

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES (PROF-ARTES)**

Lya Maria Paiva Castro

**ARTE COM CELULAR:
DISPOSITIVOS MÓVEIS EM AULAS DE ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Brasília
2023

Lya Maria Paiva Castro

**ARTE COM CELULAR:
DISPOSITIVOS MÓVEIS EM AULAS DE ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Proposta Pedagógica para a obtenção do título de Mestre em Artes, submetida à Universidade de Brasília, Programa de Mestrado Profissional em Artes, (Prof-Artes) área de concentração Ensino de Artes – na linha de pesquisa processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.

Orientadora: Maria Cristina de Carvalho Cascelli de Azevedo

Brasília
2023

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

PP149a Paiva Castro, Lya Maria
ARTE COM CELULAR: DISPOSITIVOS MÓVEIS EM AULAS DE ARTE NO
ENSINO FUNDAMENTAL / Lya Maria Paiva Castro; orientador
MARIA CRISTINA DE CARVALHO DE AZEVEDO. -- Brasília, 2023.
107 p.

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

1. Arte com Tecnologia. 2. E-arte Educação. 3. Ensino de
Arte. . 4. Sistema Triangular Digital. 5. Celular nas aulas
de Arte. I. AZEVEDO, MARIA CRISTINA DE CARVALHO DE, orient.
II. Título.

Lya Maria Paiva Castro

**ARTE COM CELULAR:
DISPOSITIVOS MOVÉIS EM AULAS DE ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Esta Proposta Pedagógica foi julgada adequada para obtenção do Título de “Mestre em Ensino de Artes” e aprovada pelo Mestrado Profissional em Artes, Prof-Artes, área Ensino de Artes (Artes Visuais) – da Universidade de Brasília.

Brasília, 19 de janeiro de 2023.

Banca Examinadora:

Orientadora: Prof.^a, Dr.^a. Maria Cristina de Carvalho Cascelli de Azevedo,
Universidade de Brasília

Prof.^a Dr.^a. Fernanda Pereira da Cunha,
Universidade Federal do Goiás

Prof. Dr. Felipe Canova,
Universidade de Brasília

Prof.^a Dr.^a. Flávia Motoyama Narita,
Universidade de Brasília
Suplente

Dedico este trabalho aos professores e aos alunos. Que esta pesquisa possa servir de inspiração e motivação para a educação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Prof.^a Dr.^a Maria Cristina, cujo suporte foi fundamental, com sua delicadeza, paciência e orientação maravilhosa, me ajudou a tornar possível a realização deste sonho.

À Prof.^a Dr.^a Fernanda Pereira da Cunha, cujas ideias e saberes me encantaram, e me mostraram um mundo de infinitas possibilidades.

À minha mãe Solange Maria de Fátima, que me ninou com sua voz doce ao cantar e me contar histórias na infância, me trouxe o gosto pela arte e pela música fazendo seus desenhos de moda e tocando seu piano, me ensinou também a ter respeito e a amar qualquer ser vivo e me trouxe à vida; ao meu pai Fernando José que despertou em mim a curiosidade pela tecnologia e pela natureza ao mesmo tempo, pelas coisas do mundo, do Universo, e também me mostrou tantas músicas lindas e me trouxe à vida. E meus pais, que unidos, são lindos, realizam sempre coisas incríveis, me nutrem com a horta paterna e a culinária materna, e me apoiam sempre, na alegria, na tristeza e até nas minhas “invenções de moda”.

À minha filha Lua, artista e fonte inspiradora, cujo amor e admiração que sinto não cabem em palavras, o amor é incondicional, ela é uma estrela que brilha, fruto do meu ventre, e me orgulho muito dela. Ao meu neto felino, Zeus, que cuida da Lua com todo seu amor e delicadeza

Agradeço em especial à minha tia Stella que sem ela eu não estaria aqui, foi a minha grande incentivadora e sempre acreditou no meu potencial para ser professora de artes.

Agradeço à minha vovó Bel, que este ano completou 96 anos, e que sem sua ajuda também não teria conseguido, mil beijos vovó!

À vó Jurema, minha vovó querida (*in memoriam*), sempre se preocupou comigo e com Lua, saudades eternas.

À Alice e seu país das maravilhas, amiga e irmã, e seu filho o lindo e abençoado bebê Daniel, que chegou este ano ao mundo trazendo sua fofura e alegria, e eu sou a madrinha!

Aos meus irmãos João Fernando e José Alexandre, que ao meu lado me proporcionaram uma infância mágica e incrível; às minhas cunhadas Carolina e Letícia, que trouxeram mais alegria para a nossa família.

Ao Thiago, que esteve ao meu lado durante este percurso, me apoiando e incentivando e inspirando com suas ideias inovadoras e sua personalidade, seu talento, sua alegria, sua beleza, seu amor.

Aos meus colegas de mestrado Adriana, Erika, Thais, Andrea, Rochael e Guilherme, que me acolhem em momentos de dificuldade, durante todo o percurso do mestrado.

À Bruna, amiga, revisora deste texto, com sua doçura encanta todos à sua volta, obrigada por sua amizade.

Às minhas amigas Suiá, Tamara, Xenia, Leila, Iracema, Denise, Julia, Marluce.

Eliete, cuidou tanto da minha família e da Lua, gratidão eterna.

Neide, que me ajuda na casa e com os felinos.

À minha amiga Tati (*in memorian*), saudades eternas.

À escola CELAN e sua equipe que me possibilitaram realização desta pesquisa.

Aos meus alunos participantes da pesquisa, pois sem eles nada disso seria possível, que eles tenham um futuro brilhante cheio de felicidade e prosperidade.

Aos meus futuros alunos, os quais terão a oportunidade de vivenciar momentos enriquecedores em decorrência desta pesquisa.

Agradeço especialmente aos meus companheiros de vida felinos Tina, Mimi, Sammy, Dylan e Salém, o quais tenho o prazer de ser tutora, com seu amor incondicional me acompanharam nessa jornada que foi o mestrado, me acolhendo carinhosamente e fazendo companhia em todos os momentos, na alegria e na tristeza. E também aos cachorrinhos que moram com meus pais Princesa, Fluffy e Nina, e as gatas Chibi Chan, Chibi Jabuticaba e Yoru Bell. Os gatinhos que doe: Newton, Emmo, Bidy, Encostinho, Cinzinha. E também a todos os bichinhos incríveis que passaram pela minha vida, e foram muitos! (*in memorian*): Bast, Bella, Zelda, Talita, Bobby, Ariel, Dois Andares, Sebastião, Katty Ketchup, Funny, Cezanne, etc.

À fonte criadora que me permitiu chegar até aqui, personificada para mim como madrinha de 2022 através de Hathor.

À CAPES, e à SEEDF, cujo apoio fez possível o desenvolvimento deste projeto

Ao PROF-ARTES por essa oportunidade maravilhosa de formação continuada oferecida aos professores do Brasil.

“Não há nada mais importante para o desenvolvimento do que investir em educação em todos os níveis e em todos os âmbitos.”

Manuel Castells, 2017.

RESUMO

O celular pode ser uma ferramenta com muitas possibilidades de interação pedagógica na sala de aula de Artes, mas ainda é pouco explorado. Nesse contexto, a presente pesquisa objetiva analisar as potencialidades e os desafios de uma proposta pedagógica que adota o celular e dispositivos móveis em aulas de arte em ações arte/educativas realizadas no Ensino Fundamental, séries finais. O presente trabalho integra o programa de pós-graduação na linha de pesquisa processos de ensino, aprendizagem e criação em artes do Mestrado Profissional em Artes - Prof-Artes (UnB). A proposta pedagógica *Arte com Celular* foi realizada em uma escola da rede pública do Distrito Federal com alunos do 6º, 7º e 9º anos do Ensino Fundamental. A elaboração, realização e reflexão sobre essa proposta adota o Sistema Triangular Digital (CUNHA, 2008) como embasamento teórico e metodológico. O ciclo de ação-reflexão sobre a realização da proposta adota princípios da pesquisa-ação segundo McNiff e Whitehead (2006). A proposta pedagógica foi estruturada em quatro etapas: *Desenho, Elaboração da Identidade, Narrativas Digitais e Exposição*. O processo de ensino, aprendizagem e produção artística foi descrito e discutido. Seus resultados apontam para a receptividade, criatividade e reflexão sobre as produções artísticas realizadas. O uso do celular na experiência estética comprovou ser possível e motivador e o embasamento metodológico do Sistema Triangular Digital manifestou a presença do desenvolvimento autônomo dos estudantes e sua capacidade de reflexão crítica. Espera-se que esta proposta, discutida e reestruturada, possa vir a servir de inspiração para o ensino de arte na escola e em outros contextos.

Palavras-chave: Arte com Tecnologia. E-arte Educação. Ensino de Arte. Sistema Triangular Digital. Celular nas aulas de Arte. Abordagem Triangular.

ABSTRACT

The cell phone can be a didactic resource with many uses for pedagogical interaction in the art classroom, but it still needs to be explored. In this context, this graduate final report aims to analyze the challenges and possibilities of a pedagogical proposal that adopts cell phones and mobile devices in Elementary School art classes. The investigation is graduate research developed in Mestrado Profissional em Artes - Prof-Artes, Universidade de Brasília, Brazil, in the art research line's teaching, learning, and creation processes. The *Arte com Celular* pedagogical proposal takes place in a public school in Brasília, Federal District, with sixth, seventh, and ninth-grade students. The elaboration, implementation, and reflection on this proposal adopt the Digital Triangular Approach (CUNHA, 2008) as a theoretical and methodological framework. Furthermore, the research methodology adopts the cycle of action-reflection–action according to McNiff and Whiteheads' (2006) action-research principles. The pedagogical proposal has four phases: *Drawing*, *Identity Elaboration*, *Digital Narratives*, and *Exhibition*. The research findings discuss the teaching, learning, and artistic production process and indicate receptivity, creativity, and reflection on artistic objects. The use of cell phones in the aesthetic experience proved to be possible and motivating. This proposal could be discussed and restructured in the future and may serve as an inspiration for teaching art at school and in other contexts.

Keywords: Art with Technology. *E-art/education*. Art teaching. Digital Triangular Approach. Cellphone in Art Classes.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Representação Gráfica da Cultura Digital e seus componentes (CUNHA, 2008, p. 201).....	29
Figura 2: Ziguezague no processo arte/educativo (SILVA, 2017, p. 146).....	37
Figura 3 – Ciclo de ação-reflexão (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006),.....	42
Figura 4: Acesso às aulas no período remoto pelos alunos do 9º ano da escola CELAN (2021)	44
Figura 5 – Design Metodológico da primeira experiência da proposta pedagógica <i>Arte com celular</i> (2021)	46
Figura 6: Design Metodológico da segunda experiência da proposta pedagógica <i>Arte com celular</i> (2022)	49
Figura 7 – Imagem publicitária do <i>XI Concurso de Desenho e Redação do Sinpro-DF</i> (2021)	51
Figura 8 – Curadoria docente 2021: mosaico de obras diversas do museu virtual <i>Covid Art Museum</i>	53
Figura 9 – Atividade do Eixo 1 (Desenho), primeira experiência, em versão impressa (2021).	54
Figura 10 – Cartões virtuais criados para comunicação docente-discente-responsáveis.	55
Figura 11 - Desenhos realizados para o <i>Concurso do Sinpro-DF: Eu, estudante, na pandemia</i> (2021).	56
Figura 12 – Captura das telas da aula sobre autorretrato e <i>selfie</i>	58
Figura 13: Mosaico de <i>selfie arte</i> dos alunos do 6º ano, primeira experiência (2021)	59
Figura 14: Mosaico de <i>selfie arte</i> dos alunos do 9º ano, primeira experiência (2021).	60
Figura 15 - Processo do desenho digital de autorretrato de aluno do 9º ano, primeira experiência (2021)	61
Figura 16 – Atividade do Eixo 02 (Autoconhecimento), primeira experiência, em versão impressa (2021).	61
Figura 17: Mosaico da produção discente dos exercícios de composição fotográfica (2021) .	63
Figura 18: Relatos escritos dos alunos em relação à experiência de fotografia com celular. ..	64
Figura 19: Curadoria docente Eixo 3 Narrativas Digitais	65
Figura 20 - Mosaico de colagens digitais, 6º ano, primeira experiência (2021)	66
Figura 21: Produção discente de remix (2021).....	67
Figura 22 - Atividade em versão impressa do Eixo 3 <i>Narrativas Digitais</i> , primeira experiência (2021).	68
Figura 23: Mosaico de <i>slides</i> sobre o tema do Eixo temático <i>Educação, arte e resistência</i> , segunda experiência. 2022.....	70
Figura 24: Imagem publicitária do <i>XII Concurso de Redação e Desenho do Sinpro-DF, Educação, arte e resistência</i> , segunda experiência (2022).	71
Figura 25: Mosaico de produção discente do 6º ano, com o tema <i>Educação. Arte e Resistência</i>	73
Figura 26: Mapas mentais de autoconhecimento discentes, segunda experiência, 2022.	76
Figura 27: Mosaico de fotografias <i>selfie arte</i> das turmas de 6º ano do Ensino Fundamental. .	77
Figura 28: <i>Selfie Arte</i> da aluna Vampira, 2022.	78
Figura 29: Respostas do questionário aplicado em relação à <i>selfie arte</i> (2022).....	79
Figura 30: Mosaico de slides produzidos para e-contextualização do Eixo 3 <i>Narrativas Digitais</i> (2022)	80
Figura 31: Mosaico de trechos de slides produzidos para e-contextualização arte abstrata.....	81

Figura 32: Mosaico da produção discente do 6º ano de arte abstrata.....	81
Figura 33: Produção digital de arte abstrata da aluna Lais, 6º ano, 2022.....	82
Figura 34: Falas dos alunos de 6º ano em relação à produção digital de arte abstrata (2022).....	83
Figura 35: Trechos dos slides sobre filme de <i>stop motion</i>	84
Figura 36: Registro fotográfico da produção dos filmes de animação em <i>Stop Motion</i> (2022).	85
Figura 37: Registro fotográfico do momento de produção do <i>storyboard</i> do filme <i>Menina de Rua</i>	86
Figura 38: Falas dos alunos em relação à produção do filme de <i>stop motion</i> (2022).....	87
Figura 39: Captura de tela do filme de <i>stop motion A menina que morava na rua</i> , produção de alunos do 6º ano.....	89
Figura 40: Falas dos alunos em relação ao filme de <i>stop motion</i> (2022).....	90
Figura 41: <i>Storyboard</i> produzido pelos discentes para o filme de <i>stop motion</i> em papel.	91
Figura 42: Capturas de tela de filmes de animação em <i>stop motion</i> com papel, 6º ano (2022)	92
Figura 43: Registro fotográfico da 1ª exposição na escola CELAN (2022).	93
Figura 44: Cartaz e panfleto produzidos para divulgar a exposição e a galeria virtual (2022).....	94
Figura 45: Folder produzido para os alunos que participaram das exposições e da galeria virtual (2022).....	94
Figura 46: Mosaico de fotografias da 2ª exposição na escola CELAN (2022).....	95
Figura 47: Nuvem de palavras ditas pelos estudantes.....	96
Figura 48: Trechos de depoimentos discentes sobre o projeto <i>Arte com celular</i>	97
Figura 49: Satisfação dos alunos em relação à experiência <i>Arte com celular</i> (2022)	98
Figura 50: Matriz de Design Educacional da primeira experiência (2021).	106
Figura 51: Matriz de Design Educacional da Segunda Experiência (2022).	107

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	21
2 ENSINO DE ARTES INCLUINDO O DIGITAL: UMA REVISÃO DE LITERATURA	25
2.1 O LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO	25
2.2 ENSINO DE ARTES COM TECNOLOGIA.....	27
2.3 ENSINO DE ARTES COM CELULAR.....	30
3 APORTE TEÓRICO: O SISTEMA TRIANGULAR DIGITAL	35
4 A PROPOSTA PEDAGÓGICA: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	41
4.1 OBSERVAR: A ESCOLA E AS TURMAS DE ARTES.....	43
4.2 REFLETIR: PLANEJAMENTO	45
4.3 AVALIAR E MODIFICAR: POTENCIALIDADES E DESAFIOS	46
4.4 MOVER-SE EM NOVAS DIREÇÕES E OBSERVAR.....	48
4.5 REFLETIR: PLANEJAMENTO DA SEGUNDA EXPERIÊNCIA.....	48
5 A AÇÃO: IMPLEMENTAÇÃO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA	51
5.1 A PRIMEIRA EXPERIÊNCIA: EU, ESTUDANTE, NA PANDEMIA.....	51
5.1.1 EIXO 1 DESENHO	52
5.1.2 EIXO 2 A ELABORAÇÃO DA IDENTIDADE	57
5.1.3 EIXO 3 NARRATIVAS DIGITAIS	62
5.1.4 EIXO 4 EXPOSIÇÃO.....	69
5.2 AGIR: SEGUNDA EXPERIÊNCIA, EDUCAÇÃO, ARTE E RESISTÊNCIA.....	69
5.2.1 EIXO 1 DESENHO	69
5.2.2 EIXO 2 ELABORAÇÃO DA IDENTIDADE.....	75
5.2.3 EIXO 3 NARRATIVAS DIGITAIS	80
5.2.4 EIXO 4 EXPOSIÇÃO.....	93
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	99

REFERÊNCIAS.....	103
APÊNDICE A – MATRIZ DE DESIGN EDUCACIONAL DA PRIMEIRA EXPERIÊNCIA (2021).....	106
APÊNDICE B – MATRIZ DE DESIGN EDUCACIONAL DA SEGUNDA EXPERIÊNCIA (2022).....	107

PRÓLOGO

Nascida no ano de 1979, acompanhei de perto o impacto das mudanças relacionadas a sociedade em rede, influenciada por meu pai engenheiro eletrônico, amante da música, e por minha mãe pianista e apoiadora das minhas práticas artísticas. Nesta jornada de vida me tornei também uma amante das artes e das tecnologias. Computadores, videogames, celulares, aparelhos eletrônicos de todo o tipo, faziam parte da minha rotina desde a infância. Minha experiência como mãe trouxe-me uma aproximação ainda maior com o relacionamento criança-tecnologia, vivendo o desafio de ser mãe na realidade do ciberespaço, jogando videogames online com meu filho com o intuito de protegê-lo desse novo mundo virtual. Hoje meu filho se formou em Desenvolvimento de Jogos Digitais em São Paulo e continua sendo minha inspiração e orgulho com suas produções artísticas e indicações bibliográficas pertinentes para várias etapas desta pesquisa.

Estudei música de forma independente realizando vários projetos desde a adolescência e atualmente atuo em um projeto de música autoral e um de mulheres musicistas no rock. Também sou empresária, proprietária-sócia do estúdio NAVE, uma proposta inovadora no segmento de audiovisual que une arte e tecnologia.

Em 2004 me graduei em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda (IESB), em 2011 em Educação Artística (FADM) e me especializei em Desenvolvimento de Jogos Digitais (2013 - IESB) e Educação na Diversidade e Cidadania (2014 - UnB), formação que considero rica de possibilidades para meu trabalho como arte-educadora.

Tive a oportunidade de lecionar, por cinco anos, no curso de Desenvolvimento de Jogos Digitais no Centro Universitário IESB na disciplina *Áudio Digital*, obtendo contato com projetos, eventos e iniciativas fascinantes na área, numa experiência rica e inspiradora.

Há dez anos sou professora de artes da Secretaria de Educação - SEEDF, atualmente lotada na Escola Parque 308 Sul. Desde o meu ingresso nesta Secretaria tive a oportunidade e o prazer de lecionar para alunos de diversas faixas etárias e situações socioeconômicas. Do Ensino Médio ao Fundamental, conheci alunos maravilhosos para os quais espero ter contribuído de maneira positiva em sua formação.

Em minha prática docente identifiquei que dentre os maiores desafios da sala de aula estão o despertar do interesse e a motivação do aluno, e, com a presença dos *smartphones*/celulares na sala de aula, percebo que este desafio tem se tornado ainda maior.

Independente da idade e situação socioeconômica, os discentes estão mais que nunca interessados em estar “antenados e conectados”. Hoje o ambiente virtual é parte integrada da nossa cultura, mas precisamos lidar pedagogicamente com o uso do celular para criar um ambiente educacional propício ao aprendizado. Com esta pesquisa, aspiro contribuir na busca de soluções para a formação crítica e autônoma dos alunos perante o ciberespaço, utilizando os aparelhos celulares como ferramenta para fazer arte.

1 INTRODUÇÃO

O celular¹ pode ser um recurso didático com muitas possibilidades de interação pedagógica nas aulas de Artes, mas ainda é pouco explorado. Em minha experiência docente tenho constatado que o aparelho é popular e tem sido utilizado pela maioria dos estudantes, que o trazem para a escola mesmo com normas de proibição. Aliar este recurso ao ensino pode ser uma alternativa positiva, pois ele possibilita o uso de várias ferramentas e aplicativos que podem ser integrados ao ensino de arte, além de proporcionar uma melhor conexão e interatividade na relação professor-aluno. O aparelho já se encontra no contexto da realidade do aluno, por que não aproveitar a oportunidade? As escolas públicas brasileiras geralmente não dispõem de laboratórios de informática utilizáveis, salvo raras exceções, estando a educação numa situação muito defasada em relação ao avanço tecnológico. Além disso, no contexto da sociedade em rede, precisamos refletir em relação ao uso crítico e reflexivo dessas facilidades que o celular oferece. Nesse contexto, a presente pesquisa apresenta o desenvolvimento de uma proposta pedagógica que adota celulares e dispositivos móveis em aulas de arte realizadas no Ensino Fundamental, séries finais. O presente trabalho integra o programa de pós-graduação na linha de pesquisa processos de ensino, aprendizagem e criação em artes do Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes (UnB). A proposta pedagógica *Arte com Celular* foi realizada em uma escola da rede pública do Distrito Federal com alunos do 6º, 7º e 9º anos do Ensino Fundamental, nos anos 2021 e 2022.

Este projeto, ao considerar o uso dos celulares e dispositivos eletrônicos móveis dos estudantes nas aulas de artes, estimula práticas de produção artística digitais, bem como busca a reflexão sobre a minha práxis e formação continuada. O fato de haver uma intensificação do uso das Tecnologias Móveis Sem Fio (TMSF), principalmente no cenário atual de pandemia, nos revela a necessidade de um olhar mais apurado e prudente em relação à autonomia dos estudantes e sua atuação no ciberespaço², e de uma conscientização por parte de nós professores em relação a este olhar e nossa formação crítica conforme a cultura digital.

1 Adoto o termo “celular” para me referir aos smartphones, pelo fato de que é a terminologia mais utilizada pelos alunos ao se referirem aos aparelhos, sendo utilizado aqui como sinônimo de *smartphone*.

² Para Pierre Lévy o novo meio de comunicação através da interconexão mundial de computadores é chamado de ciberespaço ou rede. “O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.” (LÉVY, 1999, p. 17)

Esse contexto desafiador me levou a pesquisar formas diferenciadas de desenvolver conhecimentos e a conhecer novas perspectivas metodológicas para trabalhar arte. O cenário tem proposto novas reflexões em relação à função da escola e ao educar para a Sociedade em Rede³.

Pensando nesse panorama educacional, alguns questionamentos têm emergido durante o desenvolvimento da proposta: Quais são as potencialidades e os desafios de um projeto pedagógico que utilize dispositivos móveis, principalmente o celular, no ensino de arte e aproxime a prática docente do contexto da cultura digital? Quais recursos digitais, táticas, temáticas e atividades poderão integrar esse projeto? Como os processos de produção dos estudantes se desenvolvem durante a aplicação deste projeto pedagógico?

Nesse âmbito, esta pesquisa tem como objetivo geral analisar as potencialidades e os desafios do projeto pedagógico *Arte com celular* que utilize dispositivos móveis, principalmente o celular, no ensino de Arte. Especificamente, pretendi: 1) Descrever os recursos digitais, conteúdos e atividades utilizados no projeto; 2) Descrever e analisar as táticas de ensino e aprendizagem em artes que possibilitam a aproximação com o contexto da cultura digital; 3) Descrever e refletir sobre os processos de produção artística dos estudantes.

A proposta pedagógica utilizou o embasamento teórico do Sistema Triangular Digital (STD) ou Sistema Triangular Intermediático (STI), sistematizado por Fernanda Pereira da Cunha (2008) em sua tese de Doutorado orientada pela Prof^a. Dr.^a. Ana Mae Barbosa. O STD é derivativo da Abordagem Triangular (BARBOSA, 1991, p. 35 apud CUNHA, 2012, págs. 198-200), e se baseia na triangulação formada por três processos mentais da cognição - contextualização (informação), leitura crítica (decodificação) e fazer artístico (produção) - visando o desenvolvimento da aprendizagem e a habilidade para a leitura de expressões estéticas. O STD 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.

O texto foi dividido em 6 seções. A primeira seção, esta **Introdução**, apresenta o contexto da pesquisa de mestrado profissional em Arte e seus objetivos. Uma breve revisão de literatura com foco no conceito de ensino de arte com tecnologia é apresentada na **seção 2**. Na

³ Sociedade em Rede é um termo cunhado por Manuel Castells, renomado filósofo espanhol, para se referir à nossa sociedade e suas características na era da comunicação mediada por computadores, em que “as funções e os processos dominantes na era da informação estão cada vez mais organizados em torno de redes.” (CASTELLS, 1999, p. 565)

seção 3, apresento o Sistema Triangular Digital, aporte teórico para a elaboração da proposta pedagógica. Os procedimentos metodológicos são apresentados com o processo de análise dos resultados da execução do projeto *Arte com celular* na **seção 4**, além das fases de intervenção da experiência na escola. A **seção 5** discorre sobre as duas experiências realizadas, os resultados e a análise reflexiva em relação à aplicação do projeto, identificando as potencialidades e os desafios de modo a elaborar a proposta pedagógica. As considerações finais encerram este texto como **seção 6**.

A Proposta Pedagógica de Ensino de Arte para a Educação Básica, produto deste Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes está publicada em um volume complementar à estadissertação.

d

2 ENSINO DE ARTES INCLUINDO O DIGITAL: UMA REVISÃO DE LITERATURA

A presente seção apresenta o levantamento bibliográfico realizado a partir do site de busca *Google Scholar* com trabalhos publicados desde 2016, bem como as referências de autores que pesquisam sobre temáticas pertinentes à esta proposta pedagógica. Portanto a revisão de literatura adotou os seguintes critérios: 1) Pesquisa de levantamento bibliográfico dos trabalhos realizados no Brasil e publicados a partir de 2016 na plataforma *Google Scholar*; 2) Análise das pesquisas selecionadas e elaboração de categorias temáticas; 3) Referências de autores em relação à linha teórico-filosófica do projeto. A revisão de literatura se restringiu às pesquisas brasileiras, principalmente, pela necessidade de conhecer como o tema tem sido desenvolvido no país.

2.1 O LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

Com o intuito de fazer um levantamento bibliográfico sobre o que já foi pesquisado em relação ao tema deste estudo no Brasil, realizei uma busca por publicações a partir dos descritores “aula de artes” AND “dispositivos móveis” AND “ensino fundamental”; “aula de artes visuais” AND “smartphones” AND “ensino fundamental”; “dispositivos móveis” AND “aulas de artes visuais” e “uso do celular nas aulas de artes”. As pesquisas foram realizadas no site de busca *Google Scholar* e os critérios para a seleção dos trabalhos foram: 1) a utilização do celular em aulas de artes visuais; 2) o público-alvo Ensino Fundamental II; 3) publicações desde 2016. As pesquisas que não se enquadraram nesses critérios, assim como aquelas que se repetiam nas buscas, foram descartadas.

A primeira busca “aula de artes” AND “dispositivos móveis” AND “ensino fundamental” gerou 35 (trinta e cinco) resultados, sendo escolhidas 7 (sete) pesquisas. A segunda busca “aula de artes visuais” AND “*smartphones*” AND “ensino fundamental” obteve 6 (seis) resultados, e foram escolhidas 2 (duas) pesquisas. A terceira busca com as palavras-chave “dispositivos móveis” AND “aulas de artes visuais” resultou em 5 (cinco) escolhas dentre os 25 (vinte e cinco) resultados obtidos. A quarta busca “uso do celular nas aulas de artes” obteve 2 (dois) resultados, ambos escolhidos. O total das buscas resultou em 68 (sessenta e oito) pesquisas, sendo selecionadas 16 (dezesesseis) que se enquadraram nos critérios estabelecidos.

As pesquisas foram categorizadas segundo a tabela abaixo, com os números totais relativos às buscas 1 (“aula de artes” AND “dispositivos móveis” AND “ensino fundamental”), busca 2 (“aula de artes visuais” AND “smartphones” AND “ensino fundamental”), busca 3 (“dispositivos móveis” AND “aulas de artes visuais”) e busca 4 (“uso do celular nas aulas de artes”):

Tabela 1 – Quantidade de pesquisas encontradas a partir da busca por descritores no *Google Scholar*.

CATEGORIA	1	2	3	4	TOTAL
Ensino Fundamental II	5	2	5	2	14
Ensino Fundamental I	4	0	2	0	6
Games	2	1	0	0	3
Teatro	2	0	0	0	2
Música	5	1	1	0	7
EJA / Ensino Médio	2	1	2	0	5
Formação de professores	2	0	2	0	4
Dança	1	0	0	0	1
Outros	12	1	13	0	26
Total	35	6	25	2	68
Escolhidos	7	2	5	2	16

Fonte: Elaborada pela autora desta pesquisa (2022)'

No total foram escolhidas 16 (dezesseis) pesquisas que se enquadravam dentro dos critérios estabelecidos, segundo o quadro abaixo.

Quadro 1 – Pesquisas selecionadas de acordo com os critérios estabelecidos.

Ano	Autor	Título	Tipo
2021	OZUNA, Iris Martiele.	Memória afetiva como jogo poético.	TCC
2021	LOURES, José.	Reflexões sobre o uso de games no ensino de arte a partir do artista, jogador, professor e aluno.	Artigo
2020	CERQUEIRA, Alexandre Rodrigues.	Dispositivos móveis, possibilidades e alternativas para a aula de Artes: produção e construção de conhecimento com o uso dos smartphones.	Dissertação
2020	GALHARDO, Adelliane de Latorre.	A formação de alunos autores em projeto integrado e o uso de TDIC: uma análise de prática com alunos de 8º ano.	Dissertação

2020	BORDIM, Lilian Lindquist.	O ensino da arte na atualidade mediado pela imagem fotográfica propulsora reflexiva.	Dissertação
2020	SOUZA, Fabiana Lopes de; ZAMPERETTI, Maristani Polidori.	Smartphones e Artes Visuais–Notas sobre novas tecnologias no ensino da perspectiva forçada.	Artigo
2019	SOUZA, Fabiana Lopes de; ZAMPERETTI, Maristani Polidori.	Práticas pedagógicas em Artes Visuais com smartphone.	Artigo
2019	AGUIAR, Leila Quintana de.	Trabalhando com arte postal de forma digital.	Dissertação
2018	DAMBROWSKI, Leonardo Da Rocha.	Aplicações e indagações: aprendendo com o celular nas aulas de artes.	TCC
2018	RAACH, Adriana Beatriz Pacher; BACKES, Luciana.	Práticas pedagógicas: tecnologias móveis sem fio na disciplina de arte.	Artigo
2018	SILVA, Ana Lúcia da.	Mundo virtual Minecraft: Um contexto de aprendizagens de conceitos geométricos.	Dissertação
2018	NASCIMENTO, Vanessa Pereirado.	Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação (LINCE): arte/educação pela desmistificação digital.	Dissertação
2017	LAUDA, Bolívar Andrade.	Dilemas do audiovisual na Escola.	TCC
2016	OLIVEIRA, Maria José Negromonte de; FALCÃO, Taciana Pontual.	Arte e tecnologia: possibilidades de fazeres artísticos com dispositivos móveis.	Artigo
2016	OLIVEIRA, Maria José Negromonte de.	Arte e Tecnologia: possibilidades didáticas com o uso da fotografia	Dissertação
2016	SOUZA, Letícia de.	A viabilidade do uso do celular nas aulas de artes.	TCC

Fonte: elaborada pela autora dessa pesquisa (2022).

A seguir apresento os dezesseis trabalhos selecionados, organizados nas categorias: Ensino de Artes com Tecnologia (NASCIMENTO, 2018; GALHARDO, 2020); Ensino de Artes com Celular (CERQUEIRA, 2020; RAACH; BACKES, 2018; AGUIAR, 2019; BORDIM, 2020; SILVA, 2017; SOUZA, 2016); Ensino de Artes e Jogos (LOURES, 2021; SILVA, 2018; OZUNA, 2021) bem como os autores que abordam o contexto da educação na sociedade em rede, Ensino de Artes e Tecnologia, na qual a proposta pedagógica está inserida.

2.2 ENSINO DE ARTES COM TECNOLOGIA

O contexto da sociedade em rede coloca a Educação, especialmente o Ensino de Arte, em um novo contexto social, cultural e educacional. Segundo Jenkins (2009), vivemos uma

época de transformação midiática que seria a convergência de mídias e artefatos midiáticos, o que o autor chama de cultura de convergência. Em suas palavras, ele explica:

[...] cultura da convergência⁴, onde velhas e novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. A cultura da convergência é o futuro, mas está sendo moldada hoje. Os consumidores terão mais poder na cultura da convergência – mas somente se reconhecerem e utilizarem esse poder tanto como consumidores quanto como cidadãos, como plenos participantes de nossa cultura. (JENKINS, 2009, p. 352).

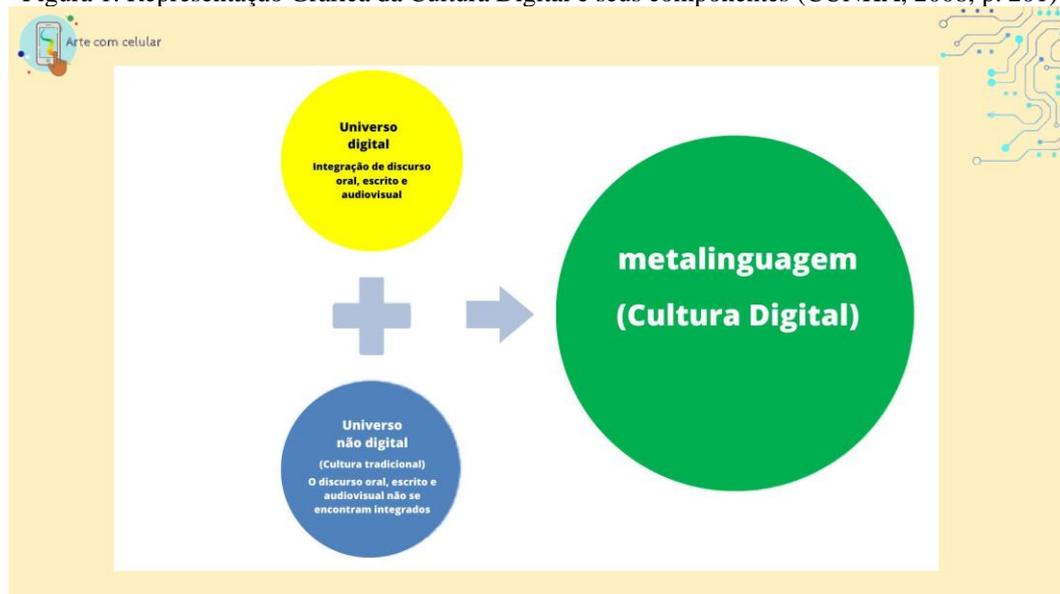
Para Castells, nessa cultura se estabeleceu um novo estado da mente humana, a mente digital, a partir do sistema multimídia de interligação dessas novas mídias:

[...] a partir da segunda metade da década de 90, “um novo sistema de comunicação eletrônica começou a ser formado a partir da fusão da mídia de massa personalizada globalizada com a comunicação mediada por computadores”. Este novo sistema “é caracterizado pela integração de diferentes veículos de comunicação e seu potencial interativo” (CASTELLS, 1999, p. 387, apud CUNHA, 2008, p. 13).

Os meios de comunicação digitais absorvem as culturas tradicionais, que são delineadas pelas linguagens de comunicação tradicionais, cuja absorção “viabiliza uma linguagem/expressão peculiar deste universo digital – a **metalinguagem**”. Os meios de comunicação interligados compõem um sistema **intermediático** (sistema integrado de comunicação digital) que, “pela sua natureza interacionista, cria códigos culturais de características intrínsecas ao meio.” (CUNHA, 2008, p. 201), de acordo com a representação gráfica elaborada pela autora:

⁴ “Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.” (JENKINS, 2009, p. 30)

Figura 1: Representação Gráfica da Cultura Digital e seus componentes (CUNHA, 2008, p. 201)



Fonte: (CUNHA, 2008, p. 201)

Sintetizando, esse novo estado da mente humana – a mente digital – tem sua origem nos adventos contemporâneos socioculturais e tecnológicos, que inserem esse novo sistema de comunicação integrador da expressão escrita, oral e audiovisual, originando a nova forma de expressão e cultura denominada **metalinguagem**, cuja amplitude é equiparada por Castells ao surgimento do alfabeto (CUNHA. 2008 p. 202).

Acredito que o contexto exposto ocasiona diversos desafios ao professor, inclusive em relação à sua própria alfabetização perante a cultura digital e a metalinguagem, bem como à necessidade de reavaliação indispensável da sua pedagogia.

É necessário o intercâmbio de experiências e saberes com os alunos frente à metalinguagem, assim como o estudo e a compreensão desse novo estado da mente humana, visto que nós docentes precisamos buscar preencher a lacuna existente entre professores e alunos, pois como argumenta Cunha (2008) há uma dicotomia entre o domínio da tecnologia pelos jovens e pelos professores. A autora, em suas palavras, propõe uma reflexão sobre os desafios da escola frente à cultura digital:

Os jovens de hoje, que nasceram com a informática, transpiram a linguagem computacional da sociedade em rede, enquanto muitos professores ainda necessitam dominar o instrumento. Esta incongruência tem gerado inversão de papéis. As escolas não estão preparadas para formar fruidores da cultura digital, além de “corrigirem” – excludentemente – o repertório digital que seus alunos trazem consigo, castrando as expressões digitais, por identificá-las como erros gramaticais. Ora, a escola tem de identificar e trabalhar os valores

culturais trazidos pelos alunos, mas, muitas vezes, resulta numa importante entidade de segregação da cultura digital. (CUNHA, 2008, p. 241)

Neste âmbito, Kenski (2003, p.34) faz uma comparação entre as linguagens oral, escrita e digital, apontando suas particularidades e observando também as especificidades da linguagem digital, que “rompe com as formas narrativas circulares e repetidas da oralidade e com o encaminhamento contínuo e sequencial da escrita e se apresenta como um fenômeno descontínuo, fragmentado e, ao mesmo tempo, dinâmico, aberto e veloz.” Assim, a linguagem digital “cria uma nova cultura e uma outra realidade informacional”, pois seu funcionamento através de hipertextos e hiperlinks “reconfiguram as formas como lemos e acessamos as informações”. A autora considera que a linguagem “expressa em múltiplas TICs, impõe mudanças radicais nas formas de acesso à informação, à cultura e ao entretenimento.” (KENSKI, 2003, p. 34).

Perante as adversidades expostas nesse cenário, é gratificante constatar por meio dos trabalhos selecionados no levantamento bibliográfico que os professores-pesquisadores brasileiros estão engajados em fazer a diferença, como discorro a seguir.

A dissertação *Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação (LINCE): arte/educação pela desmistificação digital* de Nascimento (2018) é uma pesquisa documental sobre o Projeto LINCE, que atua com ações culturais em diversos locais públicos da periferia de São Paulo com o intuito de “disseminar as potencialidades criativas da utilização de tecnologias contemporâneas, proporcionando uma relação sensível com os dispositivos tecnológicos” (NASCIMENTO, 2018, p. 13). Trata-se de um laboratório interativo nômade no âmbito da educação não formal. O projeto demonstra importância em relação ao empoderamento digital do indivíduo, não limitada ao uso tecnicista das tecnologias, mostrando uma grande contribuição para a sociedade.

Galhardo (2020) em dissertação *A formação de alunos autores em projeto integrado e o uso de TDIC: uma análise de prática com alunos de 8º ano* (GALHARDO, 2020) apresenta uma análise dos resultados de um projeto integrado com o uso das TDIC implementado em uma escola privada. A pesquisa analisa e conclui que o trabalho contribui para o desenvolvimento da autoria dos alunos, bem como para a mediação pedagógica do professor.

2.3 ENSINO DE ARTES COM CELULAR

As pesquisas selecionadas nesta categoria exploram o uso do celular dos alunos em aulas de artes. Por se tratar, em sua maioria, de escolas públicas brasileiras, com poucos recursos tecnológicos e laboratórios de informática escassos, esta é uma forma de aproveitar algo facilmente disponível e já inserido no contexto dos alunos, que é o próprio celular pessoal.

O trabalho de Alexandre Cerqueira, dissertação de mestrado intitulado *Dispositivos móveis, possibilidades e alternativas para a aula de Artes: produção e construção de conhecimento com o uso dos smartphones* (CERQUEIRA, 2020) analisa a utilização do celular voltado para a construção de vídeos na proposta pedagógica do projeto Cine 08. Aplicada no Distrito Federal, também foi defendida no Programa de Mestrado Profissional Prof-Artes. Os resultados obtidos foram positivos em relação ao uso do dispositivo no ambiente escolar, que é carente de recursos tecnológicos.

Práticas pedagógicas: tecnologias móveis sem fio na disciplina de arte (RAACH, BACKES, 2018) trata-se de um artigo sobre um estudo de caso (dissertação) desenvolvido em uma escola privada de Porto Alegre onde foram realizadas práticas pedagógicas por meio de Tecnologias Móveis Sem Fio (TMSF) com a utilização da Abordagem Triangular, propondo atividades artísticas híbridas (recursos analógicos e digitais). Os alunos realizaram releituras de obras de arte analógicas e digitais, sendo detectada a necessidade da mediação por parte do professor em relação ao uso das TMSF. A pesquisa mostra uma metodologia híbrida interessante em que as TMSF, o papel e o lápis de cor se completam.

O Trabalho de Conclusão de Curso de graduação *Trabalhando com arte postal de forma digital* (AGUIAR, 2019) abordou a utilização do celular no trabalho com a arte postal digital no Ensino Médio, com o tema de uma concepção de “escola ideal” mediante a Abordagem Triangular. Além de aplicativos para edição de fotos, também utilizou o *WhatsApp* como complemento para debates e compartilhamento dos materiais. Buscou o desenvolvimento da percepção das mudanças dos meios de comunicação, os relacionamentos e a vida social como inerentes ao ser humano, interligou a arte postal feita através dos correios e a arte digital. Como resultados, apresentou contribuições para uma nova percepção do espaço escolar e maior engajamento por parte dos alunos.

A viabilidade do uso do celular nas aulas de artes é um outro TCC, desenvolvido por Souza (2016), que oferece reflexões sobre a contribuição do uso do celular nas aulas de artes também no Ensino Médio, com embasamento metodológico da Abordagem Triangular. A

pesquisa conclui que os resultados foram positivos como também exaltam a importância da inclusão do uso do celular nas aulas de artes.

Bordim (2020) na sua dissertação *O ensino da arte na atualidade mediado pela imagem fotográfica propulsora reflexiva* procurou ressaltar abordagens metodológicas que incentivassem a reflexão e destacassem sua importância no processo ensino-aprendizagem das artes visuais em “aulas práticas, reflexivas e fotográficas”, problematizando “a questão de como o ensino, mediado pela imagem, pode gerar processos e produtos capazes de provocar a transformação do pensamento sobre a realidade tecnológica em que vivemos.” (BORDIM, 2020, p.09). A importância da mediação e a potencialização da imagem tecnológica no ensino de arte reflexivo foram comprovados na pesquisa.

A pesquisa de Silva (2017) complementa o levantamento bibliográfico realizado no *Google Shoolar* A sua dissertação *Poética dos Olhares* merece destaque, principalmente porque serviu de grande inspiração para este trabalho. Trata-se de uma pesquisa-intervenção em arte/educação que também utilizou a Abordagem Triangular com o paradigma do zigzague para explorar a fotografia por meio de dispositivos móveis, visando a criação artística autoral de alunos do Ensino Médio de uma Escola Estadual de Alagoas. Conforme a autora argumenta:

[...] como resultados obteve-se um grande escopo imagético produzido pelos participantes sobre suas realidades e a própria escola, além de uma trilha metodológica que pode auxiliar na utilização dessas tecnologias a outros profissionais. Elucidou-se nas falas desses sujeitos a importância da Arte para sua formação pessoal e profissional.” (SILVA, 2017, p. 10)

As pesquisas apresentadas nesta subseção demonstram como o celular aos poucos vem conquistando espaço como recurso tecnológico nas aulas de Arte.

2.4 ENSINO DE ARTES E JOGOS

Os jogos estão cada vez mais populares na área de educação. Seu potencial engajador conquista cada vez mais adeptos e estudiosos. A gamificação, emprego de táticas de jogos em diversos contextos, é um tema em expansão nas mais diversas áreas. Diante disso, sua importância não foi menosprezada neste estudo, pelo contrário, acredito que os jogos têm um grande potencial, especialmente na arte/educação.

Os videogames têm sua própria construção baseada em várias linguagens artísticas: as artes visuais, a música, os efeitos sonoros, o roteiro, animações, construção de personagens, ou

seja, é um universo de possibilidades a serem exploradas no ensino de artes, e são pura metalinguagem.

Corroboro com Loures (2021) na sua reflexão sobre os videogames e o seu potencial para arte-educação:

[...] auxiliar o contato dos alunos com a arte contemporânea, tão renegada nos livros didáticos. Já que a linguagem é pesquisada e usada por artistas com os mais diversos temas e objetivos. Mas, também podem ser utilizados para o desenvolvimento de conteúdos sobre as Artes Visuais. Os videogames não devem ser vistos como adversários pela atenção do aluno, mas como um recurso a ser apropriado pelos professores. (LOURES, 2021, p. 44).

Em sua pesquisa, *Reflexões sobre o uso de games no ensino de arte a partir do artista, jogador, professor e aluno*, o autor utiliza a aplicação de videogames no ensino de artes visuais. Explorando sua potencialidade no ensino-aprendizagem e como meio de se aproximar e conhecer a realidade dos alunos por meio do compartilhamento e discussão sobre jogos.

A dissertação *Mundo virtual minecraft: um contexto de aprendizagens de conceitos geométricos* (SILVA, 2018) tem como objetivo a análise do *game Minecraft* e sua contribuição para o desenvolvimento do pensamento geométrico de Van Hiele, sendo confirmado ao final da intervenção pedagógica que o *game* contribuiu para o aprendizado de conceitos matemáticos como perímetro, área e volume. Apesar de ser uma pesquisa na área do ensino de matemática, a questão das formas geométricas é pertinente também no estudo dos elementos da linguagem visual. A *gamearte* também é tema no interessante e atual do TCC *Memória afetiva como jogo poético* (OZUNA, 2021) conecta *gamearte* e artes visuais. Através de softwares livres, a autora trabalhou com os alunos de forma coletiva na criação de *gamearte*, criando uma poética crítica e libertadora e disponibilizando o material didático criado a partir do TCC. Explora o potencial transformador do jogo e da *gamearte*. Apresenta uma lista de programas e sistemas *online* com licença de uso gratuitos.

A revisão de literatura apresentada demonstra como o interesse na inter-relação ensino de arte e tecnologia digital tem sido valorizada no contexto escolar. Aos poucos os professores vêm se apropriando de recursos digitais e de gamificação para estimular e desenvolver a aprendizagem de seus alunos. A seguir dou continuidade à explanação da proposta pedagógica apresentando o Sistema Triangular Digital (CUNHA, 2008), que consiste no aporte teórico utilizado em sua elaboração.

3 APORTE TEÓRICO: O SISTEMA TRIANGULAR DIGITAL

O *Sistema Triangular Digital* foi o aporte teórico arte/educativo escolhido para desenvolver a proposta pedagógica. Apresento aqui sua origem, funcionamento, objetivos e princípios teórico-filosóficos e conceituais.

Desenvolvido pela Dra. Fernanda Pereira da Cunha (2008), o *Sistema Triangular Digital* (STD) ou *Sistema Triangular Intermidiático* se fundamenta na Abordagem Triangular (AT) sistematizada pela Dra. Ana Mae Barbosa na década de 80, sendo assim, possui as mesmas ações arte/educativas: o fazer, o ler e o contextualizar inseridos no contexto da cultura digital.

Por esta razão, acredito que o STD oferece um embasamento ideal para esta proposta pedagógica que pretendeu atuar no universo da cultura digital, oferecendo os subsídios necessários para uma educação intermidiática crítica.

O Sistema Triangular Digital apresenta os elementos cognoscentes da tríade como **e-fazer**, **e-ler** e **e-contextualizar**, derivativos da Abordagem Triangular, concebidos para atender as especificidades **e-arte/educativas** incluídas na linguagem dos meios de comunicação integrados. Segundo Cunha (2008), esses três componentes da aprendizagem artística precisam ser inter-relacionados com o universo simbólico digital, pois os elementos isolados não “correspondem à epistemologia da arte digital”. Em suas palavras, a tríade pode ser explicada de acordo com a citação abaixo:

- 1) **e-Fazer:** como o próprio nome expressa, ação pela qual pode-se vivenciar a execução empírica de produções artísticas intermidiáticas⁵, 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 [...]. Assim, desenvolve as habilidades interativas de ver, julgar e interpretar, enquanto participante-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 [...] (CUNHA, 2008, p. 235).

⁵ A terminologia intermidiática informa a especificidade epistemológica, delimitação vértice que qualifica o campo do Sistema Triangular Intermidiático em relação à Proposta Triangular. (CUNHA, 2008, p.163)

Dessa forma, a tríade foi amálgama da elaboração da proposta pedagógica *Arte com celular*, de modo a acionar a epistemologia da arte digital conforme a proposta da ATD, pois 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).

É importante destacar que, no processo da arte/educação, esses elementos ou ações mentais se apresentem de forma dinâmica e não linear, tanto que recentemente Ana Mae Barbosa (2009) tem sugerido a metáfora do **ziguezague** ao invés do triângulo para enfatizar tal relação entre essas três ações. Saliento que a Abordagem Triangular frui em um processo em construção que “dialoga no curso *do e com* o tempo” desde a sua origem, tornando-a “flexível e contemporânea no curso do tempo” (CUNHA, 2008, p. 164).

Portanto, 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**, que seria uma nova forma de organizar a estrutura metodológica na perspectiva de Ana Mae Barbosa (2019, p. 33), destacando a integração entre essas três atividades:

Hoje, a metáfora do triângulo já não corresponde mais à organização ou estrutura metodológica. Parece-nos mais adequado representá-la pela figura do ziguezague, pois os professores nos têm ensinado o valor da contextualização tanto para o fazer como para o ver. O processo pode tomar diferentes caminhos /CONTEXTO\FAZER\CONTEXTO\VER ou VER\CONTEXTUALIZAR\FAZER\CONTEXTUALIZAR\ ou ainda FAZER\CONTEXTUALIZAR\VER\CONTEXTUALIZAR. (BARBOSA, 2019, p. 33)

Silva (2017, p. 146) ilustrou com maestria a metáfora do ziguezague, que utilizou em sua pesquisa de mestrado *Poética dos olhares*, embasada na AT, destacando que “tal aporte permitiu sua flexibilidade e adequação, utilizando inúmeras possibilidades de ordenamento e repetição dos momentos” e ilustrou “algumas ações articuladas” na Figura abaixo:

Figura 2: Ziguezague no processo arte/educativo (SILVA, 2017, p. 146)



Fonte: Dissertação⁶ *Poética dos Olhares* (SILVA, 2017, p. 146).

O STD é baseado nos princípios teórico-filosóficos e conceituais da AT, porém inseridos no contexto da sociedade em rede. Ou seja, nos conceitos filosóficos e educacionais da alfabetização crítica de **Paulo Freire**, bem como está alicerçada nos preceitos da arte como experiência de **John Dewey** e dos conceitos de arte e cognição de **Elliot Eisner**, objetivando a alfabetização cultural sob a luz do *cultural literacy*⁷ (BARBOSA, 1998, p. 46 apud CUNHA, 2008, p. 185).

Ana Mae Barbosa sistematizou a Abordagem Triangular com base nas concepções desses três teóricos, enfatizando que o objetivo é o desenvolvimento da capacidade de leitura crítica do mundo em prol da alfabetização cultural, sendo a AT considerada a primeira experiência pós-moderna de ensino da arte no Brasil (BARBOSA, 1998 apud CUNHA, 2008).

Dessa forma, o objetivo principal do STD é propiciar o desenvolvimento expressivo e autônomo através de uma educação intermediária crítica, ou seja, uma arte/educação que proporcione a inclusão digital, potencializando a capacidade de “ler/interpretar os códigos culturais do universo digital”, valorizando “a identidade no contexto do seu (re)conhecimento cultural” (CUNHA, 2008, p. 20). Buscando assim, a perspectiva de uma educação libertadora.

⁶ SILVA, 2017, p. 146.

⁷ E. D. Hirsch define *cultural literacy*, isto é, alfabetização cultural, como “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, acrescenta Hirsch.” (BARBOSA, 1998, p. 46)

[...] portanto, uma educação baseada no diálogo, no desenvolvimento do pensamento autônomo e da consciência crítica. Leitura sem interpretação não possibilita autonomia. É imprescindível, para a leitura do mundo, que a pessoa seja capaz de interpretar o que lê. [...] É neste eixo, portanto, que está engajada a educação intermediática crítica por meio da e-arte/educação, da educação libertária, promovendo a leitura crítica de um mundo descortinado, o desenvolvimento da consciência plena e crítica do mundo. Neste mister, os valores agregados devem 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. 20)

Em seu trabalho de pesquisa, Cunha (2008, p. 53) volta seu olhar para o debate do uso da tecnologia com criticidade, visto que são escassos os estudos nesse âmbito. A autora elucida a lógica por trás do uso da tecnologia como instrumento de construção de uma indústria ideológica massiva na sociedade capitalista, que tira a autonomia do indivíduo, transformando-o em instrumento de produção e consumo de bens “que lhe são impostos, os quais são representações de valores alheios”. Esta indústria é disseminada vigorosamente por meio dos meios de comunicação interligados, ou seja, mediante a cultura digital acontece a consolidação da indústria *e*-ideológica massiva. Perante a magnitude dos fatos, concordo com a autora e almejo formar indivíduos pensantes, autônomos, com poder de escolha e valores culturais próprios, mas para tanto, nas palavras de Cunha (2008):

[...] todo um aparato e-artístico, ou de e-arte/educação, necessita estar alicerçado no desenvolvimento do pensamento autônomo e sua capacidade de expressão crítica em oposição a indústria da moda, que tem como diretriz a verdade única, a qual reforça da produção ideologia seriada. (CUNHA, 2008, p. 252)

Assim, busco o novo olhar estruturado por Cunha, ao repensar minha conduta como educadora de arte neste processo de formação continuada de mestrado. Recuso a padronização dos seres humanos e a educação tecnicista, compreendo a importância da educação intermediática crítica priorizando “o uso ético da técnica como instrumento mediador do processo de ensino/aprendizagem na educação intermediática/metalinguística crítica/autônoma.” (CUNHA, 2008, p. 217).

O STD, ao readequar a AT e fundamentar-se em seus princípios, apresenta um paradigma educacional pós-moderno, cultural, cognitivo, contextual, interacionista e estruturado nos três “processos mentais” que constituem sua triangulação - *e*-ler, *e*-fazer e *e*-contextualizar - que se interligam por meio da linguagem digital “para operar a rede cognitiva

da aprendizagem” (BARBOSA, 1998, p. 40 apud CUNHA., 2008, p. 235). O STD, assim como o AT, relaciona produção artística com leitura e contextualização na arte/educação. Segundo a autora, os três processos mentais visam o desenvolvimento da consciência crítica:

[...] a epistemologia *e-arte/educativa* do Sistema Triangular Digital (ou Sistema *e-Triangular*) consiste no desenvolvimento da consciência crítica para a elaboração de critérios a serem utilizados no universo digital. (CUNHA, 2008, p. 239)

Na prática de ensino/aprendizagem, a *e-arte/educação*, conforme afirma Cunha (2008), aspira possibilitar aos alunos a “experimentar, enquanto pessoas, ações significativas para a construção de pensamentos críticos/autônomos, oriundos da criticidade acerca de uma situação problemática contida na realidade tangível em que vivem” (CUNHA, 2008, p. 13).

Portanto, a *e-arte/educação* como processo de ensino e aprendizagem viabiliza por meio de vivências artísticas a transformação dos educandos e da sua realidade. Nas palavras de Cunha (2008), pretende-se que essas vivências sejam

[...] estimuladas através de ações artísticas instigantes, as quais seriam subsidiadas por três atividades intermediáticas concomitantes (informação; decodificação; produção), realizadas nos meios de comunicação interligados. (CUNHA, 2008, p. 13)

Desejo buscar essa educação libertária e, por meio dessa pesquisa, elaborar uma proposta pedagógica embasada no STD que possa colaborar com a educação intermediática crítica. Pretendendo formar alunos fruidores de arte digital críticos, da mesma forma que aspiro contribuir com a aproximação da prática docente no contexto da cultura digital, corroborando com o pensamento de Cunha (2008):

O ciberespaço, bem como os meios de comunicação interligados, devem ser sistemas marcados pela identidade, em que as partes formam um todo, mas um todo não-homogeneizado, e sim multicultural, multidualogal, multidisciplinar e assimétrico. [...] Há que estabelecer uma globalização (presente nas redes vivas, como a Internet) ecológico-ética, para dinamizar a identidade pessoal por meio do (re)conhecimento das diferenças através de uma interatividade crítico-autônoma. (CUNHA, 2008, p. 257)

A seguir serão apresentados os procedimentos metodológicos do processo de elaboração da proposta pedagógica *Arte com celular*.

4 A PROPOSTA PEDAGÓGICA: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho consiste na elaboração de uma proposta pedagógica, sua implementação e reflexão sobre o processo. Assim, tem como objetivo geral analisar as potencialidades e os desafios do projeto pedagógico *Arte com celular* que utiliza dispositivos móveis, principalmente o celular, no ensino de Arte. Especificamente, pretendi: 1) Descrever os recursos digitais, conteúdos e atividades utilizados no projeto; 2) Descrever e analisar as táticas de ensino e aprendizagem em artes que possibilitam a aproximação com o contexto da cultura digital; 3) Descrever e refletir sobre os processos de produção artística dos estudantes. Para refletir sobre o processo e atingir os objetivos propostos utilizei o ciclo de ação-reflexão apresentado por McNiff e Whitehead (2006) como método característico de pesquisa-ação. Esta abordagem metodológica é pertinente para pesquisar a prática docente a partir de uma abordagem qualitativa e com características do processo reflexivo predominante na pesquisa-ação. Esta seção apresenta os procedimentos metodológicos utilizados na elaboração desta pesquisa-ação, em que se destacam o planejamento e a ação da proposta pedagógica.

Como forma de aprimoramento profissional, na pesquisa-ação segundo os autores, sua prática é a base para sua própria teoria. Para os autores, ao estudar sua própria prática de vida mediata por uma teoria viva (*living theory*), você estará não só aperfeiçoando essa prática, como também poderá influenciar o aprendizado de outras pessoas.

Conforme os autores⁸, existem duas formas de se fazer pesquisa-ação: melhorando o aprendizado com o intuito de melhorar as práticas educacionais, o conhecimento e a teoria e adquirindo novas ideias sobre “como as coisas podem ser feitas e porquê”, pois “como pesquisador-praticante, você tem como objetivo gerar teorias sobre aprendizagem e prática, suas próprias e de outras pessoas.” (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006, p. 08, tradução da autora).

Para realizar a pesquisa-ação, os autores propõem um ciclo de ação-reflexão de acordo com a figura abaixo:

⁸ “There are two main reasons for doing action research. First, you can improve learning in order to improve educational practices. Second, you can advance knowledge and theory, that is, new ideas about how things can be done and why. All research aims to generate knowledge and theory. As a practitioner-researcher, you are aiming to generate theories about learning and practice, your own and other people’s.” (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006, p. 08)

Figura 3 – Ciclo de ação-reflexão (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006),



Fonte: (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006, p. 08), tradução livre.

O ciclo representado na figura 3 é explicado da seguinte maneira: ao observar, o pesquisador faz um balanço do que está acontecendo. Em seguida identifica uma preocupação e pensa em um possível caminho a seguir. Experimenta e monitora a ação, coletando dados sobre o que acontece com o intuito de avaliar o processo e estabelecer procedimentos para julgar o que está acontecendo. Logo após, testa a validade dos relatos e modifica sua prática à luz da avaliação (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006, p. 08).

Para os autores,

“toda pesquisa, incluindo a pesquisa-ação, visa reivindicar o conhecimento. Na pesquisa-ação, você pretende explicar que agora sabe algo que não sabia antes. Isso pode ser sobre como você aprendeu sobre sua prática estudando a e é capaz de descrever e explicar o que está fazendo.” Para isso, evidências validadas são necessárias, geradas através da coleta de dados de qualidade. (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006, p. 129, tradução da autora)⁹

Pelo prisma dos autores, na pesquisa ação, duas coisas são fundamentais: evidências que “mostram o desenvolvimento da influência educacional de seu próprio aprendizado” e evidências que “mostram sua influência educacional na aprendizagem dos outros” (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006, p. 131, tradução da autora)¹⁰. Portanto, na coleta de dados, o foco será a busca por estas evidências, pelo registro e observações de indícios de aprendizagem.

⁹ *All research, including action research, aims to make a claim to knowledge. In action research, you aim to explain that you now know something that you did not know before. This could be about how you have learned about your practice by studying your practice, and you are able to describe and explain what you are doing.* (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006, p. 129)

¹⁰ *In your action research you are looking primarily for two things: 1 Episodes of practice that show the developing educational influence of your own learning 2 Episodes of practice that show your educational influence in the learning of others.* (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006, p. 131)

O conhecimento gerado por meio da pesquisa-ação diz respeito tanto à prática quanto à teoria. Você oferece descrições do que fez e explicações sobre porque o fez. Suas descrições e explicações juntas tornam-se sua teoria, sua teoria da prática. (MCNIFF, WHITEHEAD, 2006, p. 149, tradução da autora)¹¹

Dentre as diversas técnicas de coleta e de geração de dados que podem ser abordadas numa pesquisa ação, esta pesquisa utilizou as seguintes: observação participante, diário de bordo com registro escrito das observações e reflexões realizadas pela professora pesquisadora, questionários aplicados aos alunos, produção de texto discente, registros fotográficos, produção imagética digital discente e registro da produção audiovisual digital discente.

Quanto à análise dos dados, os autores (p. 150) enfatizam que, como pesquisador-praticante, é preciso analisá-los à luz dos valores que inspiram o trabalho para estabelecer os critérios categorizadores. Categorias emergentes foram utilizadas para organizar os dados e refletir sobre a proposta pedagógica: apresentação dos eixos da proposta, envolvimento discente, aprendizagem conforme o STD e a receptividade discente em relação ao uso do celular como ferramenta pedagógica.

As produções artísticas discentes foram analisadas sob o viés das categorias analisadas, mas por uma questão de tempo e espaço, não foi possível anexar todas nesta pesquisa. Os materiais produzidos durante esta pesquisa estão disponibilizados no *website* especialmente criado para o compartilhamento do projeto, no endereço www.artecomcelular.com, contendo inclusive a galeria virtual dos estudantes. Faço um convite para o leitor fazer uma visita e conhecer as obras discentes em sua íntegra.

No tópico a seguir, detalho as etapas do ciclo de ação-reflexão-ação, como as fases de observação, implementação, reflexão e nova implementação da proposta pedagógica, que culminaram na elaboração final da proposta pedagógica.

4.1 OBSERVAR: A ESCOLA E AS TURMAS DE ARTES

No contexto deste trabalho, o início do processo de ação-reflexão-ação aconteceu no período de ingresso no programa de mestrado Prof-Artes, no 1º semestre de 2021. Nesta ocasião, durante a observação identifiquei possíveis preocupações em relação à minha práxis,

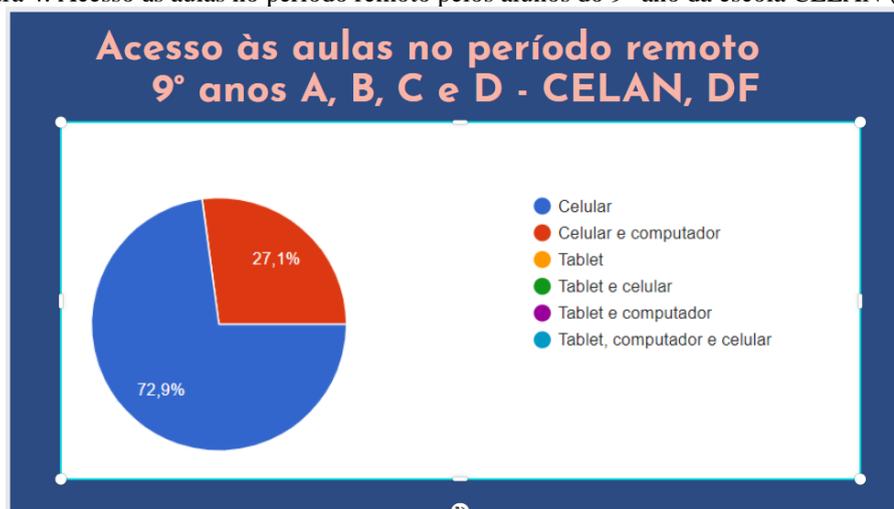
¹¹ *Knowledge generated through action research is about both practice and theory. You offer descriptions of what you did, and explanations for why you did it. Your descriptions and explanations together become your theory, your theory of practice.* (MCNIFF; WHITEHEAD, 2006, p. 149)

tais como: de que forma posso melhorar a minha prática docente? Como engajar os alunos, em face ao crescente uso do celular nas escolas? Como pensar no aparelho móvel como um aliado, explorando assim suas potencialidades? Como articular a arte/educação com a cultura digital? Sendo assim, iniciou-se a pesquisa bibliográfica referente às questões observadas.

Observei também o contexto em que foi implementada as experiências do projeto *Arte com celular* (1ª e 2ª ações), o local de implementação, o público-alvo, as temáticas programadas segundo o Currículo em Movimento do Distrito Federal e a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, o período e a quantidade de aulas. O contexto de atuação da pesquisa foi a escola da rede pública do Distrito Federal Centro de Ensino Fundamental 01 do Lago Norte (CELAN), Brasília – DF.

Iniciei o programa de mestrado em exercício na Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, Regional do Plano Piloto, Centro de Ensino Fundamental - CEF 01 do Lago Norte - Brasília, DF - (CELAN), atuando em turmas do 6º Ano e do 9º Ano do Ensino Fundamental II, no início do ano letivo de 2021. Nesse contexto, testemunhei que os alunos, em sua maioria, possuem dispositivo móvel próprio e deste se utilizam diariamente no ambiente escolar. Apliquei um questionário diagnóstico durante a preparação da proposta (o período das aulas remotas de 2021); e os alunos, em sua maior parte, informaram que acessavam as aulas remotas pelo celular, ou pelo celular/computador, como mostra a figura 4 abaixo:

Figura 4: Acesso às aulas no período remoto pelos alunos do 9º ano da escola CELAN (2021)



Fonte: gráfico criado pela autora dessa pesquisa através da ferramenta Google Formulário (2021)

Constatada a presença majoritária do uso do celular, a proposta pedagógica foi planejada e implementada em duas experiências, registradas e relatadas neste trabalho.

A **primeira experiência** de implementação da proposta pedagógica aconteceu no período da volta às aulas presenciais correspondente ao 3º e o 4º Bimestres de 2021, em quatro turmas de 6º ano e quatro turmas de 9º ano. Nesse momento de retorno do isolamento social, cada turma de discentes foi dividida em dois grupos que se alternavam semanalmente, Grupo 01 e Grupo 02, para evitar a aglomeração. Ou seja, as mesmas atividades de aula eram mantidas por duas semanas para atender aos dois grupos de alunos. Como tática de comunicação, criei grupos de *WhatsApp* para cada turma.

A **segunda experiência** da proposta pedagógica iniciou no primeiro semestre do ano de 2022 e terminou no segundo semestre do mesmo ano. As turmas disponibilizadas para a minha docência foram quatro turmas de 6º ano (disciplinas Artes e Projeto Diversificado 3) e três turmas do 7º ano (apenas a disciplina PD3). Os alunos das turmas de 6º ano eram novatos, porém os alunos do 7º ano eram os mesmos que participaram da primeira experiência no ano anterior como 6º ano.

A seção seguinte discorre sobre o planejamento da proposta pedagógica *Arte com celular* elaborada com respaldo no STD.

4.2 REFLETIR: PLANEJAMENTO

A proposta pedagógica *Arte com celular* foi planejada com embasamento teórico e pedagógico no Sistema Triangular Digital (STD). Nessa abordagem foram sistematizadas as ações *e-arte/educativas* de *e-ler*, *e-fazer* e *e-contextualizar* aplicando a metáfora do ziguezague e a pedagogia do questionamento, com intuito de desenvolver a reflexão crítica do aluno e sua auto governança, como sugere o STD. Ressalto que essa metodologia esteve presente durante todo o planejamento e desenvolvimento da proposta pedagógica.

O planejamento é a etapa de reflexão inicial do ciclo da pesquisa-ação proposta neste trabalho, momento em que o cronograma de aplicação das experiências foi programado com atividades e estudo das temáticas apresentadas no Currículo em Movimento do Distrito Federal e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A sequência de intervenção pedagógica envolveu cinco eixos: um eixo temático e quatro eixos orientadores. Os eixos temáticos desenvolveram os temas relacionados ao ensino de artes visuais de acordo com os documentos oficiais mencionados, com ações *arte/educativas* que pretenderam articular a inter-relação de produções por meios digitais e não digitais. O eixo temático escolhido teve como premissa a articulação das ações *e-arte/educativas*, bem como a

contribuição para o “desenvolvimento da formação do conhecimento reflexivo/crítico individual do aluno” (CUNHA, 2008, p. 268), como prevê o STD, trazendo assim a oportunidade de reflexão e aprendizado discente em prol do desenvolvimento da mente digital crítica e sua capacidade autogovernativa. A busca por este objetivo permeou todo o processo, realizando o *e-ler*, *e-contextualizar* e o *e-fazer*, de maneira não linear, na forma de ziguezague, como mencionado anteriormente.

O *design* metodológico da primeira e da segunda experiência é apresentado na figura abaixo (Figura 5), com o planejamento de quatro eixos orientadores do processo: Desenho, Elaboração da Identidade, Narrativas Digitais e Exposição.

Figura 5 – Design Metodológico da primeira experiência da proposta pedagógica *Arte com celular* (2021)



Fonte: Elaborada pela autora dessa pesquisa (2021)

Disponibilizei a matriz de design educacional referente ao planejamento da primeira experiência da proposta pedagógica no Apêndice 1.

Detalhamento da segunda experiência será apresentado na subseção 4.5 Refletir: planejamento da segunda experiência.

As duas experiências de aplicação da proposta pedagógica que correspondem à ação dentro do ciclo metodológico serão discutidas na **seção 5**.

4.3 AVALIAR E MODIFICAR: POTENCIALIDADES E DESAFIOS

As táticas de ensino e aprendizagem em artes realizadas na primeira experiência, segundo objetivo específico desta pesquisa, descrever e analisar as táticas de ensino e aprendizagem em artes que possibilitam a aproximação com o contexto da cultura digital, demonstraram uma aproximação real com o contexto da cultura digital tanto da parte discente quanto docente. O respaldo teórico e prático do Sistema Triangular Digital - STD (CUNHA, 2008) propiciou vivências significativas de envolvimento discente.

As produções discentes imbricadas de pensamento reflexivo indicaram o desenvolvimento da autogovernança, tal como da mente digital crítica. Essas produções resultantes das ações *e-arte/educativas* apresentaram riqueza nas narrativas com caráter autogovernativo.

A metodologia do ciclo reflexivo ação-reflexão-ação característica da pesquisa ação proposta por McNiff e Whitehead (2006) foi eficaz na construção deste trabalho, no qual a proposta foi desenvolvida para ser implementada novamente após a reflexão e as modificações propostas.

Quanto à implementação do projeto na primeira experiência, o principal desafio percebido foi o período peculiar de volta às aulas presenciais no momento de pandemia, com a divisão das turmas em grupos alternados com presença quinzenal dos alunos na escola, fator prejudicial ao fluxo do planejamento, acarretando desordem e falta de comunicação. O longo espaço entre as aulas durante a divisão de grupos fez com que as turmas ficassem dispersas e se esquecessem das aulas anteriores. Para sanar as dificuldades de comunicação, foram criados grupos de *WhatsApp*. Porém, houve atraso na adesão dos alunos, tornando a comunicação insuficiente.

Destaco também as atividades escolares no final do ano como eventos externos ao planejamento das aulas, que acabaram influenciando o desenvolvimento das atividades, bem como o período mais condensado do 4º Bimestre por conta da recuperação final. Questões como a evasão estudantil prejudicaram a conclusão do planejamento, visto que muitos alunos já não frequentavam mais a escola pelo fato de já estarem aprovados.

Além disso, o período pós-pandêmico sobrecarregou os professores e a equipe gestora, exigindo tempo e dedicação para confecção de material impresso e virtual (plataforma online) para os alunos que não retornaram presencialmente. Infelizmente os trabalhos impressos tiveram uma baixa adesão por parte dos alunos, e muitas vezes as atividades eram devolvidas em branco.

Dentre as potencialidades, pude observar uma melhor interação professor-aluno e professor-família, visto que muitos responsáveis pelos alunos me procuraram para tirar dúvidas, o que considero um ponto positivo. A devolutiva de produção artística também apresentou uma diversidade rica de trabalhos apesar das dificuldades.

O próximo subtópico trata do planejamento da segunda experiência realizada na escola, após essas reflexões.

4.4 MOVER-SE EM NOVAS DIREÇÕES E OBSERVAR

Essa etapa do ciclo de ação-reflexão-ação consiste em mover-se em novas direções, com o início de um novo ciclo. Algumas questões observadas na primeira experiência foram aprimoradas para esta segunda experiência: trabalhar com um cronograma mais realista que possibilitasse uma margem de segurança maior para realização das atividades, pensando nas adversidades que pudessem vir a ocorrer e impedir a realização do planejamento em sua totalidade; buscar uma melhor forma de aplicar as rodas de conversa, buscando mais diálogo para reflexões críticas, como também nos grupos do *WhatsApp*; estudar uma forma para melhorar a interação dos alunos que não possuem ou não são autorizados a levar o aparelho celular para a escola oferecendo, por exemplo um *tablet* e/ou celular extra e trabalhar em grupos.

Quanto ao processo de pesquisa-ação, especialmente às fases de reflexão-ação do projeto, cabe destacar que foram aprimorados alguns procedimentos: assiduidade de registros no diário de bordo; ampliação da interação com os alunos, principalmente no estímulo do pensamento reflexivo e engajamento na fala e depoimentos gerados como dados.

4.5 REFLETIR: PLANEJAMENTO DA SEGUNDA EXPERIÊNCIA

Para esta segunda experiência da proposta pedagógica, no intuito de explorar ainda mais as possibilidades da utilização do celular, uma das ações de *e-fazer* foi alterada, trocando a colagem digital pela arte abstrata e acrescentando o filme de animação em *stop motion* com papel, por se tratar de uma vivência audiovisual. O design metodológico foi mantido, apenas acrescentando as novas ações *e-arte/educativas* mencionadas, como mostra a Figura 6:

Figura 6: Design Metodológico da segunda experiência da proposta pedagógica *Arte com celular* (2022)



Fonte: Elaborada pela autora dessa pesquisa (2022)

Na próxima seção, apresento a implementação das duas experiências da proposta pedagógica desenvolvidas com foco em atividades possíveis de serem realizadas no celular.

5 A AÇÃO: IMPLEMENTAÇÃO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA

Durante os anos de 2021 e 2022, realizei duas experiências com a utilização da proposta pedagógica *Arte com celular*, de acordo com a metodologia de ciclos de ação-reflexão e embasamento no Sistema Triangular Digital, as quais discuto a partir do próximo tópico.

5.1 A PRIMEIRA EXPERIÊNCIA: EU, ESTUDANTE, NA PANDEMIA

A primeira experiência desta proposta pedagógica teve como **Eixo temático** *Eu, estudante, na pandemia*. A Figura 7 mostra a imagem publicitária utilizada do XI Concurso de Desenho e Redação do SINPRO-DF (Sindicato dos Professores do Distrito Federal), realizado em 2021, que foi a temática problematizadora desta primeira experiência. O tema do concurso foi escolhido para tratar do acolhimento do aluno na volta às aulas presenciais, após o longo período de isolamento social e aulas remotas.

Figura 7 – Imagem publicitária do XI Concurso de Desenho e Redação do Sinpro-DF (2021)



Fonte: <https://www.sinprodf.org.br/sinpro-lanca-xi-concurso-de-redacao-e-desenho-para-estudantes-inscricoes-comecam-dia-23/>

A problematização da situação da pandemia foi importante, uma vez que havia o impacto emocional do momento. Dentre as primeiras atividades, foram realizadas rodas de conversa sobre a pandemia, sobre as impressões do retorno às aulas presenciais e também sobre a participação no projeto *Arte com celular*. Durante o desenvolvimento dos eixos, foram

realizados estudos com diversos temas e curadoria docente¹² para desenvolvimento de repertório crítico-reflexivo dos alunos.

A seguir discorro sobre a aplicação da proposta pedagógica explicando detalhadamente como aconteceu o processo.

5.1.1 Eixo 1 Desenho

O **Eixo 1**, *Desenho*, sugeriu a produção artística com desenho não digital para participação no *XI Concurso de Redação e de Desenho do SINPRO-DF*, bem como o estudo dos elementos da linguagem visual. Aqui, as primeiras atividades com celular foram iniciadas.

O eixo iniciou com a **e-leitura** da imagem publicitária ilustrada na Figura 7 acima, caracterizando a implementação da proposta pedagógica. Em roda de conversa, os alunos foram convidados a identificar e refletir sobre os elementos da imagem, bem como sua relação com o texto do regulamento.

A **e-leitura** da imagem buscou a interpretação, reflexão e compreensão de qual seria a temática proposta pelo concurso e como ela se relacionava com o contexto dos estudantes e o contexto mundial da problemática da pandemia. Durante o debate os alunos fizeram comentários como: “nessa imagem, uma pessoa tem internet e a outra não”; “a casa dele está toda quebrada”; “o menino não está desconectado do mundo”; “a menina é rica”; “eu tenho um colega que não tem internet e está fazendo a atividade impressa”. As falas demonstram que os alunos perceberam que a ilustração mostrava a desigualdade social em que vivemos e que foi evidenciada com o isolamento social.

A **e-contextualização** se deu no debate sobre o regulamento reforçada com a leitura de seu texto, quando os alunos foram convidados a participar do concurso com o desenho não digital (fazer artístico), e para tanto foram exploradas técnicas de desenho que migrariam posteriormente para o desenho digital mediante o uso do celular – **e-fazer**. Através da curadoria docente foram apresentadas para a **e-leitura** algumas imagens do museu virtual *Covid Art Museum* (@covidartmuseum) situado na rede social *Instagram*, cujas obras advêm de artistas

¹² O processo de “curadoria docente” é a escolha minuciosa de imagens que promovam a reflexão, bem como que estejam inseridas no contexto do mundo que nos cerca. Assuntos escolhidos de acordo com as temáticas importantes a serem abordadas. Esse foi utilizado pela professora Andrea Versutti na disciplina Educação, Tecnologia e Comunicação – ETEC do Programa de Pós-graduação em Educação na Faculdade de Educação da Universidade de Brasília (FE/UnB), cursada como disciplina optativa neste programa de mestrado.

do mundo todo, que durante a pandemia realizaram trabalhos artísticos nas mais variadas formas de expressão sobre o período de isolamento social (Figura 8).

Figura 8 – Curadoria docente 2021: mosaico de obras diversas do museu virtual *Covid Art Museum*.



Fonte: Autoria da pesquisadora, mosaico com imagens do perfil do Instagram @covidartmuseum¹³.

A figura acima mostra o intuito da curadoria docente, que foi demonstrar manifestações artísticas realizadas durante a pandemia em um museu virtual aberto a qualquer artista do mundo e também a união de artistas que se mostram solidários uns aos outros ao compartilhar suas expressões e sentimentos durante o período da pandemia com as mais variadas técnicas.

O primeiro conceito sobre desenho trabalhado a partir da **e-leitura** dessas imagens foi o de esboço. Os alunos realizaram os primeiros estudos da sua composição (fazer artístico não digital) com uma reflexão sobre a época em que passaram o isolamento social como estudantes, segundo a proposta do concurso.

O material impresso foi elaborado para atender aos alunos que não voltaram às aulas presenciais e também não tinham acesso à plataforma contendo as atividades equivalentes às realizadas em sala de aula durante a **Eixo 1** como mostra a Figura 9.

¹³ Artistas na primeira fileira: @vitu_od; @mayara5ilva; @lucignoatto; @anindianminiaturist; @davepollotart. Artistas na segunda fileira: @the.vivekchoudhary; @robineisenberg; @jean_jullien; @lianafinck; @deniskakazu; @soflytaxidermy; @jean_jullien. Artistas na terceira fileira: @mithil_thaker; @artofalexgross; @meru.create; @onlyroommates; @danieldiosdado_illustration; @kemaba. Disponível em <<https://www.instagram.com/covidartmuseum/>> Acesso em 19 mar. 2021.

Figura 9 – Atividade do Eixo 1 (Desenho), primeira experiência, em versão impressa (2021).



Fonte: Elaborada pela autora dessa pesquisa

O mesmo aconteceu com a plataforma *Google Sala de Aula*, onde a atividade equivalente foi postada para aqueles alunos que não voltaram para o presencial e continuaram na plataforma.

É importante destacar que foi sugerido pela direção da escola que o professor solicitasse tarefas de casa, visto que os alunos passavam muito tempo sem ir à escola presencialmente. Para essa fase, foi recomendado que os alunos do 6º ano estudassem através do livro¹⁴ didático que posteriormente debatemos em sala os estudos. Os conceitos em foco do livro didático foram pluralidade cultural, pintura, mistura cultural, cor e mensagem, desenho, música, movimento cultural, etnia e miscigenação, arte e identidade, poéticas pessoais, cultura, patrimônio material e imaterial, Arte e identidade, linhas e formas, materialidades no desenho.

Ainda no Eixo 1 foram estudadas técnicas básicas de desenho com exercícios para firmeza do traço e elementos da linguagem visual, como forma, escala tonal, luz e sombra, textura, com o intuito de iniciar posteriormente a introdução do desenho pelo celular, através da inter-relação de meios digitais e não digitais. No contexto do **e-fazer**, foram propostos exercícios de desenho adaptados para o celular. Para facilitar a adaptação, foram criados cartões virtuais enviados diretamente para os grupos das turmas via *WhatsApp* e/ou para os alunos/pais como alternativa de reforço da comunicação professor/aluno durante o período de revezamento de grupos pós-isolamento social, com ilustra a Figura 10.

¹⁴ (UTUARI; FERRARI; KATER, 2018).

Figura 10 – Cartões virtuais criados para comunicação docente-discente-responsáveis.



Fonte: Autoria da pesquisadora (2021 e 2022).

Em seguida foi proposto um exercício de formas geométricas, sendo este o primeiro contato funcional do aluno com o celular. A atividade foi semelhante à realizada em classe, por meio da interação professor-aluno, utilizando o quadro branco e *slides*. Nela, a proposta era que o aluno realizasse a tarefa no seu celular pessoal: após identificar como funciona o pincel no seu celular, identificar as formas geométricas nas imagens, contorná-las com o pincel e salvar as imagens. Foram criados também tutoriais em vídeo¹⁵ enviados nos grupos de *WhatsApp* como complemento de explicação da tarefa, visto que alguns alunos apresentavam dificuldades.

A Figura abaixo apresenta dois desenhos discentes não digitais realizados para o concurso do *Sinpro-DF*, com a temática *Eu, estudante, na pandemia*,

¹⁵ Disponíveis no website www.artecomcelular.com.

Figura 11 - Desenhos realizados para o *Concurso do Sinpro-DF: Eu, estudante, na pandemia* (2021).



Fonte: Autoria da pesquisadora, desenhos cedidos por alunos 6º e 9º ano para o *XI Concurso de Desenho e Redação do Sinpro-DF* (2021).

Ambos os desenhos refletem o mundo individual de cada um no isolamento social. O primeiro, produzido por uma aluna do 6º ano, expressa um universo de possibilidades e reflexões mentais vivenciadas durante o período da pandemia. Podemos supor pela riqueza de cores utilizadas na figura central do sol e pelas cores amarelo e laranja da roupa, alegria e vida irradiadas para os outros astros. Seu mundo, apesar do isolamento social, permaneceu alegre. No segundo, produzido por um aluno do 9º ano, podemos perceber a sua inserção na linguagem digital, com uma mistura de textos, legendas, títulos e desenhos expressando também o seu universo particular, um turbilhão de emoções, sentimentos e pensamentos, talvez um coração partido que está em processo de cura agora com a volta da convivência social. Os desenhos, cinzas, feitos à lápis, dialogam com as imagens e legendas: “quando a gente desanima de tudo”; “o vazio ocupa um espaço imenso”; “quantos gritos cabem dentro do seu silêncio?”; “sou forte, mas estou cansado de tantas coisas”; “tentei ser forte e não chorar, mas às vezes o choro é o melhor desabafo”; e ilustram sua vitrine de sentimentos, ansiedades e preocupações pessoais.

Na subseção a seguir apresento o segundo eixo da proposta pedagógica realizada em 2021, com o objetivo de trabalhar o autoconhecimento.

5.1.2 Eixo 2 A Elaboração Da Identidade

A *Elaboração da Identidade*, **Eixo 2**, teve como amálgama a identidade, com foco em ações arte/educativas designadas para o autoconhecimento e a elaboração de uma narrativa sobre si.

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). Nesse eixo, além de sua identidade pessoal, foram trabalhadas a identidade cultural brasileira e nossas raízes multiculturais.

Iniciei a abordagem sugerindo como *e-fazer* a produção de *selfie* arte, como veremos a seguir.

5.1.2.1 *Selfie* Arte

A problemática da relação entre *selfie* e autorretrato foi o eixo norteador dessa etapa, propondo uma conexão entre essas duas formas de expressão, que envolvem muito sobre autoconhecimento.

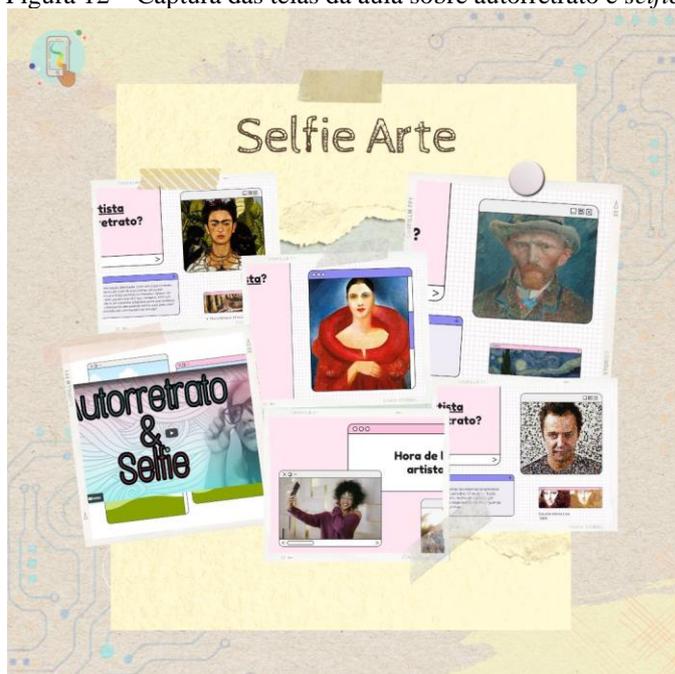
A **e-contextualização** aconteceu com um debate que trouxe a problemática da relação entre autorretrato e *selfie*, autorretrato na arte e a *selfie* no cotidiano. Neste eixo foi trabalhada a elaboração da identidade por meio da *selfie* arte¹⁶, uma proposta de produção artística que mistura o autorretrato artístico tradicional com a *selfie* contemporânea, trazendo elementos artísticos relacionados à sua personalidade.

Solicitei aos alunos a produção de um texto em forma de redação e um mapa mental do autoconhecimento, com tópicos relacionados à sua personalidade, contexto social, perspectivas futuras, dentre outros. Como **e-fazer** artístico, foi sugerida a produção de uma imagem de autorretrato em forma de *selfie* arte pelo celular a partir do texto e do mapa mental, buscando uma conexão expressiva entre esses elementos.

Os slides utilizados para **e-contextualização** em aula estão na Figura 12:

¹⁶ *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.

Figura 12 – Captura das telas da aula sobre autorretrato e *selfie*.

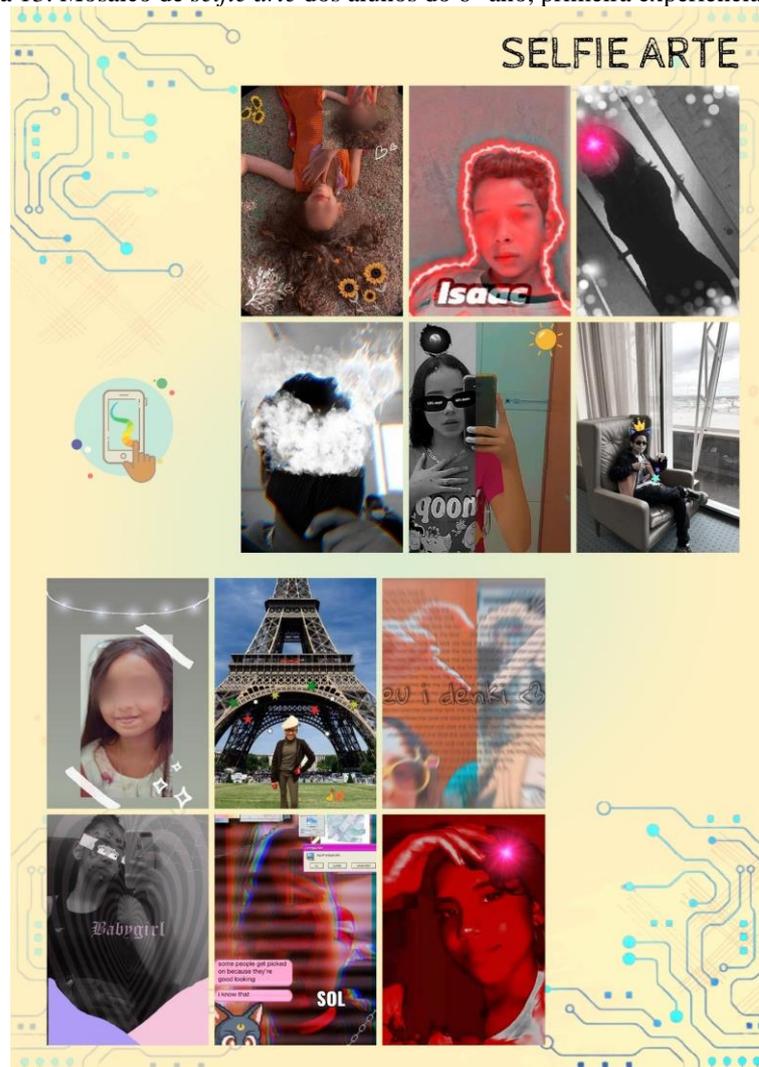


Fonte: Produzido pela autora dessa pesquisa (2021).

O primeiro slide contém o nome da temática a ser analisada e, em seguida, perguntas como “o que é o autorretrato? Quando ele é feito? Por que ele é produzido? Quem faz o autorretrato?” para que os alunos conversassem sobre e trouxessem suas referências em relação ao conceito. 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 Van Gogh vivesse nos dias de hoje ele tiraria *selfies*?”. Ao lado da pergunta 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 & Ação¹⁷ no *YouTube*, foi exibido, trazendo mais aprofundamento para a temática do autorretrato e da *selfie*. A figura abaixo mostra a produção discente de *selfie* arte:

¹⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=x4ljc-QDjJk>>

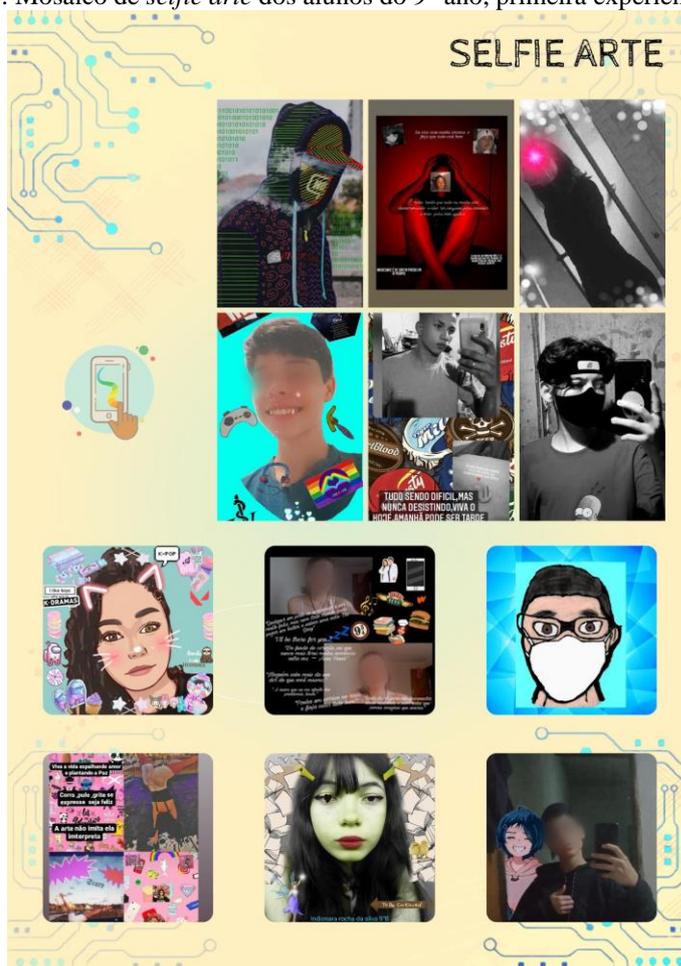
Figura 13: Mosaico de *selfie arte* dos alunos do 6º ano, primeira experiência (2021)



Fonte: Autoria da pesquisadora, cedida pelos alunos do 6º ano (2021)

As produções dos alunos (Figura 13) demonstram corresponder à proposta da narrativa do Eixo 2, o autoconhecimento. Alguns alunos exploraram seus gostos pessoais, outros seus sonhos, emoções e até mesmo angústias pessoais. A riqueza dos trabalhos trouxe à tona a poética do universo pessoal de cada um, favorecendo a aproximação professor-aluno, e também dos alunos entre si.

Figura 14: Mosaico de *selfie arte* dos alunos do 9º ano, primeira experiência (2021).

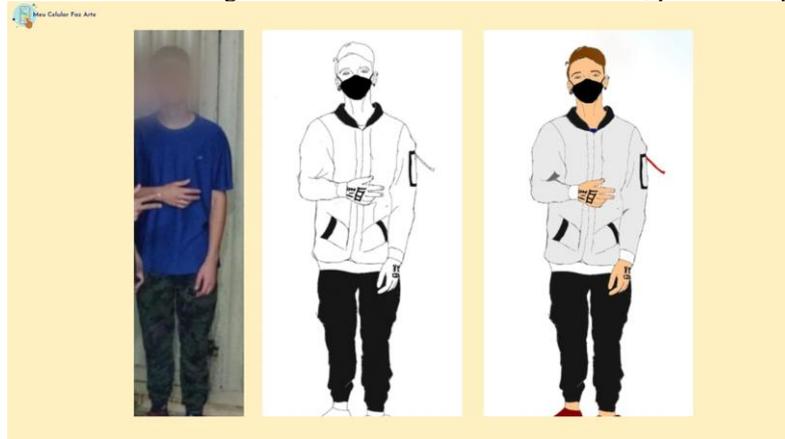


Fonte: Autoria da pesquisadora, produções cedidas pelos alunos do 9º ano (2021).

A autonomia dos alunos em relação à essa experiência ficou evidente nas produções, que trouxeram técnicas variadas, como por exemplo, desenho não digital digitalizado e trabalhado digitalmente, pinturas e interferências digitais nas fotografias que ilustram a elaboração de poéticas pessoais, suas características pessoais, gostos, sonhos e reflexões.

O aluno G. produziu um autorretrato a partir de uma foto, em que ele, pelo celular, desenhou primeiro o contorno, depois realizou a pintura digital. Em suas palavras: “Foi minha primeira pintura digital. É bem difícil pintar com o dedo no celular. Mas eu gostei muito.” Essa atividade pode abrir uma oportunidade até mesmo para se conhecer empregos relacionados à essa habilidade que está atrelada ao universo digital (designer, social mídia etc.), conforme a Figura 15.

Figura 15 - Processo do desenho digital de autorretrato de aluno do 9º ano, primeira experiência (2021)



Fonte: Autoria do aluno G. do 9º ano, desenhado digitalmente através do celular a partir de uma fotografia (2021).

Os desenhos do aluno mostram sua busca identitária pelo acréscimo de elementos na imagem, como por exemplo a máscara referente ao período de pandemia e também tatuagens nas mãos e um casaco, evidenciando o processo de elaboração da sua identidade, trazendo sua poética pessoal.

A Figura 16 mostra a versão impressa do Eixo 2, atividade elaborada por exigência da SEEDF para aqueles alunos que optaram por não retornar ao ensino presencial. A produção do material foi realizada de modo que o aluno, se possível, tirasse sua foto em casa e depois desenhasse juntamente com outras expressões sobre si mesmo, que refletissem sua personalidade e características. Destaco que todos os materiais produzidos nesta pesquisa se encontram no *website* www.artecomcelular.com.

Figura 16 – Atividade do Eixo 02 (Autoconhecimento), primeira experiência, em versão impressa (2021).



Fonte: elaborada pela autora dessa pesquisa. Reprodução em tamanho maior nos Anexos.

A subseção seguinte, o Eixo 3, englobou principalmente as temáticas relacionadas às narrativas digitais contemporâneas, como veremos a seguir.

5.1.3 Eixo 3 Narrativas Digitais

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.

Esta ocasião foi alicerçada pela curadoria docente, tendo como referência imagens digitais de artistas variados, brasileiros e estrangeiros, com técnicas e temáticas variadas.

5.1.3.1 Fotografia Como Linguagem Artística

Segui com o paradigma do **ziguezague** sistematizando as ações *e-arte/educativas e-leitura, e-contextualização e e-fazer*. Uma roda de conversa foi proposta para a *e-leitura* das produções artísticas realizadas até o momento. Como estudo complementar, utilizamos o livro didático¹⁸, que trouxe a fotografia e a poesia visual como *e-contextualização*. Foram trabalhados exercícios e princípios de composição fotográfica com o celular para o *e-fazer*. Os temas abordados foram a temática da fotografia analógica e a fotografia digital, a história da fotografia, os tipos de fotografia (jornalística, artística, denúncia etc.); técnicas de composição fotográfica como regra dos terços, ponto de fuga, simetria, padrões, contraste e silhueta, *close-up* e moldura.

¹⁸ (UTUARI; FERRARI; KATER, 2018)

Figura 17: Mosaico da produção discente dos exercícios de composição fotográfica (2021)

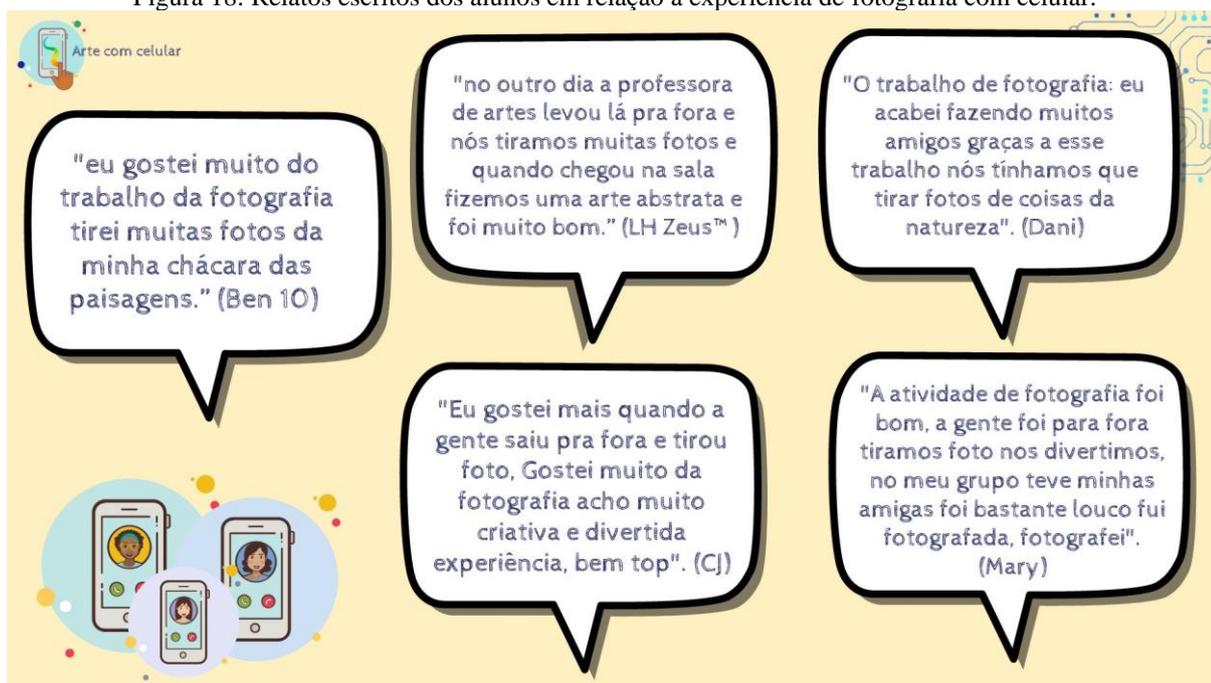


Fonte: Autoria da pesquisadora. Fotografias cedidas pelos participantes, produzidas a partir das aulas sobre composição fotográfica (6° e 9° anos, 2021).

Realizamos uma vivência fora da sala de aula, no quintal da escola. As fotografias mostram o olhar dos alunos em relação aos exercícios que estudamos de composição fotográfica, utilizando algumas técnicas como regra dos terços e fotografia de padronagem. Saímos da sala de aula para fotografar no quintal da escola e esse momento cativou os alunos de forma que muitos fizeram comentários através das redações que propus ao final da experiência, mesmo tendo acontecido muito tempo depois dessa vivência. Andamos ao ar livre naquele pequeno pedaço de natureza que se encontra ao fundo da escola, levamos nossos celulares e observamos os seres que ali habitam, formigas, corujas-buraqueiras com seus ninhos, a vegetação com diversas árvores. Algumas fotos foram produzidas posteriormente em outro ambiente.

Os depoimentos dos alunos em relação a esse momento revelam a interação entre os alunos de forma colaborativa, além da diversão e da continuação da experiência em contextos fora do ambiente escolar (Figura 18):

Figura 18: Relatos escritos dos alunos em relação à experiência de fotografia com celular.



Fonte: Trechos das redações discentes produzidas como relato da experiência pessoal no projeto.

As falas também trazem a reflexão discente em relação ao ambiente escolar, ao mundo que os cerca, trazendo significados às suas realidades.

5.1.3.2 Colagem Digital: Remix

Este momento englobou a problemática da mensagem/reflexão na produção artística. A curadoria docente apresentou imagens de narrativas contemporâneas com características da cultura digital como apropriações de obras de arte, releituras, resinificações, pós-produção¹⁹, remix²⁰, mas também imagens clássicas como fotografias de Sebastião Salgado, como mostra o exemplo a seguir:

¹⁹ Bourriaud utiliza o termo pós-produção para formas contemporâneas de fazer artístico. Em suas palavras: "Aqui, o prefixo 'pós' não indica nenhuma negação, nenhuma superação, mas designa uma zona de atividades, uma atitude. Os procedimentos aqui tratados não consistem em produzir imagens de imagens - o que seria uma postura maneirista - nem em lamentar que tudo "já foi feito", e sim em inventar protocolos de uso para os modos de representação e as estruturas formais existentes. Trata-se de tomar todos os códigos da cultura, todas as formas concretas da vida cotidiana, todas as obras do patrimônio mundial, e colocá-los em funcionamento. Aprender a usar as formas [...], é, em primeiro lugar, saber tomar posse delas e habitá-las." (BOURRIAUD, 2007 p.14)

²⁰ O remix é uma forma contemporânea de apropriação na arte, de acordo com Navas (2012), "o remix se torna uma estética para validação de atividades baseadas na apropriação". Para ele, as colagens e fotomontagens dadaístas são a primeira forma de aplicar a remixagem nas artes visuais, principalmente por estarem ligadas às questões de cut/copy, (NAVAS, 2012, apud SILVA, 2020, p.44)

Figura 19: Curadoria docente Eixo 3 Narrativas Digitais



Fonte: Obras de artistas²¹ diversos trazidos pela curadoria docente.

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, através da **e-contextualização**, 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.

O momento final de rodas de conversa para a **e-leitura** das produções discentes foi marcado pela diversão dos alunos que não esconderam sua animação. Fizeram diversos comentários julgadores como “essa imagem ficou boa” ou “isso ficou muito feio”, com risadas e alegria por verem suas produções projetadas no quadro branco. A figura a seguir mostra um mosaico das produções dos alunos.

²¹ Obra do artista Denilson Baniwa. Mona Lisa cunhã. Imagem retirada do site do artista. Disponível em: <<https://www.behance.net/denilsonbaniwa>>; obra “Questões para inventar o mundo”, 2020, de Má Neto; @projetouesm; @ugurgallen.

Figura 21: Produção discente de remix (2021).



Fonte: Produção cedida pelo aluno Senhõ, 6º ano (2021)

Várias expressões artísticas discentes deste eixo se apropriaram de obras através da pós-produção²² (BOURRIAUD, 2007) em reação à curadoria docente. Esta prática pode simbolizar uma resposta à superprodução, à inflação de imagens. Nas palavras de Bourriaud:

O mundo está saturado de objetos, já dizia Douglas Huebler nos anos 1960 – e acrescentava que não queria produzir ainda mais. Se a proliferação caótica da produção levava os artistas conceituais à desmaterialização da obra de arte, hoje ela desperta nos artistas da pós-produção estratégias de mixagem e de combinações de produtos (BOURRIAUD, 2009 apud SILVA, 2020 p. 43)

²² O autor traz o conceito de pós-produção como um reflexo da contemporaneidade: “Essa arte da pós-produção corresponde tanto a uma multiplicação da oferta cultural quanto - de forma mais indireta - à anexação ao mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas. Pode-se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional en-tre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Já não lidam com uma matéria-prima. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma forma da-da por outrem. Assim, as noções de originalidade (estar na origem de ...) e mesmo de criação (fazer a partir do nada) esfumam-se nessa nova paisagem cultural, marcada pelas figuras gêmeas do DJ e do programador, cujas tarefas con-sistem em selecionar objetos culturais e inseri-los em con-textos definidos.” (BOURRIAUD, 2007 p.08)

5.1.4 Eixo 4 Exposição

O **Eixo 4 Exposição** foi destinado à realização de mostra de produções na escola, sua organização como também a análise do projeto juntamente com os alunos; com vivências de reflexão sobre as práticas realizadas, e a autoavaliação docente e discente sobre a experiência.

Rodas de conversa foram realizadas para debater as impressões relacionadas ao uso do celular como ferramenta nas aulas de arte. Devido ao curto tempo destinado ao 4º bimestre do ano letivo, não foi possível a realização da exposição programada, dentre outras atividades que foram planejadas. Entretanto, foi criado o *website* pedagógico www.artecomcelular.com com uma galeria de arte virtual, onde as produções dos alunos e o material elaborado durante esta pesquisa foram disponibilizados.

O tópico seguinte traz a segunda experiência da proposta pedagógica *Arte com celular*, detalhando suas especificidades após a reflexão realizada em relação à primeira experiência.

5.2 AGIR: SEGUNDA EXPERIÊNCIA, EDUCAÇÃO, ARTE E RESISTÊNCIA

O **Eixo Temático Educação, Arte e resistência**, tema do *XII Concurso de Redação e Desenho do Sinpro-DF* envolveu o centenário da Semana de Arte Moderna e os 200 anos de independência do Brasil.

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.

5.2.1 Eixo 1 Desenho

O primeiro eixo teve como conceito tema o desenho e a construção de personagem (já prevendo a produção do filme de *stop motion*), agregados ao estudo dos elementos da linguagem visual e o conceito de cultura e arte.

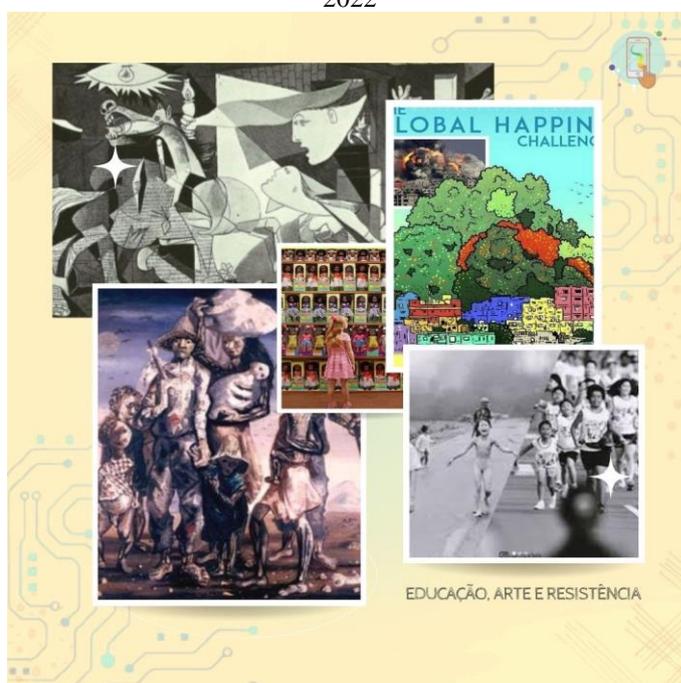
Paralelamente a isto, realizei o contato com os pais informando sobre o projeto e pedindo a colaboração para que autorizassem os estudantes que possuísem celular a levar o aparelho para a escola nas datas solicitadas. Grupos para cada turma foram criados no

WhatsApp, com o objetivo de maior aproximação docente e discente. As primeiras atividades de familiarização com o celular foram realizadas, como estudo de cores e formas (Figura 10).

Neste momento, os alunos foram estimulados novamente a participar do concurso de redação e desenho do *Sinpro-DF* e dos debates realizados em sala, trazendo novamente a **e-leitura** da imagem publicitária do concurso e sua relação com o regulamento. Para tanto, foram preparados slides 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.

A figura abaixo ilustra parte dos *slides* utilizados neste momento:

Figura 23: Mosaico de *slides* sobre o tema do Eixo temático *Educação, arte e resistência*, segunda experiência. 2022



Fonte: Autoria da pesquisadora, 2022.²⁴

Minha curadoria docente trouxe para os *slides* (Figura 23) 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.

A seguir, na Figura 12, exponho a imagem publicitária do *XII Concurso de Redação e Desenho do Sinpro-DF*, utilizada para iniciar a *e-leitura*.

²⁴ O mosaico ilustra alguns trechos dos slides produzidos para este momento, aqui vemos *Os Retirantes*, de Cândido Portinari, *Guernica*, de Pablo Picasso, Fotografia de *Greg Semu*, Obra de *Ugur Gallenkus*, obra de *Morshed Mishu*, Slides disponíveis no website da proposta.

Figura 24: Imagem publicitária do XII Concurso de Redação e Desenho do Sinpro-DF, Educação, arte e resistência, segunda experiência (2022).



Fonte: *website*²⁵ do Sinpro-DF.

A **e-leitura** da imagem publicitária acima deu início à aula e a primeira percepção dos alunos foi em torno da imagem da árvore. Perguntas foram elaboradas para trazer o questionamento da simbologia da árvore. Qual a relação dessa árvore para o título do concurso? Os comentários dos alunos foram “uma árvore é forte, ela tem raízes”. Mas por que relacionar essa frase com as imagens da Semana de Arte Moderna? O que foi essa semana? A imagem publicitária mostra também obras da Semana de Arte Moderna, cuja **e-contextualização** foi realizada através do *link* disponibilizado no *slide*.

Os outros *slides* trouxeram fragmentos do texto do regulamento do concurso, pois percebi que a aula ficaria mais dinâmica sem a necessidade da leitura integral do regulamento. Como objetivo deste momento, temos a interpretação, reflexão e compreensão da temática proposta pelo concurso e como ela se relacionava com o contexto dos estudantes e o contexto brasileiro em relação ao centenário da Semana de Arte Moderna e os 200 anos de Independência do Brasil.

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

²⁵ Disponível em <<https://www.sinprodf.org.br/sinpro-lanca-xii-concurso-de-redacao-e-desenho-dia-4-de-abril/>>. Acesso em 06 abr. 2022.

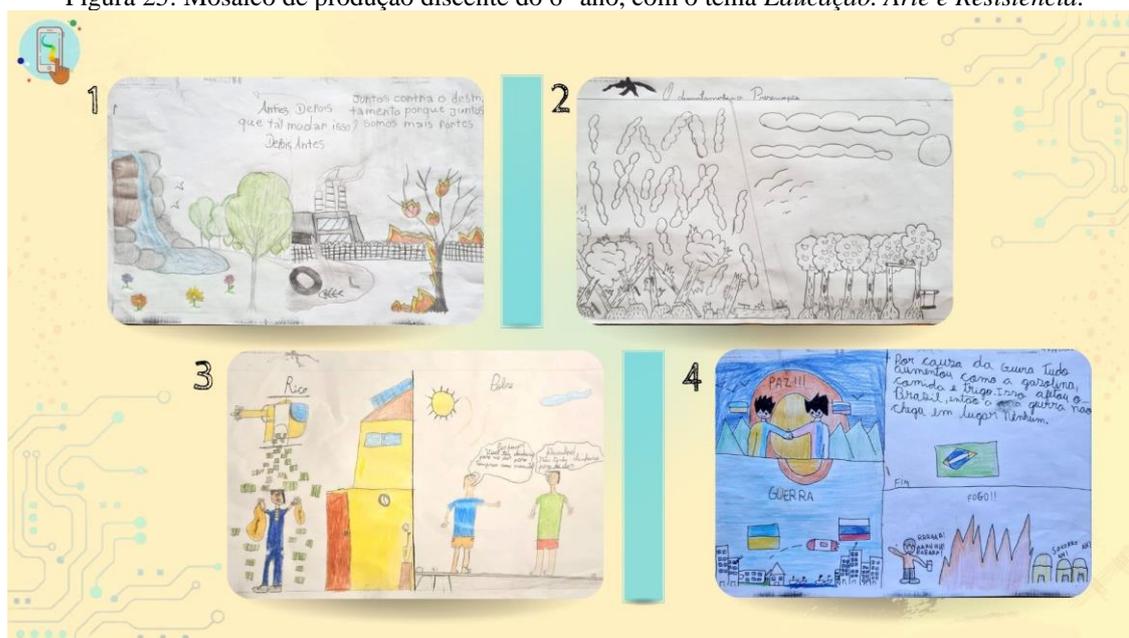
acontecesse a **e-leitura**. Nessa curadoria docente foram apresentadas imagens provocadoras que se enquadravam no Eixo Temático *Educação, Arte e Resistência* e o debate em cima das imagens girou em torno da pergunta “como a arte pode ser resistência? Artistas diversos que possuem galeria virtual foram apresentados, dentre eles, *Ugur Gallenkus, Morshed Mishu e Chris Buck*. As imagens foram apresentadas para a roda de conversa uma a uma, buscando mais informações de pesquisa na internet através de *links* de *websites* pré-estabelecidos e outros descobertos na hora da pesquisa para a **e-contextualização** acontecer juntamente com os alunos.

Ao final dos *slides* apresentei duas imagens dos perfis²⁶ do *Instagram* de *Sonia Guajajara* e *Apib Oficial*, que tratam da problemática dos indígenas *Yanomami*, e perguntas questionadoras para promover o debate crítico-reflexivo sobre acontecimentos recentes no Brasil. Uma lista de tópicos problemáticos brasileiros foi elaborada pelos alunos durante o debate, e temas indicadores de pensamento crítico-reflexivo começaram a surgir com as falas: o “preço da gasolina”, “homofobia”, “violência”, “pobreza”, “desigualdade” etc.

A problematização sob o prisma do paradigma da pedagogia questionadora e o Eixo Temático *Educação, arte e resistência* estimulou o pensamento reflexivo discente (Figura 25).

²⁶ Página da Sonia Guajajara no *Instagram*. Disponível em < <https://www.instagram.com/guajajarasonia/>>. Acesso em 03 mai. 2022. Página do Apib Oficial no *Instagram*. Disponível em: < <https://www.instagram.com/apiboficial/>>. Acesso em 03 mai. 2022.

Figura 25: Mosaico de produção discente do 6º ano, com o tema *Educação. Arte e Resistência*.



Fonte: produção não digital cedida pelos discentes.

As produções não digitais acima foram inscritas no *XII Concurso de Redação e de Desenho do Sinpro-DF*²⁷. As obras 1 e 2 exploraram a temática do desmatamento das florestas brasileiras. Coincidentemente (os desenhos foram produzidos como tarefa de casa e os alunos são de turmas distintas) ambos os desenhos possuem uma abordagem característica da cultura digital a qual os alunos já estão inseridos: o paradigma do “antes e depois”, que é uma prática comum no ciberespaço. A imagem 1 tem uma legenda que diz: “Antes, depois. Que tal mudar isso? Depois, antes. Juntos contra o desmatamento porque juntos somos mais fortes.” Poluição e queimada foram dois aspectos identificados pela aluna e que são muito comuns na região do cerrado – as queimadas ilegais e a poluição deixada pelas pessoas nas cidades, o que mostra a criticidade da sua visão em relação ao mundo ao seu redor. Sua fala ilustra a compreensão que essa aluna teve da importância de agir em coletividade, inclusive essa foi uma das frases debatidas em aula durante a e-contextualização do regulamento do concurso “o 22 é mais que eu, somos nós” é a frase escrita na imagem publicitária do concurso.

O desenho 2 tem a legenda “O desmatamento / A preservação” e ilustra o olhar do aluno parecido com o da autora do desenho 1, com árvores sendo cortadas e queimadas na parte do desmatamento, com machados fincados nas árvores, deixando claro a compreensão crítica do aluno que se trata de uma ação do próprio ser humano. A parte da preservação observamos

²⁷ Disponível em: <https://www.sinprodf.org.br/sinpro-lanca-xii-concurso-de-redacao-e-desenho-dia-4-de-abril/>. Acesso em 03/12/2022.

árvores frutíferas, pássaros no céu, e ao lado direito um balanço, simbolizando a poética da infância, da alegria, da natureza preservada.

A produção 3 aborda a desigualdade social, abordando novamente a dualidade: de um lado uma pessoa rica com expressão de ganância, um helicóptero que ejeta uma chuva de dinheiro com cifrões impressos remetendo ao dólar. A pessoa visivelmente bem-vestida, com roupa e calçados elegantes, segura um saco de dinheiro em *cada* mão, promovendo a cultura da ostentação, uma prática comum na cultura midiática massiva de alguns estilos musicais. Até o vaso de flor que decora a mansão da pessoa ao lado direito possui uma imagem de cifrão estampada. Por outro lado, a imagem à direita que retrata o pobre, mostra duas pessoas com vestimenta casual, bermuda e chinelo, portanto nenhuma é rica. O diálogo é o seguinte: “Por favor! Você tem dinheiro para me dar para comprar uma marmita?”, o outro homem responde: “Desculpe, não tenho dinheiro para te dar.” Infelizmente o número de pessoas passando necessidade e pedindo coisas na rua aumentou muito nos últimos anos aqui no DF, e essa realidade vista pelo aluno demonstra seu olhar em relação a este problema social.

Por último, no desenho 4, o aluno trouxe a problemática da guerra entre Rússia e Ucrânia, que era destaque em todas as mídias naquele momento. Ao lado esquerdo, temos retratadas a paz e a guerra. Dois homens dando as mãos em paz e as duas bandeiras dos países envolvidos. Abaixo novamente as duas bandeiras, uma bomba caindo na cidade onde pessoas gritam. A legenda “Por causa da guerra, tudo aumentou, como a gasolina, comida e trigo. Isso afetou o Brasil então a guerra não leva a lugar nenhum” é ilustrada pela bandeira do Brasil e a imagem abaixo diz “Fogo!!!”, com um homem ateando fogo em casas. Podemos perceber a riqueza da reflexão desta produção, em que o aluno traz sua percepção em relação a como este acontecimento repercutiu mundialmente e no Brasil de forma notável para ele.

As atividades desenvolvidas durante o eixo giraram em torno de diversos temas, dentre eles: construção de personagem, técnicas de desenho, proporção do corpo humano, técnicas de firmeza do traço, criação de cenário, os planos na imagem, as linguagens artísticas, perspectiva no desenho, elementos da linguagem visual, escala tonal, luz e sombra, textura, desenho de observação, teoria das cores, círculo cromático, as cores na natureza e ao nosso redor e no Universo, cores primárias, secundárias, terciárias, análogas e complementares, da maneira não digital e digital utilizado os dispositivos eletrônicos celular e *tablet*.

O livro didático²⁸ disponível na escola também foi utilizado, trazendo um embasamento de contextualização importante. 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.

Ações realizadas durante o Eixo 1: Estudo de técnicas e da linguagem do desenho, bem como dos elementos visuais; da maneira convencional e digital utilizado os dispositivos eletrônicos celular e *tablet*.

5.2.2 Eixo 2 Elaboração Da Identidade

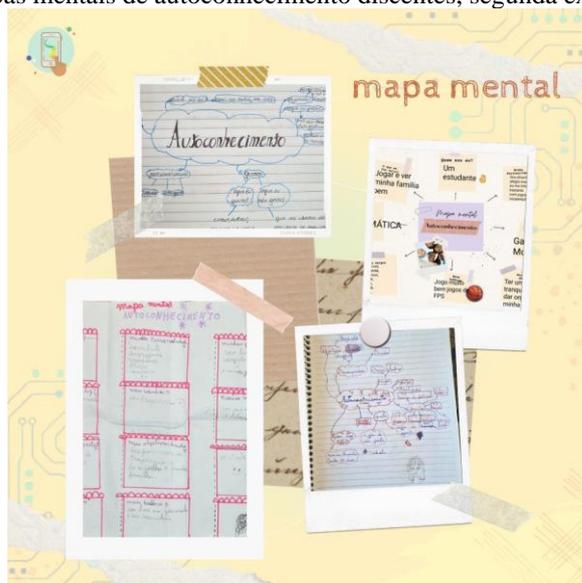
A temática do eixo foi iniciada com uma reflexão sobre autoconhecimento partindo do micro para o macro, com a **e-leitura** do vídeo *Zoom Out From Our Earth To Universe*²⁹, que mostra um zoom de uma pessoa no planeta Terra até o universo e vice-versa, com medidas das distâncias em centímetros, metros, quilômetros e assim sucessivamente. Os olhares curiosos e envolvidos dos alunos mostraram o interesse em conhecer mais sobre o Universo, onde exatamente se encontra a Terra, os países vizinhos, os planetas mais próximos, as galáxias, e finalmente o Universo, e a hipótese questionadora da existência de multiversos. Neste momento perguntei se alguém havia assistido ao último filme do Homem-Aranha, que aborda a temática de multiversos. Vários tinham assistido e se mostraram intrigados, comentando “nossa, será que é possível?”. Pedidos para pausar o vídeo em diversos momentos foram frequentes, como para ver onde se situa o Brasil, os planetas do sistema solar, os sistemas solares vizinhos, a Via Láctea, evidenciando a curiosidade e o interesse por parte das turmas. Os comentários também apresentaram indícios de pensamento crítico-reflexivo: “nós somos tão pequenos”, “não é possível que não exista vida igual a gente em outros lugares”, “quero ver onde fica o Brasil!”.

O mapa mental foi a próxima sugestão de produção, sendo sugerida a sua concepção a partir de uma redação com foco em uma narrativa sobre si mesmo (Figura 26):

²⁸ (UTUARI; FERRARI; KATER; FISCHER, 2018).

²⁹ Video *Zoom Out From Our Earth To Universe*, do canal *Knowledge Fact*. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=I520xKzcxsY>> Acesso em 20/11/2022.

Figura 26: Mapas mentais de autoconhecimento discentes, segunda experiência, 2022.



Fonte: autoria da pesquisadora, imagens cedidas pelos alunos.

O mapa mental teve o intuito de instigar a autoanálise e autocrítica, englobando tópicos como personalidade, minhas qualidades, hobbies, o que preciso melhorar, meus sonhos, etc. Este momento foi importante pois os alunos puderam refletir sobre sua personalidade e também exteriorizar suas aspirações para o futuro, na forma de mapa mental.

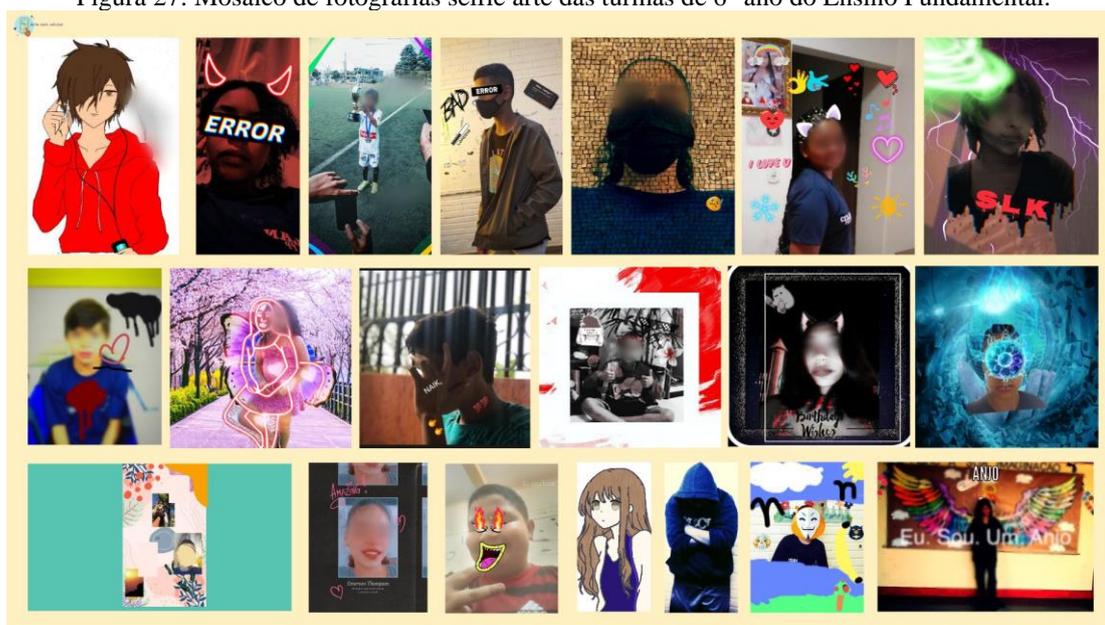
Consegui três *tablets* emprestados como complemento para os alunos que não levavam o celular, e realizamos pesquisas *e-contextualizadoras* em grupo nas aulas por meio do roteamento da minha internet pessoal (3g). Os alunos demonstraram bastante interesse em conhecer os *tablets*, e a interatividade e espírito colaborativo foram premissas nos momentos de pesquisas através dos aparelhos. O eixo contou com o apoio do livro didático disponível na escola, onde pudemos abordar temas como história da arte, a importância da arte, a temática educação, arte e resistência. Os conceitos em foco do livro didático³⁰ ofereceram temáticas muito ricas para complementar nossa elaboração da identidade, 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, cores, linhas e formas, Movimento de Arte Moderna Brasileira, arte e natureza, desenhos indígenas, pintura.

³⁰ (UTUARI; FERRARI; KATER; FISCHER, 2018).

5.2.2.1 Selfie Arte

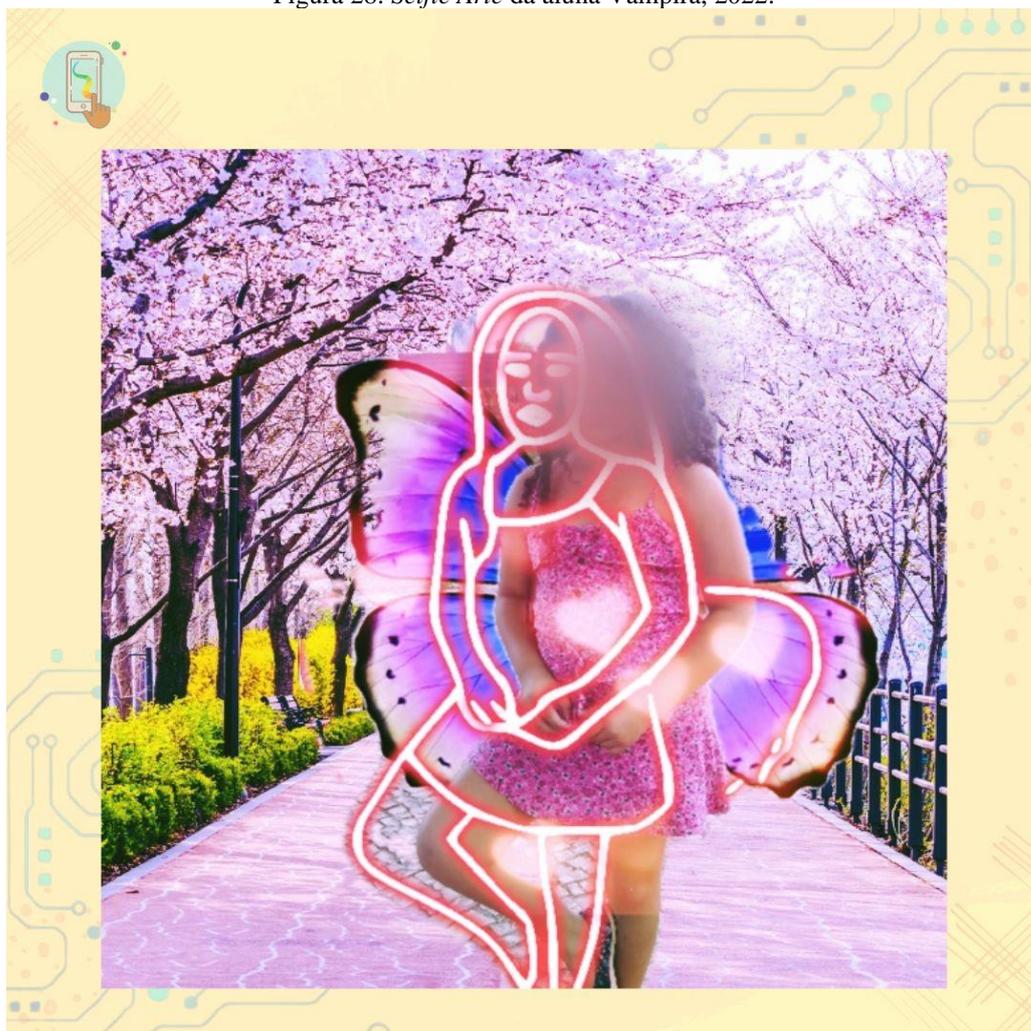
Tendo o autoconhecimento como propósito, o Eixo 2 contou com ações arte/educativas que novamente culminaram na produção digital da *selfie arte*, propondo a problematização da relação entre selfie e autorretrato. Alguns alunos realizaram a produção através dos tablets disponibilizados, outros utilizaram celulares emprestados dos colegas (Figura 27):

Figura 27: Mosaico de fotografias selfie arte das turmas de 6º ano do Ensino Fundamental.



Fonte: Produções cedidas pelos alunos.

Intervenções artísticas, colagens digitais, desenhos digitais, cenários imbricados de significados. As obras acima demonstram que os discentes 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 exemplo trago a obra da aluna Vampira, cuja produção e depoimentos ilustram esta percepção.

Figura 28: *Selfie Arte* da aluna Vampira, 2022.

Fonte: Autoria da pesquisadora, produção digital cedida pela participante (2022).

Em sua fala (questionário aplicado), afirmou que “foi bem divertido o processo, editar uma foto nossa, soltar nossa imaginação.” Por sua vez, o aluno M.S. realizou a *e*-leitura desta obra, e afirmou: “Eu escolhi a obra da Vampira pois as cores rosas me chamaram atenção.” O aluno percebeu o uso de linhas, formas, cores, luz e sombra. “Ela está muito séria querendo mostrar a beleza das árvores.” M.S. considera que essa obra é boa, pois “foi em um lugar proposital, ela tirou a foto em um passeio e depois a editou.” O fato de ter escolhido um local demonstra o planejamento que a aluna realizou ao produzir a fotografia.

A figura a seguir ilustra as falas dos alunos em relação à produção da *selfie arte*:

Figura 29: Respostas do questionário aplicado em relação à *selfie arte* (2022).



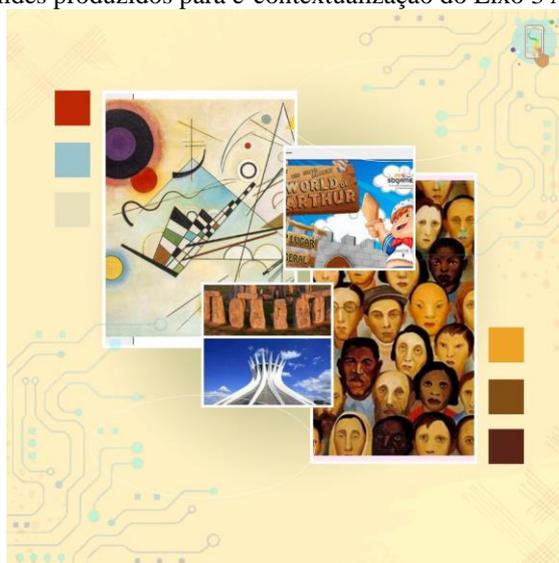
Fonte: A autoria da pesquisadora, depoimentos colhidos através de questionário aplicado.

Em sua maioria, nunca tinha experimentado nem pensado em fazer algo parecido. A novidade e o divertimento foram uma tônica motivadoras na realização deste projeto.

5.2.3 Eixo 3 Narrativas Digitais

Neste eixo fizemos um aprofundamento do estudo das narrativas digitais e o planejamento de produções artísticas e conversamos sobre a exposição a ser realizada na escola. Como **e-fazer** foi proposta a produção de arte abstrata e um filme de *stop motion*. A Figura 30 ilustra alguns trechos dos *slides* da curadoria docente:

Figura 30: Mosaico de slides produzidos para e-contextualização do Eixo 3 *Narrativas Digitais* (2022)



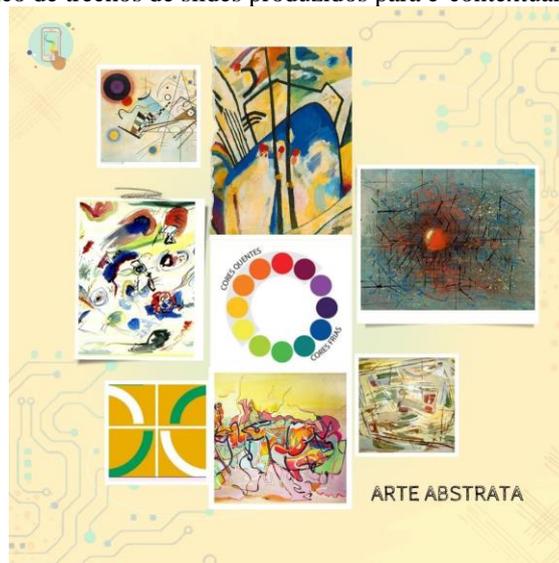
Fonte: autoria da pesquisadora.

Busquei a interconexão de referências diversas por meio da curadoria docente, trazendo imagens de elementos da cultura visual e também históricas, no processo de e-contextualização.

5.2.3.1 Arte Abstrata

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 (Figura 31) buscaram referências do contexto dos alunos, como jogos digitais, cidades brasileiras e artistas brasilienses. Após a realização das produções dos alunos, cada um escolheu uma obra para fazer a *e-leitura*.

Figura 31: Mosaico de trechos de slides produzidos para e-contextualização arte abstrata

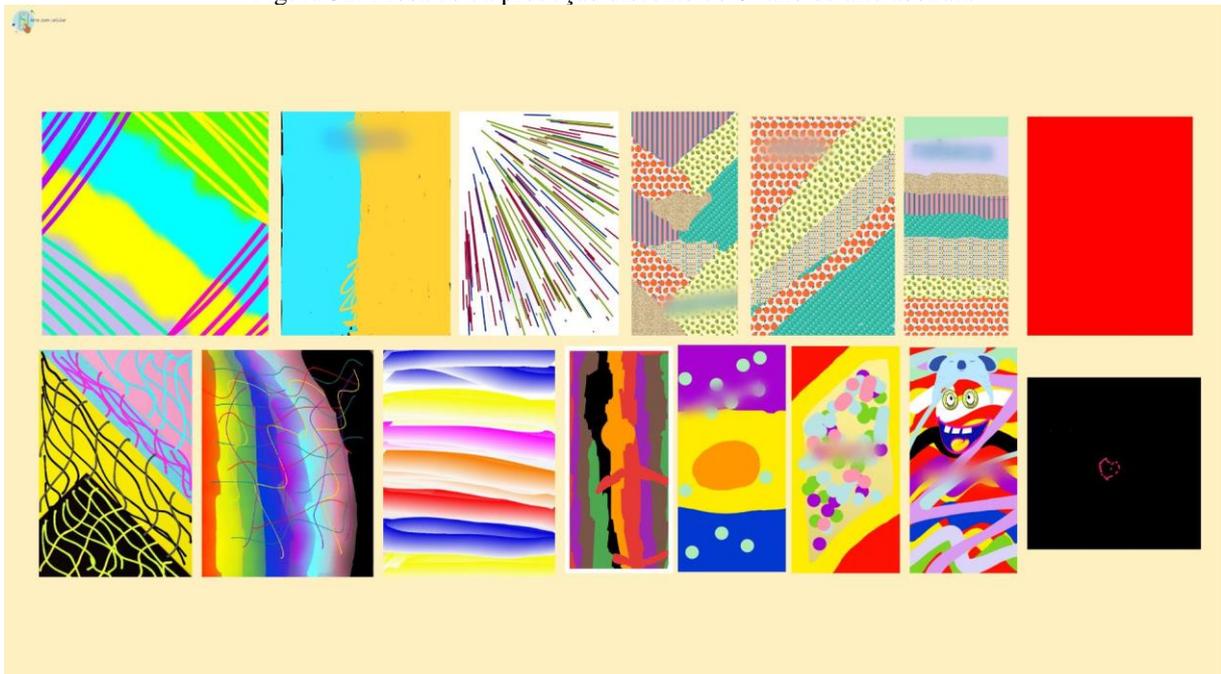


Fonte: autoria da pesquisadora, disponíveis no *website* do projeto

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

As produções discentes foram surpreendentes, na figura abaixo podemos identificar a busca pela utilização dos elementos da linguagem visual estudados, como ponto, linha, forma, textura, cor, movimento.

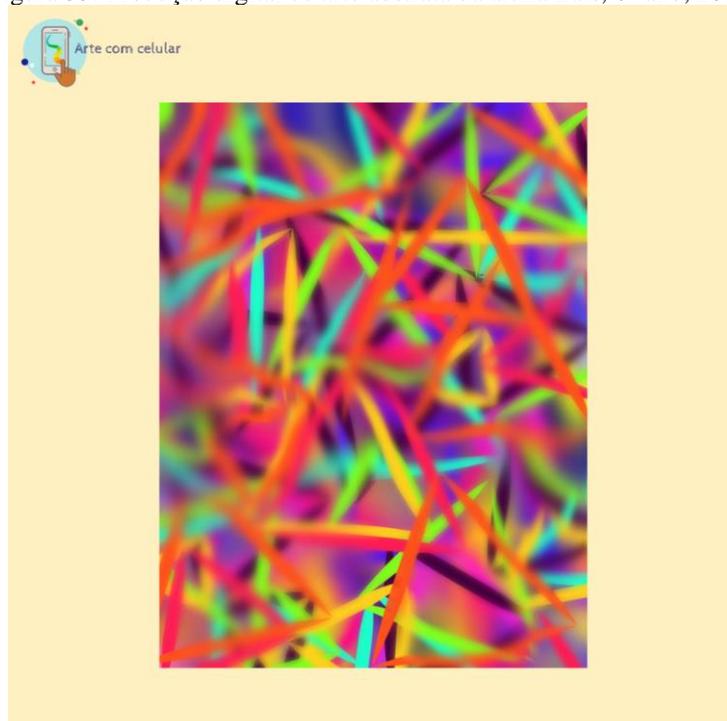
Figura 32: Mosaico da produção discente do 6º ano de arte abstrata



Fonte: autoria da pesquisadora, produções realizadas com celular e tablet cedidas pelos participantes (2022).

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.

Figura 33: Produção digital de arte abstrata da aluna Lais, 6º ano, 2022.



Fonte: autoria da pesquisadora, produção cedida pela aluna LS, 6º ano, 2022)

Essa obra (Figura 33) traz uma percepção minuciosa de textura e profundidade destacados pelo uso de desfoque. A delicadeza dos detalhes das linhas sobrepostas se entrelaçam em uma trama sublime, enriquecida por uma combinação harmônica de cores. Apesar da aparente desordem de seus elementos, a obra transmite equilíbrio. Lara, uma aluna que escolheu essa obra para realizar a *e*-leitura, comentou o seguinte:

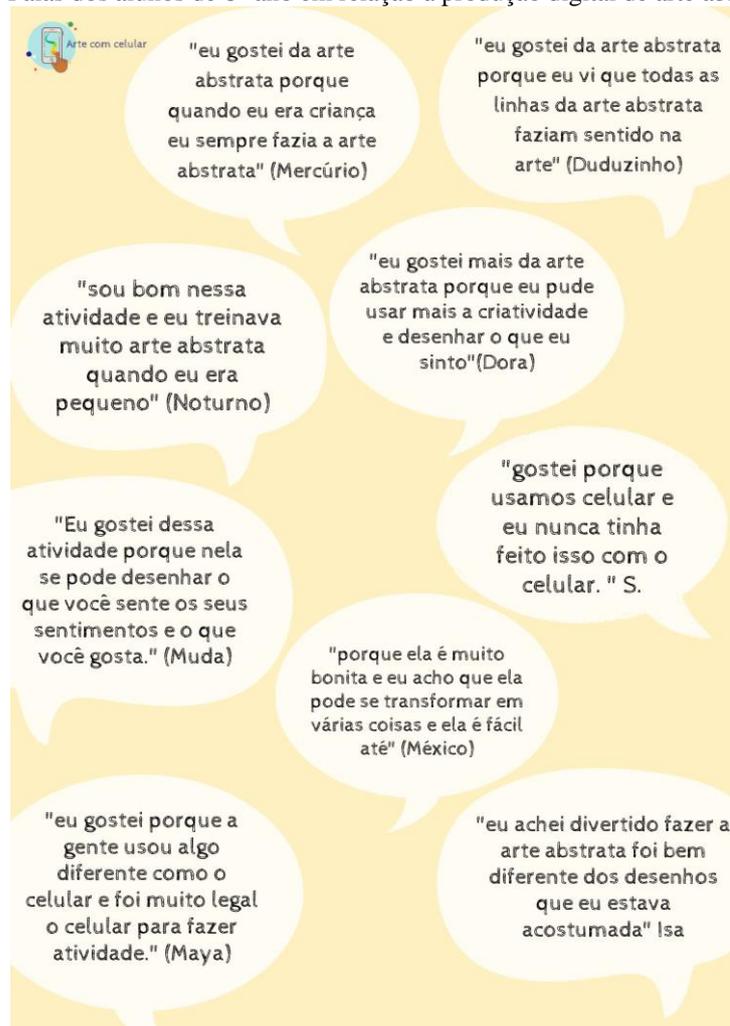
“Eu escolhi o da LS pois eu gostei muito achei criativo. Percebi forma, cores, linha, meio que sombra e essas coisas. Parece que ela teve paciência pois eu não teria paciência para fazer isso. Parece harmonia algo que te dá prazer de ver. Achei incrível porque invés de fazer só rabisco ela fez sombreamento e muitas outras coisas.” (Muda, depoimento em questionário)

A percepção de Muda ao *e*-ler a obra de LS enxergou harmonia, percebeu o equilíbrio da composição, além de identificar algo além e sair do senso comum do clichê obra abstrata sinônimo de rabiscos. A consciência de que possa existir uma diferença entre “rabiscos” e a produção de uma composição abstrata fica clara nesse depoimento, em que a aluna demonstrou

sua reflexão autônoma promovida pela ação arte/educativa. A autora da obra afirmou que usou cores, luz e sombra e pensou em botar “várias cores misturadas”, ela pensou na ideia, depois ela realizou a ideia com base naquela reflexão, naquele planejamento estratégico, e ela conseguiu explorar o seu potencial criador de forma ativa e significativa.

A figura abaixo trouxe um pouco das opiniões dos alunos em relação à essa experiência de fazer arte abstrata com celular.

Figura 34: Falas dos alunos de 6º ano em relação à produção digital de arte abstrata (2022)



Fonte: autoria da pesquisadora, falas cedidas pelos alunos do 6º ano.

As afirmações acima manifestam motivação pela novidade, pela criatividade ou até pela familiaridade. Demonstram a riqueza da ação, que entusiasmou os alunos e foi capaz de promover reflexões profundas: “eu gostei da arte abstrata porque eu vi que todas as linhas da arte abstrata faziam sentido na arte” (Duduzinho).

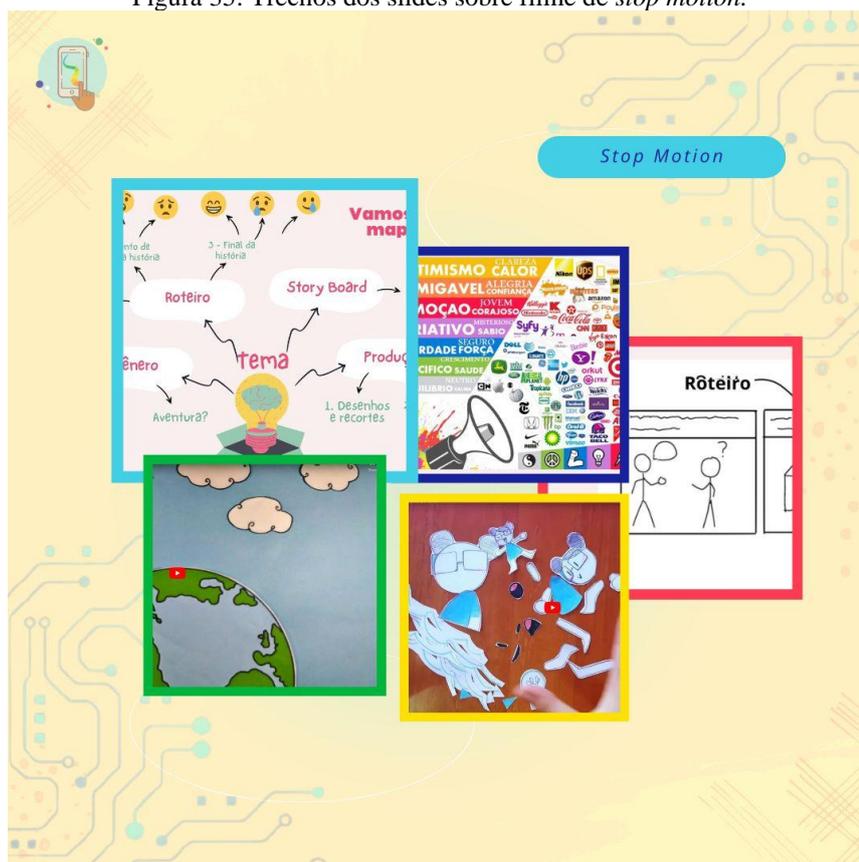
A subseção a seguir encerra as produções de e-fazer com um filme de animação.

5.2.3.2 Filmes de animação em *Stop Motion* utilizando Papel

A produção dos filmes de animação em *stop motion* com papel foi a ação e-arte/educativa mais complexa do projeto. A atividade envolveu trabalho em equipe, perseverança, proatividade, paciência, dentre o desenvolvimento de tantas outras habilidades. O filme precisou ser trabalhado dentro de um planejamento com pré-produção, produção e pós-produção e, para finalizar com chave de ouro, recebemos a presença da estagiária do curso de música da Universidade de Brasília, Ártemis. Na ocasião, estávamos finalizando as aulas da produção dos filmes, e as aulas da estagiária foram focadas para realizar a gravação de sonoplastia com os alunos.

Alguns filmes foram trazidos como **e-leitura**, os *slides* abaixo ilustram a e-contextualização como podemos ver a seguir (Figura 35):

Figura 35: Trechos dos slides sobre filme de *stop motion*.



Fonte: Autoria da pesquisadora, 2022.

O processo de fazer artístico começou pela parte da criação do roteiro e personagens. Trabalhamos essas temáticas, sempre buscando a interconexão com o eixo norteador. Os alunos se organizaram em grupos para a todo o processo acontecer em equipe, de forma colaborativa.

A produção do *storyboard* foi o momento de planejar as cenas do filme a partir do texto do roteiro, e os alunos precisaram trabalhar coletivamente (Figura 36).

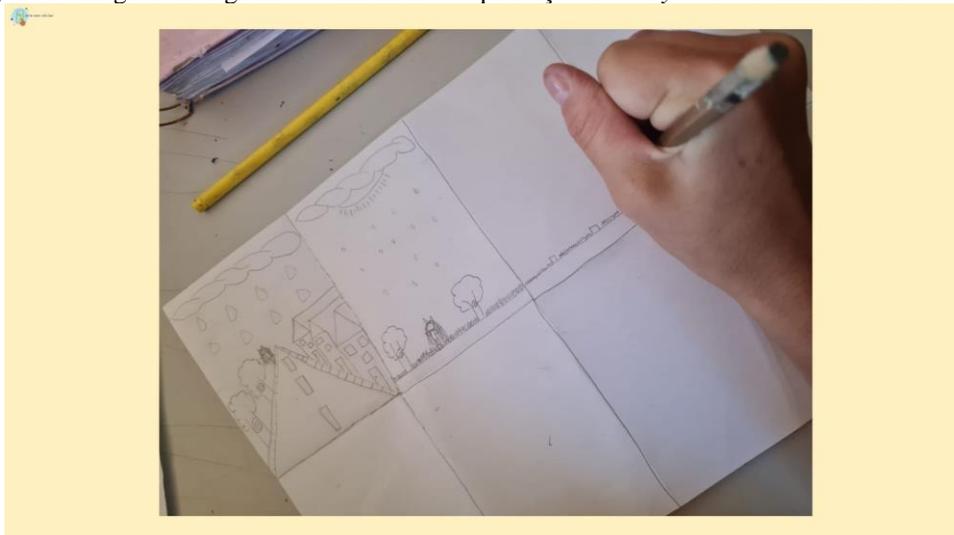
Figura 36: Registro fotográfico da produção dos filmes de animação em *Stop Motion* (2022).



Fonte: Autoria da pesquisadora, imagens cedidas pelos participantes (2022).

:

Figura 37: Registro fotográfico do momento de produção do *storyboard* do filme *Menina de Rua*



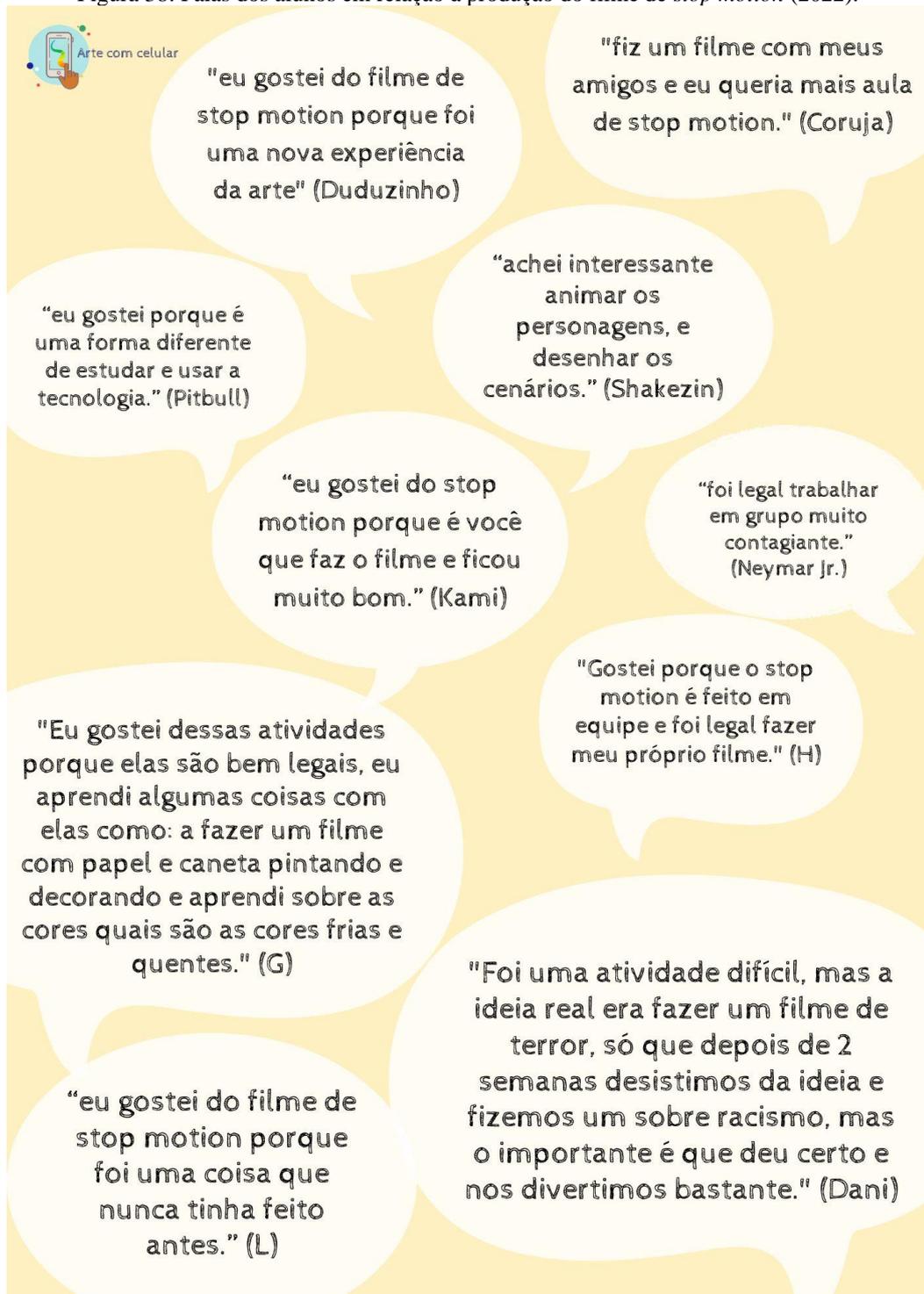
Fonte: autoria da pesquisadora (2022)

Em seguida iniciamos a parte dos desenhos em papel que foram utilizados para produzir os filmes. Os alunos 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.

Os depoimentos discentes descreveram o processo como trabalhoso, demorado, durou várias aulas, e também como a atividade mais difícil. O trabalho em equipe também foi outro tema destacado nas falas, tanto pelo lado satisfatório quanto pela dificuldade. Foi um grande desafio com situações problematizadoras para todos, mas que foi vencido tanto por mim quanto pelos alunos, que mantiveram a perseverança e persistência até o final do projeto.

Apesar das adversidades o final teve um resultado positivo e uma sensação de satisfação envolveu as turmas. Não foi uma expressão isolada a questão da diversão no processo de fazer o filme, nem da parte colaborativa, de aprender algo novo e a satisfação de ter realizado o desafio. A figura abaixo expressa essa percepção:

Figura 38: Falas dos alunos em relação à produção do filme de *stop motion* (2022).



Fonte: Autoria da pesquisadora, falas obtidas através de questionário.

A experiência do filme de *stop motion* proporcionou aos discentes várias situações problematizadoras, nas quais eles precisaram buscar soluções de maneira colaborativa. A

experiência foi significativa conforme as falas obtidas através do questionário aplicado ao final da experiência.

Conforme o STD, buscou-se o desenvolvimento da consciência crítica, a possibilidade de uma experiência significativa, a solução de problemas, de forma não-linear:

[...] a epistemologia e-arte/educativa do Sistema Triangular Digital (ou Sistema e-Triangular) consiste no desenvolvimento da consciência crítica para a elaboração de critérios a serem utilizados no universo digital. Neste processo de ensino/aprendizagem, intenciona-se que os alunos vivenciem situações problematizadoras. A cada etapa surge um problema diferente e o aluno deverá solucioná-lo. Estas situações investigativas têm como objetivo envolver o aluno, possibilitando-lhe uma experiência significativa, através de projetos digitais, devendo estes ter o desígnio como motivo impulsionador. Desta maneira, a arte digital e seu ensino deve buscar transpor o modelo educativo do tipo linear, por meio das ações educativas que realizamos, visando a um modelo sistêmico do tipo sincrônico.

Entendemos por sincronismo uma abordagem e-arte/educativa que constitui um sistema integrador, que não divide as áreas de conhecimento da arte em disciplinas, mas que, através de ações investigativas na cibercultura, aciona processos mentais que deverão promover o desenvolvimento da capacidade de análise crítica e, portanto, de atribuir valor, além do desenvolvimento da capacidade de expressão por meio da linguagem e recursos digitais.

Esta sincronia tem como objetivo possibilitar vivências significativas e efetivas no processo de ensino/aprendizagem digital, por promover o diálogo entre os discursos e recursos midiáticos e a experiência construtiva de uma expressão intermediária.” (CUNHA, 2008. P. 240)

Esta produção intermediária que foi o filme de *stop motion*, com a utilização do STD, proporcionou aos alunos uma experiência envolvente, rica de aprendizagem.

Neste momento da experiência recebemos a presença da estagiária Ártemis, do curso de música da Universidade de Brasília. Na ocasião, estávamos finalizando as aulas da produção do filme de *stop motion*. As aulas da estagiária foram focadas para realizar sonoplastia dos filmes produzidos pelos alunos, cujas produções serão apresentadas a seguir.

Figura 39: Captura de tela do filme de *stop motion* *A menina que morava na rua*, produção de alunos do 6º ano.



Fonte: autoria da pesquisadora, captura de tela do filme cedido pelos participantes.

O filme *A menina que morava na rua*³¹ (Figura 39) é uma história de superação e desafio. A protagonista precisou sozinha resolver seu problema de moradia, e traz essa bagagem uma menina que, sozinha, busca madeira na floresta e constrói sua casa. A história fala sobre desafios e superações. O grupo, formado exclusivamente por meninas, colocaram como protagonista também uma menina, trazendo sua identidade.

A criticidade envolvida nessa narrativa apresentou indícios de desenvolvimento da consciência crítica, uma vez que o tema utilizado foi a vida de uma menina que mora na rua, em reflexão ao eixo temático trabalhado. A história mostra a questão do desafio e da superação por parte da personagem, que colhe madeira na floresta e constrói sua própria casa e também a questão da esmola. Podemos perceber no cenário a utilização de elementos da linguagem visual estudados, com destaque para os planos na imagem e o uso da perspectiva.

A ação e-arte/educativa da produção do filme de *stop motion* proporcionou aos alunos o aprendizado do pensamento e da expressão metalinguística, num processo em que estiveram envolvidos do início até o fim, em diversas situações problematizadoras, enfrentaram desafios, e precisaram se unir coletivamente para resolver as questões que surgiram, como podemos observar nas falas dos participantes (Figura 40):

³¹ Disponível na galeria de vídeos do site www.artecomcelular.com.

Figura 40: Falas dos alunos em relação ao filme de stop motion (2022)

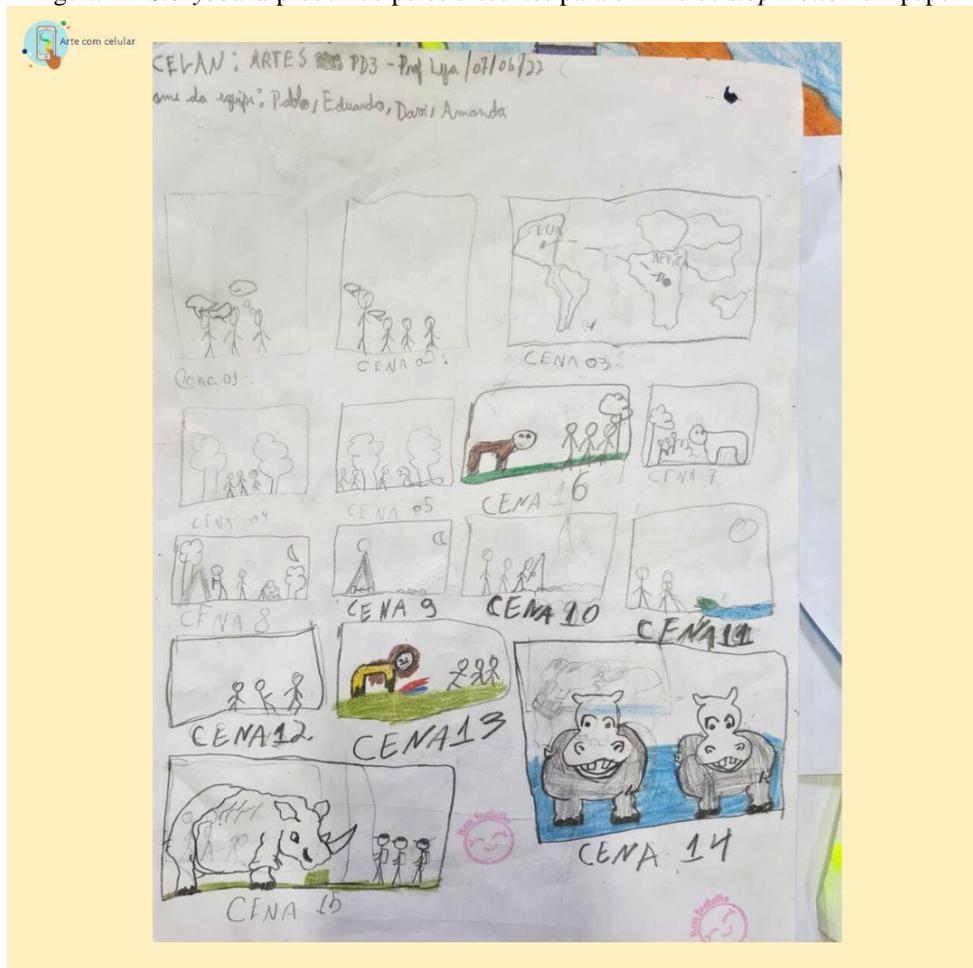


Fonte: A autoria da pesquisadora, trechos das redações discentes (2022)

O registo acima ilustra como o processo foi realizado de maneira colaborativa, onde cada membro do grupo precisou exercer uma função, trabalhar em equipe, resultando em uma

vivência edificante de uma expressão intermediária, com autonomia e reconhecimento do próprio aprendizado.

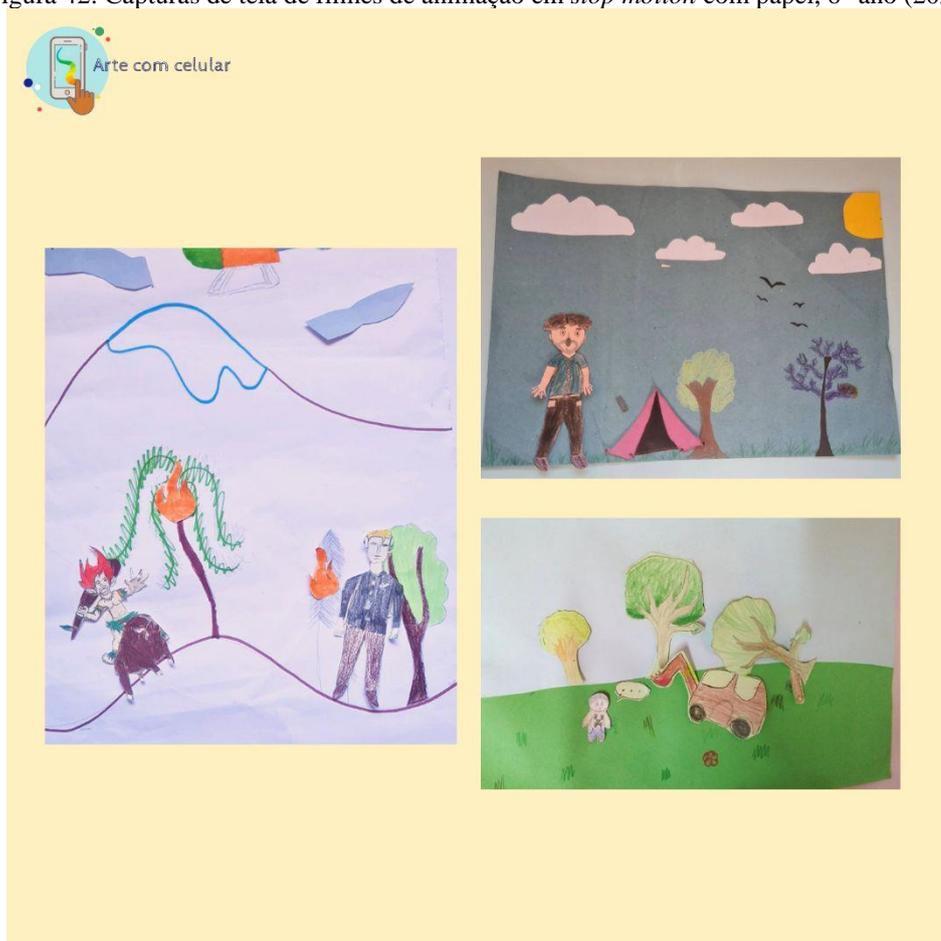
Figura 41: *Storyboard* produzido pelos discentes para o filme de *stop motion* em papel.



Fonte: autoria da pesquisadora (2022)

O planejamento colaborativo para realizar o filme aconteceu em várias etapas. A ação arte/educativa promoveu a interação entre os sujeitos, que precisaram tomar iniciativas, resolver problemas, delegar funções e trabalhar em grupo, e o *storyboard* (Figura 41) foi uma das experiências com estas demandas.

Figura 42: Capturas de tela de filmes de animação em *stop motion* com papel, 6º ano (2022)



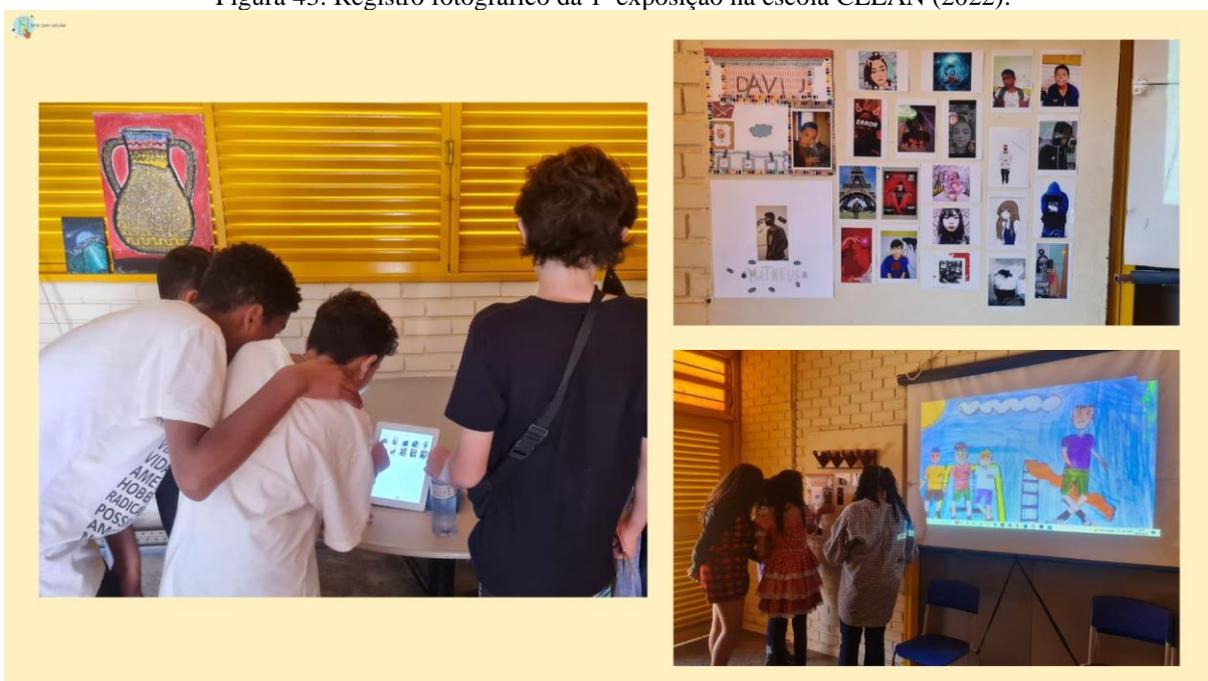
Fonte: autoria da pesquisadora, (2022), capturas de telas de filmes cedidos pelos participantes do 6º ano.

Os filmes acima abordaram temas relacionados ao meio ambiente, evidenciando o pensamento crítico-reflexivo desenvolvido durante o projeto, trazendo esta questão tão importante no nosso país. O filme *Curupira*, primeira imagem à esquerda, traz a lenda brasileira problematizando a questão das queimadas, e o Curupira defendendo a floresta como diz a lenda. O filme *Preserve o meio ambiente*, primeira imagem à direita, traz a questão da importância da responsabilidade individual de cada um em relação ao meio ambiente, pois trata de uma pessoa que jogou um cigarro aceso no chão e causou um incêndio. O terceiro filme da imagem aborda pessoas impedindo o desmatamento para construção de prédios. A escolha dos temas ficou à critério dos estudantes, que nitidamente tiveram influência do eixo temático *Educação, arte e resistência*, com base na reflexão coletiva, trouxeram temas que julgaram importantes para serem discutidos em forma de arte, através dessa produção intermediária que foi o filme de *stop motion*.

5.2.4 Eixo 4 Exposição

A exposição de arte desta segunda implementação do projeto aconteceu em dois momentos, o primeiro durante a festa junina da escola, onde preparamos a sala de vídeo para exibição dos filmes de *stop motion* produzidos e das outras produções artísticas dos alunos. Utilizamos *tablets* para disponibilizar a galeria virtual criada no *website* do projeto e as obras foram expostas para acesso do público. Também fizemos impressões em papéis fotográficos de algumas obras que os alunos puderam levar para casa após a exposição, como lembrança (Figura 43).

Figura 43: Registro fotográfico da 1ª exposição na escola CELAN (2022).



Fonte: autoria da pesquisadora (2022).

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.

Colamos os cartazes em tamanho A3 pela escola a fim de divulgar nossa exposição. A figura abaixo mostra o cartaz em e o mini panfleto produzidos:

Figura 44: Cartaz e panfleto produzidos para divulgar a exposição e a galeria virtual (2022)



Fonte: autora da pesquisa (2022)

A imagem abaixo mostra o folder da exposição produzido para os alunos participantes. Foram impressas cópias e distribuídas para todas as turmas participantes.

Figura 45: Folder produzido para os alunos que participaram das exposições e da galeria virtual (2022)



Fonte: autoria da pesquisadora (2022).

A segunda exposição do projeto aconteceu na Feira de Ciências e foi solicitada pela direção da escola, oportunidade que aproveitamos para exibir os filmes finalizados com as gravações de áudio dos alunos durante a presença da estagiária de música. Novamente expusemos as produções artísticas resultantes do projeto (Figura 46).

Figura 46: Mosaico de fotografias da 2ª exposição na escola CELAN (2022)



Fonte: autoria da pesquisadora (2022).

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. Os vídeos estão disponibilizados no *website*³².

As alocações discentes das redações-depoimento produzidas pelos alunos no final do projeto como devolutiva foram organizadas em uma nuvem de palavras criada através das do *website WordArt* (Figura 45).

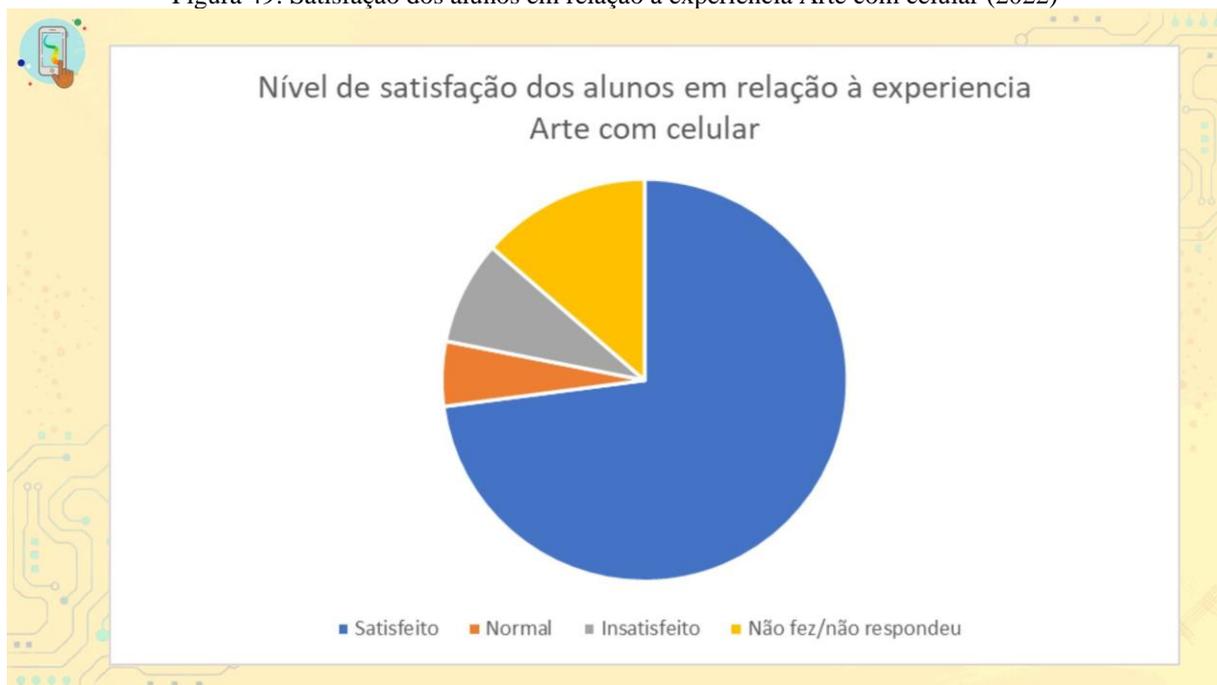
³² www.artecomcelular.com

Figura 48: Trechos de depoimentos discentes sobre o projeto *Arte com celular*.

Fonte: autoria da pesquisadora (2022), aloções coletadas através de questionário aplicado.

Abaixo o gráfico elucida as respostas de 96 estudantes, obtidas através do questionário aplicado. Dentre as respostas analisadas, 70 alunos se mostraram satisfeitos com a experiência, 5 alunos acharam a experiência normal, 8 alunos ficaram insatisfeitos e 13 alunos não responderam ou não realizaram as atividades (Figura 49):

Figura 49: Satisfação dos alunos em relação à experiência Arte com celular (2022)



Fonte: A autoria da pesquisadora, respostas obtidas através de questionário aplicado (2022).

A experiência trouxe momentos ricos de aprendizado, engajamento, resolução de problemas e superação de desafios. A seguir, as considerações finais discorrem sobre a experiência Arte com celular.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A influência do celular na vida e na formação discente foi o motivo que despertou em mim o interesse em realizar essa pesquisa. Longe de ser tarefa fácil, lidar com a presença do aparelho no contexto escolar provocou em mim reflexões e desafios. Podemos tentar proibir seu uso ou negar sua existência, mas o celular está presente, nas mãos dos alunos.

Além disso, penso eu, como esses alunos e alunas lidam com o celular? Certamente não o utilizam apenas para se comunicar com os pais. Sem dúvida, os estudantes utilizam aplicativos, jogos, tiram fotos para as redes sociais, navegam na internet etc. De que modo eu, em minha profissão/missão de professora de artes, poderia agir em prol da utilização do celular como uma ferramenta construtiva nas aulas? Eu, que tive uma “formação de berço” em tecnologia, por influência do meu pai, conhecendo e admirando desde criança os últimos lançamentos de aparelhos eletrônicos, acompanhei de perto a evolução dos dispositivos desde os tempos do disquete até o surgimento do *pen drive*. Sempre gostei de videogames, composição musical digital, arte digital, fotografia, animação, então, como poderia sistematizar uma proposta pedagógica que utilizasse o celular como aliado ao processo de ensino e aprendizagem em artes?

A partir daí foram surgindo para mim diversas reflexões e questionamentos: Quais são as potencialidades e os desafios de um projeto pedagógico que utilize dispositivos móveis, principalmente o celular, no ensino de arte e aproxime a prática docente do contexto da cultura digital? Quais recursos digitais, táticas, temáticas e atividades poderão integrar esse projeto? Como os processos de produção dos estudantes se desenvolvem durante a aplicação deste projeto pedagógico?

Me considero uma pessoa amante e adepta das tecnologias mais diversas e mesmo assim enfrentei dificuldades em minha atuação como professora. Por este motivo, almejo contribuir com essa proposta pedagógica, para que outros professores possam se inspirar, e juntos nós possamos minimizar as diferenças existentes entre o mundo de hoje, dinâmico e conectado e a realidade dos nossos alunos.

Em nossa labuta diária nas escolas sem internet, sem computadores, por vezes nos revezamos em escalas para utilizar os poucos projetores disponíveis, mas mesmo assim, repensamos diariamente nossas práticas, refletimos e buscamos alternativas. Podemos ter o celular dos alunos como um aliado? Existem possibilidades reais de utilização do celular de forma construtiva no ambiente escolar?

Nesse sentido, a pesquisa teve como objetivo geral analisar as potencialidades e os desafios do projeto pedagógico *Arte com celular* que utilizou dispositivos móveis, principalmente o celular, no ensino de Arte.

Durante esta pesquisa constatei que ao uso do celular dos alunos em aulas estão embutidas responsabilidades, para seu uso como ferramenta e não meio, de forma que os estudantes possam ter a possibilidade de desenvolver sua mente digital crítica e serem capazes de se expressar de forma autônoma através dos meios digitais, afinal, a cultura digital promove um novo estado da mente humana, a mente digital, que por sua vez, dá origem à uma nova linguagem, a metalinguagem.

Este cenário desafiador me levou a pesquisar e a conhecer novas perspectivas metodológicas para o educar na sociedade em rede, processo que culminou nos seguintes objetivos gerais: 1) Descrever os recursos digitais, conteúdos e atividades utilizados no projeto; 2) Descrever e analisar as táticas de ensino e aprendizagem em artes que possibilitam a aproximação com o contexto da cultura digital; 3) Descrever e refletir sobre os processos de produção artística dos estudantes.

A proposta pedagógica apresenta várias possibilidades de recursos associados ao uso do celular, que foram identificados, utilizados e analisados, a saber: fotografia, colagem digital remix, *selfie arte*, arte abstrata e filme de animação em *stop motion*. Além disso, o celular foi utilizado como meio para pesquisas na internet, comunicação e interação por grupos de *WhatsApp*, trabalhar colaborativamente, editar vídeos e fotos e gravar e editar áudio.

As temáticas e problematizações utilizadas na proposta estiveram em consonância com os documentos oficiais BNCC e Currículo em Movimento do Distrito Federal, livro didático, e a cultura digital contemporânea.

Como táticas de ensino e aprendizagem em arte, estiveram presentes ações *e-arte/educativas* elaboradas sob o aporte teórico do *Sistema Triangular Digital*, que proporcionou uma contribuição real para a aprendizagem no contexto da cultura digital e suas especificidades, oferecendo subsídios específicos para o ensino de arte na sociedade em rede.

O desenvolvimento das ações *e-arte/educativas* realizadas através da inter-relação entre meios digitais e não digitais foram balizadas na metáfora do **ziguezague**. Ou seja, envolveu atividades de **e-contextualização**, **e-fazer** e **e-leitura** inter-relacionadas de maneira não-linear. As ações foram integradas nas vivências em revezamentos, sem um momento único para cada

uma, mas sim, com diferentes combinações entre elas, num ziguezague de infinitas possibilidades.

Desse modo, a proposta pedagógica propiciou experiências que colaboraram com a potencialização da cognição e do desenvolvimento da mente digital crítica e da autogovernança discente de maneira gradual, isto é, a maturidade dos alunos foi sendo desenvolvida e estimulada no decorrer do processo, por exemplo, trilhando ações arte/educativas como um desenho não digital para uma produção mais complexa que foi a ação *e*-arte/educativa intermediática do filme de animação em *stop motion*.

Considerando esses resultados, o projeto apresenta uma potencialidade significativa para o ensino de arte, em que os alunos amadureceram ao ponto de ter uma nova visão do celular, que foi transformado em um outro objeto, com outro significado e outras possibilidades além das já conhecidas, além de se perceberem e se posicionarem em relação ao mundo que os cercam, demonstrando capacidade de expressão reflexiva por meio da linguagem e recursos digitais, como prevê o STD.

Como desafios, destaco a construção que foi desenvolver e manter o interesse do aluno em relação à proposta e ao uso do celular para esse fim, lidar com alguns obstáculos como a falta de celular para todos, que foi inclusive uma questão problema resolvida coletivamente através do empréstimo de celulares entre discentes e o empréstimo dos tablets que disponibilizei, cujo uso foi revezado. Outro ponto a ser destacado foi a falta de internet na escola, que foi suprimida pela aquisição de um plano de internet com capacidade suficiente de navegação e bom custo benefício para o meu celular pessoal, e que, salvo raras exceções, funcionou muito bem. Por último, destaco a questão dos projetores e caixas de som, ao meu ver essenciais para o ensino e aprendizagem intermediática de quaisquer naturezas, escassos na escola e seu compartilhamento com os outros professores era marcado através de tabela, uma situação por vezes desconfortável. Fica como sugestão e investimento a aquisição destes aparelhos para uso pessoal do professor, cujo uso, a meu ver, é fundamental para a rotina escolar da sala de aula e, é claro, a sugestão para as escolas adquirirem os aparelhos e internet para todas as salas de aula.

A metodologia do ciclo reflexivo ação-reflexão, característica da pesquisa ação proposta por McNiff e Whitehead (2006), foi satisfatória para a construção desse trabalho, no qual a proposta foi desenvolvida e implementada em duas experiências, com reflexões e modificações, podendo esta permanecer na prática docente, auxiliando na sua revisão constante e visando a

construção de uma pedagogia pessoal crítica, que estará em constante atualização, dado o contexto exigente em que estamos inseridos: a sociedade em rede.

Esta experiência proporcionou, por intermédio da mediação docente, problematizadora e dialógica, a fuga ao tecnicismo, utilizando os aparelhos eletrônicos como meios e não fins. A motivação decorrente do uso dos aparelhos foi expressa tanto pelo envolvimento dos alunos nas aulas quanto por suas produções e depoimentos.

Que nós, professores, continuemos inspirando e apoiando uns aos outros com nossas práticas educativas, que estas contribuam para o desenvolvimento dos alunos para a vida, para o nosso país, para um mundo mais justo, para o nosso planeta e para o bem de todos.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Leila Quintana de. **Trabalhando com arte postal de forma digital**. 2019. TCC (Especialista em Informática Instrumental) – Universidade Aberta Do Brasil, Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/197454>. Acesso em 19 abr. 2021.

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.

BORDIM, Lilian Lindquist. **O ensino da arte na atualidade mediado pela imagem fotográfica propulsora reflexiva**. 2020. Dissertação. (Mestre em Mídia e Tecnologia) Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Júlio de Mesquita Filho – Unesp, Bauru, 2020. Disponível em <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/192677>. Acesso em 19 mar. 2021.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERQUEIRA, Alexandre Rodrigues. **Dispositivos móveis, possibilidades e alternativas para a aula de Artes: produção e construção de conhecimento com o uso dos smartphones**. 2020. Dissertação (Mestre em Arte) – Prof-Artes, Universidade de Brasília, 2020. Disponível em <https://repositorio.unb.br/handle/10482/40616>. Acesso em 19 abr. 2021.

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

_____. 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.

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

GALHARDO, Adelliane de Latorre. **A formação de alunos autores em projeto integrado e o uso de TDIC: uma análise de prática com alunos de 8º ano**. 2020. Dissertação (Mestra em Educação) – Pontifícia Universidade Católica De São Paulo. São Paulo, 2020. Disponível em <https://repositorio.pucsp.br/handle/handle/23984>. Acesso em 19 fev. 2021.

JENKINS, H.. **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2003. *E-book*.

LAUDA, Bolívar Andrade. **Dilemas do audiovisual na Escola**. 2017. TCC (Licenciatura em Artes Visuais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/171231>. Acesso em 19 fev. 2021.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo, 1999.

LOURES, José. Reflexões sobre o uso de games no ensino de arte a partir do artista, jogador, professor e aluno. **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, vol. 14, n. 3, p. 27–47, 2021. Disponível em <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/65845>. Acesso em 01 jun. 2021.

MCNIFF; WHITEHEAD. **What Is Action Research?** London: Sage Publications, 2010. *E-book*.

_____. **All you need to know About Action Research**. London: Sage Publications, 2006. *E-book*.

NASCIMENTO, Vanessa Pereira do. **Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação (LINCE): arte/educação pela desmistificação digital**. 2018. Dissertação (Mestre em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2018. Disponível em <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/154914>, Acesso em 15 mar. 2021.

OLIVEIRA, Maria José Negromonte de. **Arte e Tecnologia: possibilidades didáticas com o uso da fotografia**. 2016. Dissertação (Mestre em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância. Recife, 2016. Disponível em http://ww5.ead.ufrpe.br/ppgteg/pdf/2018/dissertacoes/dissertacao_Maria_Jose.pdf Acesso em 03 abr. 2021.

OZUNA, Iris Martiele. **Memória afetiva como jogo poético**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Visuais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2021. Disponível em <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/235015>. Acesso em 19 mai, 2021.

RAACH, Adriana Beatriz Pacher; BACKES, Luciana. Práticas pedagógicas: tecnologias móveis sem fio na disciplina de arte. 2018. **Revista Intersaberes**, Porto Alegre, vol. 12 n° 27, 2018. Disponível em <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1238>. Acesso em 20 mai. 2021.

SILVA, Ana Lúcia da. **Mundo virtual Minecraft: Um contexto de aprendizagens de conceitos geométricos**. 2018. Dissertação (Mestre em Educação Matemática) – Programa de Pós-graduação de Ensino de Ciências e Educação Matemática do CCT/UEPB, Universidade

Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2018. Disponível em <http://tede.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/tede/3617>. Acesso em 14 mai. 2021.

SILVA, Aline Chaves Felipe da. **Re-apresentação:** reflexões sobre autorrepresentação, apropriação e remixagem. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Artes Visuais) – Universidade de Caxias do Sul, 2020. Disponível em <https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/6788>. Acesso em 19 ago. 2022.

SILVA, Tácia Graciele de Albuquerque. **Poéticas dos olhares:** a aprendizagem de fotografia autoral digital com dispositivos móveis na perspectiva da Arte. 2017. Dissertação (Mestre em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas, 2017. Disponível em <https://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/1885>. Acesso em 19 mai. 2022.

SILVA, T. G. de A.; PINTO, A. de C.. Aprendizagem em Arte e Celulares: Olhares Pessoal e Técnico Mediados pela Experiência Interativa com Fotografia Digital. 2020. **Educação Temática Digital** Campinas, SP v.22 n.2 p. 421-440 abr./jun. 2020. DOI 10.20396/etd.v22i2.8652412 424-440. Disponível em <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8652412>. Acesso em 15 mar. 2021.

SOUZA, Letícia de. **A viabilidade do uso do celular nas aulas de artes.** 2016. Trabalho de Conclusão do Curso (Licenciatura em Artes Visuais) – Universidade Aberta Do Brasil, Universidade de Brasília, Barretos, 2016. Disponível em <https://bdm.unb.br/handle/10483/15186>. Acesso em 14 mai. 2021.

SOUZA, Fabiana Lopes de; ZAMPERETTI, Maristani Polidori. Smartphones e Artes Visuais: Notas sobre novas tecnologias no ensino da perspectiva forçada. 2020. **Movendo Ideias**, RS, v. 25, n. 2, 2020. ISSN 2675-3162, 2020. Disponível em <http://revistas.unama.br/index.php/Movendo-Ideias/article/view/2114>. Acesso em abr. 2021.

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.

UTUARI, Solange; FERRARI, Pascoal; KATER, Carlos e FISCHER, Bruno. **Por toda parte:** 7º Ano – ensino fundamental: anos finais, componente curricular Arte. São Paulo: FTD, 2018.

UTUARI, Solange; FERRARI, Pascoal; KATER, Carlos e FISCHER, Bruno. **Por toda parte:** 9º Ano – ensino fundamental: anos finais, componente curricular Arte. São Paulo: FTD, 2018.

APÊNDICE A – Matriz De Design Educacional Da Primeira Experiência (2021)

Figura 50: Matriz de Design Educacional da primeira experiência (2021).



Arte com celular

MATRIZ DE DESIGN EDUCACIONAL 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.



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.

Fonte: Autoria da pesquisadora (2021).

APÊNDICE B – Matriz De Design Educacional Da Segunda Experiência (2022)

Figura 51: Matriz de Design Educacional da Segunda Experiência (2022).



Fonte: Autoria da pesquisadora (2022).