



Mestrado Profissional em Artes - PROF-ARTES
Instituto de Artes - IdA/UnB
Professora Lya Paiva
Orientadora: Profa. Dra. Maria Cristina Azevedo
Apoio CAPES e SEEDF

Proposta Pedagógica

Arte com celular




Uso de dispositivos móveis em aulas
de arte no Ensino Fundamental

Professora Lya Maria Paiva Castro



Esta proposta pedagógica foi desenvolvida pela professora e estudante Lya Paiva, com orientação da Prof.^a, Dr.^a. Maria Cristina de Carvalho Cascelli de Azevedo, como parte da pesquisa de mestrado que foi apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes - Prof-Artes da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes. O projeto, Arte com celular: dispositivos móveis em aulas de Artes no Ensino Fundamental, foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Área de concentração Ensino de Artes, na linha de pesquisa processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.



Este produto foi desenvolvido de professora para professores, durante a minha pesquisa de Mestrado. A experiência ocorreu em turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Espero que sirva de inspiração e motivação para você, professor de arte!

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

CP149p Castro Paiva, Lya Maria
Proposta Pedagógica Arte com Celular: uso de dispositivos móveis em aulas de Arte no Ensino Fundamental / Lya Maria Castro Paiva; orientador MARIA CRISTINA DE CARVALHO DE AZEVEDO. -- Brasília, 2023.
33 p.

Dissertação(Mestrado Profissional em Artes) --
Universidade de Brasília, 2023.

1. Proposta Pedagógica. 2. Ensino de Artes. 3. Celular nas aulas de Arte. 4. Sistema Triangular Digital. . I. AZEVEDO, MARIA CRISTINA DE CARVALHO DE, orient. II. Título.

www.artecomcelular.com

Universidade de Brasília - UnB - Biblioteca Central



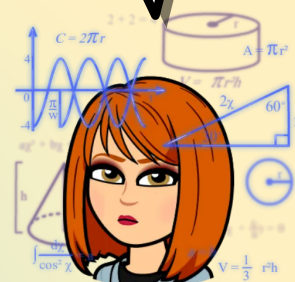
OLÁ!
TUDO BEM?
SOU A
PROF. LYA!



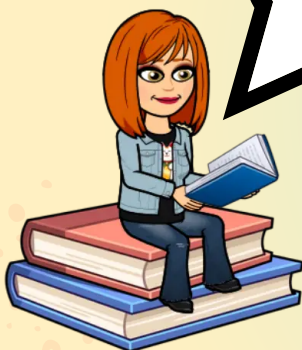
Outro dia eu me
perguntei...



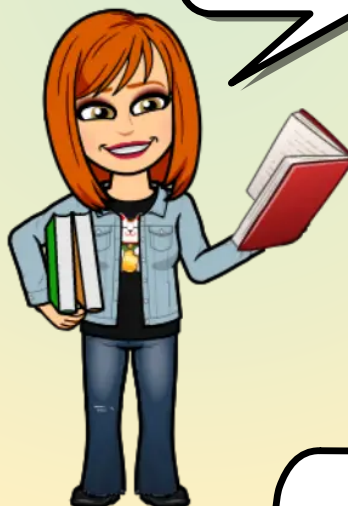
Será que é possível
utilizar o celular dos
alunos nas aulas? Como
fazer isso?



Foi assim que
surgiu a minha
pesquisa de
mestrado!



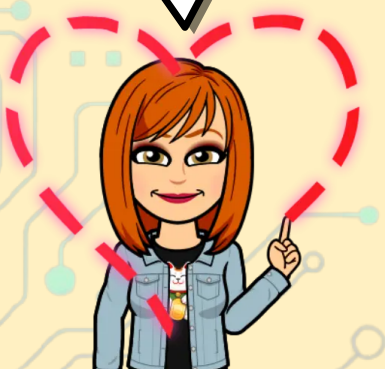
Eu estudei bastante
para preparar um
material bem
bacana!



Os alunos que
participaram
adoraram a
experiência!



Espero que você
também goste e
possa se inspirar
nessa minha
experiência!



VAMOS
LÁ?



Todo o material desenvolvido nesta
pesquisa está disponível para
download/edição no website do
projeto: www.artecomcelular.com.



Orientações Pedagógicas

06

Sistema Triangular Digital (STD): o embasamento teórico da proposta pedagógica

- O que é o STD? 06
- Como se dá o aprendizado em Arte? 06
- Como utilizar o STD? 06
- Arte com celular 07
- STD: e-ler, e-fazer e e-contextualizar 07
- STD e a metáfora do ziguezague 07
- Pedagogia do questionamento 08
- Princípios teórico-filosóficos do STD 08
- Curadoria docente 08



Planejando as aulas

09

- Por onde começo? 09
- Escolha do Eixo Temático 09
- Matriz de Design Educacional 1 - Eu, estudante, na pandemia 10
- Matriz de Design Educacional 2 - Educação, Arte e Resistência 11
- Algumas Dicas 12



Proposta pedagógica aplicada

13

- Eixo Temático Educação, Arte e Resistência 13
 - e-ler 14
 - e-contextualizar 15
 - e-fazer 16
- Eixo 1 Desenho 17
 - e-ler 18
 - e-contextualizar 19
 - e-fazer 20
- Eixo 2 Elaboração da Identidade 21
 - e-ler 22
 - e-contextualizar 23
 - e-fazer 24
- Eixo 3 Narrativas Digitais 25
 - e-ler 26
 - e-contextualizar 27
 - e-fazer 28
- Eixo 4 Exposição 29



Material Extra

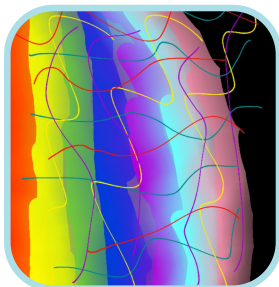
30

- Habilidades BNCC 30
- Faça sua proposta arte com celular 31
- Ficha para sua aula de arte com celular 32
- Referências 33



SISTEMA TRIANGULAR DIGITAL (STD)

Embasamento teórico da proposta pedagógica



Produção de Maya, 6º ano.

O QUE É?

O **STD** (CUNHA, 2008)¹ é uma abordagem **e-arte/educativa** que aspira contribuir para a aprendizagem no contexto da **cultura digital** e suas especificidades, oferecendo assim um subsídio específico para o **ensino de arte na sociedade em rede**.

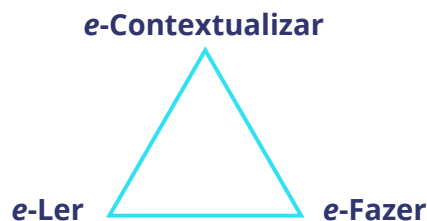
COMO SE DÁ O APRENDIZADO EM ARTE?

Segundo Barbosa (1991), o aprendizado em artes se dá através da triangulação formada por três processos mentais da cognição:

contextualização (*informação*), **leitura crítica** (*decodificação*) e **fazer artístico** (*produção*).

COMO UTILIZAR O STD?

Os três componentes da aprendizagem artística precisam ser inter-relacionados com o **universo simbólico digital**, de acordo com Cunha (2008)²:



1) **e-Fazer**: como o próprio nome expressa, ação pela qual pode-se **vivenciar a execução empírica de produções artísticas intermediáticas**, através dos inputs e outputs computacionais.

2) **e-Ler**: na prática da leitura de produção digital, pela sua natureza, desloca-se a figura do leitor para a do **intérprete**, desenvolvendo as habilidades interativas de **ver, julgar e interpretar**, enquanto **participador-intérprete crítico, questionador**, e não meramente ser passivo, depositário de informações transmitidas.

3) **e-Contextualizar**: ampliar os campos de sentidos das obras digitais estabelecendo **comparações em diversos tempos e espaços** em relação ao próprio intérprete e ao mundo que o cerca. Parâmetro **norteador** para estabelecer relações, as quais podem **potencializar a análise crítico-reflexiva do indivíduo**, bem como a interdisciplinaridade no processo de ensino/aprendizagem.

SAIBA MAIS

¹ A prof. Dra. Fernanda Pereira da Cunha sistematizou o STD em sua tese de Doutorado orientada pela Prof^ª. Dr.^ª. Ana Mae Barbosa.

² Sugiro ao leitor o aprofundamento dos estudos com a leitura do livro *E-arte/educação: Educação digital crítica*, de Fernanda Pereira da Cunha.



Produção de Amanda, 6º ano.

SISTEMA TRIANGULAR DIGITAL (STD)

Embasamento teórico da proposta pedagógica

ARTE COM CELULAR

A proposta pedagógica *Arte com celular* envolveu atividades de **e-contextualização**, **e-fazer** e **e-leitura** com maior ou menor ênfase, de maneira a utilizar o referencial metodológico do STD em formato de *ziguezague*.

STD: E-FAZER, E-LER E E-CONTEXTUALIZAR



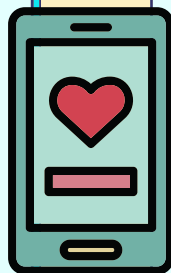
Interligadas, essas ações mentais “podem colocar em operação a rede cognitiva da aprendizagem da linguagem – do universo digital, sabendo-se que cognição é **(re)conhecer/perceber/conceber**” (CUNHA, 2008, p. 237).

STD E A METÁFORA DO ZIGUEZAGUE

No processo da arte/educação, esses elementos ou ações mentais se apresentam de forma **dinâmica** e **não-linear**, tanto que recentemente Ana Mae Barbosa (2019) tem sugerido a metáfora do **ziguezague** ao invés do triângulo para enfatizar tal relação entre essas três ações.

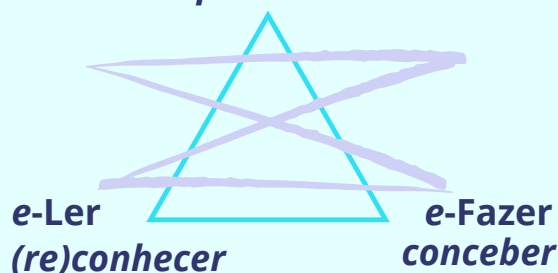


A Abordagem Triangular frui em um processo *em construção* que “dialoga no curso *do e com* o tempo” desde a sua origem, tomando-a “flexível e contemporânea no curso do tempo” (CUNHA, 2008, p. 164).



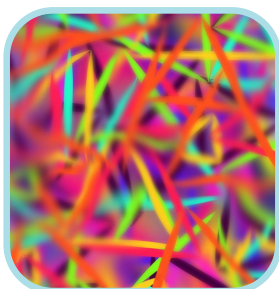
SISTEMA TRIANGULAR DIGITAL (STD)

e-Contextualizar
perceber



SISTEMA TRIANGULAR DIGITAL (STD)

Embasamento teórico da proposta pedagógica



Produção de Lais, 6º ano.

PEDAGOGIA DO QUESTIONAMENTO

A rede cognitiva da aprendizagem é acionada quando ocorre uma **busca por solução de problemas**, a partir do questionamento. É o processo questionador incentivado através da leitura e da contextualização que acionará a rede cognitiva do aprendiz, e será desenvolvido e percebido nas falas e também nas produções dos alunos, no momento do fazer artístico, que por sua vez exigirá a solução de problemas.

PRINCÍPIOS TEÓRICO-FILOSÓFICOS DO STD

O **STD** é baseado nos princípios teórico-filosóficos e conceituais da **Abordagem Triangular**, porém inseridos no contexto da sociedade em rede:

- **Paulo Freire:** conceitos filosóficos e educacionais da alfabetização crítica
- **John Dewey:** arte como experiência
- **Elliot Eisner:** conceitos de arte e cognição

Objetivo: a alfabetização cultural sob a luz do *cultural literacy*³.



CURADORIA DOCENTE

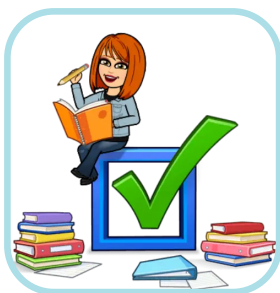
O processo de **curadoria docente**⁴ é a escolha minuciosa de imagens que promovam a reflexão, bem como que estejam inseridas no contexto do mundo que nos cerca. O professor, ao escolher esse tipo de imagem, de acordo com as temáticas a serem abordadas, contribuirá com o repertório imagético e reflexivo do aluno, como também para o desenvolvimento da sua capacidade de autonomia e crítica.

³ O *Cultural Literacy*, segundo Barbosa (1998) é a alfabetização cultural: "de acordo com Hirsch, é o "conhecimento básico necessário para uma alfabetização funcional e uma efetiva comunicação nacional!". Ser culturalmente alfabetizado é "possuir as informações básicas necessárias para prosperar, florescer, ser bem-sucedido no mundo moderno!" e vale para todas as classes sociais" (BARBOSA, 1998, p. 46).

⁴ Curadoria docente é um termo que foi utilizado pela professora Andrea Versutti na disciplina Educação, Tecnologia e Comunicação – ETEC do Programa de Pós-graduação em Educação na FE/UnB, cursada como disciplina optativa neste programa de mestrado.

PLANEJANDO AS AULAS

Arte com celular



POR ONDE COMEÇO?

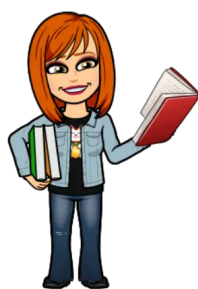
A proposta foi dividida em um Eixo Temático e quatro eixos norteadores:

EIXO TEMÁTICO: EU, ESTUDANTE, NA PANDEMIA

1 EIXO	2 EIXO	3 EIXO	4 EIXO
Desenho	Elaboração da Identidade	Narrativas Digitais	Exposição
<ul style="list-style-type: none"> • Desenho • Elementos da linguagem visual • Desenho digital • Pintura Digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Selfie arte • Fotografia • Autoconhecimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprofundamento nas narrativas digitais • Planejamento da exposição 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposição das produções discentes • Avaliação docente e discente

ESCOLHA DO EIXO TEMÁTICO

A escolha do **Eixo Temático** é importante pois ele vai orientar toda a experiência. Escolhi utilizar o tema do concurso de desenho do *Sinpro-DF, Eu, estudante, na pandemia*, na primeira experiência, pois era importante para o momento em que eu estava aplicando a proposta. Como temática você pode escolher um tema que seja relevante, como por exemplo, temas transversais, o tema do projeto que será desenvolvido na sua escola etc.



EIXO TEMÁTICO: EDUCAÇÃO, ARTE E RESISTÊNCIA

1 EIXO	2 EIXO	3 EIXO	4 EIXO
Desenho	Elaboração da Identidade	Narrativas Digitais	Exposição
<ul style="list-style-type: none"> • Desenho • Elementos da linguagem visual • Desenho digital • Pintura Digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Selfie arte • Fotografia • Autoconhecimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprofundamento nas narrativas digitais • Planejamento da exposição 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposição das produções discentes • Avaliação docente e discente

Como eu realizei a experiência duas vezes, meu segundo Eixo Temático foi também o tema do concurso do Sinpro-DF, *Educação, Arte e Resistência*, que trabalhou com o centenário da Semana de Arte Moderna Brasileira. Existem muitas possibilidades para a escolha do eixo temático, fique à vontade para escolher o seu! Na página seguinte, trago a Matriz de Design Educacional das duas experiências realizadas.

MATRIZ DE DESIGN EDUCACIONAL 1

PRIMEIRA EXPERIÊNCIA (2021)



EIXO CENTRAL *Eu, estudante, na pandemia.*

Acolhimento inicial, apresentação da temática proposta pelo concurso e sua relação com o contexto dos estudantes e a problemática da pandemia. Apresentação do projeto Arte com celular.



EIXO 1 *Desenho*

e-leitura: @covidartmuseum. **e-fazer:** Inter-relação da produção digital e não digital. Exercícios para familiarização com o uso do celular. **e-contextualização:** Elementos da linguagem visual, pluralidade cultural, pintura, mistura cultural, cor e mensagem, desenho, música, linhas e formas, materialidades no desenho.



EIXO 2 *Elaboração da Identidade*

Ações arte/educativas envolvendo a problemática do autoconhecimento e a elaboração de uma poética pessoal. Relação entre Autorretrato e *Selfie*. **e-leitura:** autorretratos clássicos e contemporâneos. **e-fazer:** *selfie arte*. **e-contextualização:** artistas clássicos e contemporâneos de diversas origens temporais e geográficas.



EIXO 3 *Narrativas Digitais*

Aprofundamento nas narrativas digitais contemporâneas. **e-Leitura:** produções digitais incluindo fotografia, colagem digital, pós produção, *remix*. **e-Fazer:** produção de *remix* com pós-produção. **e-Contextualização:** produções clássicas e contemporâneas de diversas origens temporais e geográficas, envolvendo poesia visual, pintura digital, técnicas variadas.

Arte
com
celular



EXPOSIÇÃO DE
ARTE DOS
ALUNOS DO CELAN
CEF 01 DO LAGO NORTE



EIXO 4 *Exposição*

Realização da mostra das produções na escola, seu planejamento e organização, bem como a elaboração do *website* com a galeria virtual das obras. Análise e reflexão sobre a experiência juntamente com os alunos; e a autoavaliação docente e discente sobre a experiência. **e-Leitura** das produções discentes.

MATRIZ DE DESIGN EDUCACIONAL 2

SEGUNDA EXPERIÊNCIA (2022)



EIXO CENTRAL *Educação, Arte e Resistência*

Acolhimento inicial, apresentação da temática proposta pelo concurso e sua relação com o contexto dos estudantes e a problemática da arte como resistência. Apresentação do projeto Arte com celular.



EIXO 1 *Desenho*

e-leitura: *Temática Educação arte e Resistência*, arte abstrata. **e-fazer:** Inter-relação da produção digital e não digital. Exercícios para familiarização com o uso do celular. Arte Abstrata. **e-contextualização:** Elementos da linguagem visual, pluralidade cultural, pintura, mistura cultural, cor e mensagem, desenho, música, linhas e formas, materialidades no desenho.



EIXO 2 *Elaboração da Identidade*

Ações arte/educativas envolvendo a problemática do autoconhecimento e a elaboração de uma poética pessoal. Relação entre Autorretrato e *Selfie*. **e-leitura:** autorretratos clássicos e contemporâneos. **e-fazer:** *selfie arte*. **e-contextualização:** artistas clássicos e contemporâneos de diversas origens temporais e geográficas.



EIXO 3 *Narrativas Digitais*

Aprofundamento nas narrativas digitais contemporâneas. **e-leitura:** produções digitais incluindo fotografia, filmes (stop motion), pós produção, *remix*. **e-fazer:** produção de filme de animação em stop motion. **e-contextualização:** produções clássicas e contemporâneas de diversas origens temporais e geográficas, envolvendo a temática central.

Arte
com
celular

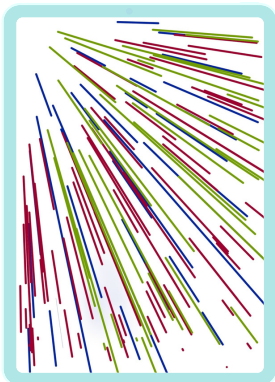


EXPOSIÇÃO DE
ARTE DOS
ALUNOS DO CELAN
CEF 01 DO LAGO NORTE



EIXO 4 *Exposição*

Realização da mostra das produções na escola, seu planejamento e organização, bem como a inclusão das obras no *website* com a galeria virtual das obras. Análise e reflexão sobre a experiência juntamente com os alunos; e a autoavaliação docente e discente sobre a experiência. **e-leitura** das produções dos alunos. Galeria virtual: www.artecomcelular.com.



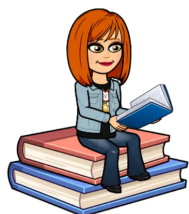
Produção de Júlia, 6º ano.



Produção de Isa, 6º ano.



Produção de Kamy, 6º ano.



ALGUMAS DICAS

Planejamento

- Escolher um **eixo central** que vai orientar o semestre e/ou ano letivo. Pode ser um tema transversal, um tema a ser trabalhado por toda a escola etc.
- **Curadoria docente:** escolher minuciosamente as imagens a serem trabalhadas, com produções relacionadas ao tema. Escolher obras clássicas, obras contemporâneas produzidas digitalmente, produções audiovisuais, de publicidade, videogames etc. Cada uma das produções utilizadas precisa ser cuidadosamente escolhida a fim de enriquecer o repertório imagético do aluno e promover o debate questionador.
- O professor deve estar familiarizado também com a **contextualização** das produções. Separar *links* de sites das galerias dos artistas, bem como de sua biografia.
- **Referências:** organizar um *slide* para incluir as referências com links caso haja, para pesquisa posterior ou para disponibilizar aos alunos. Disponibilizar também os links das obras utilizadas, bem como o indicar o nome do artista de cada obra.
- Montar os **slides** para reproduzi-los utilizando um projetor.
- A partir da primeira aula montar **grupos** de *Whatsapp* para que os alunos possam participar.
- Comunicar e pedir a **permissão** aos pais/responsáveis para os alunos poderem levar e utilizar seu celular pessoal nas aulas de artes. Você pode tirar cópia de um bilhete explicativo e distribuir para os alunos entregarem e também pode conversar com os pais que comparecerem à reunião de pais.
- Conheça seus **alunos!** Nas rodas de conversa você pode conhecer mais sobre eles, do que gostam, quais *videogames* estão jogando, que músicas estão ouvindo. Assim você pode incluir o universo deles no seu material.

SAIBA MAIS

O objetivo de aprendizagem número 5 do Currículo em Movimento do DF (Ensino Fundamental) visa: compreender o estudante como sujeito central do processo de ensino, capaz de atitudes éticas, críticas e reflexivas, comprometido com suas aprendizagens, na perspectiva do protagonismo estudantil.

EIXO TEMÁTICO Educação, Arte e Resistência • Objetivos, Habilidades e Temáticas

6º ANO



Produção de Roberta, 7º ano.

**HABILIDADES
BNCC**
(EF69AR01)
(EF69AR02)**Objetivos** trabalhados (Currículo em Movimento do DF):

- Desenvolver a capacidade de leitura e análise de elementos das artes visuais, contextualizando-os em estilos/movimentos artísticos, e utilizar as noções trabalhadas em produções artísticas.
- Reconhecer, respeitar e valorizar, no âmbito familiar, escolar e regional, a diversidade cultural.
- Reconhecer a produção visual como produto cultural sujeito à análise e ao entendimento.
- Propiciar momentos de entretenimento, exposição, apreciação e fruição da produção artística; despertar reflexão coletiva e debate.

Temáticas trabalhadas (Currículo em Movimento do DF):

- Diferenças e semelhanças das artes visuais em diferentes contextos históricos e sociais
- A arte como linguagem universal
- Matrizes culturais brasileiras (indígena, africana, europeia e demais povos imigrantes) e suas influências na formação da arte e da cultura local, regional e nacional

**SAIBA
MAIS**

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA DE ARTE (BNCC): 1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades. (BRASIL, 2018, p. 198)

EIXO TEMÁTICO Educação, Arte e Resistência • E-ler

6º ANO

E-ler



Imagem do Eixo Temático
Primeira Experiência

O **Eixo** Temático inicia com a **e-leitura** da imagem escolhida como referência. Utilizei a imagem do concurso de desenho do Sinpro-DF. Utilizando um projetor, a imagem pode ser reproduzida para a turma.

Caso haja carteiras na sala de aula, sugiro que elas sejam organizadas em formato de "u", para a melhor condução da ação.

O momento tem como objetivo buscar a interpretação e compreensão da imagem, e como ela se relaciona com o contexto dos estudantes.

O tema me pareceu um tanto complexo para alunos dessa faixa etária (6º ano e 7º ano), porém resolvi enfrentar o desafio e explorar essa temática tão rica e tão importante para promover a capacidade autogovernativa dos alunos e sua consciência crítico-reflexiva, sua crítica leitura de mundo. De fato, o tema acabou por ser uma escolha excelente para a utilização do STD.

Apresentação de *slides* preparados referentes ao Eixo Temático Educação, Arte e resistência, através da e-contextualização com imagens selecionadas através de curadoria docente e o e-fazer com a produção do desenho relacionado ao concurso.

O incentivo do **questionamento** promoverá a reflexão crítica do aluno em relação àquela imagem. Durante o debate os alunos fizeram comentários como: "numa árvore tem raízes"; "a árvore é forte". Fizemos uma pesquisa na internet juntos para desvendar os que foi a Semana de Arte Moderna e por fim, os alunos montaram uma lista de questões problemáticas brasileiras. Alguns assuntos que surgiram na lista dos estudantes: racismo, preconceito, poluição, violência, alta dos preços, fome, pobreza, desemprego.



Os *slides* e o material desenvolvido nesta pesquisa estão disponíveis para *download*/edição gratuito no *website* do projeto: www.artecomcelular.com.

SAIBA MAIS

Leitura de imagem é uma ação humana que desperta o questionamento e, por isto, a capacidade crítica.
(CUNHA, 2008, p. 193)

EIXO TEMÁTICO Educação, Arte e Resistência • E-contextualizar

6º ANO



Trechos dos slides produzidos para trabalhar o Eixo Temático Educação, Arte e Resistência

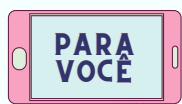
Os *slides* foram apresentados com frases do regulamento e imagens relacionadas ao tema para **e-contextualização**. Cada imagem passou pelo processo de e-leitura, como também cada frase escolhida do regulamento.

Minha **curadoria docente** trouxe para os *slides* algumas imagens contestadoras com contextos sobre desigualdade, miséria, e também sobre guerra, já que o assunto do momento entre os alunos e a mídia era a guerra entre a Rússia e a Ucrânia.

As imagens foram **e-contextualizadas** em meio à e-leitura, cada imagem continha o nome do artista e obra com link para *websites* de referência.

Cândido Portinari, com a obra *Os Retirantes*, deu continuidade aos slides, e a cada imagem trazida a roda de conversa acontecia para que durante a apresentação das imagens acontecesse a e-leitura. Nessa curadoria docente foram apresentadas imagens provocadoras que se enquadravam no Eixo Temático Educação, Arte e Resistência e o debate em cima das imagens girou em torno da pergunta “como a arte pode ser resistência?”

A falas dos alunos durante após as ações e-arte/educativas de e-ler e e-contextualizar demonstraram que os alunos foram capazes de reconhecer a temática e refletir criticamente sobre ela, como veremos a seguir nas produções.



Os *slides* estão disponíveis para *download*/edição gratuito no *website* do projeto www.artecomcelular.com.

SAIBA MAIS

Perceba que as ações do **Sistema Triangular Digital e-ler, e-fazer e e-contextualizar** aconteceram em forma de revezamento **não-linear**, como sugere a metáfora do **ziguezague** de ações.

EIXO TEMÁTICO *Educação, Arte e Resistência* • Fazer

6º ANO

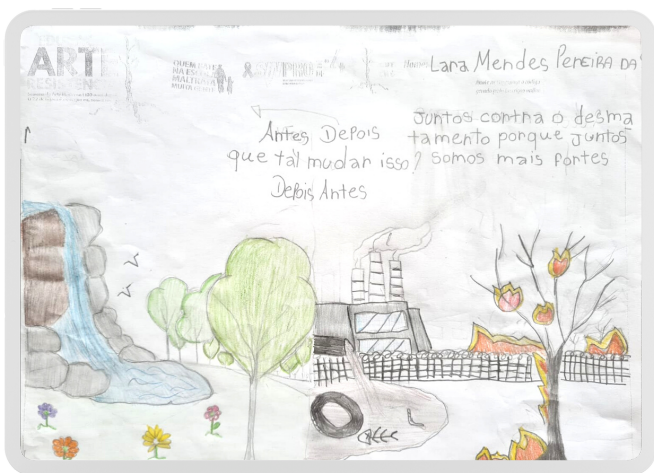
Foi proposta a produção de um desenho não digital como fazer artístico relacionado ao tema. É importante realizar a leitura dos trabalhos produzidos para reflexão e debate em sala.



Produção de Eduardo, 6º ano.



Produção de João Rafael, 6º ano.



Produção de Lara, 6º ano.



Produção de Fernanda, 7º ano.

A partir da e-leitura e da **e-contextualização** percebemos que os desenhos produzidos pelos alunos (fazer artístico não digital) estão imbuídos de reflexão crítica e de percepção do mundo que os cerca.

SAIBA MAIS

O *Sistema Triangular Digital* é uma abordagem e-arte/educativa sistematizada "em prol do desenvolvimento da consciência crítica, possibilitando uma educação libertadora, portanto, uma educação baseada no diálogo, no desenvolvimento do pensamento autônomo e da consciência crítica. É neste eixo que está engajada a educação intermediária crítica por meio da e-arte/educação, a promoção da leitura crítica para um mundo cujos valores agregados possam ser lidos/interpretados, (re)interpretados, (re)ordenados, (re)avaliados, enfim, para que a pessoa possa fazer uma escolha autônoma, no processo de (re)significação." (CUNHA, 2008, p. 264)

EIXO 1 Desenho • Objetivos, Habilidades e Temáticas

6º ANO



Produção de João, 6º ano.

O primeiro eixo tem como conceito tema o **desenho** e tudo que o engloba. As aulas podem acontecer de forma a inter-relacionar as atividades digitais e não digitais, iniciando com desenho no papel para depois migrar para o desenho com celular.

Objetivos sugeridos (Currículo em Movimento do DF):

- Compreender a evolução do homem a partir da apreciação da arte rupestre brasileira e das demais manifestações artísticas ao longo da história.
- Desenvolver a capacidade de leitura e análise de elementos das artes visuais, contextualizando-os em estilos/movimentos artísticos, e utilizar as noções trabalhadas em produções artísticas. Reconhecer a produção visual como produto cultural sujeito à análise e ao entendimento.
- Produzir conteúdo audiovisual a partir de dispositivos móveis e outros.
- Conhecer e valorizar a cultura visual local e global; fomentar a pluralidade cultural no espaço escolar.

HABILIDADES BNCC

(EF69AR04)
(EF69AR05)
(EF69AR06)
(EF69AR07)

Temáticas sugeridas (Currículo em Movimento do DF):

- Origem e o conceito das Artes Visuais
Elementos da linguagem visual: cor, ponto, linha, plano, textura, figura, ritmo, volume, proporção, equilíbrio, simetria, bidimensionalidade e tridimensionalidade
- Arte na Pré-história
- A arte como linguagem universal
- Simbologia de cores em diferentes culturas e sociedades

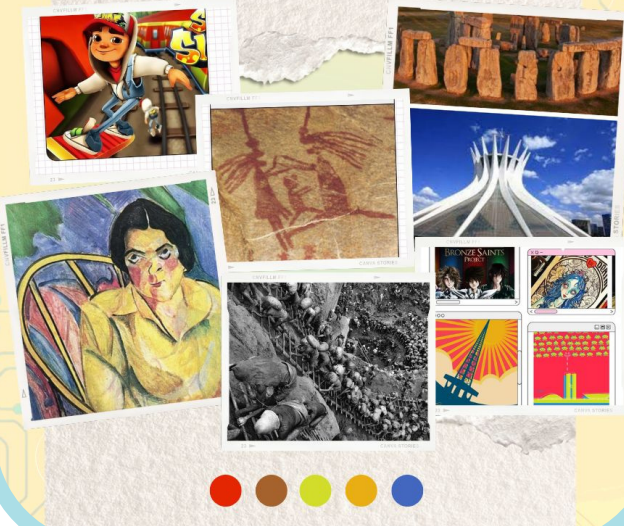
SAIBA MAIS

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA DE ARTE (BNCC): 2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações. (BRASIL, 2018, p. 198)

EIXO 1 Desenho • e-Ler

6º ANO

E-Leitura



Trechos dos slides apresentados para e-leitura



Trechos dos slides apresentados para e-leitura

e-leitura: o intuito da curadoria docente foi abordar as temáticas selecionadas do Currículo em Movimento do DF e a problematização do desenho e suas ramificações, além do estudo dos elementos da linguagem visual.



E-book de desenho do professor Ivan Querino

O primeiro conceito sobre desenho trabalhado a partir da **e-leitura** das imagens foi o de esboço, e os alunos realizaram os primeiros estudos da sua composição (fazer artístico não digital).

Após as ações de e-ler e e-contextualizar, as falas demonstraram que os alunos perceberam as entrelinhas da ilustração, trazendo um paralelo entre a força da arte como representação de grupos desfavorecidos, em resposta à temática do eixo *Educação, Arte e Resistência*.

EIXO 1 Desenho • E-contextualizar

6º ANO



Trechos dos slides animados produzida no website Canva

As temáticas estudadas durante o eixo giraram em torno de diversos tópicos, dentre eles: técnicas de desenho, criação de personagem e cenário, as linguagens artísticas, perspectiva no desenho, desenho de observação, estudo das cores, de maneira não digital e digital utilizado os celulares e tablet.

A problemática da **arte abstrata** foi articulada com o estudo dos elementos da linguagem visual. O estudo de cores e dos elementos visuais trazidos nos slides buscaram referências do contexto dos alunos, como jogos digitais, cidades brasileiras e artistas brasileiros.

A apresentação de slides foi produzida no *website Canva*, trazendo mais dinâmica e animações para visualização.

O livro didático disponível na escola também complementou o embasamento de **e-contextualização**, utilizando os *slides*. Neste eixo, os conceitos em foco utilizados do livro foram questões relativas à identidade, como pluralidade cultural, movimento cultural, etnia e miscigenação, arte e identidade, poéticas pessoais, cultura, patrimônio material e imaterial, arte e identidade, Semana da Arte Moderna Brasileira.



Trechos dos slides animados produzida no website Canva

SAIBA MAIS

"e-Contextualizar: ampliar os campos de sentidos das obras digitais estabelecendo comparações em diversos tempos e espaços em relação ao próprio intérprete e ao mundo que o cerca. Parâmetro norteador para estabelecer relações, as quais podem potencializar a análise crítico-reflexiva do indivíduo, bem como a interdisciplinaridade no processo de ensino/aprendizagem." (CUNHA, 2008, p. 236)

EIXO 1 Desenho • E-fazer

6º ANO

Exercício de familiarização com o celular:
encontrar as formas geométricas nas imagens
e contornar com o lápis/pincel do celular



O MAMOEIRO, DE 1925 - TARSILA DO AMARAL (ACERVO DO IEB.)



Atividades elaboradas para o primeiro contato funcional do aluno com o celular

A forma como os alunos abordaram os elementos nas produções abstratas demonstra maturidade, pois foram além do convencional. Podemos destacar algumas características como simetria, movimento, texturas complexas, ponto de fuga e planejamento das produções.

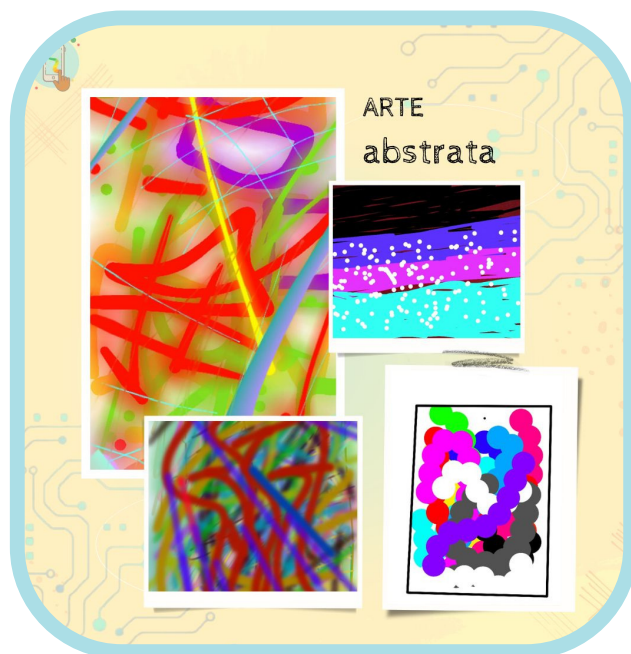
Podemos identificar a busca pela utilização dos elementos da linguagem visual estudados, como ponto, linha, forma, textura, cor, movimento.



Todo o material desenvolvido nesta pesquisa está disponível para *download*/edição no *website* do projeto (www.artecomcelular.com).

Como atividade de **e-fazer**, além do desenho não digital elaborei atividades para serem realizadas com o uso do celular como primeiro contato funcional do aluno com o aparelho. Dentre as atividades, incluí um exercício de formas geométricas, exercício de cores e descrição de atividades diversas por meio de cartões virtuais para enviar pelo *WhatsApp*.

A arte abstrata foi outra ação *e-arte/educativa* de **e-fazer** realizada,



Produção digital abstrata dos alunos Lais, Isaque, Lu e Pedro, 6º ano.

SAIBA MAIS

e-Ler: na prática da leitura de produção digital, pela sua natureza, desloca-se a figura do leitor para a do intérprete. Assim, desenvolve as habilidades interativas de ver, julgar e interpretar, enquanto participador-intérprete crítico, questionador, e não meramente ser passivo, depositário de informações transmitidas. (CUNHA, 2008, p. 235)

EIXO 2 *Elaboração da Identidade* • *Objetivos, Habilidades e Temáticas*

6º ANO



Produção de Pedro, 9º ano.

O eixo tem seu foco em ações arte/educativas designadas para o **autoconhecimento** e a elaboração de uma narrativa sobre si. A problemática da relação entre *selfie* e autorretrato foi o eixo norteador, propondo uma conexão entre essas duas formas de expressão, que envolvem muito sobre autoconhecimento.

**HABILIDADES
BNCC**

(EF69AR01)
(EF69AR02)
(EF69AR04)
(EF69AR05)
(EF69AR06)
(EF69AR07)

Objetivos sugeridos (Currículo em Movimento do DF):

- Reconhecer, respeitar e valorizar, no âmbito familiar, escolar e regional, a diversidade cultural.
- Identificar, conhecer e utilizar os elementos da linguagem visual, a história da arte e os formadores da cultura brasileira, bem como reconhecer-se como sujeito de mudança de sua formação cultural.
- Produzir conteúdo audiovisual a partir de dispositivos móveis e outros.
- Conhecer e valorizar a cultura visual local e global; fomentar a pluralidade cultural no espaço escolar.

Temáticas sugeridas (Currículo em Movimento do DF):

- Arte na Pré-história.
- Analisar diferentes representações artísticas, como linguagem estética e comunicacional.
- Matrizes culturais brasileiras (indígena, africana, europeia e demais povos imigrantes) e suas influências na formação da arte e da cultura local, regional e nacional.

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA DE ARTE (BNCC): 3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte. (BRASIL, 2018, p. 198)

EIXO 2 *Elaboração da Identidade* • e-Ler

6º ANO



Via Láctea. Fonte: Canva

Solicitei aos alunos a produção de um texto em forma de redação e depois um mapa mental do autoconhecimento, com tópicos relacionados à sua personalidade, contexto social, perspectivas futuras, dentre outros. Essa ação arte/educativa contribuiu para a reflexão e autoconhecimento discente, e também nos aproximou, foi uma oportunidade importante de conhecer mais os alunos.

A temática do eixo pode ser iniciado com a **e-leitura** de um vídeo como o *Cosmic Eye — Universe Size Comparison*⁵. Este vídeo promove a reflexão sobre a existência, partindo do micro para o macro em um zoom de uma pessoa no planeta Terra até o universo, com medidas das distâncias em centímetros, metros, quilômetros e assim sucessivamente. Essa e-leitura foi muito instigadora, provocando a curiosidade e a surpresa nos alunos.



Mapa mental dos alunos

SAIBA MAIS

Para Cunha (2008), a identidade é parte vital da transformação social, já que sua elaboração pessoal é também social e consiste na “necessidade de ser capaz de reconhecer a si próprio ou, finalmente, uma necessidade básica de sobrevivência e da construção da sua própria realidade” (BARBOSA, 1988 apud CUNHA, 2008, p.199)

⁵ Vídeo sugerido: *Cosmic Eye — Universe Size Comparison*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8Are9dDbW24>. Acesso em 29 dez 2022.

EIXO 2 *Elaboração da Identidade* • e-Contextualizar

6º ANO



Starry Night Vincent van Gogh inspired

Ao lado das perguntas foi colocada a imagem de autorretrato do artista contendo um link para sites com mais informações sobre a obra e o autor, como também outras obras e o contexto histórico em que foram criadas.

Após analisar e conhecer as obras de todos os artistas apresentados, o vídeo *Autorretrato e Selfie* da professora Ana Paula Santana, do canal *Artes & Ação*⁷ no *YouTube*, foi exibido, trazendo mais aprofundamento para a temática do autorretrato e da selfie.

Os conceitos em foco do livro didático⁶ disponível na escola ofereceram temáticas muito ricas para complementar a **e-contextualização**, dentre elas: arte e cultura dos povos indígenas brasileiros, desenhos e padronagens, objeto simbólico, cestaria, brinquedos e brincadeiras, diversidade cultural, arte e história, pensamento simbólico e imagético, arte e cultura maia, egípcia e tailandesa, mitos e lendas, Movimento de Arte Moderna Brasileira, arte e natureza, desenhos indígenas.

A **e-contextualização** trouxe um debate que sobre a problemática da relação entre autorretrato e *selfie*; autorretrato na arte e a *selfie* no cotidiano.

Os slides foram produzidos de modo a instigar a curiosidade dos alunos com perguntas como “quem é o artista por trás da imagem?” e “será que se o Van Gogh vivesse nos dias de hoje ele tiraria *selfies*?”.



Trechos dos slides produzidos para trabalhar o Eixo 2 *Elaboração da Identidade*

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8Are9dDbW24>. Acesso em 29 dez 2022.

⁶ UTUARI; FERRARI; KATER; FISCHER, **Por toda parte**: 6º Ano – ensino fundamental: anos finais, componente curricular Arte. São Paulo: FTD, 2018.

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x4ljc-QDjkk>. Acesso em 30 dez. 2022.

SAIBA MAIS

Através dos *slides* projetados outras imagens podem ser utilizadas para e-leitura simultaneamente à e-contextualização, momento em que podemos pesquisar na internet com os alunos sobre as imagens, por meio de links pré estabelecidos e também links descobertos na aula coletivamente, com a mediação do professor.

EIXO 2 *Elaboração da Identidade* • e-Fazer

6º ANO



Produções de Selfie Arte dos alunos, 6º ano.

As obras discentes demonstram que os alunos se expressaram trazendo traços de sua personalidade e identidade, dando forma digital ao seu potencial criador, e não produziram artes tecnicistas realizadas apenas com uso de efeitos computacionais, mas sim, produtos artísticos imbricados de planejamento, reflexão, expressão, baseados nas ações arte/educativas do eixo. O processo deu origem a situações problematizadoras, em que os discentes exerceram sua autonomia, sendo eles agentes ativos de seu aprendizado.

Como atividade de **e-fazer**, foi realizada a *selfie arte*, uma proposta de produção artística que mistura o autorretrato artístico tradicional com a selfie contemporânea, trazendo elementos artísticos relacionados à sua personalidade. A *selfie arte* consiste na proposta da produção de uma selfie artística, misturando o conceito do autorretrato na arte com a fotografia do tipo selfie, de si mesmo.

As produções ilustram a elaboração de poéticas pessoais, suas características pessoais, gostos e sonhos, reflexões.



Produções de Selfie Arte dos alunos, 6º ano.

SAIBA MAIS

Perceba que as ações **e-ler**, **e-fazer** e **e-contextualizar** aconteceram em forma de revezamento não-linear, como sugere a metáfora do ziguezague de ações. O STD, "pela sua estrutura funcional sistêmica, interativa e simultânea entre todos os seus elementos constituintes, e por permitir realizar diferentes conexões (e combinações) entre os três processos mentais, é um sistema não-linear e, portanto, complexo." (CUNHA, 2008, p. 236)

EIXO 3 Narrativas Digitais • Objetivos, Habilidades e Temáticas

6º ANO



Mona Lisa cunhã, Denilson Baniwa.

O aprofundamento do estudo das narrativas digitais foi o foco do **Eixo 3, Narrativas Digitais**, momento de contato com diversos artistas e com ações e-arte/educativas voltadas para a arte digital, abordando temas como linguagem fotográfica e colagem digital.

HABILIDADES BNCC

(EF69AR01)
(EF69AR02)
(EF69AR04)
(EF69AR05)
(EF69AR06)
(EF69AR07)

Objetivos sugeridos (Currículo em Movimento do DF):

- Desenvolver a capacidade de leitura e análise de elementos das artes visuais, contextualizando-os em estilos/movimentos artísticos, e utilizar as noções trabalhadas em produções artísticas.
- Indicar e conhecer produções visuais do/no Distrito Federal, e sua contribuição para a construção da identidade cultural.
- Produzir conteúdo audiovisual a partir de dispositivos móveis e outros.
- Apreciar e entender as manifestações culturais de vários grupos étnico-raciais que compõem a nação brasileira em seu universo pluricultural.

Temáticas sugeridas (Currículo em Movimento do DF):

- Modalidades da linguagem visual – desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia etc.
- Diferenças e semelhanças das artes visuais em diferentes contextos históricos e sociais
- Introdução de diferentes formas de linguagens expressivas, sensoriais e sinestésicas como formas de comunicação humana: artes visuais, teatro, música, fotografia, cinema, publicidade, TV, arquitetura, poesia, literatura e dança
- Pontos turísticos das regiões administrativas do Distrito Federal

SAIBA MAIS**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE ARTE (BNCC):**

5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes. (BRASIL, 2018, p. 198)

EIXO 3 Narrativas Digitais • e-Ler

6º ANO



Trechos dos Slides da curadoria docente

Aqui trouxe obras abstratas de artistas brasileiros e estrangeiros, como também uma sequência de obras de Kandinsky para **e-leitura**.

A produção dos filmes de animação em *stop motion* com papel foi a ação e-arte/educativa mais complexa do projeto, e também a mais completa. A ação se iniciou com a **e-leitura** de filmes de animação em *stop motion*, em consonância com a temática central, e também de imagens diversas.

O pensamento crítico foi instigado na e-leitura por meio da curadoria docente, com essas imagens provocadoras de reflexão, de origens variadas, de artistas de localizações distintas, objetivando aumentar o repertório imagético do aluno, bem como contribuir para a formação do conhecimento reflexivo-crítico. Foram trabalhadas as temáticas: colagem digital, pós-produção, *remix*, apropriação de obra de arte, pintura digital, composição fotográfica.



Trechos dos slides produzidos para trabalhar o Eixo 3 Narrativas Digitais

SAIBA MAIS

Para que os estudantes alcancem os objetivos de aprendizagem, é fundamental que este Currículo seja vivenciado e reconstruído no cotidiano escolar, sendo, para tanto, imprescindível a organização do trabalho pedagógico da escola. A utilização de estratégias didático-pedagógicas deve ser desafiadora e provocativa, levando em conta a construção dos estudantes, suas hipóteses e estratégias na resolução de problemas apresentados. (CURRÍCULO EM MOVIMENTO DO DISTRITO FEDERAL, 2013, p. 9)

EIXO 3 Narrativas Digitais • e-Contextualizar

6º ANO

Neste momento apresentei uma revisão para a e-contextualização, lembrando a questão do tema central Educação, Arte e Resistência e a interconexão de referências diversas por meio da curadoria docente, trazendo imagens de elementos da cultura visual e clássicos.

A questão do processo de produzir um filme em animação de *stop motion* requer um planejamento cuidadoso, e várias aulas são necessárias para a sua realização.



Trechos dos slides produzidos para trabalhar o Eixo 3 Narrativas Digitais



Trechos dos slides produzidos para trabalhar o Eixo 3 Narrativas Digitais

A produção dos filmes de animação em *stop motion* com papel foi a ação e-arte/educativa mais complexa do projeto, mas também a mais completa. A atividade envolveu trabalho em equipe, perseverança, proatividade, paciência, dentre o desenvolvimento de tantas outras habilidades.

As temáticas foram trabalhadas de maneira a buscar a interconexão com o eixo central. para tanto, revisamos as temáticas estudadas antes de dar início à fase de pré-produção dos filmes.

SAIBA MAIS

"A **e-arte/educação** é uma epistemologia da **arte digital**, pois intermedeia a aproximação entre o objeto de arte digital e o apreciador. A e-arte/educação torna-se facilitadora no processo de ensino/aprendizagem da arte digital." (CUNHA, 2008, p. 223)

EIXO 3 *Narrativas Digitais* • e-Fazer

6º ANO

Produção de filme de animação em Stop Motion com papel



Produção digital abstrata dos alunos Laís, Isaque, Lu e Pedro, 6º ano.

Para o **e-fazer** do filme de animação em *stop motion*, os alunos se organizaram em grupos para a todo o processo acontecer em equipe, de forma colaborativa., e desenharam os cenários e os personagens. Com a ajuda de suportes para celular que adquiri para o projeto, fizemos as fotografias pelo aplicativo *Stop Motion Studio*, que cria e exporta os vídeos.

Tivemos a presença da estagiária Ártemis Okada, do curso de graduação em música da Universidade de Brasília, que possibilitou aos alunos trabalharem a parte do áudio dos filmes.

As fases do **e-fazer** do filme de animação em *stop motion* com papel foram divididas entre:

Pré produção: criação do roteiro, criação do storyboard, produção dos cenários em desenho não digital, produção dos personagens em desenho não digital.

Produção: fotografias e a animação utilizando o aplicativo *Stop Motion Studio*.

Pós produção: gravação dos áudios, sonoplastia e narração, e escolha das trilhas sonoras.



Produção digital abstrata dos alunos João Rafael, Hian, Luiz Henrique e Edson, Mariana e Beatriz, Maria Isabella e Arthur, 6º ano.

A educação digital pode e deve ser uma instância e-arte/educativa, que promova a descoberta do que há de mais humano no ser humano. (CUNHA, 2008, p. 20)

EIXO 4 *Exposição*

6º ANO



Panfleto da exposição

As produções de arte abstrata e *selfie arte* foram impressas em papel fotográfico e coladas no mural.

Os alunos interagiram bastante durante a exposição, utilizando os *tablets* para acessar a galeria virtual, assistindo aos filmes exibidos no telão e identificando seus trabalhos e os dos colegas impressos e colados no mural. Convidaram os colegas de outras turmas para prestigiar a exposição, se divertiram e no final puderam levar para casa suas artes impressas em papel fotográfico, além dos folders produzidos com os nomes e algumas artes.

O projeto terminou assim, com muita diversão e alegria dos alunos, que fizeram questão de distribuir os panfletos da galeria virtual pela escola. Pudemos assistir aos filmes de *stop motion* com os áudios produzidos nas aulas com a estagiária. Os alunos gostaram bastante do resultado, e se envolveram na produção da exposição.



Exposição realizada na escola CELAN 2022 - Brasília, DF.

SAIBA MAIS

HABILIDADE ARTE BNCC (EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

HABILIDADES BNCC - ARTE - ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS FINAIS

CONTEXTOS E PRÁTICAS

(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas 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 e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

(EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.

ELEMENTOS DA LINGUAGEM

(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

MATERIALIDADES

(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

PROCESSO DE CRIAÇÃO

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.

SISTEMAS DA LINGUAGEM

(EF69AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.



www.artecomcelular.com

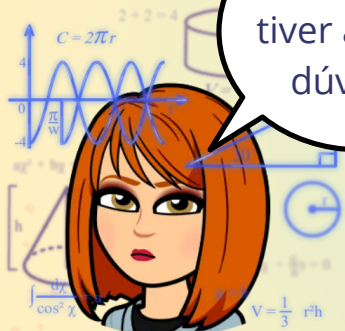
AGORA É
SUA VEZ!



Na próxima página
tem uma ficha pra
você criar a sua
própria aula de arte
com celular!



Mas, se você
tiver alguma
dúvida...



Não se
desespere!



Coloquei todo o
material de apoio
lá no site!



Obrigada por ler a
minha proposta!
Espero que tenha
gostado! Um abraço!

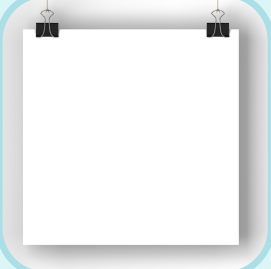




MATRIZ DE DESIGN EDUCACIONAL

PROFESSOR (A): _____ ESCOLA: _____
TURMA: _____ ANO: _____

EIXO CENTRAL _____

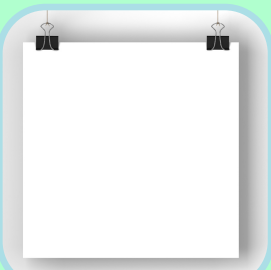


e-Leitura: _____

e-Contextualização: _____

e-Fazer: _____

EIXO 1 *Desenho*

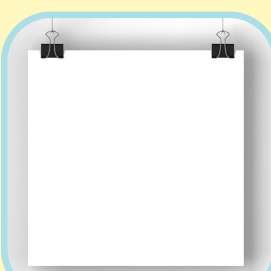


e-Leitura: _____

e-Contextualização: _____

e-Fazer: _____

EIXO 2 *Elaboração da Identidade*

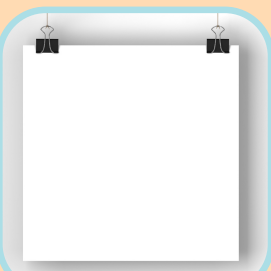


e-Leitura: _____

e-Contextualização: _____

e-Fazer: _____

EIXO 3 *Narrativas Digitais*

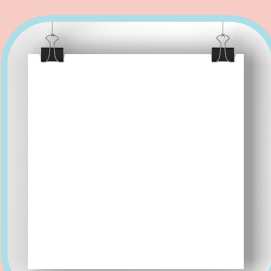


e-Leitura: _____

e-Contextualização: _____

e-Fazer: _____

EIXO 4 *Exposição*



e-Leitura: _____

e-Contextualização: _____

e-Fazer: _____

REFERÊNCIAS



BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no Ensino da Arte** (Estudos). São Paulo: Perspectiva, 2019. *E-book*.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CUNHA, Fernanda Pereira da. **E-arte/educação: educação digital crítica**. São Paulo: Annablume; Brasília: Capes, 2012.



Produção de Isabella, 6º ano.

_____. **Abordagem Triangular em Diálogo com o Tempo: pegadas no passado, passos para o futuro**. 2017. Revista GEARTE, Porto Alegre, v. 4, n. 2, p. 207-219, 2017. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/gearte>. Acesso em 19 mai. 2021.

_____. **Cultura Digital na e-arte/educação: educação digital crítica**. 2008. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: https://mthoyibi.files.wordpress.com/2011/04/action-research_living-theory_jack-whitehead-and-jean-mciff-2006.pdf. Acesso em: 24 mai. 2021.



Produção de Paulo, 9º ano.

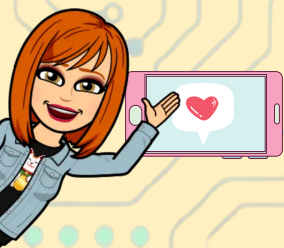
DISTRITO FEDERAL. **Currículo em Movimento do Distrito Federal – Ensino Fundamental Anos Iniciais – Anos Finais**. Brasília: SEEDF, 2014.

QUERINO, IVAN. **Curso Básico Desenho Artístico**. ADS, 2010. *E-book*. Disponível em <https://lojadolivrodigital.wordpress.com/2015/03/20/como-aprender-a-desenhar-do-zero-e-book-gratis-ivan-querino/>. Acesso em 02 jan 2022.



Produção de Naiara, 9º ano.

UTUARI, Solange; FERRARI, Pascoal; KATER, Carlos e FISCHER, Bruno. **Por toda parte: 6º Ano – ensino fundamental: anos finais, componente curricular Arte**. São Paulo: FTD, 2018.



A Arte, como forma de comunicar, criar e sensibilizar, cumpre seu papel de fortalecer laços de identidade do ser humano para que ele se caracterize como sujeito de sua própria história. (DISTRITO FEDERAL, 2014, p. 57)