metodologias.** In: BARBOSA, Ana Mae (ed.). *A imagem no ensino da arte.* São Paulo: Perspectiva, 2007.

\_\_\_\_\_. **A imagem no ensino da arte: oitenta e novos tempos.** 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. (Estudos; 126/ dirigida por J. Guinsburg)

\_\_\_\_\_. **John Dewey e o Ensino da Arte no Brasil.** 7.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. **Tópicos utópicos.** Belo Horizonte: C/ Arte, 1998.

BEHAR, P. A. et al. **Modelos pedagógicos em educação à distância.** Porto Alegre: Artmed, 2009.

BRANSON, Steven. **UX: Aprenda a Desenhar Melhores Produtos para uma Melhor Experiência de Usuário.** New York: Publicação Independente, 2020.

BROWN, Tim. **Design Thinking [recurso eletrônico]: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias.** trad. Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio. ULBRICHT, Vania Ribas. FABEL, Luciane Maria. **A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional.** *In Gamificação na educação.* Luciane Mabel Fabel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin (orgs). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p. 11-37)

CASTELLS, M. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CAVALCANTI, Heloísa Helena Costa de Araújo. **ENSINO REMOTO: uma possibilidade de como e o que ensinar.** *In: Reflexões e desafios das novas práticas docentes em tempos de pandemia [recurso eletrônico]* / Organizadoras: Janine Marta Coelho Rodrigues, Priscila Morgana Galdino dos Santos. - João Pessoa: Editora do CCTA, 2020, Pg. 41-50.

DEWEY, John. **Arte como experiência.** Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DIANA, Juliana Bordinhão; GOLFETTO, Ildo Francisco; BALDESSAR, Maria José; SPANHOL, Fernando José. **Gamificação e Teoria do Flow.** *In Gamificação na educação.* Luciane Mabel Fabel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin (orgs). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p.39-73)

FABEL, Luciane Mabel; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (orgs). **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FRANÇA, Maria Inês. **O olhar que ouve: A Psicanálise na Pós-Modernidade.** *In: GUINSBURG, J; BARBOSA, Ana Mae (orgs.). O Pós-Modernismo.* São Paulo: Perspectiva, 2005.

FRANÇA, Rômulo Martins; REATEGUI, Eliseo Berni. **Interface de um ambiente de aprendizagem baseado em questionamento com conceitos de gamificação para dispositivos móveis.** *In Gamificação na educação.* Luciane Mabel Fabel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin (orgs). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p.258-283)

FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire.** São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

GUINSBURG, J; BARBOSA, Ana Mae (orgs.). **O Pós-Modernismo.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

HACK, Josias Ricardo. **Introdução à educação à distância.** Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2011.

JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável.** São Paulo: Aleph, 2014.

LEMOS, André. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura.** São Paulo: Annablume, 2013.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MARKHAM, Thom; LARMER, John; RAVITZ, Jason (orgs). **Aprendizagem Baseada em Projetos. Guia para professores de ensino fundamental e médio**/ Buck Institute for Education. 2.ed. Tradução: Daniel Bueno. Porto Alegre: Artmed, 2008.

MORAN, José. **Educação Híbrida: Um conceito-chave para a educação, hoje**. In BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello. (orgs.) **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

\_\_\_\_\_. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. In **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

NETTO, Marinilse. **Aprendizagem EaD, Mundo Digital e "Gamification**. In **Gamificação na educação**. Luciane Mabel Fabel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin (orgs). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p. 98-121)

OLIVEIRA, Ivana Campos. VASQUES-MENEZES, Ione. **Artigo: Revisão de Literatura: o conceito de gestão escolar**. 2005-2015

PADUA, Elisabete Matallo Marchesini de. **Metodologia da Pesquisa: abordagem teórico-prática**. Campinas: Papyrus, 2012.

PERKINS, D. **The Intelligent Eye: Learning to Think by Looking at Art**. In: **The Arts**. Santa Monica: Getty Center for Education, 1994.

PUGLIESE, Gustavo Oliveira. **Um panorama do STEAM education como tendência global**. In **STEAM em sala de aula: aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica**. Porto Alegre: Penso, 2020.

SAFETEC: Ferramentas Digitais para professores. Disponível em: [www.safetec.com.br](http://www.safetec.com.br) . Acesso em 22 abr de 2021.

SANTOS, Robson Luís Gomes dos. **Usabilidade de interfaces para sistemas. Estudo de caso de bibliotecas on-line**. Rio de Janeiro: Tese (Doutorado em Artes) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2007.

SCHUTTERLAND, Jeff. **SCRUM: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo**. Tradução de Natalie Gerhardt. São Paulo, LeYa, 2014.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Claudio Henrique da. DUBIELA, Rafael Pereira. **Design motivacional no processo de gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem: contribuição do modelo ARCS**. In **Gamificação na educação**. Luciane Mabel Fabel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin (orgs). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p.143-165)

SILVA, Tharciana Goulart da; LAMPERT, Jocielle. **Reflexões sobre a Abordagem Triangular no Ensino Básico de Artes Visuais no contexto brasileiro**. Revista Matéria Prima, UDESC-Santa Catarina, 2016.

UGARTE, D. de. **O poder das redes: manual ilustrado para pessoas, organizações e empresas, chamadas a praticar o ciberativismo.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

VALENTE, José Armando. **A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia.** *In* BACICH, Lilian; MORAN, José. (orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim.** trad. Daniela Bueno. Revisão técnica de Dirceu da Silva. Porto Alegre: Penso, 2016.

## 7. GLOSSÁRIO

**ABP** – Aprendizagem Baseada em Projetos

**Aulas Híbridas** – Aulas que utilizam plataformas *online* e presencial.

**BNCC** – Base Nacional Comum Curricular.

**Blended** – Termo em inglês que significa mistura.

**Ciberespaço** – É o espaço onde as pessoas usam a internet para se comunicarem, sem estarem presentes fisicamente nele.

**Covid-19** – Doença causada pelo vírus SARS-CoV-2.

**Critical Studies** – Abordagem inglesa pós-moderna de ensino de artes visuais.

**DBAE** – *Discipline Based Art Education*, é a abordagem pós-moderna de arte-educação originada nos EUA baseada nas disciplinas: estética, história e crítica, e numa ação, o fazer artístico

**Design de Experiência do Usuário** – É o planejamento da experiência do usuário de uma plataforma.

**Design Thinking** – É um método de planejamento e desenvolvimento de produtos e serviços.

**Escuelas al Aire Libre** – Abordagem mexicana pós-moderna de ensino de artes visuais.

**Ensino Híbrido (*Blended Learning*)** – Ensino que ocorre de forma *online* e presencial.

**Frames de vídeos** – É uma imagem fixa retirada de um conteúdo audiovisual.

**Gamificação** – É o uso de jogos ou de partes usualmente constituídas em jogos como ferramenta pedagógica.

**Hipertexto** – É um conjunto de documentos interligados entre si através de links e *hiperlinks* para a leitura e navegação do usuário.

**Just-in-time teaching** – Também chamado de Ensino sob Medida (EsM) em português, é uma metodologia ativa de ensino que ajusta a aula às necessidades dos alunos.

**IBL *Inquiry-based Learning*** – Em português, significa Aprendizagem Baseada em Questionamento, é uma prática pedagógica baseada na investigação orientada feita pelo aluno.

**Literacia Mediática** – É o poder do indivíduo de interpretar, criticar, julgar e criar informações vindas de vários meios de comunicação.

**Logotipo** – Símbolo que representa uma marca de uma empresa ou pessoa.

**Layout** – Organização estática de elementos gráficos em conjunto.

**Maker** – Palavra em inglês para quem faz ou produz algo.

**Metodologia da Problematização no Arco de Manguez** – Método para resolução de problemas que se baseia em cinco etapas, observação da realidade e definição do problema, teorização, hipóteses de solução e aplicação à realidade.

**Metodologias Ativas** – Metodologias de ensino que colocam o aluno como protagonista do processo de aprendizado.

**Método STEAM** – Metodologia de ensino que se baseia em projetos e interdisciplinaridade entre Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. Mais tarde foi inserida Humanidades, resultando na sigla STHEAM.

**Mídia de Convergência** – A utilização em uma mídia de outras mídias.

**Modelo ARCS** – *Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction*, modelo que teoriza sobre como criar e manter a motivação no processo de aprendizagem.

**Moodle** – *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, em português significa Ambiente de Aprendizado Modular Orientado ao Objeto, é uma plataforma de aprendizado *online*.

**Pitching** – É a argumentação oral em defesa de alguma ideia.

**Plataformas digitais** – São interfaces em ambientes digitais.

**Plataformas de Streaming** – Plataformas digitais de transmissão de conteúdo multimídia onde o conteúdo consumido fica armazenado no servidor da plataforma e não no aparelho do usuário.

**Players de mercado** – São empresas grandes capazes de influenciar de forma significativa os ativos do seu ramo de atuação e a região onde atuam. Termo muitas vezes utilizado para se referir a estas empresas que compram ativos de mercado, sejam eles produtos ou ideias.

**Princípios escolanovistas** – Princípios do movimento Nova Escola que defende o aluno como protagonista do processo de aprendizado e Educação como agente democratizador e inclusivo dos cidadãos.

**Resolução de tela** – Qualidade de reprodução de imagem de uma tela presente em um dispositivo digital.

**RPG** – *Role-playing Game*, é um tipo de jogo em que os jogadores interpretam personagens e podem improvisar criando uma narrativa coletiva e seguindo regras predeterminadas.

**SARS-CoV-2** – Vírus que causou epidemia global em 2020.

**Storyboard** – É um esquema em forma de desenhos divididos em quadros (cenas) que esboçam o funcionamento de um vídeo.

**Storytelling** – Palavra em inglês que significa narrativa em português. Método utilizado para transmitir conteúdo por meio de uma narrativa envolvente, fazendo o uso de recursos audiovisuais e músicas, que visam sensibilizar, emocionar e engajar pessoas.

**TDICS** – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

**Metodologia Jigsaw** – Método de ensino onde os alunos são organizados em pequenos grupos, cada membro estuda uma parte do material acadêmico. Os alunos de grupos diferentes que estudaram a mesma estudam e discutem seus materiais juntos e depois retornam ao seu grupo e compartilham o aprendizado com os outros do grupo.

**Tecnologias de *cloud computing*** – Computação em Nuvem é um conceito usado para descrever recursos disponíveis através da *internet* ao usuário, como o processamento e armazenamento de dados, conectividade, acesso às plataformas, aplicativos e serviços.

**Templates** – São páginas com um *design* pré-moldado para configuração de quem for usar.

**Transmídia** – Conteúdo que atravessa o uso de uma apenas uma mídia.

**Web 4.0** – É a *web* que utiliza algoritmos que rastreiam as atividades dos usuários.

**Word Café** – Atividade de diálogo realizada em grupos. Os grupos conversam durante horas ou dias sobre o mesmo questionamento. As pessoas circulam entre vários grupos e trocando ideias.

**XP** – Abreviação de experiência usada quando envolve assuntos sobre meios digitais.

## 8. ANEXO

### LISTA DE APLICATIVOS E PLATAFORMAS GRATUITOS

#### BLACKBOARD COLLABORATE

<https://blackboard.grupoa.com.br/plataformas/blackboard-collaborate/>

É uma plataforma para videoconferência voltada ao ensino.

#### CANVA

[www.canva.com](http://www.canva.com)

Ferramenta *online* para criar peças de *design*, editar imagens e conteúdos com *layouts* semi-profissionais.

#### CLASSDOJO

Aplicativo de comunicação em sala de aula utilizado para compartilhar e relatórios entre pais e professores, que visa compartilhar e conectar, vídeos, fotos e textos, por meio de atualizações em tempo real, os registros da produção e das experiências da sala de aula.

#### E-MAIL INSTITUCIONAL

É um email criado especialmente para uma organização.

#### GENIALLY

[www.genial.ly](http://www.genial.ly)

Ferramenta de criação de conteúdo de criação interativo para exibição na *web*, seja em forma de elemento embutido, imagens dinâmicas, apresentações ou mesmo *hotsites* inteiros. A interface é intuitiva e salva direto na nuvem. É possível visualizar a evolução da construção realizada em equipe.

#### GOCONQR

[www.goconqr.com/pt-BR](http://www.goconqr.com/pt-BR)

Plataforma de recursos educacionais que objetiva auxiliar o professor na elaboração e compartilhamento de conteúdo, bem como no estudo por meio de recursos de

aprendizagem como notas, mapas mentais, *quizzes*, *flashcards* e outros formatos infográficos.

## GOOGLE APRESENTAÇÕES

<https://slides.google.com>

Recurso de transmissão de informações que conta com uma visualização dinâmica, ordenada e criativa, para apresentar conteúdos no formato de slides e aceita a inserção de imagens e vídeos.

## GOOGLE ARTES E CULTURA (Google Arts & Culture)

<https://artesandculture.google.com>

Leva o usuário a visitar variados museus, exposições, ver obras de arte com o recurso do zoom de forma extremamente detalhada e a navegar por milhares de histórias, fotos, vídeo e manuscritos em seu acervo.

## GOOGLE CARDBOARD

Google Play (Mobile)

Traz a realidade virtual para dispositivo do celular. O app permite que vá para algum ambiente e vivencie experiências pessoais de RV, por meio da configuração de um visualizador e apps associados. Pelo *Google Earth*, permite o usuário visitar um museu com um guia local, assistir seus vídeos em uma tela grande, observar um objeto de exposição por diversos ângulos, visualizar as fotos *spheres* que você capturou, e também que participe de habitats aéreos ou submarinos, criar seu próprio jardim ou contemplar a aurora boreal.

## GOOGLE DOCUMENTOS

<https://docs.google.com>

Processador de texto on-line, permite mais de um editor além de digitação por voz, tradução e a inserção de imagens e vídeos.

## GOOGLE EARTH

<https://google.com/intl/pt-BR/earth/>

Programa que apresenta o globo terrestre num formato tridimensional, construído a partir de mosaico de imagens de satélite obtidas de fontes diversas, imagens aéreas e GIS 3D.

## GOOGLE EXPEDITIONS

Google Play (Mobile)

Aplicativo educacional imersivo que os alunos e professores usam para explorar o mundo em centenas de passeios virtuais (RV) e de realidade aumentada (RA), rompendo os limites da sala de aula. O RV permite explorar o mundo virtualmente, e a RA dá vida aos conceitos abstratos, dessa forma, eles mostram para os alunos coleções de cenas em 360) e objetos em 3D, destacando os itens e lugares interessantes presentes nas turnês. O uso de óculos VR/RA possibilita a ampliação da experiência.

## GOOGLE FORMULÁRIOS (*Google Forms*)

Ideal para pesquisas *on-line* em tempo real e possibilita respostas curtas, parágrafos, seleção múltipla, caixas de verificação, escala linear, dentre outras. Utilizada também como lista de presença, gerenciador de inscrições, enquetes, avaliações rápidas e objetivas e feedbacks automáticos.

## GOOGLE FOR EDUCATION

<https://edu.google.com/intl/pt-BR/>

É um aplicativo para a realização de aulas *online* oferecido pelo Google.

## GOOGLE HANGOUTS

<https://hangouts.google.com>

Salas virtuais no formato de *chat*, que funcionam como monitoramento do progresso e o acompanhamento de tarefas de equipes, ou estudantes e professores, de modo a otimizar as mensagens diretas em grupo e o *chat* simplifica o monitoramento do progresso e o acompanhamento das tarefas. Os convites podem ser adicionados automaticamente o seu Google Agenda. Notas de observação podem ser inseridas e salvas diretamente em um Google Formulário. Além de fazer chamadas telefônicas ou via *wi-fi*.

## GOOGLE KEEP

<https://keep.google.com>

Aplicativo disponível para celulares com Android, iPhone (iOS) e também tem uma versão web para ajudar a organizar ideias, projetos, lista de tarefas e anotações, e possibilita mesclar texto e áudio.

## GOOGLE MEET

<https://meet.google.com/>

Aplicativo de videoconferência oferecido pelo Google.

## GOOGLE PLANILHAS

<https://sheets.google.com>

Programa de planilha de cálculos acessado pelo Google Drive baseado dispendo de tabelas de dados dinâmicas e gráficos coloridos, e permite a formatação condicional, armazenamento e compartilhamento de arquivos, simplificando tarefas diárias.

## GOOGLE SALA DE AULA

<https://classroom.google.com>

Ambiente virtual de aprendizagem que possui diversas ferramentas para otimizar processos colaborativos de tarefas, feedback, compartilhamentos que podem ser personalizados pelo professor.

## GOOGLE SCREET VIEW

[www.google.com/maps](http://www.google.com/maps)

Recurso do Google Maps e do Google Earth que possibilita uma visão 360° na horizontal e 290° na vertical, além de permitir que os usuários experimentem a visão do mundo ao nível do chão ou do solo com o pegman, em algumas regiões do mundo.

## GOOGLE SITES

<https://sites.google.com/new>

Utilizado na criação de portfólios digitais, é uma ferramenta do Google de criação de páginas da web. Possibilita fazer upload de arquivos de documentos, PDFs e outros

materiais para compartilhar com os alunos. Aceita a criação de páginas no formato *feed* e publicar materiais de leitura, comunicados ou para fórum de discussão.

#### GOOGLE TOUR CREATOR

<https://arvr.google.com/tourcreato>

Possibilita ao professor criar passeios virtuais com o auxílio do Google Street e compartilhar com os demais. Facilita o engajamento dos alunos a criarem suas próprias rotas de passeios virtuais.

#### KAHOOT

[www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)

Plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como recurso educacional por meio de testes de múltipla escolha em tempo real, acessados por meio de um navegador da *web* ou do aplicativo *Kahoot*, facilitando a motivação e o engajamento dos estudantes e professores. Possui fórum de discussão, *download* de questões e resultados, enquetes, usados inclusive para avaliações ou no mapeamento de conhecimentos prévios.

#### KHAN ACADEMY

[www.emy.orgpt.khanacad](http://www.emy.orgpt.khanacad)

Dispõe de exercícios, vídeos e um painel otimizado para facilitar o ambiente de aprendizagem dos estudantes, em diferentes áreas de conhecimento ou disciplinas, permitindo ao estudante controlar o seu próprio ritmo dentro e fora da sala de aula, um dos pontos principais do ensino híbrido – o controle personalizado do tempo.

#### MENTIMETER

[www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)

Recurso digital para criação interativa de enquetes, perguntas, coleta de palavras, nuvens de ideias, gráficos em tempo real.

#### MICROSOFT WORD

[/encurtador.com.br/avyU8](http://encurtador.com.br/avyU8)

Aplicativo de edição de texto oferecido pela Microsoft.

## PADLET

<https://padlet.com>

Aplicativo disponível para celular e tablet, o recurso digital é utilizado para a elaboração de murais e painéis virtuais. Exige cadastro de e-mail ou rede social para criar um mural, mas não é necessário cadastro para quem colabora com o mural, por meio da postagem de conteúdo digital em diferentes mídias como fotos e vídeos. Otimiza a sistematização e organização de conteúdo colaborativo.

## PEAR DECK

<https://peardeck.com/googleslides>

Plataforma que permite aos professores a criação de apresentações para melhor interagir com seus alunos em tempo real. Os professores podem publicar os resultados de forma anônima para a classe. Os alunos respondem a perguntas ou solucionam problemas usando Pear Deck.

## PINTEREST

[www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Rede social de compartilhamento de fotos, como um portfólio distribuído em temáticas extremamente diversificadas. O usuário pode criar pastas temáticas, deixa-las ocultas ou compartilhá-las entre a comunidade. Contêm hiperlinks que levam às páginas das imagens e seus vídeos.

## PLAYPOSIT

[www.playposit.com](http://www.playposit.com)

Ferramenta que permite aos usuários adicionarem perguntas em diferentes partes do vídeo e os professores podem elaborar imagens, questões, imagens e textos nos vídeos. Utilizado em ensino híbrido e em sala de aula invertida. Permite cortar vídeos, copiar e cortar a URL e adicionar as perguntas em local escolhido. As perguntas podem ser de múltipla escolha ou dissertativa. Inclusive, aceita informações e dicas de resolução feitas pelo professor para os estudantes.

## PLICKERS

[www.plickers.com](http://www.plickers.com)

Possibilita ao professor realizar atividades avaliativas e obter resultados em tempo real. O professor pode criar questões objetivas no site do Plickers, cadastra um cartão para cada estudante (até 63 cartões), realiza a distribuição dos cartões em aula, lança a questão aos estudantes, e recebe as respostas dadas pelos estudantes em tempo real, na tela do seu celular ou da projeção. Os dados ficam registrados no site em forma de relatório.

#### PODOMATIC

[www.jpdomatic.com](http://www.jpdomatic.com)

Ferramenta de criação e compartilhamento de *podcasts* – arquivos multimídia criados pelos próprios usuários para a transmissão de informações. É necessário *login*. Permite baixar o conteúdo do arquivo MP3 (áudio).

#### POWTOW

É um site que permite a criação de apresentações na forma de slides e vídeos animados. Uma plataforma que promete deixar qualquer conteúdo atraente ao público sem a necessidade de baixar.

#### QUICK, DRAW!

<https://quickdraw.withgoogle.com>

Jogo *online* desenvolvido pela equipe de Inteligência Artificial do Google, funciona como aquecimento para gerar um dinamismo para aquecer as aulas. Usa a inteligência artificial de rede neural para desenhar com o mouse e, em seguida, para adivinhar o que os desenhos representam em outros idiomas.

#### QUIVER EDUCATION

[www.quivervision.com](http://www.quivervision.com)

Permite animar o que é estático. Ao colorir os desenhos o app de realidade aumentada (RA) gera uma animação 3D.

#### QR CODE GENERATOR

<https://br.qr-code-generator.com>

Atua como exibidor de chave de resposta de uma avaliação, a codificar listas no formato PDF, acessar conteúdos e personalizar o QR Code gerado selecionando cores e formas.

#### QUIZIZZ

[www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)

Ferramenta que possibilita montar questionários gamificados em tempo real e com resultado simultâneo e que pode ser utilizado como avaliação.

#### ROCKETIUM

[www.rocketium](http://www.rocketium)

Utilizado para criar vídeos quadro a quadro, com inserções de textos, imagens e vídeos de fundo. Versão gratuita mediante a exibição em marca d'água da logomarca. Possibilita a inserção de locução a cada quadro.

#### STORYBOARDTHAT

<https://storyboardthat.com/pt>

Ferramenta que permite montar histórias em quadrinhos, desenvolver roteiros, criar cenários e personagens na criação de histórias digitais.

#### WORDARTE

<https://wordart.com/create>

Gera nuvens de palavras e permite criar nuvens com diferentes silhuetas através da personificação de formas.

#### YOUTUBE

[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Plataforma de entretenimento e conteúdo diversificado que coloca o estudante no centro da aprendizagem com atividades complementares muito usadas nas aulas invertidas como: miniaulas, tutoriais, resumos de conteúdos, análise de obras variadas, documentários etc.

#### ZOOM

<https://zoom.us/pt-pt/meetings.html>

Plataforma para realização de vídeo conferência.

Fonte: Safetec Ferramentas Digitais para professores. Disponível em:

[www.safetec.com.br](http://www.safetec.com.br) . Acesso em 22 abr de 2021.