

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

VERA TERESINHA DE BRITO SCHMITZ

**ENSINO DE ARTE EM EJA COM OBJETOS DE APRENDIZAGEM:
UMA EXPERIÊNCIA COM WEBQUEST**

PORTO ALEGRE

2015

VERA TERESINHA DE BRITO SCHMITZ

**ENSINO DE ARTE EM EJA COM OBJETOS
DE APRENDIZAGEM: UMA EXPERIÊNCIA
COM WEBQUEST**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora:
Prof^a Dr^a Ana Vilma Tijiboy

Porto Alegre

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus que iluminou o meu caminho durante esta caminhada. Agradeço a Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, por dar-me esta oportunidade maravilhosa deste Curso de Especialização em Mídias na Educação no Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação.

Agradeço minha orientadora, professora Doutora Ana Vilma Tijiboy pelo apoio incondicional e confiança durante todo o tempo de orientação. Agradeço a professora Lediane, a todas as pessoas que direta ou indiretamente sempre torceram por mim. Agradecimento em especial ao meu amigo, Mestre Claudio Luciano Dusik, Psicólogo, que sempre me apoiou e esteve presente na minha caminhada.

“Se procurar bem, você acaba encontrando não a explicação (duvidosa) da vida, mas a poesia (inexplicável) da vida” (Carlos Drummond de Andrade).

“Uma paixão forte por qualquer objeto assegurará o sucesso, porque o desejo pelo objetivo mostrará os meios” (William Hazlitt).

RESUMO

Os Objetos de Aprendizagem (OA) se apresentam como vantajosa ferramenta de aprendizagem e instrução para apoiar o ensino. Dentre esses objetos encontram-se as WebQuests, que são espaços da Web estruturados para o desenvolvimento de tarefas de pesquisa. Sua adoção na prática pedagógica oferece um espaço de aprendizagem desafiador, produtor e compartilhado. Assim, este estudo aborda sobre uma experiência pedagógica com uma WebQuest. Foram participantes do projeto os alunos de uma turma da modalidade de Educação de Jovens e Adultos, na disciplina de Arte. Relata-se, então, uma proposta pedagógica desenvolvida com dois objetos de aprendizagem associados: "Arte em Desdobramentos" (OA concreto) e WebQuest (OA Digital). O objetivo geral deste estudo qualitativo foi de descrever de que forma a utilização de uma WebQuest, como objeto de aprendizagem em Arte, pode contribuir com uma nova leitura de mundo do aluno diante de sua própria responsabilidade social e cultural. Foi possível perceber que tal contribuição ocorre com uma proposta pedagógica de fundo que leve o aluno a ter novos olhares sobre o cotidiano; tornando a aula diferenciada; possibilitando e ampliando a capacidade dos alunos de pesquisa e coleta de informações; e quebrando o limite geográfico pela Internet. Sendo assim, o ensino de Arte e a interlocução com uma WebQuest pode servir de instrumento que desperta reflexões, desacomodando o sujeito (aluno e professor) no sentido de rever e repensar seus conhecimentos. As considerações referem que é preciso enfrentar o desafio da Arte não só de se qualificar como disciplina escolar, mas também no acesso a materiais digitais.

Palavras-chave: Objeto de Aprendizagem. WebQuest. Docência em Arte. Arte Contemporânea. Victor Arruda.

ABSTRACT

Learning Objects (LO) are presented as advantageous learning tool and instruction to support teaching. Among these objects are the WebQuests, which are web spaces structured for developing research tasks. Its intake in pedagogical practice offers a challenging learning environment, productive and shared. So, this study focuses on an educational experience with a WebQuest. Project participants were students of a class of Youth and Adult Education modality, in the Arts program. It is reported, then, a pedagogical proposal developed with two associates learning objects: "Unfoldments in Art" (concrete LO) and WebQuest (Digital LO). The general objective of this qualitative study was to describe how the use of a WebQuest, as the object of learning in art, can contribute to a new way of reading world the student in front of their own social and cultural responsibility. It was possible to perceive that this contribution occurs with a pedagogical proposal on the background that takes the student to have new perspectives on daily live; making differentiated lesson; enabling and expanding in students research capacity and information gathering; and breaking the geographical boundary through the Internet. Thus, art education and interlocution with a WebQuest can serve as an instrument that inspires reflections, and disaccommodation the subject (student and teacher) to review and rethink their knowledge. The considerations refer that it is necessary to face the art challenge not only to qualify as a school subject, but also in access to digital materials.

Keywords: Learning object. WebQuest. Teaching in Art. Contemporary Art. Victor Arruda.

LISTA DE FIGURAS E QUADRO

| | |
|---|----|
| FIGURA 1: VICTOR ARRUDA, A Seringa Cubista | 32 |
| FIGURA 2: Objeto de aprendizagem, Arte em Desdobramentos | 35 |
| FIGURA 3: Verso da prancha conceitual. VICTOR ARRUDA, A Seringa Cubista..... | 36 |
| FIGURA 4: Captura da tela inicial da WebQuest | 39 |
| FIGURA 5: Captura de tela do link "Tarefas" da WebQuest..... | 39 |
| QUADRO 1: Pranchas Conceituais | 36 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|-------|--|
| EJA | Educação de Jovens e Adultos |
| LABIN | Laboratório de Informática |
| LDB | Lei de Diretrizes e Bases da Educação |
| LDBEN | Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional |
| OA | Objetos de Aprendizagem |
| PCN | Parâmetros Curriculares Nacionais |
| RS | Rio Grande do Sul |
| TIC | Tecnologias da Informação e Comunicação |
| UFRGS | Universidade Federal do Rio Grande do Sul |
| WQ | WebQuest |
| WWW | <i>World Wide Web</i> , que se traduz por "Teia mundial" |

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1 INTRODUÇÃO | 11 |
| 2 DOCÊNCIA EM ARTE | 15 |
| 2.1 Conceito de Arte | 16 |
| 2.2 Arte e a Compreensão do Mundo | 17 |
| 2.3 A Educação de Jovens e Adultos..... | 19 |
| 3 A ERA DIGITAL E A ESCOLA | 22 |
| 3.1 Transformações na Educação provocadas pelas Tecnologias | 23 |
| 3.2 Novas possibilidades do ensino de Arte | 24 |
| 3.3 Os objetos de Aprendizagem..... | 26 |
| 3.4 Webquest como Objeto de Aprendizagem | 28 |
| 4 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA | 30 |
| 4.1 Objetivos..... | 30 |
| 4.1.1 <i>Objetivos Geral</i> | 30 |
| 4.1.2 <i>Objetivos Específicos</i> | 30 |
| 4.2 Contextualização do local e participantes | 30 |
| 4.3 Problema de Pesquisa | 31 |
| 4.4 Caracterização e Tipo do Estudo | 31 |
| 4.5 Plano de Coleta e Análise de Dados | 31 |
| 5 UMA EXPERIÊNCIA COM WEBQUEST | 32 |
| 5.1 A Seringa Cubista, de Victor Arruda (1985)..... | 32 |
| 5.2 Webquest: Arte em Desdobramentos | 35 |
| 5.3 Reflexões sobre a experiência docente | 39 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 46 |
| REFERÊNCIAS | 48 |

1 INTRODUÇÃO

Os Objetos de Aprendizagem (OA) se apresentam como vantajosa ferramenta de aprendizagem e instrução para apoiar o ensino. Dentre esses objetos encontram-se as WebQuest (WQ), que são espaços da Web estruturados de forma em que os alunos se envolvam no desenvolvimento de tarefas de pesquisa. Sua adoção na prática pedagógica oferece um espaço de aprendizagem desafiador, produtor e compartilhado. Assim, tornou-se relevante para a autora deste estudo, em sua formação docente, compreender essas mídias educacionais a medida que as integrasse em suas aulas da disciplina de Arte¹, na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A relevância foi ainda mais evidente quando se considerou a possibilidade de levar em conta as tecnologias existentes no planejamento das aulas, a fim de realizar uma conexão entre ensino de Arte e objetos de aprendizagem, e trazer avanços e melhoria na qualidade de ensino. Desta forma, buscou-se relacionar o ensino de Arte, a partir de determinados conteúdos, e articular as atividades de ensino com objetivos educacionais específicos, adaptando o conteúdo educacional ao meio digital. Com isso, atendeu-se a três aspectos escolares: a) às diretrizes para disciplina de Arte; b) aos conteúdos de aula de Arte; e c) a uma didática inovadora.

a) No que tange às diretrizes: porque preconiza a Arte para compreender a relatividade dos valores que estão enraizados nos modos de pensar e agir, e o impacto das tecnologias contribui com a eliminação das diferenças conceituais entre arte e cultura, valorizando as diversas formas de manifestações e apresentando um caráter multissêmico e multimídia.

b) Em relação aos conteúdos de aula de Arte: porque as mídias favorecem tornar os alunos curiosos e motivados, visando um ambiente culturalmente rico, já que a Web facilita o acesso aos conteúdos e às obras de arte, como da "Arte Contemporânea", que foi o conteúdo trabalhado no cenário deste estudo.

c) Como aspecto de uma didática inovadora: porque muitos alunos, da educação de jovens e adultos, não fizeram parte ou foram excluídos do meio digital. Grande parte desses alunos não possuem acesso à tecnologia ou só são instigados a usar na escola. Assim, fazer a conexão entre Arte e tecnologia é um desafio que ajuda os alunos na construção de sua identidade e contribui para mostrar um projeto de vida pessoal, social e profissional.

O assunto desta monografia discorre, então, sobre o percurso de docência em Arte, a

¹ Procurar-se-á utilizar o termo "Arte", com "A" maiúsculo, quando se tratar da Arte como disciplina, como campo de estudo.

partir de concepções iniciais sobre o ensino de Arte (conteúdo) e sobre a própria Arte (disciplina).

Tijiboy e Dullius (2014) citam diversos pesquisadores que elucidam a contribuição das tecnologias para "múltiplas alfabetizações", pois a evolução tecnológica gera continuamente novas práticas letradas, com a mudança de uma cultura impressa para uma cultura de mídias eletrônicas. Assim, cabe ao professor incluir a alfabetização digital e estimular a fluência digital.

A partir do trabalho com alunos jovens e adultos utilizando uma Arte Contemporânea (Seringa Cubista, de Victor Arruda), o projeto didático buscou refletir que ao se contemplar um/a objeto/obra de arte depara-se entre o mostrado e o visto, ou seja, aquilo que vemos a partir das interpretações de nossas vivências e aquilo que nos é mostrado, a partir da historicidade pessoal e do conhecimento da própria ação criadora do autor. Esta relação entre olhar as coisas e a nós mesmos se relaciona à pesquisa em Arte no sentido de buscar a representação da obra a partir da visão do autor, das suas aspirações e inquietudes, do seu contexto vivido, do que desejou expressar.

Vivemos na Era da Informação e Comunicação, que rompe barreiras de acesso à cultura, à arte e a conhecimentos que outrora eram outorgados aos que tinham acesso ao espaço físico onde se encontravam. Assim, as mídias na educação, para o contexto sócio educacional atual, ressignifica o ensino da Arte. Uma obra que alude ao cotidiano permite a arte falar de sentimentos, de escolhas, de vivências. Este fazer ensino de Arte, imprescindível do trabalho docente, acontecerá proporcionalmente à visão de mundo e de educação do professor.

Ao estudar a Arte e ver as diferentes linhas teóricas e pedagógicas, conhecendo o empirismo, o apriorismo e o interacionismo, pode-se perceber que ensinar Arte, ser professora de Arte, é uma atividade que constrói conhecimentos, ora deixando o aluno livre para se expressar, ora conduzindo-o, interagindo com ele.

Se pensarmos em trabalhar obras de arte em sala de aula com alunos jovens e adultos, poderemos oportunizar, por exemplo, que eles identifiquem seus elementos, refletindo a respeito de suas buscas e escolhas, seus mitos, vícios e ambições, discutindo sua responsabilidade social e cultural na atualidade. O mesmo com outros elementos da obra que prendam a atenção. Poderá, ainda, serem discutidos os conceitos: cotidiano, valor e liberdade.

Nesta monografia, relata-se uma proposta pedagógica desenvolvida com dois objetos

de aprendizagem associados: “Arte em Desdobramentos” (OA concreto) e WebQuest² (OA Digital). Foi preciso articular tanto materiais concretos como também digitais, pois as aulas são todas presenciais, e a escola, que é municipal, não prevê aulas a distância. Além disso, a razão da associação de dois objetos de aprendizagem deve-se ao fato de que para construir um WebQuest é preciso fazer a partir de um objetivo de ensino. Então, a escolha desse objetivo educacional se deu pensando em um projeto pedagógico já realizado, sem o uso do WebQuest, para se deter agora neste estudo na articulação dessa tecnologia com o objeto didático. Assim, buscou-se integrar, ou converter, o Objeto "Arte em Desdobramentos" (SCHMITZ, 2013) em uma WebQuest.

Uma WebQuest, como Objeto de Aprendizagem, propõe o uso das ferramentas midiáticas no ensino, e é uma atividade de aprendizagem que aproveita a imensa riqueza de informações que, dia a dia, cresce na Web. A partir disso, surge a questão de pesquisa:

"De que forma a utilização de um WebQuest, como objeto de aprendizagem em Arte, pode contribuir com uma nova leitura de mundo do aluno diante de sua própria responsabilidade social e cultural?"

Nesse sentido, foi possível fazer uma análise da linha entre obra e sujeito, levantando potenciais conteúdos e experiências significativas, fruto tanto das referências pessoais de cada um como de sua leitura sobre a obra. Esperou-se instigar um outro modo de olhar os conteúdos em Arte. Um outro olhar pode significar, por exemplo, transitar e divagar entre os mistérios de si próprio.

Sendo assim, uma obra de Arte e a interlocução com uma WebQuest pode servir de instrumento que desperta reflexões, desacomodando o sujeito no sentido de rever e repensar seus conhecimentos. Pode servir de objeto de aprendizagem, tanto por trazer conhecimentos da própria Arte, como também da cultura e dos saberes do sujeito, já que um conhecimento adquirido não se empilha sobre o outro, mas o complementa.

Para apresentar este estudo, no próximo capítulo, Capítulo 2, buscou-se fazer uma reflexão sobre docência em Arte, destacando a construção histórica desta disciplina até tornar-se integrante do currículo escolar. Dentro desse capítulo, descreve-se o conceito de Arte como elemento de comunicação, de conhecimento, história e compreensão do mundo. Enfim, um conceito que permite que o ser humano reflita e compreenda as razões que o levam a pensar e agir, transformando a si próprio e sua volta. Finalizando esse mesmo capítulo, apresenta-se algumas particularidades sobre a docência dirigida à Educação de Jovens e Adultos.

² <http://veraschmitz.weebly.com>

No capítulo 3 já adentra-se às mídias na educação, descrevendo sucintamente a atual era digital, as transformações que as tecnologias tem provocado na Educação e as novas possibilidades desafiadas ao ensino de Arte. Descreve-se ainda alguns conceitos não esgotados sobre os Objetos de Aprendizagem e o uso de WebQuest como tal.

Por fim, encaminhando-se para algumas considerações finais, no capítulo 4 relata-se a experiência pedagógica desenvolvida com os dois objetos de aprendizagem associados: "Arte em Desdobramentos" e WebQuest.

2 DOCÊNCIA EM ARTE

O ensino de Arte, na antiga pedagogia tradicional, era claramente estudada nas academias de belas-artes e conservatórios de música. Na escola regular, encontravam-se as cadeiras de Desenho, Ginástica e Música. O ensino do Desenho orientava-se pela cópia e pela vertente geométrica. Aprender música significava aprender a decodificar uma partitura musical de modo mecânico, no qual a expressividade musical não tinha lugar. As atividades cênicas eram valorizadas na escola apenas em datas festivas, mediante apresentações de peças e outras formas dramáticas, geralmente visando ao desenvolvimento de valores cívicos e morais (BRASIL, 2006).

O ensino da arte pensado na perspectiva tecnicista passou a ser entendida como mera proposição de atividades artísticas, muitas vezes desconectadas de um projeto coletivo de educação escolar. Já na tendência teórico-metodológica da escola nova, o ensino centra-se no aluno, sendo a arte utilizada para a liberação emocional, o desenvolvimento da criatividade e do espírito experimental na livre solução de problemas. Em decorrência da aproximação entre a Pedagogia e a Psicologia, valoriza-se a pesquisa sobre a arte da criança, com influência filosófica de John Dewey e Herbert Read, da psicologia cognitiva de Piaget, entre outros autores (BRASIL, 2006).

Surge a Pedagogia crítica, que é a vertente pedagógica voltada para uma aprendizagem contextualizada e para a crítica político-ideológica dos conteúdos da escolarização. No ensino da Arte, a pedagogia crítica vincula-se mais diretamente aos movimentos sociais, culturais e artísticos de resistência à ditadura militar. Foram significativos os projetos de alfabetização de adultos baseados na Pedagogia do Oprimido. Fundamentada na teoria crítica e nas ideias freireanas, buscou-se dar ênfase aos conteúdos histórico-sociais, valorizando os conhecimentos e os processos de aprendizagem pautados na cultura local (popular) e o repertório de saberes do estudante (BRASIL, 2006).

No Brasil, a Abordagem Triangular, de Ana Mae Barbosa³ (1991), propõe o ensino baseado em ações continuamente interligadas. A nomenclatura dos componentes da Aprendizagem Triangular designa: como Fazer Arte (ou produção), Leitura da Obra de Arte e Contextualização.

Integrando, então, a legislação educacional que se seguiu à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), o ensino da arte passa a fazer parte da área da linguagem.

³ Ana Mae Tavares Bastos Barbosa é formada em Direito e foi a primeira brasileira com doutorado em Arte-educação, sendo a principal referência no Brasil para o ensino da Arte nas escolas (BRASIL, 2007).

Esta área foi denominada de área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias.

No campo abrangente das diversas manifestações da linguagem é salientada a dimensão simbólica e estética do ser humano no seu sentido mais amplo. Nesse caso, o estudo sobre as diversas linguagens (visual, sonora, corporal e também verbal) permite a abordagem dos mais diversos aspectos da cultura ligados ao cotidiano, ao entretenimento, aos ofícios, às ciências, etc. Assim, no campo do universo específico da Arte é destacada a especificidade da experiência simbólica e estética, que gera um tipo particular de narrativa sobre o mundo, diferente da narrativa científica, da filosófica, da religiosa e dos usos cotidianos da linguagem.

A arte sempre prestou a atenção ao cotidiano das pessoas, em várias épocas e regiões. Por que é nas pequenas coisas que está o que cada ser humano tem de particular e de belo; de interessante e misterioso, o todo em nossa volta pode se transformar em poesia e obras de arte (GRINSPUM e JAFFE, 2004 p.13).

2.1 Conceito de Arte

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, BRASIL, 1997), a arte situa-se no ponto de encontro entre o particular e o universal da experiência humana. Cada obra de arte é, ao mesmo tempo, um produto cultural de uma determinada época e uma criação singular da imaginação humana, cujo valor é universal. Por isso, uma obra de arte não é mais avançada, mais evoluída, nem mais correta do que outra qualquer. A obra de arte revela para o artista e para o espectador uma possibilidade de existência e comunicação, além da realidade de fatos e relações habitualmente conhecidos.

O conhecimento artístico não tem como objetivo compreender e definir leis gerais que expliquem por que as coisas são como são, mas o artista desafia para revelar como poderiam ser, segundo um certo modo de significar o mundo que lhe é próprio. O conhecimento artístico se realiza em momentos singulares, intraduzíveis, do artista ou do espectador com aquela obra particular, num instante particular (BRASIL, 1997).

A educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico, que caracteriza um modo particular de dar sentido às experiências das pessoas: por meio dele, o aluno amplia a sensibilidade, a percepção, a reflexão e a imaginação. Envolve, também, conhecer, apreciar e refletir sobre as formas da natureza e sobre as produções artísticas individuais e coletivas de distintas culturas e épocas (BRASIL, 1997).

Arte expõe uma compreensão do significado da arte na educação, explicitando conteúdos, objetivos e especificidades, tanto no que se refere ao ensino e à aprendizagem,

quanto no que se refere à arte como manifestação humana. Esta área também favorece ao aluno relacionar-se criadoramente com as outras disciplinas do currículo (BRASIL, 1997).

Conhecendo a arte de outras culturas, o aluno poderá compreender a relatividade dos valores que estão enraizados nos seus modos de pensar e agir, que pode criar um campo de sentido para a valorização do que lhe é próprio e favorecer abertura à riqueza e à diversidade da imaginação humana. Além disso, torna-se capaz de perceber sua realidade cotidiana mais vivamente, reconhecendo objetos e formas que estão à sua volta, no exercício de uma observação crítica do que existe na sua cultura, podendo criar condições para uma qualidade de vida melhor (BRASIL, 1997 p.19).

Como dizem Grinspum e Jaffe (2004), todos os dias as pessoas se comunicam, contando casos, pedindo informações, descrevendo lugares e pessoas, avisando, reclamando. A comunicação depende da clareza de quem fala e da atenção e interesse de quem ouve, isto é o cotidiano da linguagem. Mas existe outra forma de linguagem, justamente a de expressar não o que está aí, o que a gente vê, mas o que não está, ou que poderia estar; ou que gostaríamos que estivesse. É o que se chama ARTE, e o que pode se fazer pela palavra, pela imagem, pelo corpo, pelo som, formando poemas, romances, objetos artísticos como pintura, escultura, instalações e também danças, peças teatrais e musicais.

O que distingue essencialmente a criação artística das outras modalidades de conhecimento humano é a qualidade de comunicação entre os seres humanos que a obra de arte propicia, por uma utilização particular das formas de linguagem (BRASIL, 1997).

A Arte entretém, distrai, ilustra, deslumbra, espanta, inova, renova, perturba, faz estranhar. Ao olhar para uma pintura, lembra-se e imagina-se uma história, uma cena vivida, e se pergunta: De onde veio isso? O que quer dizer? Por que isso é arte? A arte não é só uma questão de gosto, mas de conhecimento, história, compreensão, surpresa, deslumbramento e tolerância (GRINSPUM e JAFFE, 2004).

2.2 Arte e a Compreensão do Mundo

Segundo Almeida e Rossi (2010a), o professor modernista não era jamais visto como alguém que pudesse orientar a produção dos trabalhos dos alunos. A arte era considerada como um alimento natural para as crianças e não como instrução.

Percebe-se que é preciso "conhecer o desenvolvimento artístico dos alunos e também suas relações com teorias pedagógicas [...] para compreender qual é o papel dessa linguagem na escola" (ALMEIDA e ROSSI, 2010b). Essa nova compreensão a respeito do ensino de Artes traz novo olhar para entender que as produções dos alunos representam não só o que

eles veem, mas tudo o que os compõe; e que são expressões do desenvolvimento de sua linguagem.

Ao estudar a arte e ver as diferentes linhas teóricas e pedagógicas, conhecendo o empirismo, o apriorismo e o interacionismo, pode-se perceber que ensinar arte, ser professora de Arte, é uma atividade que constrói conhecimentos, ora deixando o aluno livre para se expressar, ora conduzindo-o, interagindo com ele.

A manifestação artística tem em comum com o conhecimento científico, técnico ou filosófico seu caráter de criação e inovação. Essencialmente, o ato criador, em qualquer dessas formas de conhecimento, estrutura e organiza o mundo, respondendo aos desafios que dele emanam, num constante processo de transformação do homem e da realidade circundante. O produto da ação criadora, a inovação, é resultante do acréscimo de novos elementos estruturais ou da modificação de outros. Regido pela necessidade básica de ordenação, o espírito humano cria, continuamente, sua consciência de existir por meio de manifestações diversas [...] Tanto a ciência quanto a arte, respondem a essa necessidade mediante a construção de objetos de conhecimento que, juntamente com as relações sociais, políticas e econômicas, sistemas filosóficos e éticos, formam o conjunto de manifestações simbólicas de uma determinada cultura. Ciência e arte são, assim, produtos que expressam as representações imaginárias das distintas culturas, que se renovam através dos tempos, construindo o percurso da história humana. (BRASIL, 1997 p.26).

A arte permite que o ser humano reflita e compreenda as razões que o levam a pensar e agir, transformando a si próprio e sua volta, mostra que nem tudo o que se vê é o que parece ser. Através da linguagem artística, além de olhar para o cotidiano de novas maneiras, de perceber a importância dos sonhos e da imaginação, pode-se expressar e tomar consciência de problemas sociais e políticos. "O ideário sobre o Ensino da Arte contempla as diferenças de raça, etnia, religião, classe social, gênero, opções sexuais e um olhar mais sistemático sobre outras culturas" (BRASIL, 2006 p.177).

Para Grinspum e Jaffe (2004), embora a arte não seja capaz de grandes transformações sociais, ela é potente o suficiente para causar grandes abalos individuais e ter um olhar de frente para os problemas da realidade, sendo uma forma de expressar sentimentos. Promove valores humanos como a justiça, a liberdade, a solidariedade ou então combater a violação desses valores. A arte não serve mais para imitar ou representar só o que está fora dela. Falar de arte é falar de sentimentos. A própria ideia de beleza se transformou. Assim, Arte não está associada com a beleza ou falta dela, mas com uma linguagem que provoca reflexões.

[...] a ação pedagógica não poderá ser, em hipótese alguma, entendida e praticada como se fosse uma ação neutra. Ela é uma atividade que se faz ideologizada; está marcada, em sua própria raiz, pela 'coloração' do projeto histórico que se delinea no decorrer da própria ação. A ação do educador não poderá ser, então, um 'que fazer neutral', mas um 'que fazer' ideologicamente definido (LUCKESI, 2001 p.28).

Este fazer, imprescindível do trabalho docente, acontecerá proporcionalmente à visão

de mundo e de educação do professor. Além de organizar, difundir e provocar a apropriação de conhecimentos pelos alunos, o trabalho docente em Arte é um meio para significar e pensar sobre as produções e as ações humanas, é saber como vemos as coisas e de que maneiras falamos sobre as coisas, propondo pensar a escola como o lugar onde os comportamentos podem ser pensados, desmontados e compreendidos (VEIGA-NETO, 1996).

Sendo assim, o professor deve refletir sua prática, qualificando-a de forma permanente. Segundo Nóvoa (1992), estar em formação implica num investimento pessoal, num trabalho livre e criativo sobre os percursos e os projetos próprios, com vista à construção de uma identidade, que é também identidade profissional.

Para Nóvoa (1992, p. 25), “a formação não se constrói por acumulação (de cursos, de conhecimento ou de técnicas), mas sim através de um trabalho de reflexividade crítica sobre as práticas e de (re)construção permanente de uma identidade pessoal”.

Segundo Almeida e Rossi, o professor, com consciência do processo histórico do ensino da arte e suas diferentes abordagens, "conhecedor do desenvolvimento dos alunos, poderá evitar que as aulas se reduzam a meros exercícios autoritários, empiristas e sem espaço para a criatividade, aprendizagem, desenvolvimento crítico reflexivo, ou a um *laissez-faire* sem sentido" (ALMEIDA e ROSSI, 2010c). Segundo Mosquera (1984, p.96),

[...] o despreparo do magistério decorre, no nosso entender, de uma situação mais ampla, que é considerar o próprio processo educativo como algo que ainda não atingiu a sua maturidade, mas que, curiosamente, é indispensável para os desempenhos da nossa sociedade.

E o ensino de Arte, com alunos jovens e adultos, apresenta aspectos particulares aos quais se deva prestar atenção.

2.3 A Educação de Jovens e Adultos

O professor que trabalha com Educação de Jovens e Adultos (EJA) tem como função primordial a investigação da realidade e contexto dos seus educandos, compartilhando com seus pares, trocando sugestões e, principalmente, visando a consciência e a coerência no seu trabalho, fazendo uma leitura crítica da realidade articulada à práxis transformadora (SILVA, *online*, 2013). Nesse sentido, cabe considerar as seguintes ideias:

A observação das relações entre arte e leitura da realidade, que são bastante presentes no aluno jovem e no adulto, leva-o a buscar, perguntar, discutir, pensar sobre o que é arte. Esse aluno necessita desenvolver sua percepção e sua sensibilidade para a fruição artística, além de adquirir conhecimentos, competências e habilidades para decodificar a diversidade de imagens, sons, gestos e movimentos e conviver criticamente com os significados que produzem (BRASIL, 2001 p.139).

Assim, no ensino de Arte com alunos jovens e adultos, dentre alguns aspectos particulares, aos quais se deve-se prestar atenção, há que se considerar que quando o jovem ou adulto vem para a escola, ele traz consigo a sua história e sua bagagem de conhecimentos ao longo da vida, que precisam ser reconhecidos e valorizados pelo professor, que deverá possibilitar um diálogo entre estes saberes e o conhecimento científico. Por isso, segundo Freire (1998, p.89), o ensino "não pode se fazer de cima para baixo, nem de fora para dentro, mas de dentro para fora [...] somente ajustado pelo educador".

Dentre as particularidades desta modalidade de ensino, o professor tem um papel relevante nesse processo, fazendo com que os educandos deem-se conta das suas reais dificuldades, limitações e, principalmente, possibilidades. As discussões em torno da formação de professores nos mostram que estes devem interagir com os educandos e acompanhar o seu processo de construção do conhecimento, ao mesmo tempo em que, também, irão aprendendo e reformulando sua prática.

A primeira condição para que um educador possa assumir um ato comprometido está em ser capaz de agir e refletir sobre o seu fazer.

Assim, conforme a proposta curricular de arte para educação para jovens e adultos do ensino fundamental (BRASIL, 2001), cabe ao professor levantar as reflexões: Para que serve a arte? O que significa? Que contribuições traz? Para os alunos, a arte possui diferentes significados, mas "ela pode significar muito e ser a portadora de muitos conhecimentos e valores para os alunos, ampliando suas possibilidades de participação social e cultural de forma crítica, criadora e autônoma" (p.135).

O que muda na área de Arte na EJA é a forma como o ensino e o aprendizado dessa disciplina acontecem. Por isso, é importante que os professores aperfeiçoem suas práticas pedagógicas levando-os a ver que a Arte propicia um novo modo de compreender o mundo contemporâneo, de com ele se relacionar e nele se inserir (BRASIL, 2001).

Os objetivos gerais da área de Arte para a educação de jovens e adultos estão relacionados a seguir (BRASIL, 2001 p.137):

a) Entrar em contato, experimentar, explorar e se desenvolver no aprofundamento de cada linguagem artística, ampliando seu repertório expressivo e sua capacidade de compreensão do mundo.

b) Encontrar canais de expressão e comunicação para ideias, sentimentos e vivências, desenvolvendo a imaginação, percepção, pesquisa, tendo a arte como linguagem, contribuindo no desenvolvimento afetivo, cognitivo, estético e artístico do aluno da EJA.

c) Ampliar sua própria expressão, sua capacidade de argumentar e defender ideias, de

organizar o pensamento, refletindo sobre a produção e a fruição de produtos artísticos, de fazer leituras da realidade e de conhecer possibilidades diferenciadas de significá-la.

d) Experimentar, conhecer e ter acesso a procedimentos artísticos variados, à experimentação e exploração de diferentes materiais e instrumentos, principalmente àqueles mais contemporâneos que não fazem parte de seu cotidiano – como por exemplo a informatização nas aulas de Arte e a utilização de multimeios.

e) Conhecer, interagir e produzir artisticamente com procedimentos artísticos diversos em Arte (artes visuais, dança, música, teatro), executando trabalhos, apreciando e fazendo contextualizações da produção cultural e histórica no tempo e no espaço.

f) Construir uma relação de autoconfiança com a produção artística pessoal e o conhecimento estético, respeitando a própria produção e a dos colegas, sabendo receber e elaborar críticas.

g) Identificar, relacionar e compreender a arte como fato histórico contextualizado nas diversas culturas, percebendo e se conscientizando do valor de sua própria cultura, da cultura de sua região, de seu país e do mundo, implementando a necessidade e a consciência da consideração sobre as relações entre a parte e o todo nessa dinâmica.

h) Observar as relações entre a arte e a leitura da realidade, refletindo, investigando, indagando, com interesse e curiosidade, exercitando a discussão, a sensibilidade, argumentando e apreciando arte de modo sensível.

i) Identificar, investigar e organizar informações sobre a arte, reconhecendo e compreendendo a variedade dos produtos artísticos e concepções estéticas presentes na história das diferentes culturas e etnias.

j) Buscar, procurar, organizar fontes de documentação e informação na área de Arte para que com essas habilidades necessárias à construção de conhecimento, os alunos possam compreender melhor o fenômeno artístico e as possibilidades de atuar no mundo em que vive.

Como percebe-se, são necessários o ensino e a aprendizagem de conteúdos que colaborem para a formação do cidadão, propiciando ao aluno a aquisição de conhecimentos que lhe permitam situar a produção de arte como objeto sócio-histórico, contextualizado nas culturas. É preciso abordar a singularidade da Educação de Jovens e Adultos (EJA), e contribuir para a ampliação da autonomia dos alunos, dando-lhes condições para que vivenciem a experiência artística em sua amplitude. Enfim, estar em consonância com o contexto da escola, com os objetivos mais amplos que possam levar o jovem ou o adulto a dominar novas tecnologias, a trabalhar em equipe, a expressar-se com segurança na língua materna, a desenvolver seu espírito crítico e sua consciência de cidadania (BRASIL, 2001).

3 A ERA DIGITAL E A ESCOLA

Conforme Tijiboy e Dullius (2014), são evidentes as transformações sociais que as tecnologias provocaram, e na educação provoca os docentes a compreenderem como ocorre a aprendizagem dos alunos diante dessas transformações, estimulando a planejarem aulas mais estimulantes e prazerosas. As tecnologias digitais desafiam a escola nesta era digital. Vivencia-se avanços tecnológicos da informação e comunicação em que as pessoas dependem cada vez mais das mídias e meios digitais, enquanto isso, a escola mantém o mesmo cenário de séculos anteriores, com classes enfileiradas e um quadro à frente. Para uma qualificação da mediação pedagógica, as discussões convergem a uma revisão ampla do papel do professor nos dias de hoje.

Para Moran (2000), o maior desafio é caminhar para um ensino e uma educação de qualidade, que integre todos os seres humanos, para isso é necessário a integração da ética, do emocional e da tecnologia para uma transmissão entre o pessoal e o social.

Conforme Tarouco (*et al.*, 2014), cresce a demanda por conteúdo educacional digital, pois, conforme complementa Moran (2000), as mudanças na sociedade, as formas de ensinar também sofreram alterações, tanto os professores como os alunos percebem que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas.

De acordo com Nóvoa (2003), pode-se dizer que poucos professores estão preparados para trabalhar nesta sociedade da informação, com um grande volume ao alcance de todos e uma desatualização permanente dos conhecimentos. O professor deve compreender a importância de adquirir uma capacidade intelectual de aprender a aprender, recuperando a informação que está digitalmente armazenada e utilizando-a para produzir conhecimento. Em concordância com Nóvoa, acreditamos que, antes de se começar a mudar a tecnologia, a reconstruir as escolas e a voltar a formar os professores, necessita-se de uma pedagogia nova, baseada na interatividade, na personalização e no desenvolvimento de uma capacidade autônoma para aprender e para pensar.

Nessa pedagogia nova, Moran (2000) coloca que é preciso preocupar-se com o ensino de qualidade e com a educação de qualidade. Para ele, ensino e educação são conceitos diferentes. Enquanto o ensino destina-se a levar os alunos a compreender áreas específicas do conhecimento (ciências, história, matemática), a educação preconiza ajudar os alunos na construção de sua identidade, mostrar um projeto de vida pessoal, social e profissional.

Assim, mudanças na educação são importantes para mudar a sociedade. Nesta, as tecnologias estão cada vez mais em evidência. No entanto, Moran (2000) coloca que as

mudanças na educação dependem de:

a) haver educadores maduros, intelectuais e emocionalmente curiosos, que saibam motivar e dialogar, que facilite todo o processo de aprendizagem;

b) administradores, diretores e coordenadores que atendam todos os níveis do processo educativo;

c) alunos curiosos e motivados, que ajudem o professor a educar, tornando-se interlocutores e parceiros do professor, visando um ambiente culturalmente rico.

Portanto, nesta era digital, a escola está intimada a superar a visão do computador como um monstro. Assim ilustrou Chaib (2002) sobre a perplexidade do professor perante as tecnologias, misturando uma sensação de admiração, surpresa, crítica e ceticismo. Carneiro (2002, p.57) acrescenta a estas reações a frustração, a inferioridade e a resistência em usar o computador, reafirmadas pela "ideia de que qualquer criança lida melhor com computador do que os adultos". Sendo assim, é inquestionável que as tecnologias têm provocado ou estão provocando transformações na Educação.

3.1 Transformações na Educação provocadas pelas Tecnologias

A presença ou exigência de novas tecnologias de ensino na sala de aula coloca o professor diante de um processo de reflexão, de redimensionamento em termos de sua função e papel social. Para isso, Resende e Fusari (2001, p.215) sugerem a articulação entre a formação inicial e a formação de professores, tendo como eixo central a prática docente em comunicação multimídica, afirmando "que a formação inicial de professores precisa estar 'de olho' no que está acontecendo no exercício da docência".

Resende e Fusari (2001) citam a teoria de Schön⁴ e relatam que há três itens necessários: a) reflexão da ação docente, ou seja, pensar enquanto pratica; b) reflexão sobre a ação docente, que significa pensar depois que pratica; e c) reflexão sobre o que foi refletido, isto é, pensar sobre o que foi pensado.

Jacques Delors (1998) aprofunda sobre a transformação na educação e destaca como principal consequência da sociedade do conhecimento a necessidade de uma aprendizagem fundamentada em quatro pilares para a educação no século XXI: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser. Com base em Delors (1998), pode-se

⁴ Donald Schön (Boston, 1930-1997) foi um pedagogo estadunidense que estudou sobre a reflexão na educação. Foi professor no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) de 1968 até sua morte. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Donald_Schön

prever grandes transformações na educação: saindo de um ensino-aprendizagem antes voltado apenas para a absorção de conhecimento cedendo lugar ao ensinar a pensar, saber comunicar-se e pesquisar, ter raciocínio lógico, fazer sínteses e elaborações teóricas, ser independente e autônomo; enfim, ser socialmente competente.

A influência da tecnologia desencadeou um processo interativo e avançado na educação. Os meios tecnológicos, principalmente a internet e o computador, podem resultar em que o ensino e a aprendizagem se desenvolvam de forma sistemática, com ênfase na dinâmica e aperfeiçoamento dos conhecimentos através de meios interativos. A tecnologia tem potencial de trazer várias vantagens e benefícios destinados aos estudos, conhecimentos e práticas, assim como qualificar métodos e meios muito mais dinâmicos e motivacionais nas aulas (SANCHO e HERNÁNDEZ, 2006).

De acordo com Sancho e Hernández (2006), as tecnologias da informação e comunicação (TIC) iniciaram grandes mudanças nas formas de se comunicar, relacionar e viver em sociedade. O conhecimento da tecnologia está vagarosamente sendo incorporado na educação e no ensino, com expectativas que se fosse diferenciado o ensino, além de ser inovação para grandes aprendizagens. As tecnologias da informação e comunicação estão transformando o mundo e deve-se considerá-las no terreno da educação.

Com a crescente utilização da tecnologia na educação, o ensino pode passar a ter métodos diferenciados, mais qualidade e inovação, melhorando o conhecimento e qualificando alunos. Sancho e Hernández (2006), acreditam que é possível perceber nas tecnologias digitais a nova oportunidade para repensar e melhorar a educação.

Para Tijiboy e Dullius (2014), para que a escola atenda às novas demandas, reencantando a educação, cabe rever o papel do professor, o contexto educacional que este deve promover e a relação de ambos os atores (aluno e professor) no processo ensino-aprendizagem.

3.2 Novas possibilidades do ensino de Arte

As fontes de informação nos formatos impresso e digital são os principais suportes para o aluno no processo da pesquisa escolar. A Internet se mostra como uma das principais fontes que possibilita a construção de rede em espaço de compartilhamento e de autoria no contexto da WEB 2.0 (MORO e ESTABEL, 2015).

A pesquisa escolar constitui uma das principais atividades realizadas no processo de ensino e de aprendizagem, desde as séries iniciais do ensino fundamental ao ensino médio.

Auxilia o aluno a estudar com independência, planejar, conviver e interagir em grupo, aceitar as opiniões dos outros, usar adequadamente a biblioteca, utilizar as fontes de consulta, desenvolver o pensamento crítico, o gosto pela leitura, adquirir autonomia no processo de conhecimento, aprender a trabalhar colaborativa e cooperativamente, entre outros (MORO e ESTABEL, 2015).

O desafio da Arte é qualificar-se como disciplina escolar em várias instâncias, principalmente no acesso a materiais, equipamentos, informática e apoio à participação em eventos da área. O que antes era dificultoso ou impossível pela distância geográfica e realidade dos alunos, hoje, com a Internet é possível conhecer museus, exposições, instalações, obras, etc. (BRASIL, 2006).

Na fase do tecnicismo, a arte centrava-se no uso de recursos tecnológicos, essa tendência enfatizava o estudo programado e o uso de meios audiovisuais. Naquele momento, a indústria cultural e os meios de comunicação de massa efetivavam-se no Brasil, surgindo os telejornais, as novelas e os projetos de educação de adultos via telecursos. Dentre as principais críticas à tendência tecnicista, ressaltam-se o formalismo dos conteúdos e a ênfase nos recursos tecnológicos de maneira descontextualizada, ou melhor, sem relação com a realidade do aluno e do professor (BRASIL, 2006).

Deve-se observar que a adesão aos recursos tecnológicos, proposta nessa tendência pedagógica, é hoje largamente retomada na educação, particularmente em relação ao acesso à informática e à comunicação em rede (Internet). Assim, esse conjunto de tecnologias vem ampliando o acesso à arte e à cultura, e precisam ser contextualizadas com a realidade do educando. Valoriza-se, então, o repertório do aluno, especialmente dos jovens em contato com as mídias, priorizando a análise dos ritos subjacentes ao modo de vestir, falar, aos gestos de cumprimento e às diversas preferências (BRASIL, 2006).

Tijiboy e Dullius (2014), citando a educadora Ferreiro, salientam que disponibilizar tecnologias na escola, pode não significar fascínio para aqueles que já possuem, mas para aqueles que não possuem contato com elas é fundamental pela valorização social das mídias pelos múltiplos usos possíveis. Acrescenta que, para ambos, uma aprendizagem é comum: a de trabalhar em grupo.

Quanto mais o aluno e o professor conhecem, vivenciam, experienciam e compreendem seu contexto e o dos outros, as possibilidades dos códigos⁵, as possibilidades das mídias e dos materiais, maior se torna a zona de interesse. A isso chama-se de

⁵ Isto é, os elementos e as estruturas básicas das diversas linguagens: verbal, visual, sonora, corporal e suas mixagens.

Aprendizagem Significativa (BRASIL, 2006).

Novas vertentes metodológicas no ensino da Arte surgem no cenário pedagógico, discutindo a ampliação e mesmo a eliminação das diferenças conceituais entre arte e cultura. Baseadas no impacto das novas tecnologias, essas abordagens descentralizam os saberes tradicionais do professor e dos currículos, valorizando as diversas formas de manifestações artísticas e estéticas⁶ ligadas ao cotidiano social e privado dos indivíduos (BRASIL, 2006).

O acesso à Arte como cultura visual, apresenta um caráter multissêmico e multimídia, na medida em que busca promover uma interação entre as diversas linguagens, ao lado de propostas demarcadas pela pós-modernidade. Entretanto, é preciso não enfatizar apenas a recepção crítica da cultura de massa e da chamada “cultura digital”, em detrimento do conhecimento e da produção artística, envolvendo o ensino de tudo, menos da Arte propriamente dita (BRASIL, 2006).

Deste modo, essas relações entre contexto do aluno e contexto das mídias são imprescindíveis para a compreensão da Arte propriamente dita, da produção artística contemporânea. Novas propostas artísticas, novas possibilidades do ensino de Arte, rompem os limites entre arte e cotidiano, obra e experiência, apropriando -se dos materiais e das tecnologias ligados ao mundo contemporâneo. Portanto, a unidade da arte, tanto quanto da ciência, se decompõem em formas específicas e especializadas de conhecimento. A ciência converte-se em tecnologia. A arte coloniza/humaniza essas tecnologias, inscrevendo-as no cotidiano com novas funções artístico estéticas, utilitárias, comerciais, de entretenimento, etc. (BRASIL, 2006).

3.3 Os objetos de Aprendizagem

A escola voltada à educação de jovens e adultos é um local de confronto de culturas e, como qualquer situação de interação social, é um local de encontro de singularidades (OLIVEIRA, 1999). Assim, analisar a apropriação que jovens e adultos fazem das TICs também pressupõe atenção às particularidades dessa modalidade de ensino.

Conforme Tijiboy e Dullius (2014), cabe ao docente procurar entender quais as influências que as tecnologias tem sobre a maneira de pensar e aprender dos alunos; quais tecnologias interagem cotidianamente; e quais comunicações, ou inexistência desta, entre alunos e professores. As autoras citam ainda a existência de conflitos de gerações, pois há

⁶ Como o hip-hop, grafite, tatuagens, preferências musicais, esportivas, danças de rua, etc.

aqueles que precisam adquirir competências para se adaptar às novas tecnologias e há alunos "Nativos Digitais", ou seja, que nasceram nessa Era Digital (após 1980).

Apesar de reconhecer a importância das TICs, é evidente que não se pode compreender o acesso a elas como sinônimo de desenvolvimento social ou cognitivo. A apropriação que os sujeitos fazem das tecnologias é que vão definir a medida em que elas contribuem, ou não, para o aprendizado e o exercício da cidadania (DURAN, 2008).

Por isso, ao planejar uma aula, o professor precisa levar em conta as tecnologias existentes, a fim de trazer avanços e melhoria na qualidade de ensino. Tais planejamentos precisam articular as atividades de ensino com objetivos educacionais específicos, adaptando o conteúdo educacional ao meio digital. Quando esta articulação ocorre, começa a surgir um Objeto de Aprendizagem (OA).

Conforme Aguiar e Flores (2014), a partir do objetivo do ensino que se almeja que o aluno alcance em um determinado conteúdo, é que seleciona-se um objeto de aprendizagem como atividade didática. Assim, um OA se apresenta como uma vantajosa ferramenta de aprendizagem e instrução. Sua adoção na prática pedagógica pode levar o aluno a desenvolver o pensamento crítico, conforme a metodologia utilizada.

Além de ser possível utilizar um OA em diversos conteúdos e revisão de conceitos, pode ser criado em qualquer mídia ou formato (áudio, texto, ilustração, animação, vídeo, slide). Desta forma, Tarouco (*apud* Aguiar e Flores, 2014 p.14) define um objeto de aprendizagem como:

qualquer recurso, suplementar a um processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem, termo geralmente aplicado a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos visando a potencializar o processo de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado.

Aguiar e Flores (2014) esclarecem que há diferentes conceitos e classificações de objetos de aprendizagem, que surgem conforme a concepção de utilidade e importância do OA e da proposta educacional. No entanto, Wilei (*apud* Aguiar e Flores, 2014) coloca que há características de intencionalidade comuns aos OAs que diferenciam o recurso digital educacional de recursos atrativos ou decorativos. Metros e Bennet (2002) discutem as diferenças entre “objetos de informação” e “objetos de aprendizagem”. Segundo as autoras, um objeto de informação é “um recurso digital que não inclui qualquer estrutura instrucional” e não apresenta qualquer informação sobre quem é o desenvolvedor, como usá-lo e assim por diante.

[...] uma definição para OA como “unidade de conteúdo digital, autocontida e independente, a qual está associada com um ou mais objetivos de aprendizagem e

tem como objetivo primário a habilidade de reuso em diferentes contextos educacionais (NIKOLOPOULOS *et al.*, 2012, p. 113).

Dentre esses importantes atributos de composições dos OAs, Wilei e Mendes (*apud* Aguiar e Flores, 2014) fazem destaques aos seguintes:

- Reusabilidade: o objeto precisa que seu estado original se preserve, independente do uso dos usuários, para ser reutilizado diversas vezes em diferentes contextos;
- Durabilidade: possibilidade de ser utilizado mesmo com avanço das tecnologias;
- Adaptabilidade: ser adaptável a qualquer ambiente educacional;
- Granularidade: isto é, ser um único recurso ou combinar diferentes mídias ou formatos. Para isto, engloba as características de ser autoexplicativo e autossuficiente quando não ser combinado.
- Acessibilidade: estar acessível (via internet) para ser usado em diversos locais simultaneamente;
- Interoperabilidade: ser possível de ser operado em diferentes sistemas operacionais e meios tecnológicos;
- Metadados: conter em si dados como título, objetivo, autor, data, tipo de mídia, etc.

Quando determinado objeto de informação não possui estrutura instrucional, como uma animação, mas beneficia os objetivos educacionais, ele pode ser associados ao objeto de aprendizagem através de links, como um hipertexto. Nesse hipertexto poderia estar contida a animação citada anteriormente, constituindo então um objeto de aprendizagem. Assim, o objeto de informação estaria contido em um objeto de aprendizagem, que poderia ser disponibilizado em um repositório (CARNEIRO e SILVEIRA, 2014).

3.4 Webquest como Objeto de Aprendizagem

Para Mantovani (2011), um weblog ou blog é um tipo de publicação online em que há assuntos variados, que expressam ideias, informações, sentimentos e conhecimentos. São fáceis de serem criados, editados e publicados e podem conter vídeos, sons, imagens, links. Um Blog, pode sediar uma WebQuest.

Conforme apresenta Teixeira (2012), a WebQuest (WQ) é uma atividade didática, que é estruturada de forma em que os alunos se envolvam no desenvolvimento de tarefas de pesquisa. Em sua origem, a palavra WebQuest trata-se da junção de dois termos: "web" e "question". A Web é uma palavra da língua inglesa que significa "teia", "rede". Trata-se de

World Wide Web (que se traduz por "Teia mundial"), também conhecida como Web ou WWW. Já *Question* se traduz como busca, procura, indagação, investigação, pesquisa. Portanto, a WebQuest é uma forma metodológica de pesquisa na internet que oferece um espaço de aprendizagem desafiador, produtor e compartilhado.

Com a inserção das tecnologias de informação e comunicação, e com a disseminação dos OAs, é importante que se tenha um olhar mais atento não apenas nos recursos tecnológicos educacionais como fim em si mesmo, mas é preciso estudar o potencial, a contribuição e as limitações dos OAs (TIJIBOY *Et al*, 2014).

Carlan (2009) coloca que para a Internet ser vista como uma ferramenta verdadeiramente auxiliar da aprendizagem do aluno, deve-se colocar a sua disposição recursos que o orientem diante das incontáveis informações nas quais se perdem. Assim, uma WebQuest faz esse papel orientador e capaz de motivar a pesquisa escolar, instigando o aluno com questionamentos que tecem melhores resultados.

A metodologia WebQuest tem como objetivo resolver um problema significativo, em colaboração com os colegas como uma missão para cumprir que extrapola o espaço tempo em sala de aula. Orienta a navegação do estudante na grande Web, para construção e reconstrução de conhecimentos nela disponíveis. O professor que utiliza essa metodologia questiona, estrutura problematizações desafiadoras (CARLAN, 2009).

March (*apud* CARLAN, 2009) que uma WebQuest parte de uma questão central que necessita ser respondida e que leva o aluno entender a proposta. Há tarefas com significado para sala de aula, com instruções integradas, podendo ou não ser realizada online.

4 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

Neste capítulo descreve-se o desenvolvimento desta pesquisa, apresenta-se os objetivos, o Problema de Pesquisa, a Caracterização do Estudo e Plano de Coleta e Análise de Dados.

4.1 Objetivos

4.1.1 Objetivos Geral

Descrever e compreender de que forma a utilização de uma WebQuest, como objeto de aprendizagem em Arte, pode contribuir com uma nova leitura de mundo do aluno diante de sua própria responsabilidade social e cultural.

4.1.2 Objetivos Específicos

Além de atender ao objetivo geral supracitado, o estudo procurou atender aos seguintes objetivos específicos:

- Realizar o exercício de integrar mídias e tecnologias à educação e ao ensino de Arte;
- Conduzir o educando a construir hipóteses explicativas sobre a realidade que o cerca;
- Atender aos objetivos da disciplina de Arte;
- Apresentar o período Arte Contemporânea;
- Apresentar os artistas contemporâneos e suas obras: Victor Arruda, Piet Mondrian e Iberê Camargo.

4.2 Contextualização do local e participantes

Este estudo foi desenvolvido no primeiro semestre letivo de 2015, em uma escola pública municipal de educação básica da região metropolitana de Porto Alegre/RS. Foram participantes do projeto os alunos de uma turma da modalidade de Educação de Jovens e Adultos, na disciplina de Arte.

A modalidade da Educação de Jovens e Adultos ocorria no período noturno e era

destinada aos alunos que não tiveram acesso ao ou não concluíram na idade própria o ensino fundamental. A turma continha 20 alunos cujas idades variaram de 17 a 60 anos. A Organização Curricular compreendia as séries finais do ensino fundamental e a disciplina de Arte a duas horas semanais.

4.3 Problema de Pesquisa

"De que forma a utilização de um WebQuest, como objeto de aprendizagem em Arte, pode contribuir com uma nova leitura de mundo do aluno diante de sua própria responsabilidade social e cultural?"

4.4 Caracterização e Tipo do Estudo

Para compreender os objetivos do presente estudo, optou-se por uma pesquisa qualitativa por ser a mais adequada ao aprofundamento dos dados necessários que o assunto exige. Dentro dessa caracterização, esta pesquisa se distingue como estudo de caso. A vantagem de ser estudo de caso repousa na possibilidade de aprofundar e retratar a multiplicidade de ações dos sujeitos da pesquisa frente ao uso do WebQuest. O objetivo desse tipo de pesquisa não é apenas ver ou descrever, mas sim compreender (LAVILLE e DIONNE, 1999).

4.5 Plano de Coleta e Análise de Dados

Para atender o objetivo geral deste estudo qualitativo, utilizou-se os seguintes instrumentos de coleta de dados: pesquisa-ação; observação participante; trabalhos dos alunos; espaços de autoria, onde os alunos puderam utilizar as mídias para compartilharem suas produções, atividades e conhecimentos, como fotos, vídeos, sons, animações, blogs, wikis, etc.

5 UMA EXPERIÊNCIA COM WEBQUEST

A seguir descreve-se o projeto didático e os dois objetos de aprendizagem associados: "Arte em Desdobramentos" e WebQuest para, então, relatar a experiência pedagógica desenvolvida. Para tanto, inicia-se apresentando a obra e o artista que foram eixos central do objeto de ensino: A Seringa Cubista, de Victor Arruda.

Cabe destacar que a razão da associação desses dois objetos de aprendizagem deve-se ao fato de que para construir uma WebQuest, é preciso fazer a partir de um objetivo de ensino. Então, a escolha desse objetivo educacional se deu pensando em um projeto pedagógico já realizado sem o uso do WebQuest, para se deter neste estudo na articulação dessa tecnologia com o objeto didático. Assim, buscou-se integrar, ou converter, o Objeto "Arte em Desdobramentos" (SCHMITZ, 2013) em uma WebQuest.

5.1 A Seringa Cubista, de Victor Arruda (1985)



Figura 1: VICTOR ARRUDA, *A Seringa Cubista*, 70 x 100 cm, 1985, nanquim sobre papel prateado.

O artista Victor Arruda nasceu em Cuiabá, Mato Grosso, em 1974, e fez parte da chamada Geração 80⁷. Suas pinturas, em geral, abordam a violência e a solidão nos grandes centros urbanos. O artista usa o papel como suporte para a criação de paisagens urbanas, de seres, de relações e situações. Os incontáveis desenhos em fragmentos, sempre críticos, muitas vezes desregrados, são múltiplas facetas de uma produção não conformista. "De forte

⁷ ocorreu em julho de 1984, o Parque Lage (RJ) foi tomado por 123 jovens artistas, reunidos pelos curadores Marcus Lontra, Paulo Roberto Leal e Sandra Mager, em torno da mostra "Como Vai Você, Geração 80?". Marcou a história da produção artística nacional, em que entusiasmados com a então recente abertura política, estreavam avessos a qualquer tipo de manifesto formal, mas com um objetivo em comum: a retomada do prazer mais genuíno da atividade artística, em contraposição aos movimentos conceituais dos anos 70. Fonte: <http://esteticaarte2009.blogspot.com.br/2009/08/marina-abramovich.html>

traço irônico, o desenho se completa. O artista refere que muitos dos outros artistas não querem poluir seu trabalho com nenhum comentário do cotidiano, e sua pintura sempre foi muito ligada à sociedade" (MARTINS, 2009). *A Seringa Cubista* reflete, portanto, o indivíduo em meio a elementos oferecidos pela sociedade e cultura.

Se pensarmos em trabalhar a obra *A Seringa Cubista* em sala de aula com alunos jovens e adultos, poderemos oportunizar, por exemplo, que eles identifiquem seus elementos, refletindo a respeito de suas buscas e escolhas, seus mitos, vícios e ambições, discutindo sua responsabilidade social e cultural na atualidade. Poderão discutir se uma seringa é saúde ou doença, vida ou morte, restauração ou destruição. O mesmo com outros elementos da obra que prendam a atenção. Poderão ainda ser discutidos os conceitos: cotidiano, valor e liberdade. Qual a relação entre as coisas e nós mesmos no nosso cotidiano? Que elementos constroem e desconstroem o sujeito conforme suas escolhas e uso?

Ao contemplarmos um objeto ou obra de arte nos deparamos entre o mostrado e o visto, ou seja, aquilo que vemos a partir das interpretações de nossas vivências e aquilo que nos é mostrado, a partir da historicidade do processo de criação, dos conteúdos e experiências possíveis a partir da percepção da própria ação criadora do autor.

Nem sempre arte retrata paisagens, mas também expressa, problematiza e critica fatores sociais, políticos e culturais. Causa estranhamento, especialmente a Arte Contemporânea. Nesse sentido, qual a relação entre o que o artista contemporâneo quer nos mostrar com sua obra e o que realmente vemos? Qual a relação entre nosso cotidiano e as interpretações que fazemos dele? Uma obra de arte pode nos ajudar a interpretar, conhecer o cotidiano?

Por que, por exemplo, o artista contemporâneo Victor Arruda⁸ nomeou uma de suas obras como "*A Seringa Cubista*"?⁹ Na obra, uma seringa é apenas um dentre outros elementos que estão representados, tais como dinheiro, sapato, curativo, chave, relógio, etc. Talvez, como pesquisa, não se encontre uma resposta a essa pergunta, mas sim outras perguntas: uma seringa é saúde ou doença, vida ou morte, restauração ou destruição? Que outros elementos da obra chamam atenção? Por quê?

A obra de Victor Arruda apresenta a combinação de diferentes materiais, muitos deles não tradicionais no campo da arte. As relações entre os materiais ampliaram o repertório e as

⁸ Artista Plástico e Professor da Escola de Artes Visuais do Parque Lage, Rio de Janeiro, RJ; Graduado em Museologia pela UNI-RIO, Rio de Janeiro, RJ; Cursou Medicina na UGF/Campus Piedade, Rio de Janeiro, RJ. Vide: http://www.annamarianiemeyer.com.br/VICTOR_ARRUDA/curriculo_n.htm

⁹ Me detenho nesta obra porque ela faz parte da prancha conceitual que desenvolvi como parte das atividades à distância da graduação em artes, UFRGS/REGESD, ago-abr/2012.

definições do que pode ser arte. Os alunos poderão ser convidados a trazerem um material diferente para a sala de aula. A escolha dos materiais poderá ser a partir de seu peso, cor, forma e usos. Com tais materiais, a turma poderá ser dividida em grupos e construir um objeto ou instalação a partir dos materiais disponíveis. Antes de iniciar a atividade¹⁰, poderão definir as características físicas e simbólicas daquilo que irão construir.

Nesse sentido, será possível fazer uma análise da linha entre obra e sujeito, levantando potenciais conteúdos e experiências significativas, fruto tanto das referências pessoais de cada um como de sua leitura sobre a obra. Espera-se instigar um outro modo de olhar os conteúdos em arte. Um outro olhar pode significar, por exemplo, transitar e divagar entre os mistérios de si próprio.

[...] é atitude mais que estimulante para o artista. Nesse sentido, os trabalhos apresentados são a configuração do imaginário livre e independente de cada um, muitas vezes no limite do prudente, quase sempre desconcertantes. E, por isso mesmo, ficamos magnetizados e somos levados a indagar sobre os nossos próprios enigmas (MARTINS, 2009 p.2).

Quando Berger (1999) diz "estamos sempre olhando para a relação entre as coisas e nós mesmos", ele está se referindo à representação daquilo que vemos, que passa pela lente das nossas vivências, experiências, aspirações, afetos e, até mesmo, do repertório de nosso vocabulário; ou seja, da bagagem cultural que adquirimos e carregamos e que influencia nosso olhar. Berger ainda diz que ver precede as palavras. A relação entre o que vemos e o que sabemos nunca fica estabelecida.

A frase de Berger (1999) de que olhamos para a relação entre as coisas e nós mesmos se relaciona à pesquisa em Arte no sentido de buscar a representação da obra a partir da visão do autor, das suas aspirações e inquietudes, do seu contexto vivido, do que desejou expressar. Senão, corremos o risco de não ver o que o autor desejou que víssemos e, quem sabe, dar palavras que "empobrecem" o olhar do autor.

Ao mesmo tempo, devemos ter consciência que cada um possui um olhar diferente e próprio de uma mesma situação, e que esse olhar - singular de cada um - interfere em nossa representação de mundo e em nossas escolhas.

E se a obra é, ao mesmo tempo, um processo de formação e um processo no sentido de processamento; de formação de significado [...] é porque, de alguma forma, a obra interpela os meus sentidos, ela é um elemento ativo na elaboração ou no deslocamento de significados já estabelecidos. Ela perturba o conhecimento de mundo que me era familiar antes dela: ela me processa. Também neste sentido, de fazer um processo a alguém: sim, somos processados pela obra. A obra, em processo de instauração, me faz repensar os meus parâmetros, me faz repensar minhas

¹⁰ Atividade adaptada a partir do Material Didático do Programa educativo Iberê Camargo: Waltercio Caldas: O ar mais próximo e outras matérias.

posições (REY, 2006 p.123).

Sendo assim, uma obra de Arte pode servir de instrumento que desperta reflexões, desacomodando o sujeito no sentido de rever e repensar seus conhecimentos. Pode servir de objeto de aprendizagem, tanto por trazer conhecimentos da própria Arte, como também da cultura e dos saberes do sujeito, já que um conhecimento adquirido não se empilha sobre o outro, mas complementa; e tão pouco apaga o anterior, como justifica Charnay (1996 p.43) ao citar Piaget:

Os conhecimentos não se empilham, não se acumulam, mas passam de estados de equilíbrio a estados de desequilíbrio, no transcurso dos quais os conhecimentos anteriores são questionados. Uma nova fase de equilíbrio corresponde então a uma fase de reorganização dos conhecimentos, em que os novos saberes são integrados ao saber antigo, às vezes modificado.

Nessa "reorganização dos conhecimentos" a temática 'cotidiano' justificou a escolha pela construção de um objeto de aprendizagem a partir da obra "A Seringa Cubista", de Victor Arruda. Uma obra que alude ao cotidiano.

5.2 Webquest: Arte em Desdobramentos

Antes de descrever o WebQuest (OA digital), apresenta-se o objeto de aprendizagem que o originou e o complementa: Arte em Desdobramentos.

O objeto de aprendizagem, chamado Arte em Desdobramentos¹¹ trata-se de uma bolsa de pano que se desdobra em cortina de 1,5m x 1,5m nas cores da obra de Mondrian (vermelho, amarelo, azul e preto), em retalhos de formas geométricas variadas. O lado interno na cor preta com bolsos transparentes de 15cm cada, para ser colocado o registro fotográfico dos trabalhos dos alunos. Depois de dobrada, a cortina/bolsa guarda três bolsas com fecho, medindo 30cm x 30cm, nas cores amarelo, vermelho e azul para ser colocado materiais diversos.



Figura 2: Schmitz (2013). Objeto de aprendizagem, chamado Arte em Desdobramentos.

¹¹ pode ser visualizada em: <http://www.youtube.com/watch?v=Qyr4rpAfad0>

Com a obra de Arruda, foi construída uma prancha conceitual¹². O lado da frente apresenta a imagem da obra, e no verso conceitos.



Figura 3: Schmitz (2013). Verso da prancha conceitual. VICTOR ARRUDA, A Seringa Cubista.

Concomitante a essa prancha, foram utilizadas outras duas pranchas:

Quadro 1: Pranchas Conceituais.

| Autor da prancha | Obra principal | |
|-------------------|---|--|
| Vilsonne Garcia | PIET MONDRIAN. <i>Composição com vermelho, amarelo, azul e preto</i> - 1921. Óleo s/tela. | |
| Tânia Maria Bolfe | IBERÊ CAMARGO, <i>Ciclista</i> , 1989, 150 cm x 93 cm, óleo sobre tela | |

Fonte: Schmitz (2013).

As três pranchas nos levam a olhar, pensar e vivenciar diferentes formas de produção artística, enfatizando as linguagens artísticas, e permitem trabalhar a Arte Moderna e Arte Contemporânea, sendo duas brasileiras e uma holandesa. Pode-se mostrar nas obras uma linguagem plástica e objetiva, projetando a intenção de cada artista em diferentes formas: em traços, como na de Victor Arruda; em pintura, como na de Iberê Camargo; e em figura geométrica, como na obra de Piet Mondrian. Além disso, pode-se mostrar a diversidade de

¹² prancha de imagem articulada a uma chave conceitual e uma narrativa visual para ser utilizada em sala de aula como material didático do professor de artes visuais.

técnicas e de uso de cores, indo da monocromática, à mistura de diversas cores até o uso de cores vivas e puras, respectivamente.

A obra de Arruda possibilita ainda um trabalho sobre composição, intertextualidade, bem como sobre as possibilidades de criação de símbolos e ícones, como os presentes na imagem. Com esta obra é possível trabalhar com desenhos simplificados, ela traz objetos e elementos do cotidiano dos alunos. Assim, há a potencialidade de produzir novos pensamentos entre o que se aprende em sala de aula e no mundo, sobre as produções e ações humanas. O que interessa é saber como vemos as coisas e como falamos sobre elas, tendo a escola como um lugar onde os comportamentos possam ser pensados, desmontados e compreendidos (VEIGA-NETO, 1996).

Esta preocupação leva a dinâmica transversal da prática da linguagem de expressão artística, que consiste em complementaridades dialéticas produzidas dependendo da experiência, idade e contexto educacional e cultural de cada sujeito, com ênfase na expressão pessoal e abordagem teórica como ponto de vista fundamental, a visão de que envolve pensar durante uma experiência estética¹³.

Dessa forma, para envolver os alunos a pensar durante experiências, projetos de ensino de Arte podem ser planejados, dividindo um projeto para cada prancha, e finalizando com um projeto que transversaliza as pranchas com a de Victor Arruda.

A seguir descrevem-se os projetos e atividades, que foram transpostos como WebQuest.

- PROJETO 1: Coversando sobre Victor Arruda
 - Atividade 1) A partir da visualização da obra de Victor Arruda, identificar e anotar alguns elementos que são representados na obra. Responder a pergunta: esse elemento é bom ou ruim? restauração ou destruição? Que outros elementos da obra lhe prendem a atenção? Por quê?
 - Atividade 2) Escolher algum tipo de material como lápis preto, caneta hidrográfica preta, tinta nanquim, tinta guache, carvão, pincéis e desenhar algum elemento que faz parte do seu cotidiano. Desenhar em papéis pequenos (12cm x 8cm). Colar esses papéis dos objetos desenhados numa folha A4, completando uma figura.
 - Atividade 3) Assistir a apresentação em Power Point intitulada Arte contemporânea. Visitar o site da IfoEscola sobre Arte Contemporânea disponível em: <http://www.infoescola.com/artes/arte-contemporanea/>

¹³ Los Lenguajes De Expresión Artística, Un Camino Para Comprender La Educación Del Arte - Antonio Novoa Gordillo. http://www.dimensioneducativa.org.co/biblioteca.shtml?AA_SL_Session=195000d361de0a05a3b54332720cd3d0&x=20159514

- PROJETO 2: Coversando sobre Piet Mondrian
 - Atividade 1) Pesquise a biografia de Piet Mondrian e realize a leitura de informações contidas no verso da Prancha deste artista.
 - Atividade 2) Cortar ou quebrar formas geométricas em pedaços pequenos de isopor. Pintar os pedaços com cores primárias utilizando tinta guache. Compor um pequeno mosaico realizando uma releitura da obra de Mondrian.
- PROJETO 3: Coversando sobre Iberê Camargo
 - Atividade 1) Visualize a prancha, e converse com seu colega sobre seus conceitos. Após isso, visite a Fundação Iberê Camargo no site: www.iberecamargo.org.br. Descreva suas emoções, percepções e experiências.
 - Atividade 2) Realize uma composição retangular com papel machê, texturizando em relevo uma figura humana "indo ou vindo", como desejar, seja a pé, de bicicleta, de skate, de patins, etc. Após pinte, experimentando misturas de cores.
- PROJETO 4: As três Pranchas - Finalizando o Projeto
 - Atividade 1) Compare as diferentes técnicas empregadas pelos artistas, como os traços e linhas de Victor Arruda, a pintura, o contraste e diferentes técnicas de pintura; o empastamento de Iberê Camargo e a precisão geométrica de Piet Mondrian.
 - Atividade 2) Recorte imagens de revista ou impressa de objetos gerais. Faça montagem dessas imagens em uma cartolina. Crie composições figurativas utilizando as técnicas de sobreposições, repetição de formas e variedades de cores.
 - Atividade 3) Através de câmeras em celulares ou máquinas digitais, procure em seu entorno (escola, trabalho, casa, rua) elementos que relembram as três obras trabalhadas e registrar em fotografia digital. Considere o enquadramento, pontos de vista, close, etc. Faça 3 conjuntos de imagens: a) registrando objetos espalhados, (seja no chão, num armário, em casa ou na rua) como na obra de Victor Arruda; b) texturas diversas e pessoas se deslocando, como na obra de Iberê Camargo; c) objetos com precisão geométrica, como a obra de Piet Mondrian.
 - Atividade 5) Após fazer esses registros, edite as imagens no computador, crie álbuns e compartilhe com os colegas como uma exposição virtual. Para isso utilize o software livre Picasa (<http://picasa.google.com/>).

Destes projetos e atividades surgiu o WebQuest. Para criá-lo, utilizou-se a ferramenta Weebly, que oferece um criador de site ou blog gratuito online. Usa-se um construtor de sites simples baseada em *widgets*¹⁴ que opera no navegador da web. Todos os elementos do site de Weebly são arrastar e soltar, o que dispensa conhecimento de programação.

As figuras a seguir mostram a WebQuest disponível em:

<http://veraschmitz.weebly.com/>



Figura 4: Captura da tela inicial da WebQuest.

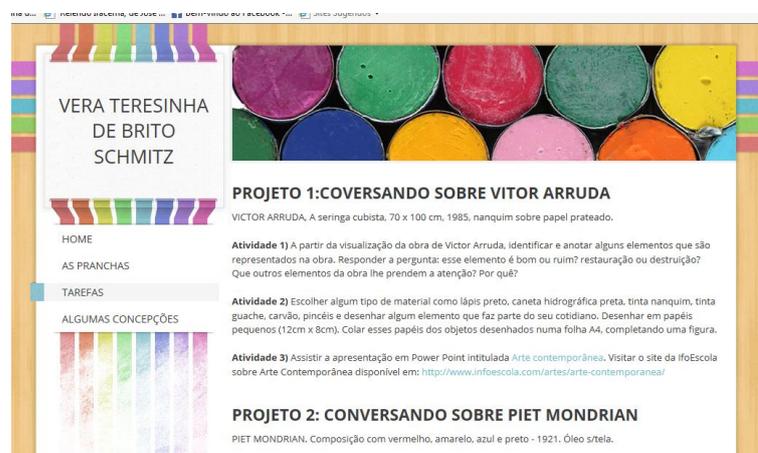


Figura 5: Captura de tela do link "Tarefas" da WebQuest.

5.3 Reflexões sobre a experiência docente

Os alunos receberam uma explicação que entrariam no conteúdo "Arte Moderna". Realizou-se uma breve introdução dizendo-se que nem sempre a arte retrata paisagens e coisas belas, mas também "feias" ou impactantes, especialmente a Arte Contemporânea, pois estes artistas desejam expressar, problematizar e criticar fatores sociais, políticos e culturais.

¹⁴ Um widget é um componente de uma interface gráfica do usuário (GUI), o que inclui janelas, botões, menus, ícones, barras de rolagem, etc.

Mostrou-se alguns exemplos, como as obras das pranchas conceituais descritas anteriormente.

Informou-se aos alunos que esse conteúdo iria ser trabalhado oras no LABIN (Laboratório de Informática) e oras na sala de aula. Todos mostraram-se satisfeitos, mas por diferentes motivos: enquanto o interesse de uns era simplesmente mudar de ambiente, o de outros era a oportunidade de interagir com as tecnologias.

- *Ai que bom! Não aguento ficar muito tempo trancada nessa sala!* (Aluna jovem que possui *smartphone*).

- *Vai ser um desafio! Preciso treinar computador em algum lugar, e aprender a pesquisar coisas, dizem que um tio Google responde tudo. No meu trabalho eu fico para traz...* (Aluno de 40 anos sem acesso às tecnologias).

Combinou-se de na próxima aula direcionarem-se ao LABIN e continuou-se demonstrando o artista contemporâneo Victor Arruda, que nomeou uma de suas obras como "A Seringa Cubista".

4.3.1 PROJETO 1: *Coversando sobre Victor Arruda*

Conversando sobre Victor Arruda e sua Obra. Os alunos foram convidados a identificar os elementos que estão representados na obra, como cigarro, seringa, relógio, dinheiro, chave, sapato, entre outros. Foram instigados a responder a pergunta: uma seringa é saúde ou doença, vida ou morte, restauração ou destruição? Que outros elementos da obra me prendem a atenção? Por quê?

Os alunos se impactaram com a simplicidade e estranhamento das desconexões dos objetos da Obra, que para melhor visualização de todos foi projetada pelo datashow.

- *Isso é Obra de Arte?! Até eu desenho melhor!* (Fala de um aluno).

A professora explicou que não é fazer melhor ou pior, mas saber convidar o outro a refletir. Sabendo fazer isso, para esse movimento artístico qualquer um pode fazer Arte.

Os alunos começaram identificar e refletir verbalmente:

- *A seringa pode ser boa ou ruim, pois serve para se drogar ou medicar.* (Aluno adulto).

- *O cigarro só é ruim, pois prejudica a saúde.* (Aluna jovem).

- *Mas para quem é fumante acalma os nervos* (Aluno Jovem).

- *O dinheiro é sempre bom, mas a ambição das pessoas por ele, a obstinação, leva a violência [...]* (Aluno Adulto).

Assim os alunos foram debatendo sobre a utilidade dos objetos e, surpreendentemente, concluíram sem intervenção direta da professora, que os objetos não são nem bons e nem ruins, mas o que cada um vai fazer é que resulta. Concluíram que os elementos não tem poder de bondade ou maldade, mas é a escolha do que vai fazer, e a escolha é do homem, não dos objetos.

Perceberam um disco voador e remeteram sobre as crenças de cada um. Observaram diferentes olhos e uns disseram que cada um tem diferentes olhares sobre as coisa, outros disseram que somos observados e avaliados, seja pelas atitudes ou coisas que possui.

Atividade 1) A partir da visualização da obra de Victor Arruda, os alunos trabalharam desenhos através de traços. Inspirados por esta obra, foi possível trabalhar com desenhos simplificados, ela traz objetos e elementos do cotidiano.

Os alunos exploraram a Cortina/bolsa de pano e escolheram algum tipo de material para representar alguns objetos em papéis pequenos (12cm x 8cm), desenhando-os. Foram então distribuídos cartões brancos, nanquim, canetas e lápis. Muitos alunos se intimidaram com a tarefa, mas aos poucos foram arriscando-se. Enquanto alguns desenharam bonecos em palitos, outros arriscaram desenhos bem elaborados. Desenharam famílias, casa, carro, dispositivos eletrônicos, skate, enfim, seus sonhos e seu cotidiano.

Depois disso, realizaram recortes das produções e, trocando pedaços, fizeram em dupla ou trio colagem, em que colaram numa folha A4 os objetos desenhados, completando uma nova figura.

Atividade 2) Em outra aula encontraram-se no LABIN. Os alunos assistiram uma apresentação em Power Point intitulada "Arte contemporânea". A professora apresentou a matéria de aula e informou que há cópia na WebQuest da disciplina. Explicou aos alunos o que se trata uma WebQuest e que trabalhariam com pesquisa. Os alunos sentaram em trio e exploraram a WebQuest.

Visitaram o site da IfoEscola sobre Arte Contemporânea disponível em: <<http://www.infoescola.com/artes/arte-contemporanea/>>. Fizeram registros no caderno, descrevendo o que sentiram e aprenderam.

4.3.2 PROJETO 2: Conversando sobre Piet Mondrian

Esta obra, "Composição com vermelho, amarelo, azul e preto", trabalha cores e formas geométricas. A imagem transmite energia devido as cores, e a acentuada marcação que delimitam as formas transmite a ideia de conjunto harmonizado.

Atividade 1) Conversando sobre Piet Mondrian. Foi solicitado que os alunos realizassem uma breve pesquisa sobre a biografia desse artista. Recomendou-se os buscadores Google, Bing e Yahoo, e apresentou-se a eles a Wikipedia.

Solicitou-se a leitura de informações contidas no verso da Prancha deste artista e que debatesse com o colega, realizando por escrito no Word uma reflexão. Por fim, inspirados nas cores da obra, os alunos trabalharam sobre o uso de cores primárias. Para tanto, utilizou-se o Paint do Windows, interagindo com a ferramenta Pincel Natural e Pincel de Aquarela, que possui o efeito de sobrepor cores, para que visualizassem que misturando duas cores primárias surge uma nova cor secundária.

Atividade 2) Em outra semana, na sala de aula, os alunos fizeram uma releitura da obra, utilizando formas geométricas em pedaços pequenos de isopor. Para isso, precisaram estampar com tinta guache essas formas geométricas. A partir do isopor, fizeram um mosaico de figuras geométricas.

Com essa atividade, enquanto se entretinham, ficaram questionando-se a mensagem que o artista quis passar. Depois de vários comentários, uma aluna respondeu:

- Ah, vai ver ele quis mostrar cada cor no seu quadrado, sem misturar, tipo grupos de pessoas de religião, raça, política e tal, que não querem se misturar com os outros. Só que se misturar surge as cores secundárias, e é isso que não querem, querem ficar puro no seu quadrado.

Logo a turma começou a cantar a Dança do Quadrado: "Eu disse ado-a-ado! Cada um no seu quadrado! Ado-a-ado! Cada um no seu quadrado!"

Foi interessante notar que a professora não precisou indagar sobre a mensagem que o artista quis passar. Partindo das tarefas anteriores já estavam tornando-se reflexivos e, ainda, estabelecendo conexões entre outras linguagens, como a música.

4.3.3 PROJETO 3: Conversando sobre Iberê Camargo

Esta obra favorece trabalhar misturas de cores e texturas. A expressão do personagem é enigmática, expressando lembranças e escolhas.

Atividade 1) Na sala de aula foram mostrados os materiais do Iberê Camargo (Prancha, Livros e os Materiais Educativos). Após conhecerem a prancha, e conversarem sobre seus conceitos, os alunos foram convidados a observar a obra no Laboratório de Informática (no site: www.iberecamargo.org.br).

Os alunos ficaram surpreendidos que puderam conhecer a fundação pela Internet e o

acervo com diversas obras. A professora então mostrou o Art Project¹⁵ do Google e fizeram um passeio virtual pela fundação. Um dos alunos relatou que graças a Internet pôde visitar um lugar de Arte.

Após retornarem para sala de aula, eles receberam os cartões postais, com imagem das obras reduzidas, que são distribuídos na Fundação. Os alunos escreveram suas emoções, percepções e experiências, trocando após seus cartões entre eles.

Atividade 2) Em sala de aula, os alunos foram convidados a observar a prancha. Com esta obra é possível trabalhar texturas, pinturas, desenhos, guaches. Esta imagem propicia um estudo das misturas de cores, e da representação da figura humana. Os alunos fizeram uma composição retangular com papel machê, texturizando em relevo uma figura humana "indo ou vindo", como desejavam, fosse a pé, de bicicleta, de skate, de patins, etc. Após pintaram, e experimentaram misturar cores.

4.3.4 PROJETO 4: As três Pranchas - Finalizando o Projeto

Nesta etapa, as obras trabalhadas nos projetos anteriores se relacionaram com o objetivo de fazer o aluno refletir sobre a produção artística e diferentes técnicas empregadas.

Atividade 1) Estimulou-se os alunos a compararem as diferentes técnicas empregadas pelos artistas, a pintura, contraste e diferentes técnicas. Após observarem, demonstrou-se os traços e linhas de Victor Arruda, o empastamento de Iberê Camargo e a precisão geométrica de Piet Mondrian.

Atividade 2) Os alunos tinham sido convidados a trazerem de casa imagens de revista ou impressa de objetos gerais de seu cotidiano. A turma foi dividida em dois grupos e cada grupo construiu uma montagem das imagens trazidas por eles. Este trabalho foi feito em uma cartolina e depois exposto na sala de aula. Os alunos debateram novamente sobre objetos e escolhas, apresentaram objetos como ferramenta, televisão, rádio, celulares e eletrônicos, figuras alimentícias (doces, comidas, saladas) e concluíram que cada um tem liberdade e responsabilidade pelo caminho que escolhe seguir, e que sem reflexão, elementos como "disco voador", televisão, drogas, podem manipular o sujeito e torná-lo um boneco.

Atividade 3) A partir de retalhos de diferentes tecidos, os alunos trabalharam com montagens de formas abstratas e cores, em forma de painéis. Utilizaram cola de artesanato, cola tudo e tesoura. Com estes materiais os alunos construíram seus trabalhos em grandes dimensões, de 1,50m. Alguns alunos fizeram composições abstratas, já outros com as formas

¹⁵ <https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=pt-br>

abstratas criaram composições figurativas. Utilizando as técnicas de sobreposições, repetição de formas e variedades de cores. O trabalho teve como objetivo fazer o aluno refletir sobre a produção artística.

Atividade 4) Olhar que olha para dentro e para fora. Através de câmeras em celulares ou máquinas digitais, os alunos foram desafiados a procurar em seu entorno (escola, trabalho, casa, rua) elementos que relembram as três obras trabalhadas e registrar em fotografia digital. Deveriam considerar o enquadramento, pontos de vista, close, etc. Solicitou-se registros de objetos espalhados, (seja no chão, num armário, em casa ou na rua) como na obra de Victor Arruda; texturas diversas e pessoas se deslocando, como na obra de Iberê Camargo; objetos com precisão geométrica, inferindo a obra de Piet Mondrian.

Fizeram várias fotos surpreendentes, desde objetos da própria casa, como também objetos encontrado nas ruas, nos grupos de amigos, em lojas e vitrines. Fotografaram pessoas desconhecidas e conhecidas. Um dos alunos fotografou lixo na rua, postes quebrados, buracos em calçadas, e disse que lembrou-se que Arte Contemporânea deve impactar e refletir problemas sociais, e que sua mensagem era essa, a de chamar a atenção para o que está perto e não tenta-se melhorar.

Após fazerem esses registros, editaram as imagens no computador e compartilharam uns com os outros no Picasa.

O objetivo central dessa atividade foi de exercitar o olhar do aluno para a visualidade incomum, colocando em prática um olhar mais atento e sem pressa, fazer pensar e refletir sobre sua identidade, transformando a atitude de olhar e registrar em experiência estética através da consciência e manipulação dos elementos da linguagem artística.

Ao fim do projeto, ao interrogar suas percepções, os alunos avaliaram como positiva a WebQuest como apoio das aulas, pois não perdiam tempo com cópia de conteúdo, aproveitando mais para registrar a aprendizagem, dialogar e produzir. Disseram que se organizam mais em saber quais atividades virão e que teriam acesso até mesmo de casa ou celular.

Hoje, pode-se ver a disciplina de Arte como fundamental na educação formal garantida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB). O que se levava a pensar que a arte era perda de tempo era a ideia apriorística de que “arte não se ensina”, pois como se pode ensinar algo que “não tem conteúdo”, que “não é conhecimento”, que “já nasce com o indivíduo?” (ALMEIDA e ROSSI, 2010b).

Mesmo com experiência docente de vinte e três anos, tanto com séries iniciais como na Educação de Jovens e Adultos (EJA), nesta caminhada de formação, pode-se dizer que já

existiram e existem dúvidas como também certezas. Isto mostra que necessita-se de uma educação continuada. Inicialmente, pensava-se que todos os outros conteúdos escolares eram prioritários em relação aos conteúdos de Artes, e aquela uma hora por semana, que era a chamada de educação artística, era “perder tempo”. Como educadora, em sala de aula, sempre trabalhou-se com desenhos, gravuras, recorte e colagem, porém, sem nenhuma teoria pedagógica que embasasse o trabalho. Nas atividades de educação artística, não objetivava-se uma intenção e, as avaliações, eram realizadas conforme a disposição dos alunos em executar as tarefas propostas. Não se conhecia critérios claros para entender suas produções, exceto alguns padrões pré-estabelecidos de gosto.

Percebeu-se, então, Arte como expressões do desenvolvimento de linguagem e pensamento, e que ensinar arte, ser professora de Arte, é uma atividade que constrói conhecimentos, não apenas culturais e socio-históricos como construir e reconstruir conhecimentos a partir das interpretações de nossas vivências.

Arte retrata sim paisagens e formas belas, mas também "feias" ou impactantes, também expressa, problematiza e critica fatores sociais, políticos e culturais. Causa estranhamento, reconceituações, que se oportuniza refletir a respeito de buscas e escolhas, mitos, vícios e ambições, discutir responsabilidade social e cultural, discutir os conceitos: cotidiano, valor e liberdade.

As relações entre conhecimentos de Arte permite fazer uma análise entre obra e sujeito, buscar a representação da obra a partir da própria visão e a do autor, das suas aspirações e inquietudes, do seu contexto vivido, do que desejou expressar. Ao mesmo tempo, leva a ter consciência que cada um possui um olhar diferente e próprio de uma mesma situação, e que isso interfere em sua representação de mundo e em suas escolhas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objeto de aprendizagem "WebQuest: Arte em Desdobramentos" facilitou abordar conceitos de Arte com os alunos e os envolveu a pensar e repensar suas experiências. Com este projeto pedagógico, que transversaliza conhecimentos através da linguagem artística, os estudantes puderam olhar para o cotidiano de novas maneiras, perceber a importância dos sonhos e da imaginação, expressar e tomar consciência de problemas sociais e políticos. A Arte, neste contexto escolar, não serviu para imitar ou representar o que está fora dela, mas serviu para falar de sentimentos e causar alguns abalos individuais que resultaram em um olhar de frente para os problemas da realidade. A própria ideia de beleza se transformou.

Foi possível, então, nesta experiência relatada, enfrentar o desafio da Arte não só de se qualificar como disciplina escolar, mas também no acesso a materiais digitais, equipamentos, informática. Possibilitou-se, ainda, com esse apoio tecnológico, com a Internet, conhecer museus, exposições, instalações, obras, etc. Isto era antes dificultoso ou impossível pela distância geográfica e realidade dos alunos, tornando-se agora possível.

Na realização deste estudo foi possível atender o objetivo, e responder a questão de pesquisa, de descrever a forma como uma WebQuest pode contribuir com uma nova leitura de mundo do aluno, ou seja:

- a) possuindo uma proposta pedagógica de fundo, como o projeto Arte em desdobramento, que levava o aluno a ter novos olhares sobre o cotidiano;
- b) tornando a aula diferenciada, seja simplesmente pela troca de ambiente como pelo acesso às tecnologias;
- c) possibilitando e ampliando a capacidade de pesquisa e coleta de informações direcionadas;
- d) quebrando o limite geográfico pela Internet ao permitir aos alunos conhecerem obras e exposições das quais estavam privados ou limitados.

Foi possível ainda, além de atender aos objetivos específicos, viabilizar às diretrizes para disciplina de Arte, os conteúdos de aula proposto no currículo escolar e a uma didática inovadora. Pôde-se nesse ensaio articular tanto materiais concretos como também digitais e, no decorrer e desdobrar da pesquisa, pôde-se fazer uma análise sobre as transformações que as tecnologias tem provocado na Educação, sobretudo nos docentes.

Deseja-se que, daqui por diante, possa-se refletir cada vez mais sobre a prática docente, qualificando-a de forma permanente e encorajando-se a imergir mais profundamente no novo, no desconhecido e, acima de tudo, na realidade dos alunos e nessa nova era digital,

planejando-se cada aula mais estimulante e prazerosa.

Através desta experiência pedagógica foi possível exercitar a inserção tecnológica na educação. A possibilidade de utilizar um projeto de ensino já dominado e executado em experiências anteriores, diminuiu a ansiedade e medo da professora frente à novidade e inexperiência com as mídias educacionais, e tornar-lhe mais confiante para futuros projetos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA Cláudia Zamboni de; ROSSI, Maria Helena Wagner. **A influência do mundo da arte moderna no mundo da arte-educação escolanovista (apriorista)** [Texto de Apoio], Disciplina: Desenvolvimento Expressivo Infanto-juvenil e Processos Educativos, Curso de Licenciatura em Artes Visuais. Rede Gaúcha de Ensino Superior à Distância. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010a.

ALMEIDA Cláudia Zamboni de; ROSSI, Maria Helena Wagner. **O desenvolvimento expressivo infanto-juvenil - primeira parte** [Texto de Apoio], Disciplina: Desenvolvimento Expressivo Infanto-juvenil e Processos Educativos, Curso de Licenciatura em Artes Visuais. Rede Gaúcha de Ensino Superior à Distância. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010b.

ALMEIDA Cláudia Zamboni de; ROSSI, Maria Helena Wagner. **O desenvolvimento expressivo e sua inserção na educação - segunda parte** [Texto de Apoio], Disciplina: Desenvolvimento Expressivo Infanto-juvenil e Processos Educativos, Curso de Licenciatura em Artes Visuais. Rede Gaúcha de Ensino Superior à Distância. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010c.

BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. **Educação para jovens e adultos: ensino fundamental: proposta curricular - Arte**, vol.3 . Brasília: MEC/SEF, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. **Linguagens, códigos e suas tecnologias: Orientações curriculares para o ensino médio**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CARLAN, Francele de Abreu. **O uso de ferramentas de informática e sua implicação em atividades didáticas experimentais para melhoria do ensino de biologia**. Dissertação. Mestrado. 111fls. Instituto de Ciências Básicas da Saúde. Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: UFRGS, 2009.

CARNEIRO, M. L. F.; SILVEIRA, M. S. **Objetos de Aprendizagem como elementos facilitadores**. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 4/2014, p. 235-260. Editora UFPR, 2014.

CARNEIRO, R. **Informática na educação: representações sociais do cotidiano** . São Paulo : Cortez, 2002.

CHAIB, M. **Frankstein na sala de aula: as representações sociais docentes sobre informática**. Nuances, n. 8, p.47-64, set., 2002.

CHARNAY, Roland. **Aprendendo (com) a resolução de problemas**. In: PARRA, C. (org.). Didática da Matemática: reflexões psicopedagógicas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996. p.36-47.

DELORS, Jacques (et al.). **Os quatro pilares da educação**. In: UNESCO. Educação: um tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. p. 89-102. São Paulo: Cortez, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 8ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1998.

GRINSPUM, Denise e JAFFE Noemi. **Ver palavras, Ler imagens** - Literatura e Arte. Coleção Viver, Aprender. Ação Educativa: São Paulo - Global: São Paulo, 2004.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **O papel da didática na formação do educador**. In: CANDAU, Vera Maria (org). A Didática em questão. Petrópolis: Vozes, 2001.

MANTOVANI, Ana Margô. **Blogs na Educação: Construindo Novos Espaços de Autoria na Prática Pedagógica**. Revista Prisma.Com. Online. Prisma.com: Revista de Ciências da Informação e da Comunicação do CETAC, n.3, out. p.327-349. 2006. Disponível em: <<http://educivica.com.sapo.pt/blogsnaeduca.pdf>>. Acesso em: 14/jul/2015.

MARTINS, Carlos. **Victor Arruda**. In: MARTINS, Carlos (Curadoria). Outro vai ser. Galeria Anna Maria Niemeyer. 12 de agosto a 30 de setembro de 2009. Gávea, RJ: 2009.

METROS, S.; BENNET, K. Learning Objects in Higher Education. EDUCAUSE, v. 2002, n. 19, out. 2002. p. 1-10. Disponível em: <<https://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERB0219.pdf>>. Acesso em: 30/03/2015.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

MORO, Eliane Lourdes da Silva e ESTABEL, Lizandra Brasil. **A pesquisa escolar propiciando a integração dos atores** – alunos, educadores e bibliotecários – irradiando o benefício coletivo e a cidadania em um ambiente de aprendizagem mediado por computador. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo3/af/03-apesquisa.pdf>> Acesso em: jul/2015.

MOSQUERA, Juan José Mouriño. **Psicodinâmica do Aprender**. Porto Alegre: Sulina,1990.

NIKOLOPOULOS, G.; SOLOMOU, G.; PIERRAKEAS, C.; KAMEAS, A. Modeling the characteristics of a learning object for use within e-learning applications. BCI'12. Proceedings of the Fifth Balkan Conference in Informatics. p. 112-117., NY, USA: ACM New York, 2012.

NÓVOA, Antônio. **Dilemas Práticos dos Professores**. Entrevista. Revista Pátio. Porto Alegre: ARTMED, Ano VII - nº27, Ago/Out, 2003

NÓVOA, Antônio. **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1992.

RESENDE E FUSARI, M. F. **Comunicação, meios de comunicação e formação de professores: questões de pesquisa**. In: PORTO, T. M. E. (Org.). Saberes e linguagens de educação e comunicação . Pelotas : Ed. Universitária/UFPel, 2001.

REY, Sandra. **Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais**. In BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.) O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: E. Universidade/UFRGS, 2002. p.123-140.

SCHMITZ, Vera Teresinha de Brito. **Algumas concepções sobre o ensino de Arte e sobre a arte**. 2013. 19fls. Artigo. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Artes Visuais. Rede Gaúcha de Ensino Superior à Distância. Instituto de Artes. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

SILVA, Gislaine Rodrigues da. **A Educação de Jovens e Adultos: Estudo das Motivações Mobilizadoras Determinantes da sua Permanência em Sala de Aula**. Só Pedagogia. Material de Apoio: Educação de Jovens e Adultos, 2013. Disponível em: <<http://www.pedagogia.com.br/artigos/ejaestudo/index.php?pagina=0>> Acesso em: 23/mai/2015.

TEIXEIRA, Juciane. **WebQuest possibilitando espaços de autoria em pesquisa interativa**. 2012. 58fls. Trabalho de Conclusão de Curso em Especialização em Mídias na Educação. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

TIJIBOY, Ana Vilma (Et al). **Objetos de aprendizagem construídos para o ensino de artes visuais**: as interações e possibilidades entre professor, aluno e objeto. X Salão de Ensino. Resumo publicado em evento. Pôster virtual. out 20-24-2014. UFRGS, Porto Alegre, RS: 2014.

TIJIBOY, Ana Vilma e DULLIUS, Simone Rosaneli. **Ambientes de autoria como possibilidade para múltiplas alfabetizações**. In: TAROUCO, Margarida R. Tarouco (Org.). *Objetos de Aprendizagem: teoria e prática*. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

VEIGA-NETO, Alfredo. **A Didática e as Experiências de Sala de Aula**: uma visão pós-estruturalista. In: *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 21, n. 2, p. 161-175, dez.1996.

VICTOR ARRUDA, **A Seringa Cubista**, 70 x 100 cm, 1985, nanquim sobre papel prateado. 1985.