CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA

MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO (MPNTDE)

RENATA MACEDO DOMINGOS FERREIRA

LETRAMENTO DIGITAL PARA PROFESSORES DE ARTE DO ENSINO FUNDAMENTAL II

RIO DE JANEIRO

2024

RENATA MACEDO DOMINGOS FERREIRA

LETRAMENTO DIGITAL PARA PROFESSORES DE ARTE DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação, do Centro Universitário UniCarioca, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Profa. Luciane Medeiros de Souza Conrado, D.Sc.

Prof. Leonardo Monteiro Trotta, D.Sc.

RIO DE JANEIRO

2024

RENATA MACEDO DOMINGOS FERREIRA

LETRAMENTO DIGITAL PARA PROFESSORES DE ARTE DO ENSINO FUNDAMENTALII

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

A Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da bancaparticiparam desta defesa de dissertação.

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
LUCIANE MEDEIROS DE SOUZA CONRADO
Data: 01/07/2024 08:42:07-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Luciane Medeiros de Souza Conrado, D. Sc. (UniCarioca)

Presidente da Comissão Examinadora

Prof. André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc. (UniCarioca)

Profa. Marina Fernanda Elias Volpe, D. Sc. (UFRJ)

Rio de Janeiro

2024

F383l Ferreira, Renata Macedo Domingos
Letramento digital para professores de arte do ensino fundamental II / Renata Macedo Domingos Ferreira - Rio de Janeiro, 2024.
149 f.

Orientadores: Luciane Medeiros de Souza Conrado e Leonardo Monteiro Trotta,
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1. Letramento digital. 2. Arte. 3. Tecnologia. 4. Matriz SWOT, 5. Matriz FOFA. I. Conrado, Luciane Medeiros de Souza, prof. orient. II. Trotta, Leonardo Monteiro, prof. orient. III. Título.
CDD 371.344

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu marido Paulo Thiago que me incentivou desde o início do Mestrado. Obrigada por seu amor, por sua amizade, companheirismo e principalmente por sua paciência.

Agradeço aos meus pais – Olinda e Antônio – e ao meu irmão André. Cada um me apoiou e me incentivou de formas diferentes ao longo da minha jornada acadêmica. Amo vocês!

Agradeço especialmente à minha orientadora Luciane Medeiros de Souza Conrado. O Professor Leonardo Trotta disse que eu iria adorar você! Ele estava certo. Você é uma artista inquieta, extremamente sensível, humana e apaixonante. Obrigada por estimular a minha curiosidade epistemológica, por me encorajar a traçar novos desafios e a sair da zona de conforto. Obrigada pelo profissionalismo, carinho e respeito que você sempre teve comigo.

Agradeço também aos amigos e colegas da Turma 12 pelo incentivo, acolhimento e troca. Agradeço principalmente à Jéssica Pinto Augusto e Claudia Cunha Charra da Silva. Obrigada pelas palavras, incentivo, força e leveza.

Obrigada aos meus amigos e colegas de trabalho da Escola Municipal Maestro Heitor Villa-Lobos – Ilha da Conceição, Niterói e aos profissionais que compõem o quadro de Professores de Artes da FME. Obrigada pela disponibilidade e paciência. Vocês foram extremamente importantes para esta proposta de trabalho. Obrigada pela participação de todos!

Agradeço à Diretora Elízia Lúcia Correia de Paula, à Diretora Adjunta Shirley do Amaral Borel Gomes e à Professora Evelyn Coutinho de Almeida de Sá por terem me incentivado antes mesmo disso tudo se tornar realidade. Obrigada pelos conselhos, orientações e incentivo.

Obrigada às amigas Renata Lauria, Fernanda Lima, Roberta Coube, Ana Carolina Sênos e Nina Ferreira. Vocês são mulheres fortes e inspiradoras. Obrigada por tudo!

“Gosto de ser gente porque, inacabado, sei que sou um ser condicionado mas, consciente do inacabamento, sei que posso ir mais além dele”

(Paulo Freire)

RESUMO

O tema que trata esta dissertação é referente ao Letramento Digital para Professores de Artes do Ensino Fundamental II. A dissertação parte do problema sobre a defasagem na formação dos professores de Artes da educação básica atrelada às novas exigências impostas pela BNCC, evidenciando a necessidade de aprimoramento da práxis dos professores. O objetivo principal desta pesquisa é criar uma plataforma que proporcione um Letramento Digital on-line assíncrono para professores de Artes do Ensino Fundamental II. Além disso, os objetivos específicos da pesquisa visam investigar as lacunas existentes na formação dos professores de Arte no Brasil ao longo do Século XX até a atualidade; criar conteúdos textuais e imagéticos para alimentar a plataforma "Letramento Digital Art"; avaliar o "Letramento Digital Art" através de uma pesquisa realizada pelo "Google Forms"; por fim, analisar os resultados obtidos nas pesquisas realizadas. A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste trabalho é uma pesquisa-ação, onde foi possível conceber e organizar uma pesquisa social de finalidade prática. Foram realizados dois questionários através do *Google Forms.* Os questionários foram elaborados baseados no método *Survey*; contendo questões abertas e fechadas. O primeiro questionário visava investigar a relevância do tema da pesquisa. O segundo foi direcionado a profissionais da educação para avaliação do produto final. Para a avaliação das respostas do segundo questionário que objetivavam a avaliação da plataforma, foi utilizada a Matriz SWOT. Através da Matriz SWOT ou FOFA pôde ser conferido os eixos internos e externos do produto, avaliando assim as Fortalezas, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças do produto. O produto final desta pesquisa é a plataforma "Letramento Digital Art" (letramentodigitalart.com.br). A plataforma é composta por textos, links úteis, e-book, videoaulas e fale conosco voltados diretamente para profissionais da educação. O "Letramento Digital Art" pretende atender os professores de Artes do Ensino Fundamental II, porém, após a coleta de dados, foi possível concluir que o produto final possui caráter interdisciplinar e pode atender profissionais de outras disciplinas e de outros seguimentos do currículo escolar.

Palavras-chave: letramento digital, arte, tecnologia, matriz SWOT, matriz FOFA.

ABSTRACT

The theme that deals with this dissertation refers to digital literacy for elementary school teachers II. The dissertation starts from the problem about the lag in the formation of Basic Education Arts Teachers linked to the new requirements imposed by the BNCC, highlighting the need to improve teachers' praxis. The main objective of this research is to create a platform that provides an asynchronous online digital literacy for elementary school teachers II. In addition, the specific objectives of the research aim to investigate the existing gaps in the formation of art teachers in Brazil throughout the twentieth century until today; Create textual and imagery content to feed the platform “Digital Art”; Evaluate the platform “Letramento Digital Art” through a search conducted by “Google Forms”; Finally, analyze the results obtained in the searches. The methodology used for the development of this work is an action research, where it was possible to conceive and organize a social research of practical purpose. Two questionnaires were held through Google Forms. The questionnaires were made based on the Survey method; containing open and closed questions. The first questionnaire aimed to investigate the relevance of the research theme. The second was directed to education professionals for evaluation of the final product. For the evaluation of the answers from the second questionnaire aimed at the evaluation of the platform, the SWOT matrix was used. Through the SWOT or FOFA matrix, the internal and external axes of the product could be checked, thus evaluating the fortresses, opportunities, weaknesses and threats of the product. The final product of this research is the platform “Letramento Digital Art” (lettermentodigitalart.com.br). The platform consists of texts, useful links, e-book, video lessons and contact us directly focused on education professionals. The “Letramento Digital Art” platform aims to serve the Elementary School Arts II teachers, however, after data collection, it was possible to conclude that the final product has an interdisciplinary character and can be usefull for professionals from other subjects and other segments of the school curriculum.

Keywords: Digital Literacy, Art, Technology, SWOT Matrix.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 – Etapas da pesquisa 73
Figura 1 – Infográfico “Método” 77
Figura 2 – Início 81
Figura 3 – Apresentação 82
Figura 4 – A autora 83
Figura 5 – Rodapé 84
Figura 6 – Seção Renata Macedo 84
Figura 7 – Seção Renata Macedo 2 85
Figura 8 – Letramento Digital 85
Figura 9 – Letramento Digital Art.....86
Figura 10 – E-learning 86
Figura 11 – Videoaulas 87
Figura 12 – Links úteis 90
Figura 13 – E-book 91
Figura 14 – Fale conosco 92
Figura 15 – Envie sua mensagem 92
Figura 16 – Sugestões 93
Figura 17 – Regras do fórum 93
Figura 18 – Versão mobile 94
Figura 19 – Menu mobile 95
Figura 20 - Termos de uso 96
Figura 21 – Política de privacidade 96
Figura 22 – Matriz SWOT / FOFA 98
Figura 23 – Matriz SWOT / FOFA da plataforma 132

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Segmentos de atuação dos professores 101
Gráfico 2 – Tempo de magistério 102
Gráfico 3 – Séries que os professores trabalham 103
Gráfico 4 – Facilidade dos professores em usar recursos tecnológicos 103
Gráfico 5 – Utilização de recursos tecnológicos 104
Gráfico 6 – Utilização de sites educativos 105
Gráfico 7 – Uso de sites ou aplicativos em sala de aula 105
Gráfico 8 – O gosto pela Arte 106
Gráfico 9 – A utilidade da Arte 108
Gráfico 10 – Letramento Digital 110
Gráfico 11 – Letramento Digital Virtual 110
Gráfico 12 – Desejo em participar de um Letramento Digital 111
Gráfico 13 – Modalidade do Letramento Digital 112
Gráfico 14 – Arte e Tecnologia de forma interdisciplinar 113
Gráfico 15 – Aplicativos que os professores já ouviram falar 113
Gráficos 16 – Utilização dos aplicativos em sala de aula 116
Gráfico 17 – Sobre a existência do site 116
Gráfico 18 – Incentivo para o uso de novas tecnologias digitais 117
Gráfico 19 – Oferta de Letramento Digital 118
Gráfico 20 – Seguimento de atuação dos entrevistados 121
Gráfico 21 – Disciplina que os professores lecionam 121
Gráfico 22 – Tempo de atuação dos professores 122
Gráfico 23 – Acesso ao site 123
Gráfico 24 – Dificuldades de navegação 124
Gráfico 25 – Aparência do site 124
Gráfico 26 – Compreensão da proposta 125
Gráfico 27 – Interesse nos temas abordados no site 126

Gráfico 28 – Acesso as videoaulas 126
Gráfico 29 – Temas das videoaulas 127
Gráfico 30 – Utilidade das videoaulas 128
Gráfico 31 – Textos do site 128
Gráfico 32 – Links úteis 129
Gráfico 33 – Contato 130
Gráfico 34 – Potencialidade 131

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

d.C – Depois de Cristo

EJA – Educação de Jovens e Adultos

FOFA – Forças Oportunidade Fraquezas Ameaças

LDB – Lei de Diretrizes e Bases

MEC – Ministério da Educação

NDL – Network Distance Learning

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

PCs – Personal Computers

ProInfo – Programa Nacional de Tecnologia Educacional

SWOT – Strenghts Weaknesses Opportunities Threats

TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....14
1.1 Inquietação 19
1.2 Caracterização do problema 23
1.3 Tecnologia, Arte e Educação 26
1.4 Objetivos 34
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 35
2.1 Arte e Educação: objetivos e discussões 36
2.2. Ensino de Artes e a Formação do Professor no Brasil 46
2.3 Letramento Digital e Arte Contemporânea para a aprendizagem significativa 58
2.4 Arte e Aprendizagem Significativa em uma perspectiva Interdisciplinar 67
3. METODOLOGIA E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 73
3.1 Metodologia 73
3.2 Etapas do Procedimento Metodológico 76
3.3 O Produto 80
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES 97
4.1 Análise do Primeiro Google Forms 98
4.2 Análise de avaliação do Produto por pares 119
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 135
6. REFERÊNCIAS 138
APÊNDICE A – Pesquisa Inicial (questionário).....142
APÊNDICE B – Segundo Questionário (avaliação do produto).....147

1. INTRODUÇÃO:

O processo de ensino-aprendizagem vem sofrendo muitas mudanças nos últimos anos. Após a pandemia do vírus SARS-CoV-2 (COVID-19), os professores de todos os segmentos precisaram se reinventar. Os alunos precisaram se adaptar às novas metodologias de ensino e criar novas rotinas de estudo. O isolamento social obrigatório fez com que o uso das tecnologias digitais ganhasse mais força na educação. Todos os profissionais da educação que não estavam familiarizados com as novas tecnologias digitais se viram na obrigatoriedade de buscar informações emergenciais para poder ministrar as suas aulas de forma remota, síncrona ou assíncrona.

Antes da pandemia, parecia que a tecnologia era utilizada por alguns professores apenas como uma ferramenta de apoio, como por exemplo; exibir um filme em sala de aula referente à algum conteúdo específico.

Atualmente, diante das exigências impostas pela BNCC - Base Nacional Comum Curricular, as tecnologias digitais educativas não são vistas apenas como ferramentas; são vistas como conteúdos a serem estudados, trabalhados e explorados tanto por professores quanto por alunos.

A inserção da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem não é algo recente em nosso país. Na verdade, a pandemia apenas reforçou a sua importância e a sua necessidade para a educação. A tecnologia já era mencionada no artigo 80 da Lei 9394/96 - LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, quando se refere ao Ensino a Distância em todos os níveis e modalidades de ensino. O artigo 1 do decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017 que regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394 considera:

> (...) educação a distância a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos. (BRASIL, 2017, p.1)

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (2013) que tem como base as Leis de Diretrizes de Bases da Educação Nacional, também

destacam a importância do uso da tecnologia no ambiente escolar, visando um ambiente de qualidade, principalmente quando se refere a organização curricular, conceitos, limites e possibilidades.

> Como qualquer ferramenta, devem ser usadas e adaptadas para servir a fins educacionais e como tecnologia assistiva; desenvolvidas de forma a possibilitar quea interatividade virtual se desenvolva de modo mais intenso, inclusive na produção de linguagens. Assim, a infraestrutura tecnológica, como apoio pedagógico às atividades escolares, deve também garantir acesso dos estudantes à biblioteca, ao rádio, à televisão, à internet aberta às possibilidades da convergência digital. (MEC, 2013, p.25)

A priori a tecnologia era trabalhada nas escolas públicas e particulares em aulas específicas de informática e com professores especializados. No entanto, a conscientização da presença da tecnologia no dia a dia das pessoas e no mercado de trabalho, fez com que novas diretrizes fossem formuladas em prol de uma educação de qualidade. O uso da tecnologia não pode ser limitado a uso de computadores e internet. A tecnologia está presente no uso intenso de celulares, câmeras fotográficas, notebooks, tablets, Kindles, redes sociais, jogos, música, aplicativos, sites e aparelhos eletrônicos. Esta diversidade tecnológica faz parte do universo das novas metodologias disruptivas da educação, o que abrange todas as disciplinas do currículo escolar.

A comprovação da importância do uso de novas tecnologias digitais para a educação está evidente na LDB, nos Parâmetros Curriculares Nacionais e principalmente na Base Nacional Comum Curricular. Além disso, também foi criado em 2007 o Programa Nacional de Tecnologia Educacional – ProInfo, que visa promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação básica.

Se pesquisarmos os documentos de caráter normativo da educação, podemos perceber que existem algumas “regras” a serem seguidas, ou seja, esses documentos nos orientam como devemos ensinar uma disciplina e os conteúdos que podemos ensinar. Todavia, todas essas orientações já sofreram diversas alterações ao longo dos anos. A exemplo disso temos a disciplina de Arte. A sua obrigatoriedade e reconhecimento não se deu de maneira clara e fácil. A obrigatoriedade do ensino da Arte da Educação Básica

é historicamente recente.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional Nº5692/1971 incluiu o ensino da Arte no currículo, porém, sua denominação ficou definida como “Educação Artística”, ou seja, a Arte era vista como uma atividade educativa e não como disciplina obrigatória. A LDB estabeleceu a Arte como área de conhecimento, porém, sua obrigatoriedade veio somente no ano de 2010. A Lei 9394/96 foi alterada com a Lei 12.287 de 13 de Julho de 2010: “Art. 26. § 2º - O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricularobrigatório nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos”. Percebe-se que o nome “Arte” deixa em dúvidas sobre o que se deve ser ensinado nesta disciplina, tendo em vista que o ensino da Arte durante muito tempo foi voltado apenas para o ensino da História da Arte, Artes Plásticas e Artes Visuais. Finalmente, no ano de 2016 com a Lei nº 13.278, de 2 de maio de 2016, foi esclarecido que o ensino da Arte é obrigatório em todos as séries da Educação Básica e tornou-se obrigatório o ensino de Artes visuais, Dança, Teatro e Música.

A obrigatoriedade do ensino da Arte nas escolas, tanto os Parâmetros Curriculares Nacionais quanto a Base Nacional Comum Curricular estabelecem o que deve ser essencial na prática do professor em sala de aula e define o que é essencial no processo de aprendizagem dos alunos. Dentro destas propostas e exigências, o uso da tecnologia está atrelado ao ensino da Arte, assim como em outras disciplinas do currículo escolar.

As mudanças que ocorreram nos últimos anos em torno do ensino da Arte no Brasil, abre espaço para refletirmos sobre o papel do professor de Artes nas salas de aula. Ana Mae Barbosa e suas teorias acerca da Abordagem Triangular é referência nacional sobre o ensino das Artes. Suas teorias foram inspirações para a elaboração dos PCNs de Artes e por mais que não tenha nenhuma menção à autora na BNCC, as teorias são semelhantes, porém, mudaram apenas algumas nomenclaturas. Existe uma preocupação sobre o que o

professor deve fazer e como ele deve proceder, a fim de proporcionar um ensino de qualidade aos alunos.

Trabalho em uma escola pública do Município de Niterói – E.M.Maestro Heitor Villa-Lobos – e convivo com diversas crianças, jovens e adultos de classe baixa. Se as aulas de Artes e o ambiente que eu proporciono não for um local de reflexão e acolhimento, não vejo sentido em estar nesta profissão. Paulo Freire no livro *Pedagogia da Autonomia* (1996) afirma que ensinar exige respeito aos saberes dos educandos e é justamente nesta teoria que eu acredito. Tentar compreender o histórico de vida destes alunos, sua realidade, a forma como vivem e se expressam, não é tarefa fácil, muito pelo contrário, é um exercício diário e complexo. Muitas vezes os alunos podem não falar o que realmente sentem ou pensam, mas suas produções podem conter mensagem que inconscientemente denunciam seus sentimentos. Ultimamente, a maneira como muitos destes jovens se expressam é através da tecnologia; postando fotos e vídeos nas redes sociais, desenhando e pintando através de aplicativos e até mesmo reproduzindo falas e discursos de influenciadores digitais.

O professor diante desta realidade, precisa estar alerta aos saberes dos alunos, pois estes saberes provavelmente estão atrelados à tecnologia digital. Por tanto, o professor deve se manter atualizado sobre o universo que gira em torno do cotidiano dos seus alunos, pois é justamente esta realidade que vai fazer parte das suas práticas escolares. Por tanto, destaca-se a importância da Formação Continuada dos professores, tendo em vista uma formação voltada para o Letramento Digital.

Nesta introdução foi elucidado o processo de inserção da disciplina Arte e a complexidade da sua obrigatoriedade no currículo escolar. Adicionado a isto, foi explanado os primeiros sinais sobre a importância da inserção da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem. Atualmente, não é possível negar a importância do uso de novas tecnologias digitais. O seu uso é reforçado por normativas que devem ser seguidas por todos os professores, incluindo o Professor de Artes.

No Capítulo 1 será apresentada a “Inquietação” que motivou a criação da plataforma “Letramento Digital Art” voltado para o Letramento Digital para Professores de Artes do Ensino Fundamental II, partindo do princípio que o Letramento Digital é um ato constante e que depende da curiosidade epistemológica dos educadores. O Letramento Digital pode fazer parte de uma formação continuada proporcionada por uma Secretaria de Educação ou pela equipe pedagógica de uma instituição de ensino, mas também pode ser uma busca autônoma do professor. A proposta deste Letramento Digital pode ter um caráter interdisciplinar, ou seja, também pode ser usufruída por professores de outras disciplinas que tenham interesse em utilizar a Arte e a Tecnologia como aliados para o desenvolvimento de suas aulas, tornando-as assim mais atrativas para seus alunos.

Neste capítulo também será abordada a “Caracterização do Problema”. Algumas escolas apresentam ambientes propícios para o desenvolvimento de aulas voltadas para a Arte e Tecnologia, porém, salas de informática e salas criativas acabam sendo pouco aproveitadas devido ao despreparo de alguns profissionais. Este despreparo diante da atual realidade do processo de ensino-aprendizagem deve-se a ação inevitável do tempo e dos avanços tecnológicos que abraçaram a educação e das metamorfoses sofridas na formação dos professores de Artes, que hoje são compostos por professores de diversas formações: artes visuais, teatro, música e dança. Ainda neste capítulo falaremos sobre a importância da Tecnologia, Arte e Educação e o que sugere a BNCC. Para finalizar este capítulo será esclarecido os “Objetivo Geral e os Objetivos Específicos” que direcionaram os estudos desta dissertação.

O Capítulo 2 será focado na “Fundamentação Teórica” elucidando as teorias de Hebert Read. Posteriormente, será feito um levamento histórico sobre o Ensino da Arte nas escolas Brasileiras e a Formação do Professor de Artes no Brasil. Ainda no Capítulo 2 será explicado o que é um Letramento Digital e como ele pode ser unir a Arte Contemporânea em prol de uma aprendizagem significativa. Fechando este capítulo, destaca-se a importância da Arte e da Aprendizagem Significativa em uma perspectiva interdisciplinar.

No Capítulo 3 será relatado a Metodologia, os Procedimentos Metodológicos, as Etapas do Procedimento Metodológico e a criação do produto final.

O Capítulo 4 será voltado para os resultados finais e discussões acerca do tema. Será analisado incialmente o primeiro questionário elaborado através do Google Forms e posteriormente a análise de avaliação do produto por pares.

O quinto e último capítulo será dedicado às “Considerações Finais” trazendo um panorama sobre todo o desenvolvimento da pesquisa e possíveis apontamentos futuros.

A proposta deste trabalho é criar uma plataforma que proporcione um Letramento Digital para os Professores de Artes do Ensino Fundamental II, objetivando apresentar novas tecnologias digitais que possam ser usadas como ferramentas facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem, além de incentivar estes profissionais a desenvolver um trabalho mais atrativo para seus alunos em consonância às novas exigências da BNCC. No entanto, vale frisar que este Letramento Digital pode contemplar professores de outras disciplinas do currículo escolar, fazendo com que este Letramento Digital tenha um viés interdisciplinar.

1.1. Inquietação

A atual realidade dos professores gira em torno de uma adequação das suas aulas diante das demandas sugeridas pela atual BNCC. Entre tantos requisitos que devem ser atendidos, o uso das novas tecnologias digitais está em evidência e é um fator preocupante para os profissionais da educação básica.

No ano de 2024 completo 3 anos atuando como Professora II - Artes no Município de Niterói. Trabalho na Escola Municipal Maestro Heitor Villa-Lobos, localizada na Ilha da Conceição. Atualmente, trabalho com o Ensino Fundamental I (turmas do quarto e quinto ano) e Ensino Fundamental II (turmas do sexto ao nono ano). O Ensino Fundamental II também é oferecido no turno da noite voltado para a EJA – Educação de Jovens e Adultos.

Quando fui convocada para me apresentar na Fundação Municipal de Educação, ainda estávamos convivendo com a pandemia do vírus SARS-CoV-2 (COVID-19). Inicialmente as aulas foram ministradas de forma remota, via plataforma on-line chamada “Niterói em Rede”. As reuniões de planejamento com os professores e equipe pedagógica eram realizadas via “Google Meet”. As aulas da EJA eram realizadas via Whats App. Meados do ano 2021 as turmas foram divididas em grupo A e grupo B, para que as aulas aos poucos voltassem a ser presenciais. Quando um grupo estivesse tendo aulas presenciais, o outro estaria em casa realizando atividades assíncronas. Esse esquema perdurou até o final do ano. No ano de 2022 as aulas voltaram a ser presenciais e aos poucos as pessoas deixaram de usar máscaras nas escolas.

A utilização da tecnologia para a realização das aulas remotas foi muito marcante na vida de muitos professores. Antes de trabalhar no Município de Niterói, trabalhei durante muitos anos em escolas particulares da cidade do Rio de Janeiro. Durante a pandemia, muitos colegas de profissão se viram obrigados a aprender recursos básicos de informática. No meu caso, realmente não tive dificuldades pois sou uma pessoa apaixonada por tecnologia. A minha profissão de Atriz e Professora de Teatro me impulsionou a estudar edição de vídeo e confecção de cartazes e e-books muito antes da pandemia surgir. Nas redes particulares de ensino era muito comum ouvir que os professores haviam se tornado “YouTubers”, pois era preciso gravar os vídeos, editar e postar nas plataformas educativas. Nesta época, era muito comum alguns colegas de trabalho me procurarem pedindo ajuda, seja para editar um vídeo ou para utilizar recursos simples de aplicativos de celular.

As escolas que não possuíam plataformas educativas criadas por editoras, recorriam aos serviços da empresa “Google”, ou seja, as aulas gravadas ficam disponíveis no *Google Classroom* [1]e as aulas síncronas eram realizadas via “*Google Meet*[2]”. No Município de Niterói, mesmo existindo a

[1] Google Classroom é um sistema de gerenciamento de conteúdo para escolas que procuram simplificar a criação, a distribuição e a avaliação de trabalhos. Ele é um recurso do Google Apps redirecionado à área de educação. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom
[2] Aplicativo da empresa Google para realizar chamadas de vídeo.

plataforma "*Niterói em Rede*[3]", os alunos e professores enfrentavam uma realidade completamente diferente. As desigualdades sociais, a falta de equipamentos tecnológicos, a falta de um pacote de dados que comportasse as necessidades dos alunos e professores e uma plataforma estável, já eram motivos suficientes para fragilizar o processo de ensino-aprendizagem. Mesmo com todas as dificuldades, as aulas foram oferecidas e monitoradas. A plataforma "Niterói em Rede" não era estável mas poderia ser acessada através do aplicativo instalado no celular ou através do site na internet.

Durante a pandemia muitos professores puderam aprender a gravar aulas com o próprio celular, editar vídeos, escanear exercícios através do celular, descobrir jogos on-line que pudessem facilitar as aulas e auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, passear por museus virtuais, a usar as redes sociais como ferramentas de comunicação com a comunidade escolar, a usar o Whats App e grupos formados no aplicativo para ministrar aulas e participar de reuniões, enfim, recursos que foram descobertos e redescobertos por muitos professores e que são utilizados até hoje. As aulas hoje são presenciais, mas não são mais as mesmas. A tecnologia ganhou espaço na educação e desprezá-la nas aulas presenciais ou em aulas passeio seria um retrocesso.

A constante utilização do celular dentro e fora das salas de aula por parte dos alunos é notória. A geração de alunos que atualmente cursa o Ensino Fundamental I e II nasceram em um mundo em que a internet, notebooks, celulares e tablets já fazem parte da realidade deles. O acesso à internet passou por modificações ao longo dos últimos anos. Saímos de uma internet discada através de PCs (Personal Computers), passamos por notebooks e chegamos aos celulares de última geração. Hoje temos acesso à e-mails, redes sociais e sites através de smartphones. É muito comum ouvir relatos de alunos dizendo que realizam tarefas escolares e pesquisas através dos seus celulares. Muitos alunos não possuem notebooks e também não tem interesse em obter um, pois através do celular os alunos já conseguem realizar diversas tarefas.

[3] http://portal.educacao.niteroi.rj.gov.br/niteroi-em-rede.php

A preocupação acerca do uso dos celulares em sala de aula, se deve ao uso inadequado desses aparelhos. Por mais que os professores fiquem atentos, alguns alunos tem acesso à jogos, músicas, vídeos, câmeras fotográficas e redes sociais durante as aulas. O problema não é ter acesso e sim como se tem o acesso. O uso do celular nas salas de aula ainda é um incômodo para alguns membros da equipe pedagógica e corpo docente, pois o celular ainda é visto por diversos alunos como uma ferramenta de entretenimento e consequentemente gera um desvio de foco durante as aulas.

Durante as aulas de Arte é muito comum os alunos pedirem para pesquisar no celular informações sobre imagens e artistas na internet. Os alunos também pedem para fotografar o quadro quando não conseguem copiar a matéria toda. Atualmente, as turmas que leciono no turno da manhã (8º e 9º do Ensino Fundamental II) possuem um grupo criado por eles no WhatsApp, para a troca de informações sobre assuntos voltados à escola. Fora da sala de aula, durante os intervalos e recreio, os alunos ficam a maior parte do tempo no celular, acessando as redes sociais, como por exemplo; Facebook, Instagram ou Tiktok. Quando não estão tirando fotos ou realizando selfies, estão fazendo as famosas dancinhas do Tiktok.

A preocupação dos professores em relação ao uso excessivo de smartphones dentro das salas de aula é algo que realmente deve ser levado em consideração. Todos os alunos e pais são avisados no início do ano letivo que o uso do celular em sala de aula é proibido. Não é proibido a utilização dos aparelhos para fins educativos, porém, deve-se evitar o uso recreativo durante as aulas.

A proibição do uso de celulares nas salas de aula já é um assunto debatido desde 2008. O ex-governador do Estado do Rio de Janeiro - Sérgio Cabral – sancionou a lei que proíbe o uso de celulares em sala de aula. Recentemente, através do Decreto Nº 53019 de 4 de Agosto de 2023, o Prefeito da Cidade do Rio de Janeiro – Eduardo Paes - regulamentou o uso de celulares e dispositivos tecnológicos nas unidades escolares da rede municipal, estabelecendo diretrizes para o uso consciente e responsável dessas tecnologias, ou seja, o uso do

aparelho celular em sala de aula é proibido, no entanto, se for utilizado para fins pedagógicos e com a autorização do professor, o mesmo pode ser utilizado de forma educativa, responsável e respeitosa.

> "Art. 7º Os aparelhos tecnológicos, quando utilizados em sala de aula, devem ser considerados ferramentas de aprendizagem e não devem ser motivo de distração ou interrupção do processo educacional." (https://educacao.prefeitura.rio/wp-content/uploads/sites/42/2023/08/Dec-53019-Regulamenta-o-uso-de-celulares.pdf)

No dia 5 de Setembro de 2023, o Prefeito da Cidade de Niterói – Axel Grael – seguiu os mesmos passos do Prefeito da Cidade do Rio de Janeiro, aprovando a Lei Nº 3.815. É importante ressaltar que o uso do celular e de outros aparelhos tecnológicos estão proibidos em sala de aula, salvo algumas exceções.

> A CÂMARA MUNICIPAL DE NITERÓI DECRETA E EU SANCIONO A SEGUINTE LEI:
> Art. 1º Fica proibida a utilização de celulares e outros dispositivos tecnológicos pelos alunos nas unidades escolares do Município da rede municipal nas seguintes situações:
> I - Dentro da sala de aula; e
> II - Fora da sala de aula quando houver explanação do professor e/ou realização de trabalhos individuais ou em grupo na unidade escolar. (http://leismunicipa.is/0swe0)

Diante das polêmicas acerca da utilização de celulares e tablets em sala de aula, vale ressaltar, que os recursos tecnológicos voltados para o processo de ensino-aprendizagem não se resumem apenas a estes aparelhos. Porém, é importante frisar que estes equipamentos são os recursos mais acessíveis aos alunos e professores fora da sala de aula.

Finalmente, é importante que os professores da educação básica estejam cada dia mais atualizados em relação às demandas da BNCC e isso requer conhecimentos e sobre as novas tecnologias digitais da educação. É notória a desatualização destes profissionais e isso requer um letramento digital que atenda de verdade as exigências impostas

1.2 – Caracterização do Problema

A Escola Municipal Maestro Heitor Villa-Lobos é uma escola que possui diversos recursos tecnológicos, inclusive, a Diretora da escola incentiva

constantemente o corpo docente para que utilize estes recursos. A escola possui uma Sala Criativa localizada no primeiro andar, composta por computadores, quadro branco e ambiente propício para o desenvolvimento de metodologias ativas. A sala também possibilita a projeção de filmes e slides através de retroprojetores. Ainda no primeiro andar, podemos encontrar a Sala de Leitura da escola. A Sala de Leitura é composta por livros, DVDs, aparelho de DVD e uma Smart TV com acesso à internet, facilitando o acesso ao YouTube, Netflix e outras plataformas de streaming que disponibilizam vídeos e imagens. A internet da escola é liberada para os professores poderem trabalhar em qualquer ambiente.

No segundo andar da escola, está localizada a sala de informática, que atende perfeitamente uma turma de 30 alunos. Nesta sala também foi instalado um retroprojetor, telão e quadro branco. Na área externa, a escola também possui um auditório, composto por uma mesa de som, caixas de som e retroprojetor, possibilitando palestras, aulas e sessões de cinema. Os computadores da Sala Criativa e da Sala de Informática possuem jogos educativos e o acesso à internet é liberado. O sistema operacional é o Linux e oferece recursos suficientes para que os professores possam trabalhar com os seus alunos nestes novos ambientes de aprendizagem. A escola também possui óculos VR – óculos de realidade virtual – que está disponível para qualquer professor utilizar.

Os professores da Escola Maestro Heitor Villa-Lobos possuem recursos que muitas escolas da rede pública de Niterói não possuem. A escola também disponibiliza estagiários de informática nos turnos da manhã e da tarde, para que eles auxiliem os professores na montagem e uso dos aparelhos tecnológicos. No entanto, a tecnologia é utilizada de forma simples e básica, ou seja, os computadores são pouco usados e a sala mais disputada continua sendo a Sala de Leitura, por conta da Smart TV. A Smart TV é usada na maioria das vezes para passar filmes para os alunos.

As professoras de Artes tentam conciliar aulas teóricas com as aulas práticas, porém, as aulas práticas ficam voltadas muitas vezes para o uso de

argila, corte, colagem, desenhos e pinturas. Mais uma vez, o recurso tecnológico mais procurado da escola pela equipe de Artes continua sendo a Smart TV da Sala de Leitura. Os recursos tecnológicos não devem ser vistos pelos professores apenas como um meio de transmissão de conteúdos, mas devem ser vistos também como ferramentas facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem. Para isto, os professores devem saber utilizar estas novas tecnologias digitais, estar ciente que tecnologia voltada para a educação não é apenas exibição de filmes na Smart TV, ouvir música ou usar o Whats App do celular.

Para ministrar as aulas de Artes no Município de Niterói é importante que os professores sigam os Referenciais Curriculares da Rede Municipal de Educação, além das leis já conhecidas pelos educadores: LDB, PCNs e BNCC. Em todos estes referenciais e leis educacionais a tecnologia está inserida como fundamental para o processo de ensino-aprendizagem. Porém, muitos professores que estão na ativa, possuem uma formação que acabou se tornando defasada. Estes profissionais podem ter cursado excelentes faculdades, podem ter tido um excelente desempenho durante suas graduações e especializações, porém, a sociedade como um todo precisou vivenciar os avanços tecnológicos que ocorreram nos últimos anos. Inevitavelmente, as tecnologias “invadiram” a educação e hoje fazem parte do cotidiano escolar.

A minha última especialização voltada para o ensino da Arte foi no ano de 2014, ou seja, 9 anos atrás. Durante as minhas graduações e especializações, nenhuma abordou a importância do uso das novas tecnologias digitais voltadas para a educação. Provavelmente, o corpo docente que fazia parte dessas Universidades também não estava preparado a ponto de incentivarem seus alunos a buscarem este tipo de conhecimento. Na verdade, estes profissionais não tinham como prever os avanços tecnológicos que existem hoje. Cabe aos profissionais da educação buscar cursos de formação, cursos de capacitação e especializações que elucidem estes avanços tecnológicos educativos. Sendo assim, os professores conseguirão utilizar os recursos tecnológicos que uma escola como a Maestro Heitor Villa-Lobos oferece e por conseguinte, serão

capazes de acompanhar a realidade dos seus alunos. Portanto, é evidente a inadequação na formação continuada dos professores de Artes da educação básica no que diz respeito ao exercício da sua disciplina atrelada à educação digital.

1.3 – Tecnologia, Arte e Educação

A palavra “Tecnologia” é um substantivo feminino que pode ser usado em várias áreas e em diversas profissões. Segundo o site “Dicio – Dicionário online de Português[4]” a etimologia da palavra tecnologia, ou seja, a sua origem, vem do francês “technologie” e do grego “technología”. Um dos significados encontrados no site foi: ciência que estuda os métodos e a evolução num âmbito industrial: tecnologia da internet. O termo “tecnologia da internet” parece um tanto quanto limitado, pois “tecnologia” já existe na História da Arte desde a pré-história na era Paleolítica Superior, quando a humanidade deixava suas “marcas” e desenhos nas paredes das cavernas, o que conhecemos hoje como Arte Rupestre. A tecnologia também está presente na descoberta do fogo, na criação da roda, na confecção de tintas naturais, na construção das pirâmides do Egito, na evolução dos hieróglifos Egípcios, na utilização do Papiro, no desenvolvimento das escritas cuneiformes, nas esculturas gregas e nas evoluções das colunas Gregas (Dóricas, Jônicas e Coríntio).

Segundo Bugler (2019), a inovação tecnológica que mais teve impacto na história da arte foi a criação da imprensa. Apesar da Xilogravura ter sido criada na China desde o século III d.C, foi apenas no período Renascentista que esta tecnologia teve maior visibilidade.

> A tecnologia para imprimir textos e imagens deu muita inspiração aos artistas. Antes, artistas que procuravam conhecer o trabalho de outros tinham que viajar até uma coleção particular – não havia museus ou galerias de arte – mas a impressão acelerou em grande medida a transmissão de novos estilos e técnicas. (Bugler, 2019, p.15)

Os colaboradores de “O livro da arte” (2019), ainda citam mais três avanços tecnológicos de extrema importância para a história da arte: a

[4] https://www.dicio.com.br/tecnologia/

introdução dos tubos de tintas portáteis em 1840 que possibilitaram os impressionistas a pintar ao ar livre; a descoberta do pigmento malva em 1856 por William Perkin[5] que estimulou químicos a produzirem novos pigmentos sintéticos a preços acessíveis; por fim, no Século XIX, a arte da fotografia.

O ensino da Arte passou por algumas evoluções. De acordo com o Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis [6], um dos significados da palavra "evolução" refere-se à "Transformação e mudança contínua, lenta e gradual em que certas características ou estados mais simples tornam-se mais complexos, mais desenvolvidos e aperfeiçoados; desenvolvimento, progresso". De fato, as transformações foram realmente lentas, se compararmos ao ensino de outras disciplinas do currículo escolar. Digamos que ao longo da História da Educação ela passou por transformações e adaptações. Transformações estas que interferem diretamente na metodologia do ensino da Arte. As adaptações são geralmente atreladas aos referenciais curriculares, legislações e consequentemente direcionadas a atender as demandas do próprio tempo em que estamos vivendo.

Dentro destas metamorfoses o que nunca deixou de existir no processo de ensino-aprendizagem da Arte foi o exercício do olhar observador, o exercício do pensamento crítico e a análise sensível das diversas formas do fazer artístico. Partindo do princípio que antes da palavra vem a imagem, pois a linguagem verbal não é a única que existe. As linguagens se dividem em verbal e não verbal. Segundo Tonin (2017) a linguagem verbal é composta por palavras, sinais verbais e sonoros – letras e fonemas. A linguagem não verbal são signos sonoros ou visuais. A leitura não verbal cabe ao olhar observador, que é um olhar capaz de capturar imagens e fazer uma leitura delas, como por exemplo; leitura de quadros/pinturas, a arte do grafite, fotografias, danças, apresentações teatrais, happenings, performances, apresentações musicais e imagens em movimento, ou seja, filmes, curta metragens, vídeo-danças e etc.

---

[5] William Henry Perkin (Shdwell, Londres, 12 de março de 1838 — Sudbury, Londres, 14 de julho de 1907) foi um químico britânico.

[6]https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/evolu%C3%A7%C3%A3o/

> A sociedade contemporânea, com suas pesquisas e descobertas científicas, tecnológicas, traz inúmeras oportunidades no campo das imagens. Estas, enriquecidas com os novos meios, vêm complementar as experiências do desenho, da pintura, da gravura, escultura, arquitetura, e passam a ser produzidas também através das tecnologias eletrônicas, digitais etc. Em vista disto, convivemos hoje com outras linguagens visuais, audiovisuais, que tem especificidades próprias mas integram o universo da comunicação e das artes. (FUSARI; FERRAZ, 2010, P.92).

O exercício observar as imagens que nos cercam deve ser intermediado por um professor no âmbito da educação formal; praticamente um processo de "alfabetização das imagens" que nos cercam. O professor mediador estará responsável pelas experiências realizadas na educação não formal. Vale lembrar que a educação formal é aquela que acontece dentro dos espaços escolares. Já a educação formal é conduzida fora das escolas, como por exemplo; museus, centros culturais, visitas guiadas pela cidade e polos culturais. Os professores facilitadores da aprendizagem têm como papel guiar os educandos e ao mesmo tempo auxiliar os alunos a ver o que não conseguem entender.

> Talvez nessa perspectiva de querer entender mais além, sejam esculturas, desenhos, pinturas, instalações, performances, site specific, land art, campanhas publicitárias e assim por diante, e espectador habituar-se a acessar um mediador com o intuito de que este lhe explique o que ele não consegue entender – ou seria ver? -, "aquilo" tem que ser explicado pelo suposto detentor máximo daquele saber. Nesse viés, sabemos que a arte contemporânea é vista por muitos como indecifrável e completamente alheia ao entendimento geral do que pode e deve ser arte. (ARDILA, 2019, P.64)

O estudo da análise de imagens e a sua importância para o processo de ensino-aprendizagem da Arte iniciou na década de 1970 nos Estados Unidos da América com o educador e crítico de arte Edmund Burke Feldman (1924). Segundo o artigo "Sobre métodos de leitura de imagens no ensino da Arte Contemporânea" de Gustavo Cunha Araújo e Ana Arlinda Oliveira (2013) este processo ocorreu neste período justamente por conta da popularização de aparelhos audiovisuais e pelo surgimento de teorias sobre a percepção e psicologia da forma (Gestalt) e da semiótica. A Gestalt está ligada ao processo de percepção dos indivíduos. De acordo com Bock (1999) o que o indivíduo percebe e como percebe são dados importantes para a compreensão do

comportamento humano. A semiótica é considerada a ciência que estuda os signos;

> A palavra signo é utilizada para denotar algo perceptível, imaginável ou inimaginável, mas para que esse algo possa ser um signo, esse algo deve "representar" alguma coisa chamado objeto. Um signo pode ter mais que um objeto, sendo que a interpretação de um signo é um processo dinâmico na mente do receptor. (TONIN, 2017, P.4)

A metodologia do estudo de Edmund Burke Feldman propõe aos educandos formar um olhar crítico. A teoria de Feldman possui basicamente quatro estágios: descrever, analisar, interpretar e julgar. Descrever consiste em identificar o que se vê na obra e o que é evidente; analisar é identificar os elementos da composição visual; interpretar visa dar sentido ao foi possível observar na obra (sentidos, ideias, sentimentos e expressões) e julgar é emitir juízo de valor sobre a obra (se tem ou não qualidade estética).

Posteriormente, ainda sobre teóricos voltados para o estudo da leitura de imagens destaca-se Robert Ott – Professor da Universidade da Pensilvânia, EUA. Seu método foi batizado como “Image Watching” – “Vendo imagens”. O verbo “to watch” não tem o mesmo sentido que “to look” ou “to see”, que também significam “ver e olhar” em português. No entanto, “to watch” seria ver como espectador que aprecia algo, ou seja, ver uma televisão, ver um filme ou uma imagem. O fato do verbo estar no “Present Continuous” – “Presente Contínuo” – que está totalmente ligado ao nosso gerúndio, nos leva a uma teoria voltada para um processo contínuo de apreciação. Sua teoria é organizada em seis tópicos: sensibilizando, descrevendo, analisando, interpretando, fundamentando e revelando. Sensibilizar é a primeira responsabilidade do professor, pois é ele quem vai preparar o material que será apreciado. Descrever é quando se solicita a observação da obra para depois descrever os elementos que a compõe. Analisar é verificar como o artista organizou a sua composição visual. Interpretar é interpretar a obra visual, expondo os sentimentos que são trazidos, ideias e sensações. Fundamentar é trazer o contexto que a imagem está inserida. Revelar, propõe a transformação do que está sendo lido na imagem em uma nova forma artística.

No Brasil, a arte-educadora Ana Mae Barbosa (1936) criou uma teoria voltada para o ensino da Arte chamada Abordagem Triangular. A Abordagem Triangular sistematizada na década de 1980 foi fonte de inspiração para a criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (Arte) e consequentemente influenciou o que temos de concreto hoje na BNCC. É possível perceber na Abordagem Triangular discretas semelhanças com as teorias de Feldman e Ott.

A Abordagem Triangular da arte-educadora Ana Mae Barbosa parte do princípio que o ensino da arte deve ser baseado nos seguintes pilares: contextualizar, ler e fazer arte. Para a Ana Mae Barbosa a contextualização das obras é conhecer a época em que a obra foi produzida relacionando com a atualidade; ler é a apreciação da obra de arte para poder compará-la com outras épocas, interpretando as obras subjetivamente; fazer arte está voltada para a produção, representação e expressão artística. Neste último processo é recomendável respeitar a liberdade de expressão e criação dos alunos. É importante deixar claro que esta teoria é voltada para todas as linguagens artísticas que são ministradas hoje nas escolas: Música, Dança, Artes visuais e Teatro. Segundo Silva e Araújo (2010);

> (...) apesar de a Abordagem Triangular ter sido gestada para o ensino das artes visuais, dada a força dos seus princípios e pressupostos filosóficos, ela vem se constituindo entre os Arte/Educadores, ao longo de quase duas décadas de sua sistematização, como uma abordagem epistemológica para o ensino de diferentes linguagens artísticas, posto que a mesma busca pensar a área de arte um como um conhecimento, para diferentes modalidades de ensino. (SILVA; ARAÚJO, 2010, P.169)

O exercício do olhar observador citado anteriormente, está diretamente ligado ao ler a Arte. Ler a Arte nada mais é do que apreciar a arte. Se a apreciação da Arte não acontece de forma espontânea, ela deve ser introduzida desde cedo na educação dos nossos alunos. Para um aluno saber se gosta de alguma coisa, ele precisa primeiro conhecer e experimentar.

> (...) uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando as suas produções artísticas são apreciadas, entendidas, ou melhor, valorizadas pelo público. Esse entendimento só se dá a partir do momento em que propiciamos situação de ensino e de aprendizagem na qual os alunos possam criar e decodificar imagens. (BARBOSA; CUNHA, 2010, P. 195)

Ainda sobre a preocupação em proporcionar a “leitura” da Arte, vale destacar a importância da leitura de imagens no processo de ensino-aprendizagem desde as séries iniciais. A imagem está presente nas salas de aula desde a Educação Infantil. É muito comum professores(as) deste segmento utilizarem imagens para ilustrar leituras dramatizadas, enfeitar murais com as letras do alfabeto sendo ilustradas com desenhos correspondentes à cada letra, enfeitar os murais das salas e das paredes das escolas com os desenhos e produções diversas dos alunos e finalmente, exibição de filmes e desenhos para exemplificar conteúdos trabalhados em sala de aula. Além disso, temos também as ilustrações que compõem os livros didáticos e paradidáticos, repletos de ilustrações, que auxiliam na compreensão dos conteúdos e das histórias. Desde o Renascimento a iconografia e iconologia eram objetos de estudo dos historiadores.

> Iconografia é o ramo da história da arte que trata do tema ou mensagem das obras de arte em contraposição à sua forma (...) a Iconologia, portanto, é um método de interpretação que advém da síntese mais que da análise. (PANOFSKY, 2014, P.47 e 54)

Arte é uma forma de comunicação que abrange a comunicação verbal e não verbal. A comunicação verbal é voltada para o textual e a fala; o não verbal para análise e observação de imagens. A imagem é como um texto. É preciso compreender os elementos que compõem esta imagem. Segundo Lima (2020), existem três tipos de leitura de imagens: a leitura interpretativa, a leitura formal e a leitura contextualizada. Este tipo de leitura está de acordo com os códigos e habilidades requisitados pela BNCC. A leitura interpretativa seria o que o aluno vê, ou seja, “é o primeiro contato do leitor-espectador com a imagem”, ou seja, são as sensações que uma determinada imagem transmite ao aluno-espectador. A leitura formal corresponde ao que o aluno conhece, levando em consideração elementos visuais (assimetria, composição, contraste, cor, espaço, forma, linha, entre outros). A leitura contextualizada requer conhecimento prévio da vida do artista ou da época em que viveu.

Vivemos em um país em que fazer e produzir Arte é um grande desafio e esta dificuldade também envolve o ensinar a Arte. A forma como os artistas

vivenciam e produzem a Arte também mudou com o passar dos séculos. Acompanhar essas transformações leva tempo e exige curiosidade epistemológica dos profissionais. Tanto produzir a Arte quanto ensinar a Arte requer aprimoramento e consciência das demandas do mercado de trabalho que estão envoltas de novas tecnologias digitais.

Por mais que as escolas almejem um ensino inovador e progressista, ainda temos resquícios fortíssimos e por muitas vezes necessário da escola tradicional, ainda muito focada na linguagem escrita. Muitos professores ainda precisam recorrer ao tradicional “escrever no quadro” para que os alunos copiem.

> A educação opera com a linguagem escrita e a nossa cultura atual dominante vive impregnada por uma nova linguagem, a da televisão e a da informática, particularmente a linguagem da Internet. A cultura do papel representa talvez o maior obstáculo ao uso intensivo da Internet (...) Por isso, os jovens que ainda não internalizaram inteiramente essa cultura adaptam-se com mais facilidade do que os adultos ao uso do computador. Eles já estão nascendo com essa nova cultura, a cultura digital. (GADOTTI, 2000, p.5)

O ensino da arte atrelada às novas tecnologias digitais é uma realidade que os educadores devem repensar e incorporar na medida do possível em suas salas de aula. Sobre esta proposta, a educadora Fernanda Pereira Cunha, propõe o método “E-arte” – uma epistemologia da arte digital – promovendo a aproximação entre o objeto da arte digital e o apreciador (aluno). O E-arte é uma teoria baseada na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa, denominada Sistema Triangular Digital. Este sistema é composto por três componentes da Abordagem Triangular que se relacionam com o universo digital: o e-Contextualizar, e-Ler e e-Fazer. O “e-Fazer” está relacionado às produções artísticas através de inputs e outputs computacionais. O “e-Ler” relaciona-se ao ler uma imagem, por tanto, de acordo com Barbosa (2010) “ler a imagem no universo digital é vivenciá-la”. O “e-Ler” é a prática da leitura de produções digitais. O “e-Contextualizar” tem por objetivo “ampliar os campos dos sentidos das obras digitais estabelecendo comparações em diversos tempos e espaços.

> O Sistema Triangular Digital ou Sistema e-Triangular tem como objetivo o desenvolvimento crítico da percepção digital; da mente digital; do pensamento digital, em prol da fluência sensório-cognitiva-interpretativa acerca do mundo digital. Esses processos mentais, interligados, podem colocar em operação a rede cognitiva da

> aprendizagem da linguagem – do universo digital, sabendo-se que cognição é (re)conhecer / perceber / conceber. (BARBOSA; CUNHA, 2010, P. 271)

Os jovens que hoje estudam nas escolas públicas e particulares do nosso país são considerados “Nativos Digitais”, diferentes da “Geração Z”. De acordo com o artigo “Geração z: a influência da tecnologia nos hábitos e características de adolescentes” (2018), “Nativos Digitais” é uma geração que quando nasceu, a informática e as tecnologias digitais já estavam consolidadas em nossa sociedade. A “Geração Z” são os jovens adultos que nasceram na década de 1990 – juntamente com a informática. Estes alunos merecem uma educação que acompanhe a sua realidade. Os alunos devem ter a oportunidade de vivenciar um processo educativo mais arrojado e focado no indivíduo. Os recursos tecnológicos podem estimular e facilitar o processo de aprendizagem dos alunos e estimular os alunos a inter-relacionar produções com leituras e contextos.

A tecnologia e a educação só se fazem reais através dos professores. É quase impossível não pensar na rotina de uma sala de aula, onde os professores de qualquer segmento muitas vezes trabalham no “automático” afim de atender todas as demandas do cotidiano escolar; ministrar aulas, planejar aulas, elaborar atividades, corrigir atividades, propor atividades interessantes para os seus alunos, seguir os referenciais curriculares, reunião de pais, planejamentos, conselhos de classe, formações continuadas, ministrar aulas em sábados letivos, confeccionar testes, confeccionar provas, preencher diários e ter um bom “domínio” de turma. É preciso muito preparo físico, intelectual e psicológico para dar conta desse “aparato tecnológico” que está ficando cada vez mais escasso.

No ano de 2022 o Instituto Semesp realizou uma pesquisa intitulada “Risco de apagão de professores no Brasil”[7]. O Semesp calcula que o déficit de professores na educação básica pode chegar a 235 mil em 2040. Isso se deve provavelmente ao desinteresse dos jovens em seguir a carreira de professor por conta da baixa remuneração e a falta de reconhecimento de sua importância perante a sociedade. Por fim, a infraestrutura ruim de algumas escolas, falta de

[7] https://www.semesp.org.br/wp-content/uploads/2022/09/pesquisa-semesp-1.pdf

equipamentos e materiais de apoio, violência na sala de aula e problemas de saúde.

Apesar das dificuldades apresentas, é importante salientar que as tecnologias digitais na educação é uma realidade e não isso deve ser compreendido pelos educadores das redes públicas e privadas. A inserção das tecnologias do ambiente escolar não é uma jogada de marketing, é uma necessidade. Os professores que ainda rejeitam as novas tecnologias digitais voltadas para a educação, podem de certa forma estar enfraquecendo a curiosidade epistemológica dos seus alunos.

1.4 – Objetivos

Objetivo Geral

Criar uma plataforma sobre Letramento Digital para Professores de Arte do Ensino Fundamental II que estimule a curiosidade epistemológica destes profissionais por meio de materiais didáticos e videoaulas.

Objetivos Específicos

- Investigar as lacunas existentes na formação dos professores de Arte no Brasil ao longo do Século XX até a atualidade, levando em consideração a necessidade do Letramento Digital para arte-educadores na contemporaneidade;

- Criar conteúdos textuais e imagéticos para alimentar a plataforma “Letramento Digital Art”;

- Avaliar a plataforma “Letramento Digital Art” através de uma pesquisa realizada pelo “Google Forms”, com o intuito de averiguar a sua utilidade;

- Analisar os resultados obtidos nas pesquisas realizadas através do Google Forms.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica será dividida em quatro subtítulos. O primeiro subtítulo “Arte e Educação: objetivos e discussões” abordará as teorias do historiador e crítico de arte Herbert Read (1893-1968). Herbert Read foi fonte de inspiração para as teorias e estudos da arte-educadora brasileira Ana Mae Barbosa (1936). O livro “A Educação pela Arte” de Herbert Read será a base principal de estudo deste subtítulo. Através das teorias apresentadas acerca da importância do ensino da Arte, será feita uma breve relação destas teorias com o que é exigido dos professores no processo de ensino-aprendizagem de seus alunos na contemporaneidade, levando em consideração alguns objetivos destacados dos Parâmetros Curriculares Nacionais e da Base Nacional Comum Curricular.

O segundo subtítulo, “O ensino da Arte e a Formação do Professor no Brasil”, vai fazer um relato histórico sobre a inserção do ensino da Arte nas escolas brasileiras até a atualidade. Posteriormente, será esclarecido o surgimento das primeiras universidades voltadas ao ensino da Arte no Brasil, o que consequentemente nos fará refletir sobre a formação dos professores de Arte. Para embasar este relato histórico, foram utilizadas as seguintes referências bibliográficas; Ana Amália e José Minerini (2017) autores de “Fundamentos da arte-educação” e Ana Mae Barbosa (2008) autora de “John Dewey e o ensino da Arte no Brasil”.

O terceiro subtítulo, “Letramento Digital e Arte Contemporânea para a aprendizagem significativa”, vai explicar a priori o que é considerado atualmente um Letramento Digital. Será importante esclarecer quando e como surgiu o Letramento Digital e quais as nomenclaturas que já foram utilizadas fora do ambiente escolar. Vale ressaltar que o Letramento Digital aqui proposto é voltado para o corpo docente. Neste subtítulo ainda será explicado o que é a aprendizagem significativa e sua importância para os professores diante de Letramento Digital. Neste momento, também será introduzido as teorias do psicólogo David Ausubel sobre a aprendizagem significativa e suas contribuições

para o processo de ensino-aprendizagem, esclarecendo a sua importância no aprendizado de alunos e de professores inacabados que buscam se aperfeiçoar profissionalmente. Para complementar a compreensão dos temas abordados, também foram utilizados artigos acadêmicos, dentre eles; “Letramento Digital e a formação de professores” de Maria Teresa Freitas (2010); “Letramentos Digitais e Formação de Professores” de Marcelo E.K. Buzato (2006) e “Letramento Digital: do conceito à prática” de Carla Moreira (2012).

O quarto e último subtítulo, “A arte e a Aprendizagem Significativa em uma perspectiva interdisciplinar”. Neste subtítulo a aprendizagem significativa ainda ganhará destaque, tendo como base as teorias de Lev Semenovich Vygotsky, David Paul Ausubel e D.Bob.Gowin (1926-2016). Neste momento o professor será visto como um profissional em busca de um Letramento Digital, ou seja, um professor inacabado em busca de novos conhecimentos que podem ser agregados tanto à sua metodologia de trabalho quanto compartilhado com os seus alunos. O capítulo será finalizado esclarecendo as possibilidades interdisciplinares da Arte e da Tecnologia com outras disciplinas do currículo escolar, tornando as aulas dos professores mais atrativas aos olhos dos educandos, utilizando as novas tecnologias digitais na educação.

2.1. Arte e Educação: objetivos e discussões

A forma como uma parcela da sociedade encara a Arte é o fator que mais fragiliza o ensino desta disciplina nas escolas. Atualmente, nas escolas públicas do Município de Niterói, a disciplina Arte é uma matéria que não reprova, assim como as disciplinas Inglês, Espanhol e Educação Física. Igualmente como as outras matérias obrigatórias do currículo escolar, a disciplina Arte propõe aos alunos trabalhos individuais, trabalhos em grupo, tarefas de casa, pesquisas, trabalhos práticos, testes, provas e recuperação. No entanto, o fato da disciplina não causar uma reprovação, faz com que os pais e os alunos vejam a Arte como algo sem importância ou sem tanto valor.

Ana Mae Barbosa em uma entrevista publicada no dia 17 de Junho de 2019 no Youtube através do canal Sesc São Paulo – Programa Conexão Sesc[8], cita algumas correlações que as pessoas fazem da Arte com comportamentos inadequados ao longo dos últimos anos. Estas correlações são externalizadas em forma de figuras de linguagem. O primeiro exemplo que a professora cita é a expressão " – Não faz arte, menino!". Fazer arte neste caso significa que a pessoa está fazendo alguma coisa errada, ou seja, é uma coisa que não deve existir. O segundo exemplo mencionado é o " - Deixa de fazer drama!". Nesta situação, Ana Mae faz uma relação dessa expressão ao fato de alguém ter terminado um namoro e a pessoa está infeliz. O fazer drama está ligado ao Teatro. A terceira expressão que a entrevistada cita é o " - Dancei em matemática!", quando um aluno não vai bem em uma prova de matemática ou é reprovado. Termo utilizado de forma também negativa e ligada à arte da Dança. A quarta expressão exemplificada pela professora é o " - Tá levando a vida na flauta!", ou seja, quando o indivíduo está desinteressado ou um pouco preguiço. Levar a vida na flauta está diretamente ligado à Música. Por último, a expressão " – Você entendeu ou quer que eu desenhe?", ou seja, o desenho é para pessoas que não entendem coisas faladas ou escritas.

Através desta entrevista, Ana Mae Barbosa deixou claro que as pessoas usam frequentemente estes termos de forma pejorativa e que a Arte de certa forma "não se ensina, contamina-se!". Ela finaliza a entrevista afirmando que a recepção da Arte é diferente para cada um de nós. Ela enfatiza a importância da Arte em sua vida e em diferentes momentos da sua trajetória. Para embasar o seu discurso, a arte-educadora cita o autor Herbert Read; "A arte é o esforço do ser humano para entrar em compasso com os ritmos constantes da vida". Ana Mae Barbosa ao parafrasear Herbert Read justifica não só a importância do ensino da Arte, mas a importância da Arte para a nossa vida de uma forma mais abrangente. Através da teoria de Herbert Read, Ana Mae consegue perceber a Arte atuando de forma interdisciplinar com outras áreas da vida ou disciplinas do

[8] Ana Mae Barbosa: Arte não se ensina; contamina-se | Conexão Sesc - https://youtu.be/ROz0EPOdkc0?si=Wh74vCDlCvwlLZR8

currículo escolar, como a Biologia, Física e qualquer outra disciplina que conhecemos.

Herbert Read (1893-1968) foi um filósofo e crítico de Arte Britânico. As teorias de Herbert Read ganham notoriedade após a Segunda Guerra Mundial. Castro (2021) afirma que as ideias de Read indicavam o ensino da arte como base para a consolidação da educação humanista e da educação pela paz.

Segundo Zink (2023), Herbert Read visitou o Brasil em Outubro de 1941 com o intuito de fazer uma exposição com os desenhos dos seus alunos no Museu de Belas Artes do Rio de Janeiro. Através deste trabalho, o crítico teve a oportunidade de expor seus primeiros pensamentos diante da educação através da arte. Anos mais tarde (1948), Herbert Read esteve à frente de um movimento chamado “Educação Através da Arte”.

> A Educação Através da Arte é, na verdade, um movimento educativo e cultural que busca a constituição de um ser humano completo, total, dentro dos moldes de pensamento idealista e democrático. Valorizando no ser humano os aspectos intelectuais, morais e estéticos, procura despertar sua consciência individual, harmonizada ao grupo social ao qual pertence. (FERRAZ; FUSARI, 2000, p.15)

Suas teorias incentivaram a formação das Escolinhas de Arte em nosso país. Segundo Amália e Minerini (2017) foi através das Escolinhas de Arte que os professores começaram a ser denominados “Arte-educadores”. A “educação através da arte” foi criada por Herbert Read em 1943. Tempos depois, foi denominada “Arte-educação”. A proposta de Herbert Read não é treinar os alunos para aprenderem técnicas ou se tornarem artistas. A intenção é tornar a Arte uma aliada da aprendizagem.

Herbert Read escreveu um livro intitulado “A Educação pela Arte”, onde ele expõe toda a sua teoria. Castro (2021) apud Taylor (1968), explica que mesmo que “A Educação pela Arte” não tenha se tornado o tratado pedagógico mais importante daquela época, sua publicação promoveu a articulação estética moderna e a prática de ensino das artes plásticas nas salas de aulas das escolas

infantis. No entanto, o autor deixa claro que suas teorias são inspiradas nas ideias de Platão[9];

> A tese que será apresentada nesse livro não é original. Ela foi explicitamente formulada por Platão muitos séculos atrás, e não tenho outra ambição além de traduzir a visão que o filósofo grego tinha quanto à função da arte na educação em termos diretamente aplicáveis às nossas atuais necessidades e condições (...) essa é a tese: a arte deve ser a base da educação. (READ, 2013, p.1)

Vale lembrar que as ideias de Herbert Read foram defendidas no contexto histórico dos anos 1940. De acordo com os estudos de Read acerca das ideias de Platão, em "A Educação pela Arte", a arte deveria ser a base da educação, contudo, para que isto se tornasse realidade, era necessário adotar a liberdade como princípio orientador. Segundo Castro (2021) apesar da concepção platônica já abrigar o conceito de liberdade, foi Rosseau[10] (1762) o responsável por inseri-lo na educação. De acordo com Gadotti (2005), para Rosseau a criança passa a ser a fonte de educação;

> A educação, segundo ele, não devia ter por objetivo a preparação da criança com vista ao futuro nem a modelação dela para determinados fins: devia ser a própria vida da criança. Mostrava-se, portanto, contrário a educação precoce. Era preciso ter em conta a criança, não só porque ela é o objeto da educação – que a pedagogia da essência também se dispunha a fazer – mas porque a criança representa a própria fonte de educação. (GADOTTI, 2005, p.93)

O autor defendeu a seguinte teoria: "a arte deve ser a base da educação". Antes de partirmos para a explicação sobre o que seria a "Educação Estética" de Herbert Read, é importante relatar brevemente um pouco sobre seus estudos acerca das imagens eidéticas. O estudo das imagens eidéticas ocorreu no campo da psicologia baseada nas teorias de Enrich R. Jaensch (1930). Segundo o Dicionário de Filosofia[11] (2001), o termo eidético é utilizado quando nos referimos aos processos mentais transformados em imagens.

> Os fenômenos eidéticos, especialmente abundantes na vida infantil e nos processos artísticos, podem aproximar-se mais ou menos da vida

[9] Platão (427-347 a.C), principal discípulo de Sócrates e mestre de Aristóteles, foi um importante filósofo. Nascido em Atenas, de uma família nobre, esteve em contato com as personalidades mais importantes de sua época. (GADOTTI, 2005, p.34).

[10] Jean Jacques Rosseau (1712-1778), filósofo e escritor, nasceu em Genebra, na Suíça e morreu na França. Nasceu protestante, tornou-se católico e depois retornou ao protestantismo. (GADOTTI, 2005, p.93)

[11] MORA, José Ferrater. **Dicionário de Filosofia-Tomo 2: EJ: Tomo 2: Verbetes iniciados em E até iniciados em J, inclusive**. Edições Loyola, 2001.

> representativa, e é precisamente essa maior ou menos proximidade que permite uma diferenciação tipológica. São de certo modo, processos subjetivos conscientes, de índole geralmente visual., mas não propriamente alucinatória. (MORA, 2001, p.806)

Os tipos de imagens eidéticas resultam dos estudos sobre a percepção do espaço, das cores e do tamanho dos objetos percebidos. Através destas percepções Read acredita que é possível analisar a interação que o indivíduo estabelece entre suas imagens reais e o mundo exterior. As imagens mentais são importantes para o processo de socialização, pois, segundo Jaensch (1930), a adaptação do indivíduo depende do tipo de imagem que o sujeito tiver capacidade de produzir mentalmente.

> (...) em virtude da plasticidade cerebral é possível formular métodos educacionais que garantem que a fase eidética e toda estrutura mental que a acompanha em particular a estrutura perceptiva, possam ser preservadas por mais tempo nas crianças, que o tempo usual. (CASTRO, 2021, p.138)

Posteriormente ao estudo das imagens eidéticas, Herbert Read dedicou-se a estudar e a propor uma educação estética. A educação estética, assim como a formação de imagens eidéticas, depende do processo de maturação da criança. O processo de maturação vai variar de pessoa para pessoa e da realidade em que cada um vive, da forma como cada um percebe o mundo. O mesmo ocorre com o processo de fazer, fruir e refletir a arte. Sobre a educação estética, para Read a educação estética pode trazer diversos benefícios, tendo cinco pontos a serem alcançados;

> 1) a preservação da intensidade natural de todos os modos de percepção e sensação;
> 2) a coordenação dos vários modos de percepção e sensação entre si e em relação ao meio ambiente;
> 3) a expressão do sentimento sob forma comunicável;
> 4) a expressão de forma comunicável dos modos de experiência mental que, de outra forma, permaneceriam parcial ou completamente inconscientes;
> 5) a expressão do pensamento sob forma requerida. (READ, 2013, p.10)

Herbert Read explica que a educação estética apresenta os seguintes aspectos distintos; educação visual, educação plástica, educação musical, educação cinética, educação verbal e educação construtiva. A educação visual está relacionada ao olhar; a educação plástica está diretamente ligada ao tato;

a educação musical à audição; educação cinética tem relação ao exercício do corpo, mais especificamente aos músculos; educação verbal está diretamente ligada à fala e por fim; a educação construtiva que estimulará o exercício do pensamento. A educação visual e a educação plástica podem ser exercitadas através do desenho (na observação e na realização); a educação musical e cinética se dão através da música ou da dança; a educação verbal pode acontecer através do Teatro e da Poesia. A educação construtiva está relacionada ao pensamento, que se relaciona à capacidade criativa e imaginativa dos alunos.

Ainda sobre a educação estética, Hebert Read afirma que tudo se inicia na imagem, ou seja, a percepção que todos nós temos do mundo através dos nossos olhos ou tudo aquilo que podemos ver. De fato, um dos primeiros sentidos estimulados desde o nascimento é a visão. Ao longo da educação infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental I a alfabetização se dá através do auxílio de imagens. Símbolos e signos associados à leitura de imagens, que fazem parte das linguagens verbais e não verbais. Tonin (2017) no artigo “Semiótica e educação, intrínsecas relações”, explica que a linguagem verbal são os signos formados por palavras. A linguagem não verbal podem ser signos sonoros ou visuais. Os signos sonoros podem ser músicas, sirenes, apitos ou até mesmo uma buzina. Os signos visuais podem ser cores, formas ou movimentos. Essas linguagens podem ser facilmente exercitadas nas aulas de Arte.

Herbert Read destacou em sua teoria a importância da imagem no processo de ensino-aprendizagem e como as imagens podem ser relevantes para a construção do pensamento. Não podemos esquecer, contudo, que as imagens são observadas e criadas pelos alunos. As imagens que observamos estão ilustrando os livros didáticos, ilustrando o alfabeto que a professora cola nos murais da escola, estão nos gibis, nas publicidades e propagandas e nas imagens oriundas da TIC – Tecnologia da Informação e da Comunicação. As imagens compõem as redes sociais e os jogos eletrônicos que chamam tanta atenção das pessoas. Estas imagens são frutos das plataformas de streaming,

que são velhas conhecidas da arte do cinema e da fotografia. As imagens são desenhos e animações. As imagens que os alunos produzem estão relacionadas aos desenhos que eles produzem, assim como pinturas, esculturas e imagens produzidas através das novas tecnologias digitais. Enfim, deve-se levar em consideração a expressividade dos alunos; estimulá-los à sentir, perceber e imaginar. A arte não existe apenas para contemplação. A arte é principalmente uma forma dos educandos se expressarem. Para Fusari e Ferraz (1999) compreender o processo de conhecimento da arte pela criança significa mergulhar em seu mundo expressivo, por isso é preciso procurar saber por que e como ela o faz.

Através da teoria apresentada, Herbert Read também acreditava que a Arte pode estimular a livre expressão ou autoexpressão, a observação e a apreciação. Amália e Minerini (2017) esclarece que Herbert Read entendia que autoexpressão é uma característica inata do indivíduo para expressar e comunicar emoções, pensamentos e sentimentos. A observação está relacionada ao interesse de registrar impressões e de esclarecer conceitos e construir tudo o que diz respeito às atividades práticas. Finalmente, a apreciação é uma reação qualitativa aos resultados quantitativos do que foi feito por outras pessoas.

Outro ponto importante levantado em “A educação pela Arte” de Herbert Read ainda está relacionado ao momento expressivo dos alunos que podem ser realizados de forma espontânea ou estimulada de forma inspiradora. E a forma como muitas crianças se expressam naturalmente é através da ludicidade. Para ele as brincadeiras podem ter quatro vertentes; o drama, a forma, dança / música e o artesanato.

> A partir do aspecto do *sentimento*, o lúdico pode ser desenvolvido por meio da personificação e da objetivação, em DRAMA.
> A partir do aspecto da *sensação*, o lúdico pode ser desenvolvido por meio da autoexpressão, em FORMA visual ou plástica.
> Do aspecto da *intuição*, o lúdico pode ser desenvolvido por meio das atividades construtivas, em DANÇA e MÚSICA.
> Do aspecto do *pensamento*, o lúdico pode ser desenvolvido, por meio das atividades construtivas, em ARTESANATO. (READ, 2020, p.10)

Quando Herbert Read afirma que a Arte pode estimular a livre expressão, a observação e a apreciação, fica difícil dissociar a Arte da vida cotidiana dos alunos. O autor afirma que o papel do professor é de “atendente, guia, inspirador, parteiro psíquico”, enfim, é o professor quem vai auxiliar na atividade de autoexpressão. A observação é adquirida; registrar o que foi observado. A apreciação está relacionada à aspectos da adaptação social;

> (...) o problema real é preservar a intensidade original das reações da criança às qualidades sensoriais da experiência – às cores, superfícies, formas e ritmos. Estas tendem a se mostrar tão infalivelmente “corretas” que o professor só pode observá-las numa espécie de reverência protetora. (READ, 2020, p.231)

Herbert Read levanta duas questões importantes para o ensino da Arte em nosso país. A primeira questão é a figura do professor como um “atendente, guia, inspirador”. A segunda questão é sobre a observação e a apreciação dos alunos que estão diretamente ligadas ao cotidiano, ao mundo que os cercam, ao tipo de Arte que eles têm acesso e às pessoas com que estes alunos convivem. Sobre a primeira questão mencionada, Paulo Freire (1996) em “Pedagogia da Autonomia” já apresentava o professor como um facilitador da aprendizagem. Para que o educador seja um bom facilitador ele deve ter respeito aos ao saberes dos educandos e disponibilidade para o diálogo. Além disso, é importante que o professor estimule epistemologicamente seus alunos;

> Estimular a pergunta, a reflexão crítica sobre a própria pergunta, o que se pretende fazer com esta ou com aquela pergunta em lugar da passividade em face das explicações discursivas do professor, espécies de respostas e perguntas que não foram feitas. Isso não significa que devamos reduzir a atividade docente em nome da curiosidade necessária, a puro vai e vem de perguntas e respostas, que burocraticamente se esterilizam. A dialogicidade não nega a validade de momentos explicativos, narrativos em que o professor expõe ou fala do objeto. O fundamental é que professor e alunos saibam que a postura deles, do professor e dos alunos, é dialógica, aberta, curiosa, indagadora e não apassivada, enquanto fala ou enquanto ouve. O que importa é que professor e alunos se assumam epistemologicamente curiosos. (FREIRE, 1996, p.86)

A segunda questão está relacionada ao processo de aprendizagem e expressão dos alunos. Ele chega a traçar pontos positivos e negativos sobre as

teorias educacionais de Maria Montessori[12] (1870-1952). Para Montessori o desenho não deveria ser ensinado, ele deveria ser espontâneo. A criança deve realizar a atividade de forma livre, seguindo seus próprios estímulos e pensamentos. No entanto, ele não concorda em rejeitar “todos os exercícios gradativos do desenho” e “escolas de desenho”. Para o aluno aprender técnicas de desenho não significa que ele será impedido de se expressar livremente. A educação proposta através dos Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte (1997), juntamente com a atual Base Nacional Comum Curricular (2017) propõem um ensino estimulando a criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão. A prática pedagógica de uma forma geral estimula o processo criativo dos alunos, levando em considerações as técnicas e teorias acerca das disciplinas da área de linguagens.

No que diz respeito aos alunos se expressarem diante do mundo que os cercam, impossível não lembrar do conceito de zona de desenvolvimento proximal de Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934) - acerca da Psicologia do Desenvolvimento e Aprendizagem. Para Vygotsky o desenvolvimento se dá de fora para dentro. A zona de desenvolvimento proximal refere-se às potencialidades da criança. Os professores e os colegas compõem um conjunto de mediadores que contribuem para o avanço e desenvolvimento da criança. As relações entre a aprendizagem e o desenvolvimento são inseparáveis. Segundo Lefrançois (2008), de acordo com a teoria de Vygotsky, a tarefa dos professores e dos pais é cuidar para que as crianças participem de atividades relativas a essa zona, ou seja, que não seja demasiadamente fáceis a ponto dos alunos conseguirem realizá-las corretamente sem esforço, nem tão difíceis que, mesmo com a ajuda, não consigam realizar as atividades.

Analisando as teorias de Herbert Read apresentadas neste capítulo, é possível fazer algumas relações com os Parâmetros Curriculares Nacionais (2017) de Arte e com a BNCC (2017), já que a educadora Ana Mae Barbosa se inspirou nas teorias e estudos de Read. Estes documentos visam reestruturar os

[12] Nascida na Itália, chegou à pedagogia por caminhos indiretos. Primeira mulher de seus país a doutorar-se em medicina. Ela propunha despertar a atividade infantil através do estímulo e promover autoeducação da criança. (GADOTTI, 2005, p.151)

currículos e os projetos políticos pedagógicos das escolas. As propostas apresentadas e inspiradas na Abordagem Triangulas de Ana Mae Barbosa fizeram com que os profissionais da educação repensassem o papel da escola e o papel do professor em sala de aula.

Herbert Read falou muito sobre a importância da imaginação, da criação e da percepção. Para Read o aluno é capaz de se expressar de diferentes formas através de diversas linguagens artísticas. Os Parâmetros Curriculares Nacionais Arte (1998) é dividido em Artes visuais, Teatro, Música e Dança. Para que fique bem claro que cada tipo de arte irá despertar sensações, observações e habilidades distintas. Na Base Nacional Comum Curricular essa divisão também ocorre, porém, existem competências gerais em comum por áreas do conhecimento.

Para Read o aluno se expressa diante do mundo que ele observa. Essa expressão vai depender do processo de maturação de cada indivíduo, por isso, ainda fazendo uma relação com os PCNs e a BNCC, cada série terá o seu grau de “dificuldade” respeitando a idade e o processo de desenvolvimento e aprendizagem de cada aluno.

Ele também disserta sobre a importância da aprendizagem técnica da Arte e que isso não impede os alunos de conseguirem exercitar a autoexpressão. Um dos objetivos gerais dos PCNs é constituído da capacidade que o aluno tem de expressar-se, representar ideias, emoções, sensações, articulando percepções, imaginação e memória.

A postura do professor também foi uma questão de reflexão dentro das teorias de Herbert Read. O professor deve estimular epistemologicamente seus alunos, agindo como um orientador da aprendizagem. De acordo com os PCNs o professor “é o estimular do olhar crítico dos seus alunos com relação às formas produzidas por eles; é propiciador de um clima de trabalho em que a curiosidade, o constante desafio perceptivo, a qualidade lúdica e a alegria estejam sempre presentes”. Já na BNCC o professor deve “produzir contínuas mudanças didático-pedagógicas”.

Mesmo que as teorias de Herbert Read tenham sido pensadas em um contexto histórico completamente diferente da atualidade, é possível fazermos uma relação com as propostas pedagógicas expostas nos Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte e na Base Nacional Comum Curricular.

2.2. Ensino de Artes e a Formação do Professor no Brasil

Os primeiros relatos históricos envolvendo o ensino da Arte no Brasil ocorreram ainda no período quinhentista, através da Missão Jesuítica. Os jesuítas faziam parte da Companhia de Jesus – ordem da Igreja Católica. Foi através de cultos religiosos que tivemos os primeiros sinais de manifestações artísticas no Brasil. Segundo Battistoni Filho (2008), os jesuítas, beneditinos, franciscanos e carmelitas, se dedicavam à liturgia católica ou à veneração dos fiéis. O ensino jesuíta esteve presente nas escolas brasileiras de 1559 a 1759.

A Arte inicialmente era usada de forma pedagógica com o intuito de catequizar os povos indígenas. O Teatro foi a melhor ferramenta encontrada pelos padres jesuíticos como forma de comunicação e catequização. Não havia uma preocupação com a arte em si ou algum tipo de ensino técnico. O padre jesuíta José de Anchieta (1534-1597) teve grande participação neste processo de catequização, além do viés religioso católico que estava sendo imposto aos indígenas, foi também apresentado a eles os costumes europeus e o idioma português.

> Não podemos nos esquecer de que o teatro, por mais que tenha o seu lado pedagógico, nasceu à sombra da religião católica. Pois ele era um recurso didático da catequese, tanto dos povos nativos (índios) como dos colonizadores portugueses. Um exemplo disso se encontra na maioria dos autos anchietanos que dramatizam a vitória de forças da cristandade sobre os demônios, estes (os demônios) são quase sempre caracterizados como seres sátiros que se utilizam desta caracterização para “brincar” com os costumes indígenas. E esse tipo de comunicação era feito para ilustrar e/ou eternizar as verdades da Fé, isto é, serviu para “tocar” o fundo da alma dos nativos. Então, como esta mensagem não podia ser apresentada com termos clássicos, então daí se deu a adaptação para a realidade brasileira. (ARAÚJO DE BARROS, 2008, p.22)

Outro tipo de Arte também utilizado para catequização foi a educação musical, principalmente durante os cultos religiosos. Tanto no Teatro quanto na

Música era utilizada a técnica da memorização, além do catecismo que era decorado em formas de diálogos. De acordo com Iavelberg (2017) “O ensino musical era de suma importância não só para o aprendizado da doutrina, mas também para a participação nas mais variadas formas da vida religiosa”.

As atividades artesanais também se destacaram no Brasil entre 1549-1808. Segundo Iavelberg (2017) houve um desenvolvimento artístico nacional baseado na transformação do Barroco jesuítico vindo de Portugal. Período caracterizado pelo ensino em oficinas de artesãos.

> Realmente predominaram na época colonial os dois sistemas: o da arte feita por escravos, mestiços ou homens humildes, em nível de artesanato mecânico, e o da arte elaborada por monges e irmãos religiosos em estrutura herdada da Idade Média e baseada no respeito a fé. (IAVELBERG, 2017, p.21)

No ano de 1759 os jesuítas foram expulsos do Brasil, devido a reforma do Marques de Pombal. Essa expulsão desencadeou uma queima de livros religiosos e na finalização da catequese jesuítica em nosso país. A Reforma de Pombal introduziu a escola pública no Brasil.

O ensino formal da arte ocorreu no século XIX com a chegada da Missão Artística Francesa no Brasil. A Missão Artística Francesa chegou ao Brasil em 1816 e o seu objetivo era justamente fundar uma escola de ciências, artes e ofícios no Rio de Janeiro. D. João VI posteriormente convidou os artistas da Missão Artística Francesa para fundar a Academia de Belas-Artes do Rio de Janeiro. De acordo com Minerini e Amália (2017), Joachim Lebreton, Auguste-Marie Taunay e Jean Baptiste Debret compuseram o quadro dos artistas que chegaram ao Rio de Janeiro com esta missão. A equipe de artistas era composta por quarenta profissionais. O projeto escrito por Lebreton visava a fundação da primeira escola de ensino superior de arte no Brasil. Com a vinda da família real ao Brasil, no ano de 1816 foi fundada a Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios. Praticamente dez anos depois, no ano de 1826, o nome foi alterado para Academia Imperial de Belas Artes. A academia era elitista, ou seja, não era acessível a todas as classes populares. Além disso, a preocupação com a formação artística superior procurava agradar a elite brasileira, com o intuito de eleger os seus representantes para governar o nosso país.

O estudo da arte Neoclássica (pinturas e esculturas Neoclássicas) ganhou força na Academia Imperial de Belas Artes, estimulando a observação e o estudo da forma, do belo e da anatomia do corpo humano. O estudo era voltado para a estética.

> A fundação da Academia Imperial de Belas-Artes, no Rio de Janeiro, proporcionou a formação de artistas e também de professores. Os procedimentos e os métodos aplicados foram deslocados para o ensino base, especialmente o desenho, que teve entendimento distinto pelos defensores da educação liberal liderados por Rui Barbosa. (AMÁLIA; MINERINI, 2017, p.33)

Posteriormente, os Liceus de Artes e Ofícios foram inaugurados, com o intuito de atrair alunos que estivessem interessados em ter alguma formação profissional e técnica. Estas formações eram focadas no aperfeiçoamento de desenhos, tendo em vista que Academia Imperial de Belas Artes estava voltada especialmente para a formação de artistas e professores, ou seja, foi neste momento histórico que podemos identificar as primeiras formações consideradas de nível superior em Artes. Os procedimentos e técnicas foram direcionados para o ensino de base.

> Os Liceus de Artes e Ofícios foram criados para preparar profissionais mais capazes de aplicar arte na indústria. O projeto, originalmente pensado por Joachim Lebreton para a Academia de Belas-Artes, no Rio de Janeiro, com professores artistas e artesãos, não vingou, deixando uma lacuna para a formação, além da educação de base nos níveis primário e secundário de profissionais da indústria. (AMÁLIA; MINERINI, 2017, p.40)

A maior preocupação durante este período foi o ensino do desenho na educação base e isso se estendeu para os Liceus de Artes e Ofícios. Porém, antes mesmo da criação dos Liceus, Rui Barbosa (1849-1923) já se preocupava com o ensino da arte na educação das crianças e jovens na educação brasileira. Ele desejava uma educação profissional massificada através da escola primária. Rui Barbosa foi responsável pela Reforma Educacional que ocorreu entre 1882 e 1883. Anos depois, aderiu ao golpe contra a Monarquia e foi responsável pela Constituição de 1891. Segundo Lourenço Filho (2001), Rui Barbosa foi o primeiro a tratar a Pedagogia como político e técnico.

> (...) a meta educacional não estava no ensino puro e simples do alfabeto e das quatro operações, isto é, na formação de “analfabetos funcionais”. Seu objetivo era ensinar a pensar, a compreender as

> instituições, a construir a nacionalidade. (LOURENÇO FILHO, 2001, p.10)

Rui Barbosa defendia o pensamento liberal em relação ao ensino do desenho simplesmente por estar a favor da Revolução Industrial Brasileira. De acordo com Lourenço Filho (2001), Rui Barbosa destacou 6 pontos importantes para o ensino do desenho;

> 1º Que o desenho é um dote acessível a todos os homens, e não um privilégio dos artistas por vocação e profissão;
> 2º Que, na ordem pedagógica, bem como na ordem histórica, o desenho precede a escrita;
> 3º Que o seu ensino deve principiar desde os primeiros passos da criança na cultura do espírito, isto é, desde a entrada da Kindergarten;
> 4º Que longe de sobrecarregar o programa, ele o ameniza, longe de retardá-lo, só lhe faz ganhar tempo; longe de dificultar os outros estudos, facilita-os, e auxilia-os enormemente;
> 5º Que é um elemento essencial ao cultivo das faculdades de observação, de invenção, de assimilação e retenção mental;
> 6º Que a sua generalização como disciplina inseparável da escola popular é uma das forças mais poderosas para a fecundação do trabalho e o engrandecimento da riqueza do Estados. (LOURENÇO FILHO, 2001, p.152)

Sobre o ensino da “Educação Artística”, Rui Barbosa compreendia a importância da educação popular baseada nos fundamentos culturais artísticos. Porém, ele ainda insistia em direcionar o ensino da Arte para o ensino de desenho industrial e modelação. Para que estas escolas fossem realmente boas, era preciso ter profissionais capacitados para isso, tendo passado por uma Escola Superior de Arte Aplicada, que seria diferenciada da Academia de Belas Artes, considerada elitista e centrada na pintura, estatuária e da escultura. O ensino do desenho na visão de Rui Barbosa, segundo Amália e Minerini (2017) era linear, geométrico ou figurativo. Foram também inseridos os desenhos de ornamentos, que era voltado para a decoração de fachadas e interiores das casas da elite, ressaltando que o Brasil estava passando por um processo de industrialização. As ideias de Rui Barbosa incentivaram a criação dos primeiros Liceus de Artes e Ofícios.

O Liceu de Artes e Ofícios assim como o Liceu de Artes e Ofícios de Béthencourt da Silva tiveram grande destaque na Cidade do Rio de Janeiro e foram as primeiras instituições que aceitaram a matricular mulheres. Segundo

Amália e Minerini (2017), as mulheres eram tratadas como amadoras e não como artistas profissionais. Suas aulas eram voltadas apenas para o estudo e prática do desenho. As mulheres eram consideradas pessoas incapacitadas de exercer a profissão de artista pois não haviam a educação formal acadêmica. Essa não formação se deve ao fato da Academia Imperial de Belas Artes inicialmente não aceitar mulheres em seu corpo discente. A Academia Imperial só aceitou o público feminino a partir de 1892. Hoje, as mulheres possuem grande destaque tanto na educação quanto nas artes. Uma pesquisa realizada em 2013 pelo Inep – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira[13], afirma que as professoras são 79% da docência da educação básica no Brasil. No nível superior, o número de mulheres sobressai ao público masculino;

> Educação superior – A edição mais recente do Censo da Educação Superior (2021) mostra que 72,5% das matrículas em licenciaturas são de mulheres. Elas também correspondem a 61% dos 1,3 milhões de concluintes, sendo maioria em oito das dez áreas gerais de cursos. Educação (77,9%); Saúde e bem-estar (73,3%); e Ciências sociais, comunicação e informação (72%) são as três áreas em que há maior prevalência de mulheres entre quem concluiu. Em contraponto, segundo Katia Vaz, coordenadora-geral da pesquisa, "apesar de haver mais mulheres do que homens, este dado deve ser avaliado com cautela, tendo em vista que as mulheres estão menos representadas em áreas de conhecimento mais valorizadas pelo mercado de trabalho, como Engenharia, Computação e Tecnologias da Informação e Comunicação", pondera. (https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/institucional/professoras-sao-79-da-docencia-de-educacao-basica-no-brasil)

Os pensamentos de Rui Barbosa, apesar de suas propostas educacionais parecerem nacionalistas, tinham fortes influências da educação estadunidense e do educador Walter Smith. Segundo Souza (2010), os países europeus e os Estados Unidos da América serviam como modelos para outros países desenvolverem suas conquistas na educação. Em contrapartida, Rui Barbosa se deparou com o pensamento positivista de Benjamin Constant[14], que propunha a extinção da academia de Belas-Artes e a reorganização do ensino da arte. Para os positivistas o ensino da arte deveria ser oferecido em todos as séries das

[13] https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/institucional/professoras-sao-79-da-docencia-de-educacao-basica-no-brasil

[14] Autor da reforma educacional republicana brasileira de 1890.

escolas públicas, objetivando a “regeneração do povo”. A disciplina arte não conseguiu ganhar o destaque merecido na educação e foi inserida no currículo de ciências.

As propostas dos Liceus de Artes e Ofícios ganharam destaque anos mais tarde com as Escolas Tecnicistas, porém, antes de adentrarmos nesta questão, é importante esclarecer que os princípios educacionais liberalistas e positivistas ainda estava muito presentes em nosso país. As tendências pedagógicas liberais podem divididas em Escola Tradicional, Escola Nova (Renovada-progressista) e Tecnicista. Segundo Haidt (2000), os conteúdos são ministrados em progressão pelos professores. Os conteúdos são separados da experiência e da realidade dos alunos. O ensino é praticamente mecanizado e baseado na Pedagogia de Johann Friedrich Herbart (1776-1841). No que diz respeito ao ensino da Arte, Fusari e Ferraz (2000) afirma que a tendência tradicional sempre esteve presente desde o século XIX, quando predominava as teorias da estética mimética, ou seja, ligada às cópias no “natural” e com a apresentação de “modelos” para os alunos imitarem. A metodologia trabalhada com os alunos era baseada nos princípios de João Amós Comênio[15], que era direcionada através de exercícios de repetições, buscando o seu aprimoramento e habilidade motora.

A Escola Nova ou Renovada-progressista propôs uma educação que valorizasse a experiência do sujeito diante de desafios cognitivos e situações problemáticas. De acordo com Haidt (2000), a Escola Nova dá maior valor os processos mentais e habilidades cognitivas do que os conteúdos organizados racionalmente. No Brasil, as teorias de John Dewey (1859-1952) foram fortemente aplicadas e estudadas por vários pedagogos, inclusive pela arte-educadora Ana Mae Barbosa. A filosofia pedagógica de Dewey estava baseada em assuntos e interesses dos alunos, desenvolvendo assim o “aprender fazendo”. No que diz respeito ao ensino da arte, houve uma quebra com o ensino

[15] João Amos Comênio (1592-1670), educador tcheco. Defendeu uma educação “que interpretasse e alargasse e experiência de cada dia e utilizasse os meios clássicos, como o ensino da religião e da ética” (GADOTTI, 2005, p.80)

voltado para “cópias” de modelos e objetos. O aluno agora era visto como “aluno-produtor” dos trabalhos artísticos. Além disso, é importante destacar;

> a) a estruturação de experiências individuais de percepção, de integração, de um entendimento sensível do meio ambiente (estética de orientação pragmática com base na Psicologia Cognitiva); b) expressão, revelação de emoções, de insights, de desejos, de motivações experimentadas interiormente pelos indivíduos (estética de orientação expressiva, apoiada na Psicanálise). (FUSARI; FERRAZ, 2000, p.28)

Dermeval Saviani [16] também se destacou no Escolanovismo com a sua pedagogia experimental. Para ele a educação deveria estimular a reflexão filosófica dos alunos, no entanto, para que isso seja possível é importante seguir 3 pilares: a radicalidade, o rigor e a globalidade. A radicalidade referia-se a reflexão em profundidade; o rigor baseado em métodos determinados e por fim; a globalidade, refletir no contexto no qual o aluno se insere.

No campo artístico, após a Semana de Arte Moderna que ocorreu em São Paulo no ano de 1922, ocorreu uma renovação de pensamentos referentes à educação, cultura e arte. Estas metamorfoses já eram esperadas, e anos mais tarde desencadeou no Manifesto dos Pioneiros da Escola Nova (1932). O Brasil se inspirou em várias teorias de educadores estrangeiros para desenvolver suas metodologias de ensino-aprendizagem, como por exemplo o austríaco Viktor Lowenfeld (1903-1960) e Herbert Read (1893-1968).

Fusari e Ferraz (2000) esclarecem que o ensino da Arte era mais focado em proporcionar meios metodológicos para que os alunos pudessem se “exprimir” de forma subjetiva e individual.

> Conhecer significa conhecer-se a si mesmo; o processo é fundamental, o produto não interessa. Visto como ser criativo, o aluno recebe todas as estimulações possíveis de expressar-se artisticamente. Esse “aprender fazendo” o capacitaria a atuar cooperativamente na sociedade. (FUSARI; FERRAZ, 2000, p.36).

A Pedagogia Tecnicista era muito semelhante às propostas dos Liceus de Artes e Ofícios. Para Haidt (2000) a tendência tecnicista é baseada em “informações, princípios científicos e leis”. Os materiais didáticos são sistematizados, como por exemplo; manuais, livros didáticos, módulos de ensino

[16] 1943 – Pedagogo, professor e filósofo brasileiro.

e dispositivos audiovisuais. É um ensino conteudista, ou seja, o professor passava os conteúdos necessários a serem aprendidos e os alunos reproduziam de modo repetitivo e mecânico. Como o Brasil importava os moldes estrangeiros de arte e educação, o ensino da arte ficou limitado ao ensino técnico do desenho – figurativo ou geométrico, tendo como objetivo atender as demandas do mercado de trabalho industrial. O curso de formação de professores de artes visuais neste período também era voltado para o ensino do desenho geométrico, sem nenhuma aproximação com a arte.

A partir da década de 60 as tendências pedagógicas progressistas ganharam força. Dentro destas tendências progressistas temos a Tendência Libertadora ou Pedagogia Libertadora, a Tendência Libertária ou Pedagogia Libertária e a Tendência "crítico social dos conteúdos".

A Pedagogia Libertadora é baseada nas teorias do professor Paulo Freire (1921-1997). Paulo Freire acreditava no diálogo entre professores e alunos. A Tendência Libertadora valoriza a educação não-formal. Para Haidt (2000), na Pedagogia Libertadora "os conteúdos aparecem sob a forma de temas geradores" e são extraídos da problematização da prática da vida dos alunos. A forma de trabalho educativo é o grupo de discussão". Para Paulo Freire, a educação deveria;

> (...) conduzir o povo para uma consciência mais clara dos fatos vividos e, para que isso ocorra, trabalham com a alfabetização de adultos. Na metodologia de Paulo Freire, alunos e professores dialogam em condições de igualdade, desafiados por situações-problema que devem solucionar. (FUSARI; FERRAZ, 2000, p.40)

A Pedagogia Libertária teve o seu destaque através dos teóricos Maurício Tragtenberg (1929-1998) e Miguel Arroyo (1935). Sua origem é anarquista e remete ao início do século XX. Para Cortada (2017), a Pedagogia Libertária aponta como referência o teórico catalão Francesc Ferrer i Guàrdia (1859-1909), na criação do racionalismo pedagógico na Escuela Moderna em Barcelona. Os conteúdos trabalhados em sala de aula partem da vontade de aprender dos alunos. Valorizam a convivência e os trabalhos em equipe. De acordo com Haidt (2000), "os alunos tem liberdade de trabalhar ou não". A educação também acontece de modo informal em diversos grupos sociais.

> A Pedagogia Libertária, por sua vez, resume-se na importância dada a experiências de autogestão, não-diretividade e autonomia vivenciadas por grupo de alunos e de seus professores. Acreditam na independência teórica e metodológica, livres de amarras sociais. (FUSARI; FERRAZ, 2000, p.41)

A Pedagogia histórico-crítica ou crítico social dos conteúdos ficou conhecida principalmente através dos educadores Dermeval Saviani (1943) e José Carlos Libâneo (1945). Nesta proposta é respeitado os conhecimentos prévios do aluno e suas vivências. Contudo, os alunos devem conseguir fazer relações com os conteúdos novos. A escola precisa ser um local democrático e incentivador da participação ativa dos alunos.

> Por meio do trabalho educativo, nessa pedagogia é possível conscientizar os educandos sobre seu papel social e, o professor, sobre a metodologia usada em sala de aula, os conteúdos discutidos, a relação interpessoal que podem tornar essa conscientização real. A figura do professor volta a ter espaço no contexto educativo, mas em comunhão com a figura do aluno, pois as experiencias socioculturais de ambos farão diferença. (CORTADA, 2017, p.86)

Foi apresentado até o momento um pouco sobre a história do ensino da arte no Brasil, como se deu a inserção do ensino da arte e como a formação do professor de arte vem sendo processo lento e conturbado ao longo dos últimos séculos. O que entendemos como ensino da arte atualmente não pode ser reduzido a produção e reprodução de desenhos técnicos – geométricos ou não. O professor de arte era um professor que transmitia técnicas de desenho e com a Revolução Industrial Brasileira, o foco era cada vez mais tecnicista. A Academia de Belas Artes era voltado para a elite e tinha padrões e filosofias europeia, centradas em estudos neoclássicos. As Tendências Pedagógicas Liberais e Progressistas apresentadas mostram que o papel do professor e do aluno passaram por transformações, mas se analisarmos de perto o cotidiano das salas de aula das escolas públicas brasileira, conseguimos encontrar vestígios de cada uma destas tendências pedagógicas.

O olhar depreciativo em relação ao ensino da Arte no Brasil não é algo novo. O ensino da Arte (Artes Visuais, Teatro, Dança e Música) atualmente é obrigatório para todos os seguimentos – do Ensino Fundamental I ao Ensino Médio. Porém, a inserção da disciplina Arte é historicamente recente. No ano de 1961, quando foi criada a primeira LDB – Lei de Diretrizes e Bases, o ensino da

arte era uma atividade complementar de iniciação artística. Esta lei ignorou totalmente a existência das outras linguagens – Teatro, Dança e Música.

Incialmente a disciplina levava o nome de “Educação Artística” e somente anos mais tarde recebeu o nome “Arte”. A Lei 5692/71 que propôs a obrigatoriedade da “Educação Artística” para o 1º e 2º graus; o que hoje chamamos de Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II.

> Art. 7º Será obrigatória a inclusão de Educação Moral e Cívica, Educação Física, Educação Artística e Programas de Saúde nos currículos plenos dos estabelecimentos de lº e 2º graus, observado quanto à primeira o disposto no Decreto-Lei n. 369, de 12 de setembro de 1969. (https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1970-1979/lei-5692-11-agosto-1971-357752-publicacaooriginal-1-pl.html)

Neste período da história da educação, o professor de Arte era um professor polivalente, ou seja, ele era responsável por ensinar um pouco sobre cada linguagem – Artes visuais, Dança, Música e Teatro. Os profissionais não estavam preparados para esta responsabilidade, até mesmo porque encontrar um profissional capaz de ensinar com maestria todas estas disciplinas é praticamente impossível. Atualmente, seria necessário que o profissional tivesse uma licenciatura de cada linguagem artística. Enfim, no ano de 1970 ainda não existia licenciatura os professores de Educação Artística. É importante frisar que a inserção do ensino da Arte e a sua obrigatoriedade vieram anteriormente a criação das licenciaturas. No ano de 1971 a Licenciatura em Educação Artística foi fruto da Lei 5692/71. Existiam dois tipos de licenciaturas: a licenciatura curta e a licenciatura plena. Segundo Barbosa (2019) a licenciatura curta tinha duração de dois anos e formava o professor polivalente. A licenciatura plena proporcionava a habilitação específica em artes plásticas, desenho, artes cênicas ou música.

O ensino da “Educação Artística” durante a década de 1970 tinha características da tendência pedagógica liberal tecnicista, centrado no desenvolvimento individual dos alunos e com viés técnico-científico. As aulas eram basicamente focadas no ensino do desenho, comemoração de datas cívicas e estudo do folclore. No ano de 1996 com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira, a arte foi afirmada como disciplina, abrangendo toda a

educação básica. A criação dos PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) para o Ensino Fundamental e Médio foi um marco na educação brasileira.

> O Ministério da Educação e do Desporto editou, em 1997, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs – a fim de apontar metas de qualidade para a educação do cidadão participativo, reflexivo, autônomo e conhecedor de seus direitos e deveres. Esses parâmetros foram elaborados para servir de referência ao trabalho do professor, respeitando-se a concepção pedagógica própria e a pluralidade cultural brasileira. (SARDELICH, 2001, p.38)

Os PCNs deixam claro a importância das artes visuais, da dança, da música e do teatro. Esta proposta inicialmente valorizava os profissionais de cada área do conhecimento, no entanto, o que vimos na história do ensino da arte é que o professor desta disciplina está cada dia mais polivalente. Atualmente, a BNCC – Base Nacional Comum Curricular – também separa as linguagens artísticas, visando o ensino individualizado de cada disciplina, respeitando consequentemente as licenciaturas dos seus respectivos profissionais.

No início da década de 1980 foi criada a primeira pós-graduação em Artes na linha de pesquisa em Arte-educação na USP. A Universidade de São Paulo passou a oferecer Mestrado, Doutorado e Especialização, com a orientação da arte-educadora Ana Mae Barbosa. O nome da disciplina mudou de “Educação Artística” para “Arte” somente no ano de 2005.

No ano de 2016 o governo propôs a retirada da obrigatoriedade do ensino da arte do ensino médio, ou seja, a disciplina só seria oferecida no Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II. No ano seguinte, o governo volta atrás e permanece com a obrigatoriedade do ensino.

> Esta proposta foi realizada a partir da Medida Provisória nº 746 de 22 de setembro de 2016, que alterava o artigo 26 §2º da LDB nº 9.394/96, determinando: “§ 2º O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da educação infantil e do ensino fundamental, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos.” (grifo nosso). Com a Medida Provisória de 2016, que avaliamos como precipitada e imponderada, retrocederíamos mais de 40 anos com a retirada da obrigatoriedade do Ensino da Arte do ensino médio. (RAMALDES, 2017, p.74)

Nas escolas públicas Estaduais e Municipais, a disciplina Arte é obrigatória mas não reprova. Isto dificulta o trabalho dos professores, pois alguns alunos não conseguem perceber a utilidade e fazer relações dos conteúdos aprendidos na disciplina com o seu cotidiano. Outro ponto agravante para o ensino da Arte é a necessidade da polivalência dos professores de Arte. Esta polivalência é consequência das novas leis da educação e das exigências impostas pela Base Nacional Comum Curricular. Os novos livros didáticos, inclusive, devem seguir os padrões exigidos pela BNCC. É muito comum na mesma unidade conter capítulos sobre as quatro linguagens artísticas – Artes visuais, Música, Dança e Teatro. Não é mais tão raro encontrar professores de Artes com mais de uma licenciatura, para poder continuar trabalhando em sua área. Encontrar um professor de Arte capaz de estudar de forma aprofundada todas as linguagens artísticas é muito mais difícil. É notória a importância de cada linguagem artística, tanto que hoje em dia cada linguagem possui a sua licenciatura.

Na corrida por uma vaga de emprego, principalmente em determinadas escolas particulares, os professores com Licenciatura em Artes visuais saem com uma certa vantagem histórica. Nos concursos públicos para professores, na maioria das vezes, não abrem vagas específicas para professores com licenciatura em Teatro, Música e Dança. No último concurso para Professores de Artes da Educação Básica do Município de Niterói as vagas de “Arte” eram destinadas aos profissionais de Teatro, Música, Artes Visuais e Dança. A prova era voltada para estas quatro linguagens. Já no último concurso para professores de Arte do Estado do Rio de Janeiro, a vaga era voltada somente para os profissionais que tinham licenciatura em Artes Visuais, excluindo as outras linguagens artísticas. O atual concurso para Maricá – Município do Estado do Rio de Janeiro – ofereceu 14 vagas para professores de “Educação Artística”, nomenclatura esta que nem é mais utilizada.

A função do professor polivalente em Arte é algo que pode ser comprovado historicamente e incomoda muito os profissionais da área. Existe ainda uma luta da classe artística para que cada disciplina seja ministrada de

forma separada. No entanto, para fins políticos e econômicos, sai mais “barato” pagar apenas um profissional que saiba administrar as quatro linguagens artísticas, mesmo que não seja a forma mais apropriada e ideal para este ensino.

2.3. Letramento Digital e Arte Contemporânea para a aprendizagem significativa

A palavra letramento nos remete à alfabetização. A alfabetização está inicialmente atrelada ao individuo aprender a ler e a escrever um determinado idioma. Porém, sabemos que alfabetizar não se resume a esta simples definição. A alfabetização facilita a compreensão do mundo e motiva as nossas ações cotidianas. É um processo que pode ser vivenciado em qualquer fase da vida. Um bom exemplo disto são as turmas de alfabetização de jovens e adultos. Freire e Macedo (2011) afirmam que é impossível separar a leitura da palavra da leitura do mundo. Sendo assim, a alfabetização pode ocorrer em qualquer momento da vida e pode evoluir em diversos ambientes.

Magda Soares (2011) afirma que alfabetização e letramento são sistemas distintos, mas que estão interligados. Partindo do princípio que a palavra “analfabeto” é a pessoa privada do alfabeto, ou seja, aquele que não saber ler e escrever, “alfabetizar” é basicamente tornar o indivíduo capaz de ler e escrever. No entanto, o processo não é tão simples assim.

> (...) a alfabetização deve partir das unidades menores da língua – s fonemas, as sílabas – em direção às unidades maiores – a palavra, a frase, o texto (método fônico, método silábico); ora a opção pelo princípio da análise, segundo o qual a alfabetização deve, ao contrário, partir das unidades maiores e portadoras de sentido – a palavra, a frase, o texto – em direção à unidades menores (método da palavração, método da sentenciação, método global). Em ambas as opções, porém, a meta sempre foi a aprendizagem do sistema alfabético. (SOARES, 2004, p.98)

Soares (2004) esclarece que na década de 1980 ocorreram várias mudanças no processo de alfabetização, tanto nos conceitos relacionados ao tema quanto na forma metodológica do ensino. Inicialmente, o objetivo era ensinar qualquer pessoa a ler e a escrever. Posteriormente, os educadores e

alfabetizadores, principalmente após a Pedagogia Construtivista de Emilia Ferreiro, foram percebendo que era necessário estímulos externos ou artificialmente construídos. Consequentemente, o que se percebe é que a alfabetização e o letramento se entrelaçam no processo de ensino-aprendizagem.

> A criança alfabetiza-se, constrói seu conhecimento do sistema alfabético e ortográfico da língua escrita, em situações de letramento, isto é, no contexto de e por meio de interação com material escrito real, e não artificialmente construído, e de sua participação em práticas sociais de leitura e de escrita. (...) Esse alfabetizar letrando, ou letrar alfabetizando, pela integração e pela articulação das várias facetas do processo de aprendizagem inicial da língua escrita, é, sem dúvida, o caminho para superação dos problemas que vimos enfrentando nesta etapa da escolarização. (SOARES, 2004, p.100)

A palavra letramento inicialmente estava relacionada às pessoas eruditas e que possuem conhecimentos literários. O letramento está relacionado diretamente à leitura, escrita e seus usos na sociedade. Segundo Terra (2013) o letramento tem sido compreendido como um conjunto de práticas sociais. A autora cita ainda o modelo autônomo de letramento, com o intuito de compreendermos o que é de fato o letramento e a sua importância no processo de aprendizagem. A princípio ela explica que o letramento pode ser adquirido dentro de um contexto educacional, tendo como base a linguagem oral e afetando o desenvolvimento cognitivo. Além disso, as práticas escolares tendem a considerar as atividades de leitura e escrita como individuais, psicológicas, neutras e universais. De acordo com Terra (2013) apud Signorini (2001) o letramento pode ser compreendido como um conjunto de práticas de comunicação social relacionadas ao uso da escrita. Já a autora Rezende (2015) resume as definições de letramento. Segundo ela, Kleiman (1995) afirma que letramento é um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos para objetivos específicos. Baseada em Soares (1998), Rezende (2015) descreve o letramento como um conjunto de práticas sociais ligadas à leitura e escrita, ou seja, as duas teorias por ela pesquisada confirmam que o letramento liga-se à

práticas sociais de leitura e de escrita. A percepção da importância do letramento vai além destas teorias;

> O domínio das habilidades de leitura e de escrita deve ser suficiente para que o indivíduo sobreviva em sociedade; para manter-se em um emprego, por exemplo. Letramento seria um instrumento neutro a ser utilizado pelo indivíduo nas práticas sociais quando exigidos. (REZENDE, 2015, p.97)

Quando dizemos que o letramento pode ser visto como um sistema simbólico e enquanto tecnologia, é importante trazer à tona o tema letramento digital para professores, que é o cerne desta dissertação. O letramento digital que aqui me refiro é o letramento digital voltado para os professores de Artes e para todos os outros professores que estiverem interessados em utilizar a arte e a tecnologia em suas aulas, com o intuito de torná-las mais atrativas e estimulantes para os seus alunos. Como foi afirmado anteriormente, a alfabetização e o letramento podem ocorrer em qualquer fase da vida. O letramento digital para professores também deve ser levado dessa forma, ou seja, nunca é tarde para aprendermos e nos aprofundarmos em temas que não são desconhecidos. O letramento digital para os professores é de extrema importância, pois o público do Ensino Fundamental I e do Ensino Fundamental II parecem estar à frente dos seus educadores, no que diz respeito a facilidade em utilizar as tecnologias digitais de informação e comunicação. O letramento digital para os professores da educação básica, de uma certa forma, entra em harmonia com os princípios básicos da aprendizagem significativa, ou seja, respeitar o conhecimento prévio do aluno. Como o letramento digital em questão é voltado para os professores, também é relevante esclarecer que o conhecimento prévio do professor deve ser respeitado.

> Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não-literal, não ao pé da letra, e não-arbitrária significa que a interação não é com qualquer ideia prévia, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva. (MOREIRA, 2011, p.13)

Respeitar o conhecimento prévio de quem deseja aprender algo novo é a base inicial da Aprendizagem Significativa. A aprendizagem significativa é eficaz

em qualquer fase da vida e em qualquer modalidade – presencial ou a distância. O Letramento Digital voltado para professores de Artes é voltado justamente para pessoas que desejam agregar conhecimentos, ou seja, estes profissionais já possuem uma determinada bagagem e pretender ficar a par de conhecimentos atuais que possam contribuir para a sua prática de ensino. São professores conscientes do Inacabamento, como diria Paulo Freire em “Pedagogia da Autonomia” (1996).

A aprendizagem significativa ficou conhecida no Brasil através das teorias de David Ausubel [17](1918-2008). De acordo com Sucupira Lins (2018), para Ausubel a condição mais importante para que haja aprendizagem é que o aprendiz manifeste disposição para relacionar de forma substantiva o novo material à estrutura cognitiva. A proposta desta dissertação só será de fato eficaz se o professor tiver realmente curiosidade epistemológica em adquirir novos conhecimentos para somar com os que eles já possuem na bagagem.

> O fator mais importante da aprendizagem é o que o aluno já sabe. A aprendizagem ocorre quando uma nova informação se ancora a conceitos ou proposições relevantes preexistentes na estrutura cognitiva. O armazenamento de informações no cérebro é altamente organizado, formando uma hierarquia na qual elementos mais específicos de conhecimento são ligados a conceitos mais gerais. (SUCUPIRA LINS, 2018, p.63)

A manifestação da disposição em aprender que o parágrafo anterior se refere, não está relacionado exatamente à motivação, de gostar ou não da matéria ou dos conteúdos propostos. A pessoa que se predispõe a aprender deve relacionar os novos conhecimentos à sua estrutura cognitiva prévia. Segundo Moreira (2011), de acordo com as teorias de Ausubel, existem duas condições para aprendizagem significativa: 1) o material de aprendizagem deve ser potencialmente significativo e 2) o aprendiz deve apresentar uma predisposição em aprender. Na primeira condição o material de aprendizagem deve ter significado lógico. Além disso, o aprendiz deve ter em sua estrutura

[17] O pensamento de David Ausubel foi introduzido no Brasil no inIcio da década de 70 pelo Prof. Jael Martins, quando começou a ministrar cursos de PÓS Graduaçãona Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, baseados nas idéi as desse pesquisador norte americano. Em 1975, Ausubel esteve no Brasil na, PUC-Sp, e coordenou wnSeminá rio Avançadoque reuniu 25 pE:squisadores de todo o Brasil. (RONCA, 1994, p.914)

cognitiva ideias-âncora relevantes com as quais esse material possa ser relacionado. Na segunda condição, o aprendiz deve querer relacionar os novos conhecimentos de forma não-arbitrária e não-literal. Isso significa predisposição em aprender.

Segundo Sucupira Lins (2018), Ausubel (2003) identifica quatro tipos de aprendizagem: a aprendizagem por percepção significativa ou compreendida; aprendizagem por recepção mecânica ou memorizada; a aprendizagem pela descoberta significativa ou compreendida e por fim; a aprendizagem pela descoberta mecânica ou memorizada.

A aprendizagem por percepção significativa ou compreendida ocorre quando o professor organiza a matéria de forma lógica e ao relaciona estes conteúdos a outros conhecimentos.

A aprendizagem por recepção mecânica ou memorizada pode ocorrer com pouca ou nenhuma interação com o professor. O professor apresenta o conteúdo e os alunos decoram. Porém, não se deve confundir com a aprendizagem pela descoberta mecânica.

> Esses conhecimentos novos se transformarão em aprendizagem significativa e passam a servir de âncoras que aumentam a capacidade de relacionar conceitos que aparentemente não são perceptíveis, mas posteriormente, serão significativos para os alunos. (SUCUPIRA LINS, 2018, p.64)

Na aprendizagem pela descoberta significativa ou compreendida o aluno descobre os conteúdos de forma proativa, chegando a solução de problemas, relacionando os conhecimentos que acabou de adquirir com conhecimentos prévios.

Finalmente, a aprendizagem pela descoberta mecânica ou memorizada é muito parecida com o que vimos na Tendência Pedagógica Tradicional. O professor apresenta os conteúdos e os alunos consequentemente decoram.

A motivação mencionada anteriormente, principalmente por se tratar da motivação do aprendiz – que neste caso é o professor inacabado em busca de novos conhecimentos, é importante refletirmos as formas pelas quais os professores estão em busca de novas formações continuadas, cursos de extensão, especializações e letramentos digitais. Os professores podem e

devem buscar novas formas de aprimorar sua didática e metodologias de ensino, no entanto, deve-se ter consciência que estes conhecimentos sejam realmente válidos e que atendam as necessidades de seus alunos. Segundo Sucupira Lins (2018), Ausubel só acreditava que isso só seria possível se o professor colocasse em seu planejamento fatores cognitivos, afetivos e sociais dos seus alunos.

Atualmente, a Base Nacional Comum Curricular propõe diversas competências específicas para o ensino da Arte no Ensino Fundamental, dentre elas estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade; problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas e tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas. Essas propostas, estão diretamente relacionadas ao ensino da Arte Contemporânea. O professor de arte polivalente deve estar atento as novidades da contemporaneidade e compreender os seus antecedentes na linha do tempo da história da Arte.

A Arte Contemporânea Brasileira muitas vezes vai estimular a participação e reflexão dos espectadores através da tecnologia. Os artistas plásticos Nelson Leirner (1932-2020) e Hélio Oiticica (1937-1980) já utilizavam a tecnologia em consonância com a arte em prol de uma Arte Contemporânea que estimulasse o olhar crítico e sensível dos espectadores, além disso, a intenção era proporcionar experiências sensoriais. Hélio Oiticica já fazia o uso de vídeos e projeções audiovisuais em suas exposições, como por exemplo a instalação “Cosmococa”.

> O programa Cosmococa dessacraliza a imagem, zomba dela. Para Oiticica, a imagem não podia ser soberana, o fio condutor da obra, numa espécie de culto à imagem. O caráter experimental do artista não está em sua rebeldia, mas necessariamente em afastar a supremacia da imagem, deslocando-a a outros níveis, estes desprovidos de significados profundos. Como na concepção de Lyotard, o trabalho de arte não traz sentidos a serem interpretados. Não há, em Cosmococa, uma mensagem imediata a ser compreendida. O objetivo era trabalhar o visual, o sensorial, o espacial e o temporal. (MARZLIAK; SOBRINHO, 2017, p.21)

Outro artista que se destacou na arte conceitual foi Nelson Leiner. Ele também criou instalações, no entanto, as obras mais provocativas são baseadas em releituras, tendo como produto final fotografias. Um grande exemplo disso é a obra “Quadro a quadro: cem Monas” (2012). Nesta obra, o artista faz diversas intervenções com colagens e adesivos, tendo como “pano de fundo” a imagem do quadro “Monalisa” de Leonardo da Vinci.

A arte conceitual tira os espectadores da zona de conforto, estimulando-os a refletir sobre a vida, o mundo em que vive, as pessoas, a natureza e o meio ambiente. A arte conceitual quebra padrões tanto no modo de produção e exposição, quanto na forma como os expectadores vivenciam essa arte.

Atualmente, as artes que mais se aproximam dos alunos é a videoarte, o cinema, o audiovisual e a fotografia. Todas elas estão ao alcance dos alunos através dos celulares e dos computadores. Os alunos conseguem de forma intuitiva fazer vídeos, editar, fotografar e postar nas redes sociais. Basta saber se os seus professores conseguem acompanhar a desenvoltura dos seus alunos. Para isto, torna-se necessário um letramento digital, pois os professores além de compreenderem o universo dos seus alunos, saberão orientar futuramente os seus alunos a fazer uso destas tecnologias digitais de forma um pouco mais crítica, criativa e proveitosa.

> O letramento digital não é somente uma questão funcional de manusear o computador e fazer pesquisas; é necessário saber localizar e selecionar os materiais por meio de navegadores, hyperlinks e mecanismos de procura, entre outros (...) é preciso ser capaz de “avaliar e usar a informação de forma crítica se quiserem transformá-la em conhecimento. (REZENDE, 2015, p.101).

O letramento digital aqui referido não é um curso de informática. Tendo em vista a importância do ensino da Arte Contemporânea e o conhecimento das TICs para o Ensino Fundamental I e II, seria interessante as instituições de ensino levarem em consideração a possibilidade de um letramento digital para professores de arte. Por exemplo, anteriormente citei a proposta artística de Nelson Leirner “Quadro a quadro: cem Monas” (2012). Atualmente, temos como fazer releituras de obras de arte através de aplicativos voltados para edição de imagens, sejam estas imagens em formatos de vídeo ou fotografias. Estes

aplicativos podem ser acessados através de computadores ou celulares. A questão não é transformar estes professores em “experts” do mundo da informática, até mesmo porque, a proposta desta dissertação parte do princípio que o profissional já possui conhecimentos básicos de informática e que saibam fazer um bom uso dos seus aparelhos de celular. A intenção é mostrar que existem possibilidades educativas, tecnológicas e artísticas que podem contribuir para a prática dos alunos no cotidiano escolar. As teorias de Ausubel referentes à aprendizagem significativa se enquadram perfeitamente ao letramento digital para professores de arte, tornando-os assim mais confiantes e integrados ao universo dos seus alunos.

O letramento digital é fundamental na formação de professores e requer uma determinada estrutura. Se ele não for oferecido através de uma formação continuada através das instituições que estes professores trabalham, ela deve ser realizada de forma autônoma através de cursos de complementação pedagógica, cursos livres ou estudo autônomo através de plataformas digitais. Os letramentos digitais, de acordo com Dudeney (2016) são habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentindo através dos canais de comunicação digital. E é exatamente isso que o professor contemporâneo está precisando buscar para poder acompanhar a realidade tecnológica dos seus alunos. Segundo Buzatto (2006), através do letramento digital os professores serão capazes de ter autonomia na construção de projetos pedagógicos que utilizem a internet; conhecer maneiras de ensinar o aluno a fazer o mesmo em relação aos seus próprios interesses e necessidades; saber compatibilizar materiais e recursos da sala de aula do mundo “off-line” com os objetos simbólicos e as formas de interação típicas do mundo “on-line”; negociar e compatibilizar mecanismos institucionais com as possibilidades de aprendizagem assistidas pelo computador e do ensino a distância; envolver-se ativamente e criticamente na implantação, manutenção e renovação da infraestrutura tecnológica da escola.

O letramento digital para professores proposto nesta dissertação é on-line e assíncrono. A proposta é muito semelhante ao “E-learning”. Pensando nesta

proposta, é importante lembrar que esta modalidade de ensino não é nenhuma novidade, principalmente no mundo corporativo envolto pela gestão de recursos humanos, onde as tecnologias são ferramentas fundamentais para o treinamento de colaboradores.

O “E-learning” é um tipo de aprendizado remoto. Hoje o aluno pode ter acesso através de qualquer aparelho que tenha acesso à internet. Segundo Boog (2004), o e-learning permite um aprendizado mais rápido e a custos mais reduzidos. Os alunos estão livres para estudar e buscar conhecimento em seu próprio ritmo, ou seja, os alunos são responsáveis pelo seu progresso e processo. De acordo com as teorias de Boog (2004), o e-learning propõe um ensino a distância em rede (NDL – Network Distance Learning) e pode ser dividido da seguinte forma: Self-study NDL, NDL síncrono, NDL assíncrono, NDL híbrido e NDL personalizado.

O Self-study NDL pode ser realizado através de livros eletrônicos (e-books), treinamentos eletrônicos em Broadcast (aproveitamento de áudios digitais, vídeos, slides ou outra imagem para integrar parte de lições feitas por instrutores em treinamentos), treinamentos eletrônicos sob demanda (o aluno podendo escolher quando assistir o conteúdo) e laboratórios remotos e simuladores de exercícios.

O NDL síncrono é oferecido como classe virtual, onde instrutores, tutores e alunos podem interagir em tempo real. Atualmente, é comum o uso de aplicativos de mensagens ou aplicativos específicos para chamadas de vídeo, como por exemplo; Google Meet, Microsoft Teams e Skype.

O NDL assíncrono pode ser acessado a qualquer hora do dia e de qualquer lugar, possuindo uma assim um caráter flexível. Todo o conteúdo (materiais de estudo, vídeos e exercícios) está disponível em uma plataforma educativa. Todas as tarefas e avaliações podem ser enviadas para um tutor. Assim como dúvidas podem ser esclarecidas através de mensagens via fórum ou e-mail.

O NDL híbrido é uma mistura do NDL síncrono e do NDL assíncrono. Hoje é muito comum encontrarmos este tipo de ensino através das plataformas de ensino à distância.

O NDL personalizado é um método que registra a performance do aluno e preferências, servindo como um mentor para determinar as necessidades do aluno. Para esta modalidade é necessário que a empresa tenha a disponibilidade de especialistas, tempo para encontrar conteúdos que sejam relevantes para os colaboradores e um ambiente virtual seguro.

O letramento digital para professores vai além das habilidades dos educadores em saber utilizar as TICs em sala de aula com os seus alunos. Não é uma alfabetização digital voltada para professores. A educação contemporânea já possui uma hibridização de linguagens e que fazem parte do cotidiano dos nossos alunos – imagens, sons, links, vídeos, cores, mensagens, textos, jogos, aplicativos diversos e redes sociais. Engloba tanto aspectos técnicos quanto cognitivos. Tudo isso exige do educador capacitação, prática, produção e compreensão. O enfoque é social.

2.4. Arte e Aprendizagem Significativa em uma perspectiva interdisciplinar

A aprendizagem significativa até o momento apresentada está voltada para o Letramento Digital de Professores de Arte, no entanto, a teoria é aplicável a qualquer pessoa que tenha vontade de aprender. Neste momento, refiro-me ao professor inacabado que por ventura busque um Letramento Digital, ou seja, um profissional que esteja consciente que ainda existem muitas coisas a serem conhecidas e desvendadas em seu ofício e que podem ser enriquecedores para o seu nas salas de aula. O professor neste caso passa a ser um aluno em busca de conhecimento.

Quando Ausubel levantou suas teorias sobre a aprendizagem significativa, ele demonstrou respeito ao conhecimento prévio do aluno. Por tanto, qualquer letramento digital para professores ou formações continuadas

devem respeitas a história de cada profissional presente. O aluno, por sua vez, ao longo do seu processo de aprendizagem, vai agregando conhecimentos. Já o papel do professor não é apenas o de transmissor de conteúdos; ele é um facilitador da aprendizagem.

O arte-educador pós-moderno é visto como um mediador, ou seja, ele facilita a construção de conhecimentos dos seus alunos. Ele é capaz de explorar a potencialidade de reflexão e crítica dos seus alunos. Segundo Cortada (2017), o professor deve desenvolver habilidades reflexivas no educando e permitir que ele pense sobre o que aprendeu e saiba usar. O professor deve realizar um trabalho que possa estimular os alunos a fazer escolhas conscientes. Este processo também pode ocorrer na formação continuada de um arte-educador. O arte-educador como um professor e também aprendiz, deve fazer escolhas conscientes para que possa desenvolver um trabalho que se entrelace ao universo dos seus alunos.

A educação como mediação é um conceito e ela já vem ocorrendo em várias instâncias da educação formal e informal. O professor mediador, de acordo com Moreira (2011) serve para facilitar o aluno a internalizar instrumentos e signos de determinado corpo de conhecimento. Para o autor, essa mediação deve ocorrer dentro da zona de desenvolvimento proximal definida por Vygotsky.

> A zona de desenvolvimento proximal é definida por Vygotsky como a distância entre o nível de desenvolvimento cognitivo real do indivíduo, tal como medido por sua capacidade de resolver problemas independentemente, e o seu nível de desenvolvimento potencial, tal como medido através da solução de problemas sob orientação de alguém (um adulto, no caso de uma criança) ou em colaboração com companheiros mais capazes. A zona de desenvolvimento proximal define as funções que ainda não amadureceram, mas que estão no processo de maturação. (MOREIRA, 2011, p.95)

Para que este processo de mediação possa ocorrer dentro dos padrões propostos por Moreira (2011), primeiramente deve-se compreender a Arte como uma linguagem. Como toda linguagem, a Arte possui seus instrumentos, signos, construções sociais, históricas e culturais. Este panorama se enquadra tanto na teoria da zona de desenvolvimento proximal de Vygotsky quanto na teoria de

Gowin (1981)[18] sobre Aprendizagem Significativa. Gowin vê o processo de aprendizagem como uma relação triádica entre Professor, Materiais Educativos e Aluno.

> Para ele, uma situação de ensino-aprendizagem se caracteriza pelo compartilhamento de significados entre aluno e professor a respeito dos conhecimentos veiculados pelos materiais educativos do currículo. O ensino se consuma quando o significado do material que o aluno capta é o significado que o professor pretende que esse material tenha para o aluno. (MOREIRA, 2011, p.97).

Gowin faz referência aos materiais educativos e isso se enquadra perfeitamente a qualquer processo de ensino-aprendizagem. Os materiais educativos na contemporaneidade não se limitam a livros didáticos. Quando o ensino é presencial além de livros didáticos os professores podem fazer uso de apostilas, recursos tecnológicos, aplicativos educativos, vídeos, músicas e jogos, aulas passeio. Quando o ensino é remoto, todas estas possibilidades estão inclusas, mas é preciso que os conteúdos e materiais sejam bem mais atrativos para que possa atrair a atenção dos educandos e estimular a aprendizagem. A aprendizagem deve ser estimulada visualmente constantemente. No caso, o professor em busca de um Letramento Digital, precisa ficar encantando com o material oferecido e estimulado a aprender.

Segundo as teorias de Gowin, a responsabilidade de aprender significativamente é do aluno. O professor apresenta ao aluno os significados e repete este processo quantas vezes for preciso, variando o modo como estes significados são apresentados para que o aluno de alguma maneira consiga fazer relações e contextualizações. O professor é responsável por verificar se o aluno conseguiu captar tudo que foi compartilhado. É preciso ter reciprocidade e responsabilidade. O aluno não fica totalmente livre, ou seja, o professor mediador sempre estará presente para as devidas orientações e esclarecimentos. Neste contexto, a teoria de Gowin se apresenta como uma aprendizagem significativa que pode ocorrer de forma não-arbitrária e não-literal. Não-arbitrária significa que o aprendiz não interage com qualquer conhecimento

[18] D.B.Gowin (1981), educador e filósofo da educação que muito contribuiu para desenvolvimento e consolidação da teoria da aprendizagem significativa. (MOREIRA, 2011, p.96)

prévio que exista na estrutura cognitiva. A não-literal significa que o aprendiz não faz uma internalização ao pé da letra, mas sim fazendo relações com significados pessoais. Fazendo uma relação das teorias de Vygotsky com as teorias de Gowin, Moreira (2011) esclarece que os conhecimentos possuem dois significados: os denotativos e os conotativos. Para Vygotsky os conhecimentos denotativos são compartilhados e aceitos contextualmente. Os conhecimentos conotativos são pessoais.

> A captação e o compartilhamento de significados defendido no modelo de Gowin, referem-se aos significados denotativos, mas é preciso levar sempre em consideração que aprender significativamente, o indivíduo também atribui significados pessoais. Consequentemente, a captação de significados aceitos no contexto da matéria de ensino envolve também a discriminação de significados denotativos e conotativos, porém não só entre aceitos nesse contexto e no cotidiano. (MOREIRA, 2011, p.100)

Aprendizagem significativa de Gowin e Ausubel não excluem o passado e o presente de seus alunos. Vivemos em um mundo globalizado onde a as novas tecnologias digitais fazem parte da realidade de todos nós. A tríade de Gowin não inclui os computadores como um elemento que faz parte dos materiais didáticos. De fato, os computadores, os celulares, aplicativos educativos, entre tantos outros recursos tecnológicos e digitais, não são materiais didáticos. São recursos que fazem parte do nosso cotidiano. Provavelmente, se esta teoria fosse levantada hoje, não falaríamos de uma relação tríade, falaríamos de uma relação quádrica. No entanto, para que esta relação seja uma realidade, as escolas precisam acompanhar a velocidade das informações que circulam na sociedade. O espaço escolar precisa ser acolhedor e preparado para receber as necessidades tecnológicas dos professores e dos alunos. Na verdade, as escolas precisam estar totalmente preparadas para todos os alunos e para todos os professores de todas as disciplinas.

Os professores de Artes cotidianamente já enfrentam dificuldades no exercício da sua disciplina por conta da escassez de materiais para práticas artísticas, agora com a inserção da tecnologia na práxis, as dificuldades podem se tornar ainda maiores e complexas. O professor precisa estar tecnologicamente preparado e disposto para trabalhar arte e tecnologia com os

seus alunos. Para que ele saiba desenvolver atividades e propostas envolvendo arte e tecnologia, primeiramente ele precisa aprender para depois conseguir fazer usos destas ferramentas. A disciplina “Arte” é uma disciplina que requer que os alunos experimentem a arte e o fazer artístico hoje envolve também a tecnologia. Arte e tecnologia só se aprendem exercitando, ou seja, fazendo. Além disso, a arte e a tecnologia fazem parte de outras disciplinas do currículo escolar.

Quando um professor de história ensina conteúdos referentes à pré-história, por exemplo, inevitavelmente ele precisará falar sobre a arte rupestre. Quando um professor de Literatura abordar movimentos literários, precisará falar sobre a Semana de Arte Moderna. Quando um professor de Matemática falar sobre desenhos geométricos, ele pode fazer uso da Arte Abstrata Geométrica e Informal. Quando um professor de Geografia precisar falar sobre determinados países, estados e cidades, ele pode fazer referências à monumentos arquitetônicos e esculturas. Quando um professor de Ciências estiver falando sobre fauna e flora, pode recorrer aos registros de Debret em sua viagem pelo Brasil. Quando uma professora de Português estiver abordando gêneros textuais, ele pode trabalhar com seus alunos desenhos e pinturas. Em todos os casos citados sucintamente, o uso da tecnologia é bem-vindo, através do uso de sites e aplicativos educativos envolvendo arte e novas tecnologias digitais na educação. O que vemos aqui é a importância da interdisciplinaridade no ambiente escolar. Segundo Barbosa (2012) as artes não só devem ter seu espaço específico como disciplinas no currículo como também devem transitar por todo o currículo, enriquecendo a aprendizagem de outros conhecimentos, as disciplinas e as atividades dos estudantes.

Trabalhar as Artes de forma interdisciplinar já constava nos Parâmetros Curriculares de Artes. De acordo com os PCNs, quando se trabalha através de projetos cada equipe de trabalho pode eleger projetos a serem desenvolvidos em caráter interdisciplinar, ou mesmo referentes a apenas uma das linguagens artísticas (Artes Visuais, Dança, Música e Teatro). Já a Base Nacional Comum Curricular não usa o termo interdisciplinaridade, mas dá a entender que a proposta deve ser estimulada.

> Atividades que facilitem um trânsito criativo, fluido e desfragmentado entre as linguagens artísticas podem construir uma rede de interlocução, inclusive, com a literatura e com outros componentes curriculares. Temas, assuntos ou habilidades afins de diferentes componentes podem compor projetos nos quais saberes se integrem, gerando experiências de aprendizagem amplas e complexas. (BRASIL, 2018, p.196)

A interdisciplinaridade para ser efetivamente colocada em prática é algo complexo. Exige dos profissionais envolvidos questionamentos e pesquisa. Segundo Ivani C. Arantes Fazenda (2016) em “Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa” parte do princípio que os professores devem reconhecer competências, incompetências, possibilidades e limites das disciplinas envolvidas. É fundamental a participação de profissionais que estejam dispostos a perceber e assumir as possibilidades e impossibilidades de um determinado projeto. Um projeto interdisciplinar pode nascer da dúvida, da pergunta, do diálogo, da troca e da reciprocidade.

> (...) Tal atitude conduzirá, evidentemente, à criação de expectativas de prosseguimento e abertura a novos enfoques ou aportes. E para finalizar, a metodologia interdisciplinar parte de uma liberdade científica, alicerça-se no diálogo e na colaboração, funda-se no desejo de inovar, de criar, de ir além e exercitar-se na arte de pesquisar – não objetivando apenas uma valorização técnico-produtiva ou material, mas, sobretudo, possibilitando uma ascese humana, na qual se desenvolva a capacidade criativa de transformar a concreta realidade mundana e histórica numa aquisição maior de educação em seu sentido lato, humanizante e liberador do próprio sentido de ser no mundo. (FAZENDA, 2016, p.70)

A arte como disciplina transversal e com possibilidades interdisciplinares, percorrendo todo o currículo escolar, fazendo relações não só com outras matérias obrigatórias, mas também fazendo relações com as novas tecnologias digitais, se aproxima nitidamente das teorias de Herbert Read – autor usado como referência no início deste capítulo. Read falava da Arte como um elemento humano e agregador. A arte fazendo interconexões com outras disciplinas facilita a aprendizagem devido a qualidade cognitiva dos gestos, da imagem, do movimento e do som. Portanto, a arte e a tecnologia trabalhadas em sintonia, podem ser usadas como estimuladoras do conhecimento de História, Geografia, Português, entre outras disciplinas obrigatórias.

3. METODOLOGIA E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este capítulo tem por objetivo elucidar as características da pesquisa desenvolvida, pontuar e esclarecer as etapas do procedimento metodológico e finalmente, apresentar o produto desenvolvido para o Letramento Digital dos Professores de Artes do Ensino Fundamental II.

3.1. Metodologia

A metodologia pode ser compreendida pela forma como o pesquisador conduz a sua pesquisa. Segundo Thiollent (2022), a metodologia pode ser vista como habilidades que são necessárias aos pesquisadores para se orientarem no processo de investigação, tomar decisões oportunas selecionar conceitos, hipóteses, técnicas e dados adequados.

Veja na planilha a seguir o caminho percorrido para o desenvolvimento da pesquisa:

Quadro 1 – Etapas da pesquisa

ETAPAS	DESCRIÇÃO
1	Escolha do problema
2	Pesquisa bibliográfica
3	Criação do Questionário 1
4	Coleta preliminar de dados
5	Formulação do produto
6	Criação do produto – etapa 1
7	Criação do produto – etapa 2
8	Publicação do Produto
9	Elaboração de um novo questionário
10	Nova coleta de dados
11	Análise dos resultados

Fonte: a autora, 2024.

A escolha do problema surgiu a partir da minha inquietação. Logo em seguida, iniciei uma busca por referências bibliográficas sobre o tema e buscas por artigos atuais que estivessem voltados para o Letramento Digital de Professores.

A criação do primeiro questionário foi essencial para iniciar a formulação do produto. Foi criado um questionário através do Google Forms. Neste questionário foram desenvolvidas perguntas fechadas e abertas. O questionário possui caráter qualitativo e quantitativo com o intuito de averiguar se o tema em questão haveria relevância. Segundo Mattar e Ramos (2021), as pesquisas qualitativas procuram utilizar múltiplas fontes. Os autores afirmam que a pesquisas qualitativas são basicamente interpretativas. As pesquisas quantitativas têm o intuito de explicar e prever fenômenos.

> (...) procuram identificar relações de causa e efeito, medir, relacionar e comparar variáveis. Além disso, boa parte das pesquisas quantitativas formula hipóteses, privilegia amostras aleatórias e amplas e utiliza questionários e testes para coleta de dados. (MATTAR; RAMOS, 2021, p. 195)

Para realizar a coleta de dados foi utilizado o aplicativo de mensagens *Whats App.* As pessoas que se disponibilizaram a responder pertencem a dois grupos de *Whats App;* o primeiro grupo corresponde aos professores de Artes da Fundação Municipal de Educação de Niterói e o segundo grupo corresponde aos professores do Ensino Fundamental I e II da Escola Municipal Maestro Heitor Villa Lobos, localizada na Ilha da Conceição – Niterói. O questionário preservou a identidade (os nomes) dos entrevistados.

O primeiro questionário é composto por vinte quatro perguntas. Inicialmente foi necessário perguntar a disciplina que os professores lecionam, o seguimento e o tempo que eles trabalham no magistério. As perguntas seguintes visaram descobrir o nível de conhecimento dos professores acerca das novas tecnologias digitais na educação e se estes profissionais usavam sites e aplicativos em prol do ensino-aprendizagem de seus alunos. Neste questionário citei alguns exemplos de aplicativos voltados para a educação, com o intuito de saber se os profissionais conheciam estes aplicativos ou se já trabalharam com eles. Consequentemente, tentei averiguar quais as dificuldades

que os professores encontravam para utilizar as novas tecnologias digitais para a educação. As últimas perguntas do questionário visam checar o interesse dos professores em ter acesso à uma plataforma voltada exclusivamente para o letramento digital para professores.

A análise de resultados preliminares girou em tornou da pesquisa bibliográfica realizada sobre a formação de professores de Artes e a importância do Letramento Digital para professores. Destaca-se também a importância da inserção de recursos tecnológicos e novas tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizado dos nossos alunos, através de propostas estabelecidas pela BNCC. É importante ressaltar que ao longo do processo e das pesquisas preliminares, o produto final ganhou um caráter interdisciplinar, pois o público alvo da plataforma são os professores de arte, porém, todos os profissionais que se interessam por educação, arte e tecnologia estão convidados a ter acesso ao “Letramento Digital Art” (www.letramentodigitalart.com.br).

A criação produto foi baseada em uma pesquisa-ação. Um dos principais objetivos da pesquisa-ação voltada para a educação é promover soluções para os seus problemas. No caso, o problema verificado na pesquisa realizada pelo primeiro Google Forms é a dificuldade dos professores em utilizar as novas tecnologias digitais na educação. Posteriormente, a falta de tempo destes profissionais em participar de formações continuadas, ou seja, a disponibilidade do material contido na plataforma possibilita que os profissionais tenham acesso a um material exclusivo e gratuito, podendo ser acessado a qualquer hora e a qualquer lugar. De acordo com Thiollent (2022), a pesquisa-ação foca nas ações ou nas transformações. Todo o conteúdo desenvolvido para o “Letramento Digital Art”, inclusive as videoaulas apresentadas, almejam alcançar profissionais que não tem familiaridade com as novas tecnologias digitais da educação. Através do Letramento Digital Art, estes profissionais poderão adquirir maiores informações sobre as novas tecnologias digitais da educação. O meu desejo de transformação gira em torno das ações destes educadores e que eles comecem a fazer uso destes recursos em seu dia a dia, promovendo aulas mais atrativas

e dinâmicas. Consequentemente, eles estarão mais próximos da realidade de seus alunos.

A análise de resultados foi baseada na análise SWOT. Segundo Hofrichter (2017), o criador da técnica é Albert Humphrey. Humphrey realizou um projeto de pesquisa na Universidade de Stanford nas décadas de 1960 e 1970. O objetivo era identificar por que os planejamentos corporativos tinham falhado.

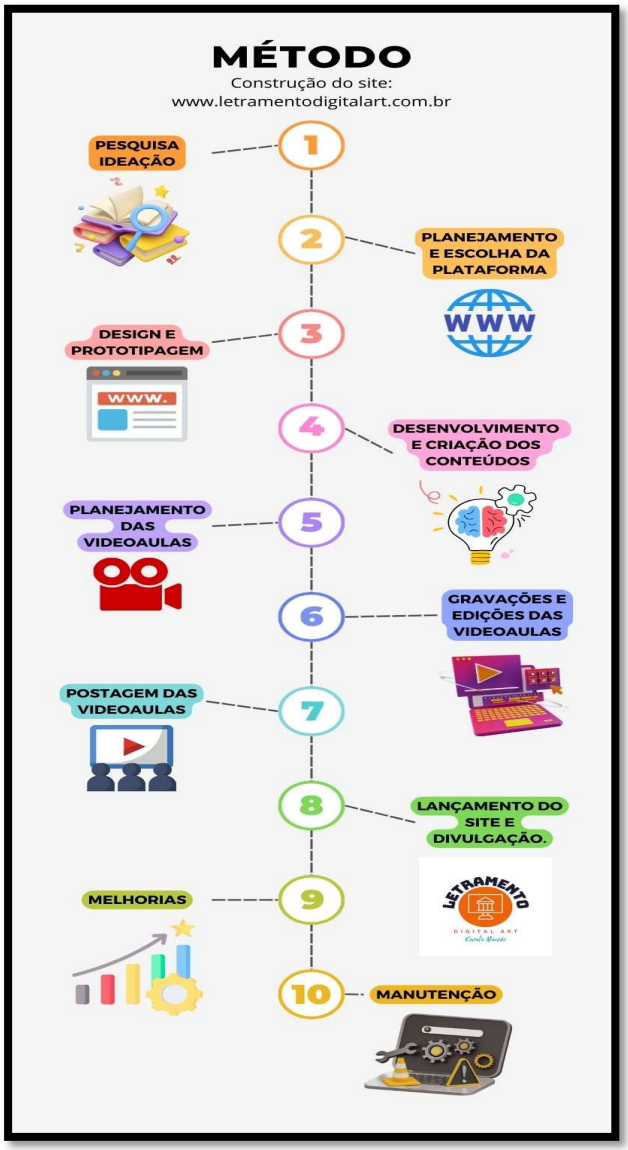
> Trata-se de uma ferramenta de planejamento que ajuda a entender os pontos fortes, os pontos fracos, oportunidades e ameaças envolvendo um projeto ou uma empresa. Significa especificar o objetivo da empresa ou do projeto e identificar os fatores internos e externos que apoiam ou dificultam o alcance daquele objetivo. (HOFRICHTER, 2017, p.1).

A sigla SWOT (Strenghts, Weaknesses, Opportunities, Threats) em português pode ser traduzida para FOFA – Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças. Segundo Bassan (2023), as Forças e as Fraquezas referem-se ao ambiente interno de uma empresa. Forças são os pontos fortes, onde a empresa possui vantagem competitiva aos seus concorrentes. As Fraquezas são referentes aos aspectos negativos, onde a empresa possui desvantagens. As Oportunidades e as Ameaças são relativas ao ambiente externo. As Oportunidades são referentes aos itens ou aspectos que podem criar situações favoráveis para a organização. As Ameaças são os itens que podem gerar riscos ou temas desfavoráveis para uma organização.

3.2. Etapas do Procedimento Metodológico

Nesta etapa será possível verificar o caminho percorrido para a criação do “Letramento Digital Art” – www.letramentodigitalart.com.br. A imagem a seguir foi criada através do site e aplicativo *Canva.*

Figura 1 – Infográfico “Método”.



Fonte: a autora, 2024.

A primeira etapa denominada “Pesquisa e Ideação” foi o momento em que realizei pesquisas na Internet, mais especificamente através do Google e do Google Acadêmico. Primeiramente, procurei artigos que abordassem o Letramento Digital especificamente para Professores de Artes do Ensino Fundamental II. Encontrei poucos artigos e sites que falavam sobre Letramento Digital para professores mas não estavam especificando as disciplinas ou seguimentos. No Google não encontrei nenhum site falando sobre Letramento

Digital para professores de Artes do Ensino Fundamental II. O que consegui encontrar foram alguns vídeos no YouTube falando sobre “O que é Letramento Digital”, visando a sua importância para o processo de ensino-aprendizagem para os alunos. Não encontrei vídeos que estivessem direcionados exclusivamente para o Letramento Digital para professores de Artes do Ensino Fundamental II.

Na segunda etapa, “Planejamento e escolha da plataforma”, foi o momento em que escolhi a plataforma que iria hospedar a minha plataforma e finalmente a escolha de um nome. A plataforma está hospedada no www.wix.com. O site realiza automaticamente uma pesquisa e não constava nenhum site com o nome “Letramento Digital Art” (www.letramentodigitalart.com.br). A escolha de construir o site no Wix foi ideal pois o objetivo era fazer uma plataforma do zero, sem nenhum template previamente confeccionado. A plataforma Wix oferece templates incríveis, mas nenhum atendia ao que eu realmente gostaria de criar.

A terceira etapa, “Design e Prototipagem”, foi dedicada a criação da plataforma, layout, design e logotipo. O logotipo e algumas imagens contidas na plataforma foram criadas através do aplicativo *Canva e do Shutterstock* – banco de imagens que mantém parceria com a empresa Wix. O design e o layout foram desenvolvidos através das próprias ferramentas contidas na plataforma Wix.

Na quarta etapa, “Desenvolvimento e criação dos conteúdos”, girou em torno da criação da plataforma na versão para PCs e notebooks e adaptação para a versão mobile. As edições destas duas opções são realizadas através da própria plataforma Wix, sem a necessidade de outros aplicativos para reconfigurar o layout. Nesta etapa decidi como ficaria cada aba do site, ou seja, como os conteúdos seriam distribuídos e apresentados no site, de forma que os professores compreendessem facilmente a proposta e os conteúdos que estavam sendo oferecidos no site. Os primeiros conteúdos inseridos foram os textos explicativos sobre o que é a plataforma, letramento digital e o que é o letramento digital art.

Na quinta etapa, “Planejamento das videoaulas”, foi o momento em que planejei como seria o formato das videoaulas. Cada videoaula possui um roteiro, porém, a preocupação principal era utilizar uma linguagem que os professores conseguissem entender o que estava sendo explicado. Além disso, foi importante destacar a importância e a utilidade de cada aplicativo e de cada recurso que estavam sendo apresentados nas videoaulas.

A sexta etapa, “Gravações e Edições das videoaulas”, foi um processo demorado e que exigiu modificações e replanejamentos de roteiros. Todos os vídeos possuem uma abertura e créditos finais. As imagens da abertura foram criadas através da *Inteligência Artificial Bing ou Copilot,* ambos da *Microsoft*. A logo e os créditos finais através do *Canva*. As edições foram realizadas através do editor de vídeo Movavi. O Movavi é um programa de edição pago para notebooks e consegue entregar um produto final de boa qualidade. Requer conhecimento prévio de editores de vídeo. As videoaulas quando estavam em formato de tutoriais, foram gravadas através do “Screen Recorder” dos aparelhos utilizados.

A sétima etapa, “Postagem das videoaulas”, foi necessário abrir canal no YouTube para armazenar as videoaulas, para então postar na plataforma Wix. A plataforma Wix oferece a possibilidade de armazenamento de vídeos e imagens no próprio site, no entanto, preferi reservar este armazenamento para projetos futuros relacionados a plataforma. O vídeo de “Boas-vindas” é o único que está armazenado exclusivamente na plataforma. Todas as videoaulas estão armazenadas no Canal “Letramento Digital Art” do *YouTube*. Os vídeos foram postados como “não listados”, ou seja, apenas as pessoas que possuem o link ou que acessam através do site “Letramento Digital Art” conseguem visualizar o material.

A oitava etapa, “Lançamento da plataforma e divulgação”, ocorreu no final mês de Março de 2024. Durante o mês de Abril a plataforma foi divulgada no Instagram através do meu perfil pessoal. Consequentemente, senti a necessidade de criar um perfil do próprio “Letramento Digital Art” no Instagram. O endereço da plataforma foi divulgada posteriormente nos grupos do aplicativo

de mensagens *Whats App,* sendo eles*;* o grupo de Professores de Artes da Fundação Municipal de Educação de Niterói; os três grupos dos Professores da Escola Municipal Maestro Heitor Villa-Lobos da Ilha da Conceição – Niterói e por fim, o grupo “Mestrandos da Turma 12” da UniCarioca.

A nona etapa, “Melhorias”, foi o momento em que ouvi as críticas dos profissionais que tiveram acesso à plataforma. Através das sugestões, fui fazendo pequenos ajustes no layout e nos conteúdos textuais apresentados na plataforma. As críticas referentes as videoaulas foram refletidas e reservadas para as futuras postagens. A primeira videoaula sobre *Artsteps* ficou com uma longa duração. O que me fez diminuir a duração das videoaulas seguintes.

A décima etapa, “Manutenção”, foi o momento em que reescrevi o conteúdo da aba “Renata Macedo”. Nesta aba escrevi brevemente sobre mim e foquei no acolhimento aos professores e profissionais da educação. Além disso, inseri um e-book para download intitulado “Exposição fotográfica virtual e Artsteps”. Finalmente, inseri uma seção de sugestões, onde os profissionais poderão entrar em contato comigo através de um fórum, podendo criticar os conteúdos da plataforma e trocar dicas.

3.3. O produto

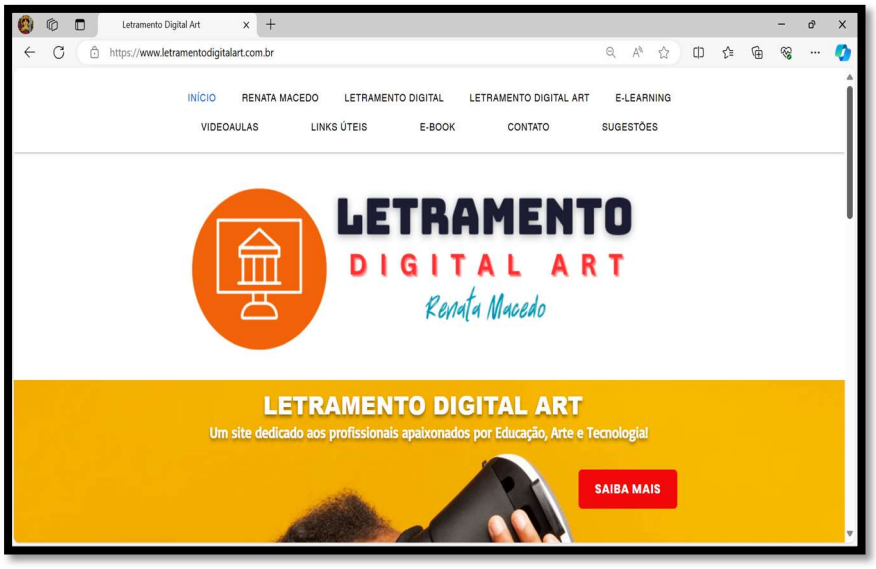
O “Letramento Digital Art” foi pensado para profissionais que possuem uma vida corrida e não possuem tempo suficiente para frequentar cursos ou formações continuadas em formato presencial. O objetivo da plataforma é proporcionar um Letramento Digital para professores de Artes do Ensino Fundamental II e que desejam unir a arte e a tecnologia em prol do ensino-aprendizagem dos seus alunos. Além disso, estimular os professores de Artes a usar as novas tecnologias digitais da educação, atendendo as propostas da BNCC quanto ao uso das tecnologias no ensino das Artes.

Antes de criar definitivamente a plataforma, foi realizado previamente o primeiro questionário através do Google Forms. Este questionário foi respondido primeiramente pelos professores de Artes da Fundação Municipal de Educação

de Niterói. O questionário foi enviado para os professores através do aplicativo de mensagens *Whats App*. Todos os profissionais responderam o questionário de forma anônima. Posteriormente, este mesmo questionário foi respondido por professores de diversas disciplinas e seguimentos da Escola Municipal Maestro Heitor Villa-Lobos. Estes profissionais também responderam de forma anônima. Por último, o questionário foi enviado também para os Mestrandos da Turma 12 da UniCarioca. Pude perceber neste questionário, que os professores demonstraram interesse pelo tema, mesmo sendo voltado para a disciplina de Artes. Foi importante perceber que logo no início do processo de criação deste produto possui caráter interdisciplinar, ou seja, muito professores fazem uso da Arte e da Tecnologia em suas aulas. Outro ponto importante a ser destacado é a facilidade em poder acessar os conteúdos e vídeos da plataforma de forma gratuita. Além disso, a possibilidade dos profissionais poderem acessar as videoaulas a hora que eles quiserem e quantas vezes quiserem.

A plataforma está hospedada no www.wix.com e o endereço da plataforma é www.letramentodigitalart.com.br. A plataforma possui a versão para navegação através de Personal Computers ou Notebooks e, também a versão para navegação em celulares e tablets. As diferenças são muito pequenas, pois a intenção é manter a fidelidade do produto nas duas versões. Primeiramente, apresentarei a versão para navegação em PCs e notebooks.

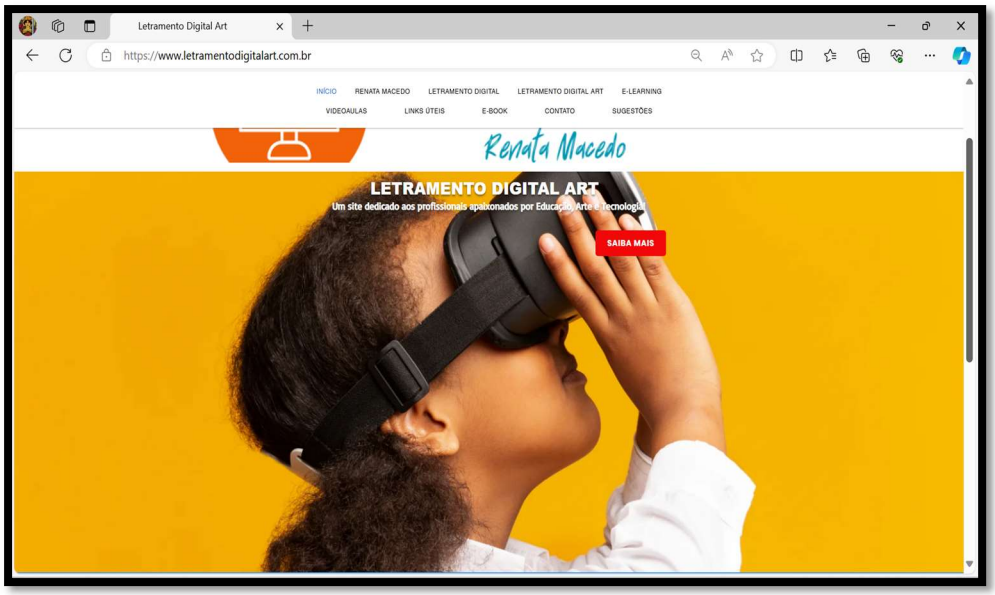
Figura 2 – Início



Fonte: a autora, 2024.

O menu possui dez seções ou abas. A primeira seção é o “Início”, onde podemos encontrar a apresentação da plataforma, logotipo, informações iniciais e sobre os conteúdos que os profissionais irão encontrar. Além disso, nesta seção é possível encontrar informações breves sobre a autora e informações para contato.

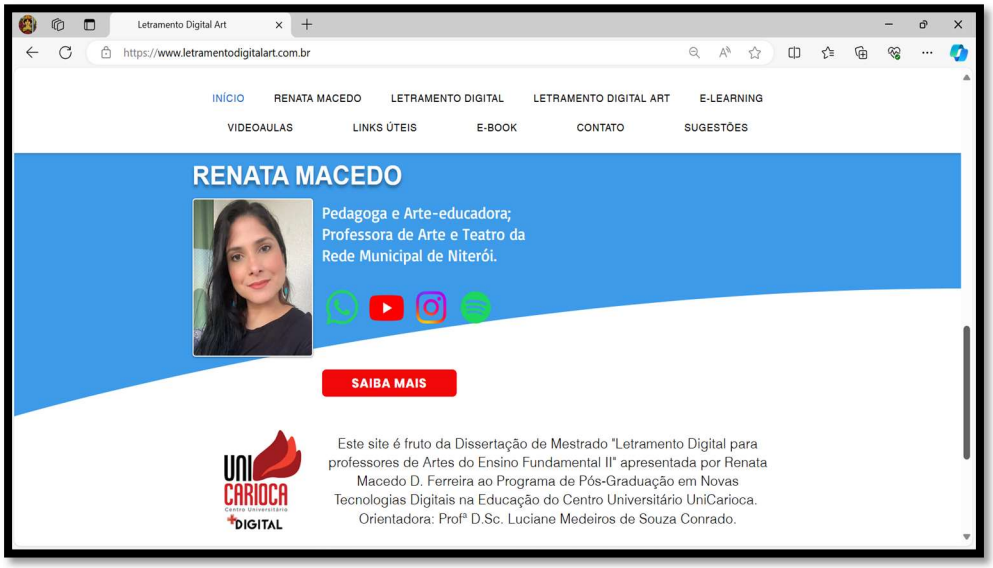
Figura 3 – Apresentação



Fonte: a autora, 2024

Na Figura 3 é possível perceber que a barra do menu é fixa e que é possível fazer a visualização dos outros conteúdos encontrados na página inicial. A imagem da menina segurando óculos de realidade virtual faz parte do banco de imagens do *Shutterstock*. O botão veremelho “saiba mais” direciona o leitor para a seção ou página “Letramento Digital Art”, onde é explicada a proposta da plataforma.

Figura 4 – A autora



Fonte: a autora, 2024.

A Figura 4 apresenta breves informações sobre a autora e as redes sociais do Letramento Digital Art. É importante esclarecer que as imagens e os ícones da plataforma são oferecidos para utilização de forma gratuita através da plataforma *Wix.* O ícone do Whats App direciona para o celular (21)98879-0681, o ícone do YouTube direciona para o canal “Letramento Digital Art” no YouTube (onde as videoaulas estão armazenadas), o ícone do Instagram direciona para o perfil @letramentodigitalart e por fim, o ícone do Podcast direciona para o Podcast “Letramento Digital Art”, no entanto, este último não está alimentado com materiais explicativos ou que complementem o site. Este Podcast foi criado para servir de exemplo para as videoaulas 5 e 6, onde explico como se cria um podcast e como podemos editar os áudios que são utilizados no podcast. Enfim, serão encontrados áudio aleatórios com a voz da autora, exemplificando a edição. O botão em vermelho “Saiba mais” localizado abaixo das logos das redes sociais, direciona os leitores para a seção “Renata Macedo”. Em seguida, encontra-se a logo da UniCarioca e uma breve explicação sobre o a criação do produto.

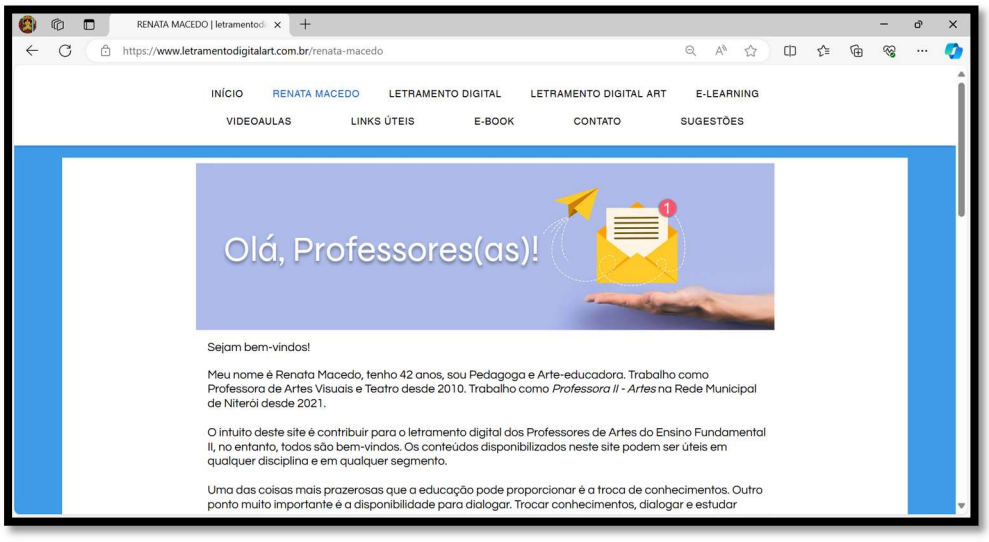
Figura 5 - Rodapé



Fonte: a autora, 2024.

A Figura 5 apresenta o rodapé. O rodapé pode ser visto em todas as seções. No rodapé conta informações sobre o “Fale Conosco”, Whats App para contato, e-mail, logos das redes sociais do Letramento Digital Art, Termos de Uso, Políticas de Privacidade, além de dar créditos aos Wix, Shutterstock e Canva. A plataforma não obriga que os seus clientes façam os créditos, mas acredito que seja importante para os profissionais da educação que estejam interessadas em saber como a plataforma foi construída, qual a plataforma o site está hospedado e as a origem das imagens utilizadas.

Figura 6 – Seção Renata Macedo

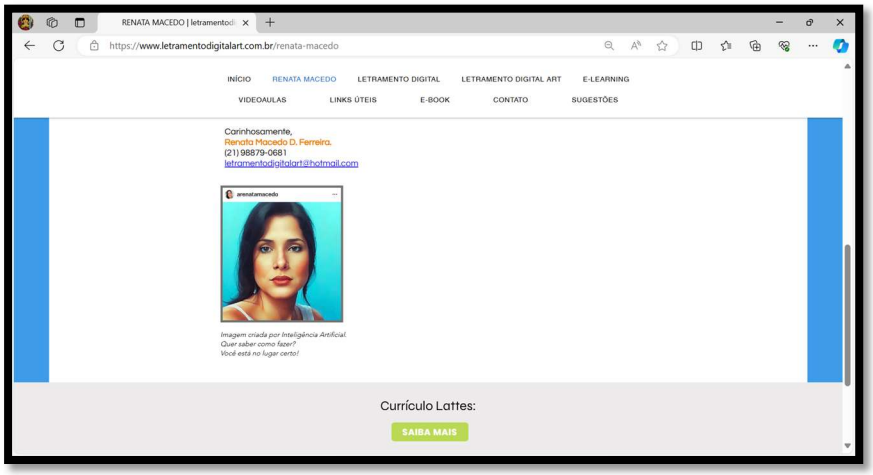


Fonte: a autora, 2024.

Na Figura 6 apresento a seção “Renata Macedo”. Nesta seção falo uma breve explicação sobre a minha formação. A intenção nesta etapa é convidar os professores a navegar no Letramento Digital Art. Aqui manifesto a minha vontade

em trocar informações com outros profissionais que desejam aprender um pouco mais sobre as novas tecnologias digitais na educação. Nesta seção explico também o objetivo e os conteúdos que os profissionais poderão encontrar através deste produto.

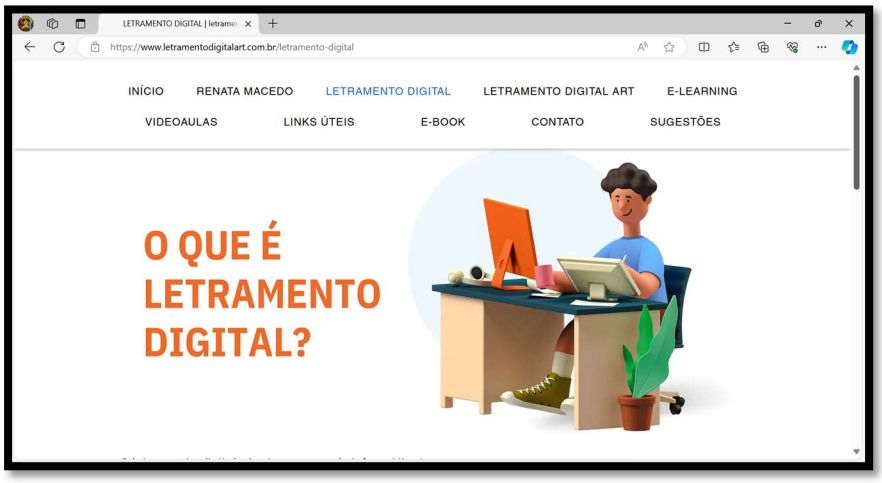
Figura 7 – Seção Renata Macedo 2



Fonte: a autora, 2024.

Na Figura 7 ainda continuo falando sobre a seção “Renata Macedo”. Neste momento é possível encontrar uma foto da autora modificada pela Inteligência Artificial, convidando os professores a descobrir como é possível criar imagens através da IA. Ao final da página é possível encontrar um botão verde “saiba mais” que direciona para o currículo lattes da autora.

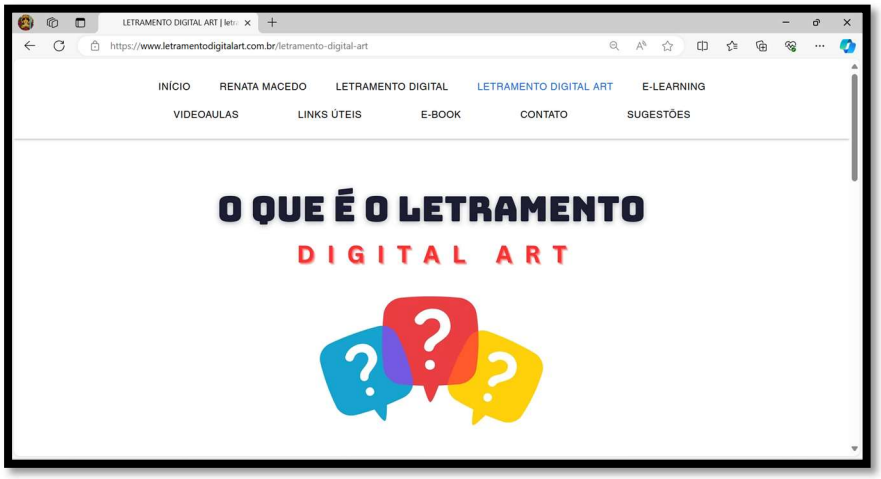
Figura 8 – Letramento Digital



Fonte: a autora, 2024.

Na Figura 8 podemos ver a seção “Letramento Digital”. Nesta seção os professores poderão ler um breve texto explicando o que é um letramento digital e sua importância para os profissionais da educação. A imagem apresentada faz parte do banco de imagens do *Canva*.

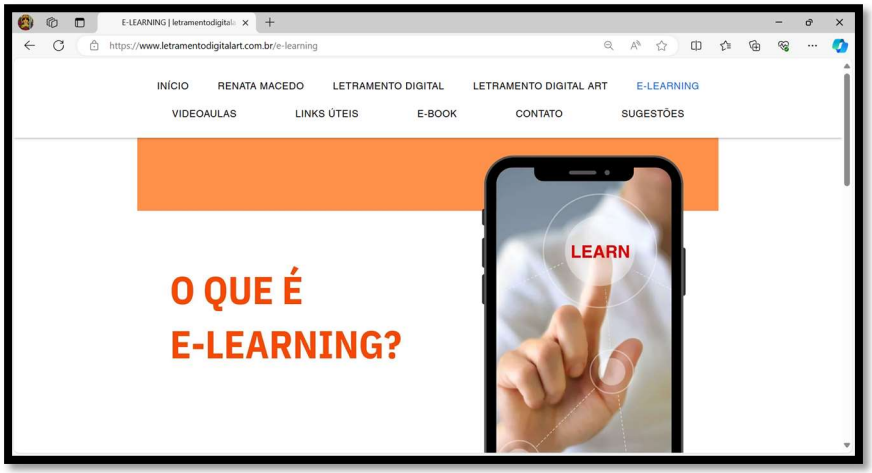
Figura 9 – Letramento Digital Art



Fonte: a autora, 2024.

A Figura 9 apresenta a seção “Letramento Digital Art”. Nesta página os professores poderão ler um texto informativo, explicando o objetivo da plataforma e os conteúdos que serão encontrados.

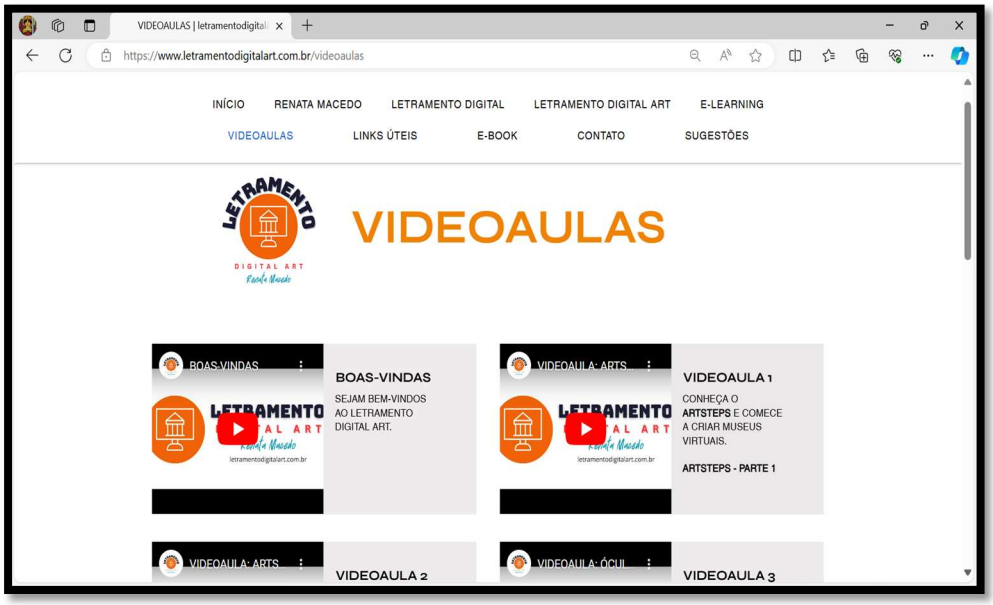
Figura 10 – E-learning



Fonte: a autora, 2024.

A Figura 10 ilustra a seção “E-learning”. Nesta seção os professores poderão obter maiores informações sobre a filosofia da plataforma, ou seja, uma modalidade de ensino on-line e assíncrono. Ideal para os profissionais que gostam de ter autonomia e administrar o seu tempo de estudo.

Figura 11 – Videoaulas



Fonte: a autora, 2024.

Na Figura 11 podemos visualizar a seção “Videoaulas”. A seção é composta por um vídeo de boas-vindas e nove videoaulas, totalizando dez vídeos. O tema da videoaula 1 é “Conheça o *Artsteps* e comece a criar museus virtuais”. A videoaula apresenta o aplicativo Artsteps e sua funcionalidades. Este vídeo convida os professores a conhecer o aplicativo e a iniciar a criação de um museu virtual. Durante a videoaula, a autora também dá exemplos como os museus virtuais podem úteis no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. A videoaula 2 é uma continuação da videoaula 1. O tema da videoaula 2 é “Construa museus virtuais de forma gratuita através do Artsteps”. Nesta etapa, a videoaula mostra como inserir as imagens nos museus, vídeos e alterar o layout dos museus. Além disso, a videoaula também explica como os museus virtuais podem ser visualizados, ou seja, através de personal computers, notebooks, tablets, celulares e com o auxílio de óculos VR.

O título da videoaula 3 é “Como usar óculos VR – óculos de realidade virtual. Conheça aplicativos gratuitos”. Nesta videoaula os professores poderão conhecer um óculo de realidade virtual e como utilizá-lo. Além disso, os professores também irão conhecer 3 opções de sites e aplicativos para usar com estes óculos. Os professores também vão poder conferir as possibilidades em que eles podem utilizar os óculos VR em suas aulas.

A videoaula 4 se chama “Faça imagens através da inteligência artificial com o aplicativo Bing”. Os professores vão poder conhecer o aplicativo Bing da Microsoft e também o *Copilot* que está inserido dentro do *Bing*. Ambos possibilitam a criação de imagens através da Inteligência Artificial. Durante a aula a autora também vai citando possibilidades de trabalho com os alunos em sala de aula.

As videoaulas 5 e 6 são voltadas para a criação de um Podcast. O tema da videoaula 5 é “Criando um podcast – parte 1”. Na videoaula 5 os professores irão conhecer o aplicativo *Podcasters* e como ele está vinculado ao *Spotify*. Nesta primeira etapa os professores vão verificar como criar uma conta no *Podcasters* e consequentemente como criar um podcast. Todas estas etapas são ilustradas através do navegador do notebook e do aplicativo de celular ou tablet. Nesta videoaula também é explicado como um Podcast pode ser interessante e enriquecedor para o desenvolvimento de dinâmicas em sala de aula. Na videoaula 6 “Criando um Podcast – parte 2”, os professores irão perceber que algumas funções não podem ser realizadas através do notebook e que a melhor opção é gravar e editar os áudios através do celular ou do tablet. Nesta videoaula foi importante também criar um Podcast desde o início, para que os professores compreendessem como os áudios são enviados para o Spotify e como os áudios podem ser editados e apresentados. O Podcast “Letramento Digital Art” não é um canal e sim amostrar de exercícios das videoaulas 5 e 6.

A videoaula 7 se chama “Google Arts and Culture – conheça diversas opções de pesquisas, passeios virtuais e jogos”. Nesta videoaula os professores poderão conhecer a nova interface do Google Arts and Culture e suas novas funcionalidades. Além disso, é importante destacar que o aplicativo possui outras

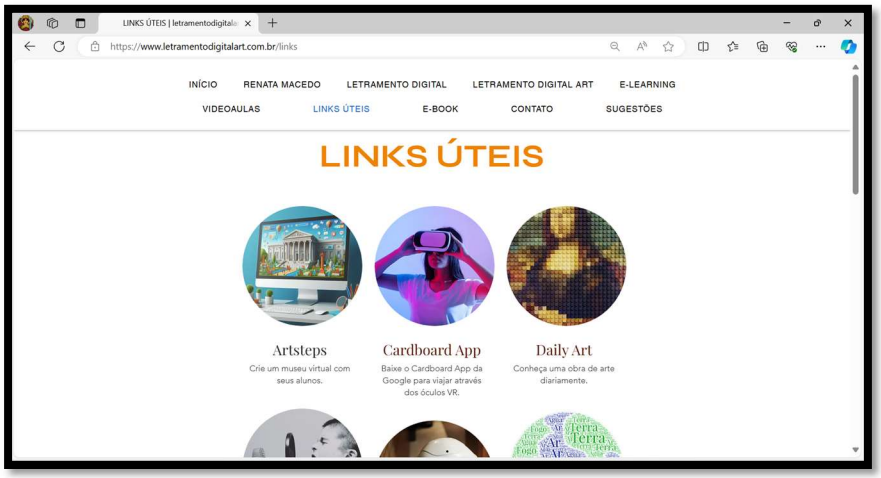
funções, no entanto, as funções mais atrativas foram apresentadas aos professores.

O tema da videoaula 8 é “Conheça o app DailyArt – sua dose diária de arte”. Um aplicativo que está disponível para o sistema Android ou IOS. Este aplicativo pode ser encontrado para dowload na versão gratuita e paga. A videoaula explica que o aplicativo é mais voltado para os professores e amantes das Artes Visuais, no entanto, qualquer pessoa que goste de arte pode ter acesso. O intuito deste aplicativo é enviar para seus usuários diariamente uma obra de arte, com isso, todos os dias você aprende um pouco sobre a obra apresentada e o artista trabalhado. A videoaula apresenta o site do aplicativo, além da versão para celular e tablet. A videoaula esclarece as diferenças entre a versão paga e a versão gratuita.

A nona videoaula apresenta um site chamado “Wordart.com”. O título da videoaula é “Wordart.com – crie nuvens de palavras de forma gratuita”. Apesar do título dizer que a nuvem de palavras pode ser criada de forma gratuita, o site também disponibiliza a versão paga. A autora durante a videoaula explica as sutis diferenças entre as versões, o que não impede que os educadores usem livremente o site com os seus alunos.

Todas as videoaulas possuem um vídeo de abertura. A abertura foi criada com imagens obtidas através da *Inteligência Artificial - Bing*. A logotipo foi criada através do *Canva*. A trilha sonora da abertura foi obtida através do banco de áudios do editor de vídeos *Movavi*. A arte dos créditos finais foi criada através do *Canva*. Todas as aulas apresentam “Objetivo Geral” e “Objetivos Específicos” da videoaula. Além de esclarecer como todos os aplicativos e sites podem ser úteis no processo de ensino-aprendizagem dos seus alunos. As videoaulas possuem caráter interdisciplinar, ou seja, podem ser úteis para professores de qualquer disciplina. Ao final de todas as videoaulas, a autora reforça que todas as dúvidas referentes a plataforma ou referentes as videoaulas podem ser esclarecidas através do “Fale Conosco” ou através do e-mail letramentodigitalart@hotmail.com.

Figura 12 – Links úteis

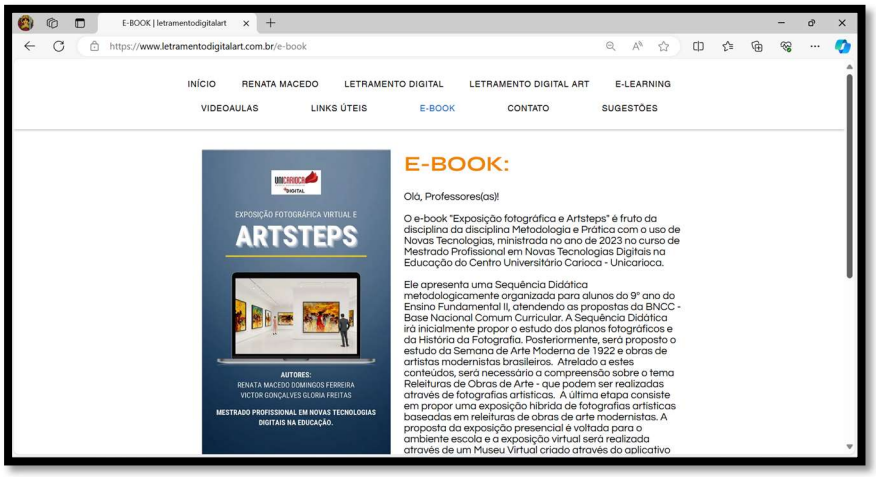


Fonte: a autora, 2024.

Na Figura 12 é possível conferir a seção “Links úteis”. Nesta seção os professores poderão fazer download de aplicativos que podem ser utilizados em sala de aula com os seus alunos. Alguns links sugeridos foram abordados nas videoaulas. Os links disponíveis possibilitam o download dos seguintes aplicativos: Artsteps[19], Cardboard App[20], Daily Art[21], Podcasters[22], Bing[23], Wordart.com[24], Padlet[25], Google Arts and Culture[26], Capcut[27], Picsart[28], Mentimeter[29], Colorir on-line[30], Stop Motion[31], Mindmeister[32] e Gartic[33].

[19] https://www.artsteps.com/
[20] https://arvr.google.com/cardboard/
[21] https://www.getdailyart.com/
[22] https://podcasters.spotify.com/
[23] https://www.bing.com/create
[24] https://wordart.com/
[25] https://padlet.com/
[26] https://artsandculture.google.com/
[27] https://www.capcut.com/
[28] https://picsart.com/
[29] https://www.mentimeter.com/pt-BR
[30] https://www.colorir-online.com/
[31] https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio
[32] https://www.mindmeister.com/
[33] https://gartic.com.br/

Figura 13 – E-book

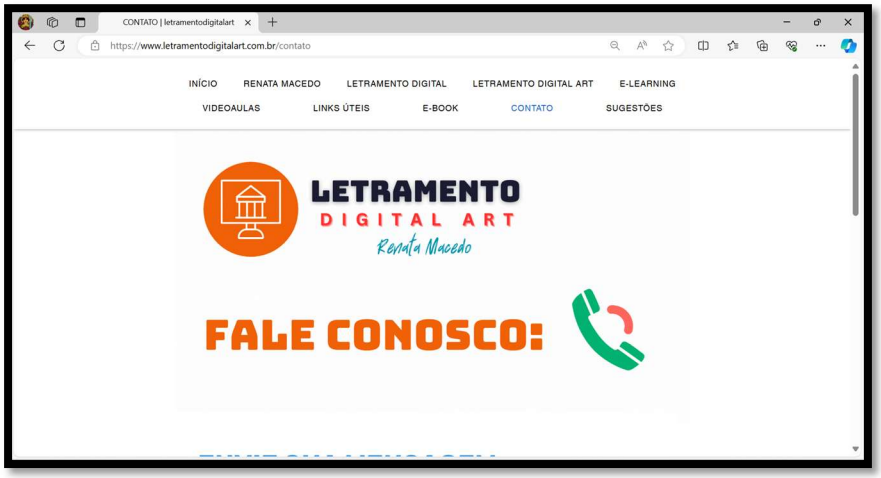


Fonte: a autora, 2024.

A Figura 13 apresenta a seção “E-book”. Nesta seção disponibilizo gratuitamente para download o e-book “Exposição fotográfica virtual e Artsteps”. O e-book "Exposição fotográfica e Artsteps" é fruto da disciplina da disciplina Metodologia e Prática com o uso de Novas Tecnologias, ministrada pelo Professor Victor Gonçalves de Gloria Freitas no ano de 2023 no curso de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca – Unicarioca. Ele apresenta uma Sequência Didática metodologicamente organizada para alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II, atendendo as propostas da BNCC - Base Nacional Comum Curricular. A Sequência Didática irá inicialmente propor o estudo dos planos fotográficos e da História da Fotografia. Posteriormente, será proposto o estudo da Semana de Arte Moderna de 1922 e obras de artistas modernistas brasileiros. Atrelado a estes conteúdos, será necessário a compreensão sobre o tema Releituras de Obras de Arte - que podem ser realizadas através de fotografias artísticas. A última etapa consiste em propor uma exposição híbrida de fotografias artísticas baseadas em releituras de obras de arte modernistas. A proposta da exposição presencial é voltada para o ambiente escola e a exposição virtual será realizada através de um Museu Virtual criado através do aplicativo Artsteps. Este e-book

foi pensado e concebido para que arte-educadores possam ter acesso à proposta, aliando arte, educação e tecnologia.

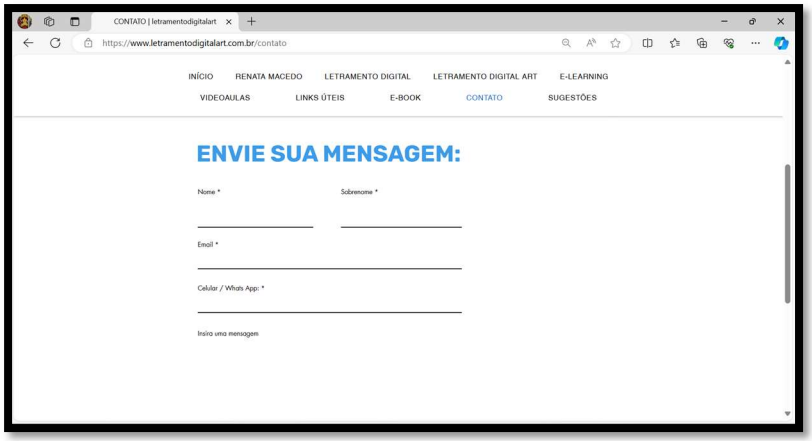
Figura 14 – Fale conosco



Fonte: a autora, 2024.

A Figura 14 apresenta a seção “Contato”, para que os professores e educadores que estejam interessados em tirar dúvidas das videoaulas ou que desejam maiores informações sobre a proposta de trabalho, enviem mensagem diretamente para a autora. Um recurso interessante da plataforma Wix é que todos os criadores de sites podem fazer o download do aplicativo “Wix Owner” e receber as mensagens enviadas através do site em tempo real em seus celulares. O “Wix Owner” é praticamente um aplicativo de mensagens. Através dele você também consegue responder imediatamente os remetentes das mensagens.

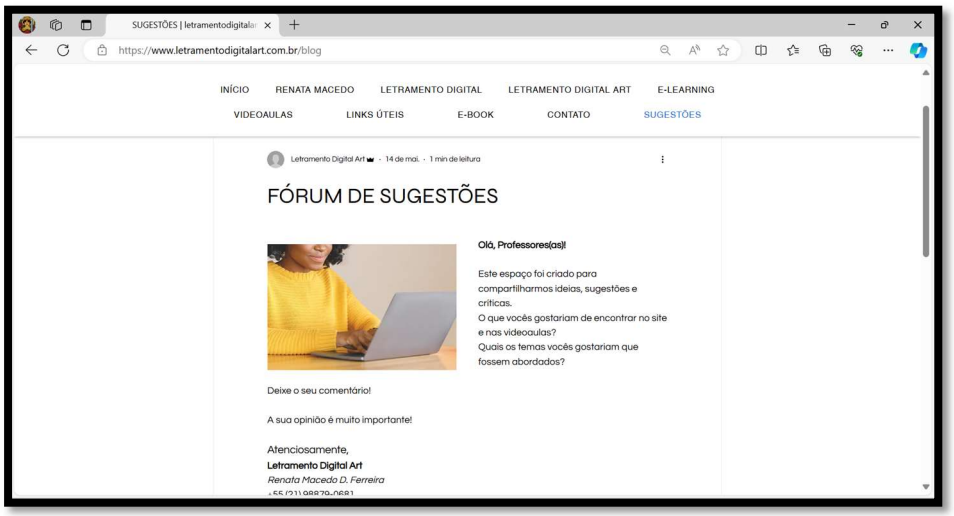
Figura 15 – Envie sua mensagem



Fonte: a autora, 2024.

A Figura 15 ainda fala sobre a seção “Contato”. Neste campo os professores e educadores poderão enviar as suas mensagens. Os campos em asterisco são de preenchimento obrigatório.

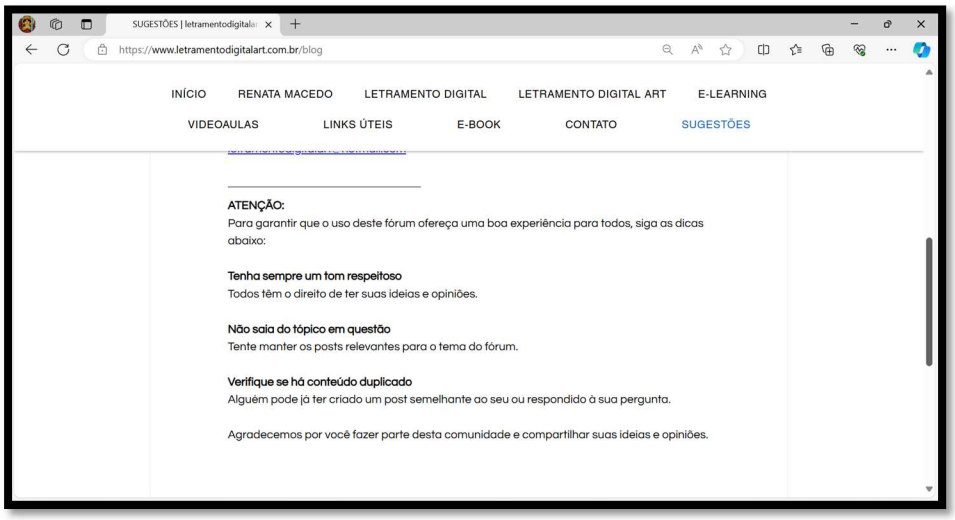
Figura 16 – Sugestões



Fonte: a autora, 2024.

A Figura 16 apresenta a última seção; um “Fórum de Sugestões”. Este espaço foi criado para os professores e educadores tirarem as suas dúvidas, trocar experiências, fazer críticas e dar sugestões.

Figura 17 – Regras do fórum



Fonte: a autora, 2024.

A Figura 17 apresenta as regras estabelecidas no “Fórum de Sugestões”, como por exemplo; Tenha sempre um tom respeitoso; Não saia do tópico em questão; Tente manter os posts relevantes para o tema do fórum; por fim, verifique se há conteúdo duplicado.

A versão para tablets e celulares possuem diferenças apenas no modo de visualização, ou seja, os conteúdos são apresentados para telas verticais. No entanto, o design, os vídeos e as imagens apresentadas são os mesmos da versão para PCs e notebooks.

Figura 18 – Versão mobile



Fonte: a autora, 2024.

Na Figura 18 é possível perceber que houve a preocupação em manter as mesmas cores, imagens e design da versão para PCs e notebooks. Ao lado do título, possui um campo com três linhas horizontais vermelhas. Os

professores clicando nestas três linhas consegue visualizar todo o menu de navegação.

Figura 19 – Menu mobile

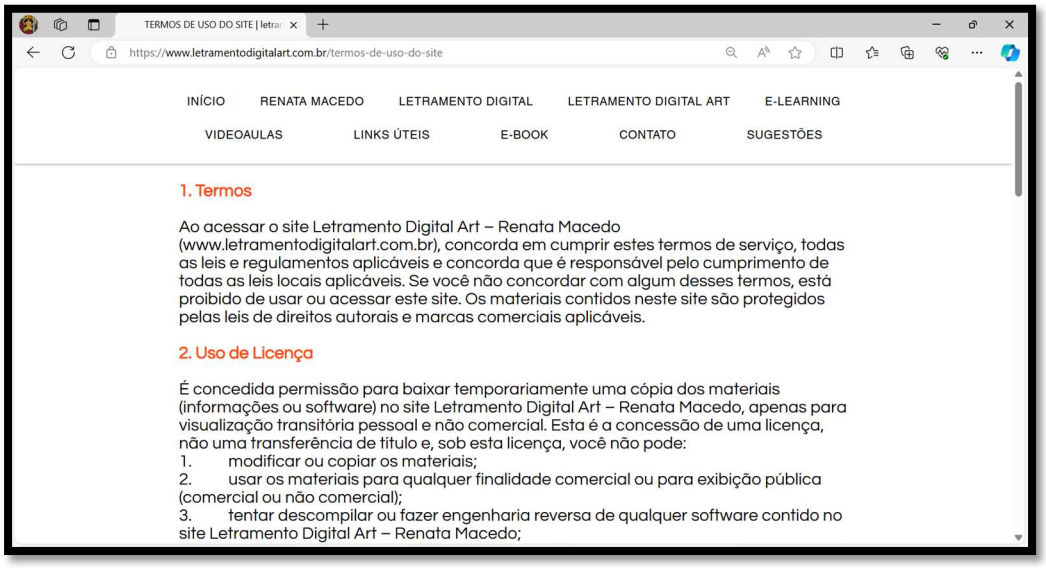


Fonte: a autora, 2024.

A Figura 19 apresenta o menu na versão mobile. As seções são as mesmas e a autora também preserva a ordem de apresentação proposta na versão para PCs e notebooks. A única diferença é a cor de fundo laranja e as letras em branco. Para criar um contraste, o usuário aos navegar na plataforma, poderá verificar que ao trocar de seção, o título da seção muda de cor, como apresentado na imagem, a cor é a amarela.

As cores apresentadas na plataforma foram inspiradas na rede de ensino do Município de Niterói, pois as cores utilizadas nas escolas e nos uniformes são as cores amarela e laranja. Na plataforma também pode ser visto a utilização das cores vermelha e branca, em homenagem a UniCarioca.

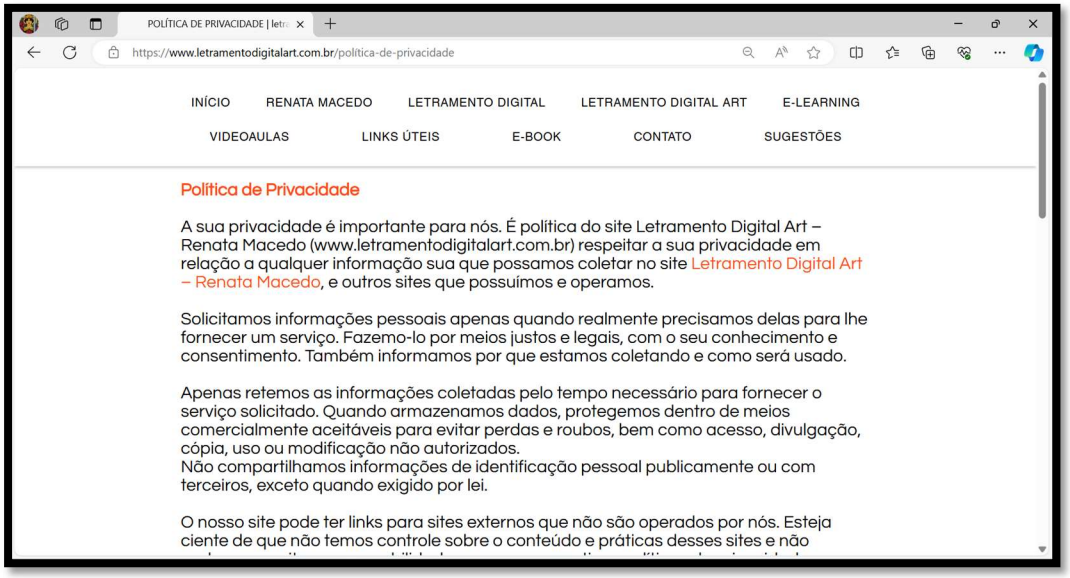
Figura 20 – Termos de uso



Fonte: a autora, 2024.

Nos rodapés da versão mobile e na versão para PCs e notebooks é possível acessar os Termos de Uso e Política de Privacidade. A Figura 20 apresenta os Termos de Uso do site garantindo a autenticidade da plataforma, a veracidade das informações e os direitos reservados da autora referente aos materiais disponibilizados no site.

Figura 21 – Política de privacidade



Fonte: a autora, 2024.

Finalmente, a Figura 21 apresenta a Política de Privacidade, garantindo que todas as pessoas que acessam a plataforma têm a sua privacidade garantida e que a autora não divulga mensagens trocadas e informações fornecidas por terceiros. A plataforma e a autora também não realizam nenhum tipo de rastreamento ou solicita informações além das que estão expostas.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O quarto capítulo visa apresentar as análises referentes às duas pesquisas realizadas através do Google Forms. A primeira pesquisa realizada verifica a importância da criação de um site voltado para o Letramento Digital para professores de Artes do Ensino Fundamental II. O Segundo formulário visa averiguar a relevância do produto criado, ou seja, o "Letramento Digital Art" – www.letramentodigitalart.com.br.

Os questionários elaborados para a análise das amostras foram baseados no método de pesquisa *Survey*. Segundo Freitas, Oliveira, Saccol e Moscarola (2000), a pesquisa Survey pode ser descrita como a obtenção de dados ou informações sobre características, ações ou opiniões de determinado grupo de pessoas, indicado como representante de uma população-alvo, por meio de um instrumento de pesquisa, normalmente um questionário. Os questionários possuem questões fechadas e abertas. As questões fechadas também são consideradas questões objetivas. As questões fechadas selecionadas para compor os dois questionários são do tipo dicotômicas ou múltiplas escolhas. As questões abertas possibilitam que os entrevistados respondam de forma mais livre as suas respostas.

As análises dos formulários irão girar em torno das teorias de Albert Humphrey – análise SWOT ou FOFA (Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças). Ao analisar o segundo formulário será necessário fazer um paralelo com as constatações obtidas no primeiro formulário, ou seja, será importante realizar comparações para então averiguar a importância do produto criado, dos conteúdos abordados e sua funcionalidade.

Figura 22 – Matriz SWOT / FOFA

	MATRIZ SWOT / FOFA	
	CONTRIBUIÇÕES	**DIFICULDADES**
AMBINETE INTERNO	**FORÇAS** ***S**trenghts*	**FRAQUEZAS** ***W**eaknesses*
AMBIENTE EXTERNO	**OPORTUNIDADES** ***O**pportunities*	**AMEAÇAS** ***T**hreats*

Fonte: adaptado pela autora, 2024.

Os questionários obtiveram respostas que possibilitam análises quantitativas e qualitativas. Através da análise destas respostas, será possível constatar os pontos fortes e fracos do produto desenvolvido, proporcionando assim uma reflexão em prol de melhorias para a plataforma e por fim, atender o público desejado.

4.1. Análise do Primeiro Google Forms

O primeiro formulário criado através do Google Forms foi enviado para os professores no mês de fevereiro de 2024. A pesquisa não tinha a intenção de coletar dados pessoais dos participantes, como nome, e-mail ou telefone. A participação foi voluntária e anônima. O link da pesquisa que foi gerado pelo Google Forms foi enviado para três grupos do aplicativo de mensagens do Whats App: o primeiro grupo é o grupo de mensagens dos professores de Artes da Rede

Municipal de Ensino do Município de Niterói. É importante destacar que este grupo não é um grupo oficial da secretaria de educação. É um grupo criado por professores de Artes que desejam se comunicar e trocar informações. O grupo possui 69 participantes, porém, não tenho como comprovar que todos participaram justamente pelas configurações aplicadas no questionário, ou seja, reforço a informação que os participantes são voluntários e anônimos.

Os outros grupos do aplicativo de mensagens *Whats App* que participaram da primeira pesquisa são os professores da Escola Maestro Heitor Villa-Lobos – escola em que trabalho, na Ilha da Conceição, Niterói. A escola atende alunos do Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II. A escola possui 3 grupos de professores – turnos da manhã, tarde e noite. O turno da manhã compete aos professores do Ensino Fundamental II, o grupo da tarde do Ensino Fundamental I e o grupo da noite é voltado para a EJA – Educação de Jovens e Adultos. A EJA oferece aulas tanto do Ensino Fundamental I quanto do Ensino Fundamental II. É importante esclarecer que estes três grupos não são oficiais da escola. São grupos criados por professores que desejam manter contato e trocar informações sobre variados assuntos. Outro ponto importante a ser esclarecido; não são todos os professores da escola que participam destes grupos.

O último grupo que participou da pesquisa foram os alunos da UniCarioca – Mestrandos da Turma 12. Um grupo não oficial criado voluntariamente pelos alunos para a troca de informações e assuntos diversos. Todos os integrantes são professores e alguns também trabalham na Rede Municipal de Educação de Niterói.

É importante destacar que os professores de Artes podem atuar nos dois seguimentos, por isso, a importância da participação dos professores do Ensino Fundamental I, mesmo que a pesquisa seja voltada para o Ensino Fundamental II. Outro fator importante a ser esclarecido é participação de professores de outras disciplinas em uma pesquisa que se propõe a desenvolver um produto voltado para os professores de Artes do Ensino Fundamental II.

Meu trabalho como professora de Artes na Rede Municipal de Ensino de Niterói é desenvolvido nos três turnos. Muitas atividades desenvolvidas na escola possuem caráter interdisciplinar. Em anos anteriores, já desenvolvi no Ensino Fundamental II atividades e eventos em parceria com os profissionais de Letras, Ciências, História e Geografia. No Ensino Fundamental I é praticamente impossível desenvolver atividades sem a parceria e apoio das professoras regentes. Na EJA os trabalhos também possuem um viés interdisciplinar, visando a alfabetização dos alunos. Atualmente, a maior preocupação da Rede Municipal de Ensino de Niterói é o incentivo à leitura e à alfabetização, que ficou prejudicada por conta da pandemia (Covid-19) que ocorreu no país no ano de 2020. Ainda temos muitos alunos com defasagem de leitura e escrita, mesmo em anos avançados. De uma certa forma, a intenção é que todos os professores de todos os seguimentos estejam alerta para estas necessidades e desenvolvam atividades que ativem a curiosidade epistemológica dos seus alunos. Enfim, senti a necessidade de repassar este formulário para estes profissionais que são tão importantes para o desenvolvimento do meu trabalho, que me incentivam, ajudam e me motivam a desenvolver atividades cada vez melhores.

O questionário foi respondido por 77 pessoas e poderá ser conferido na íntegra no Apêndice A. Os professores foram avisados previamente sobre o tema da pesquisa da dissertação e sobre a privacidade das respostas.

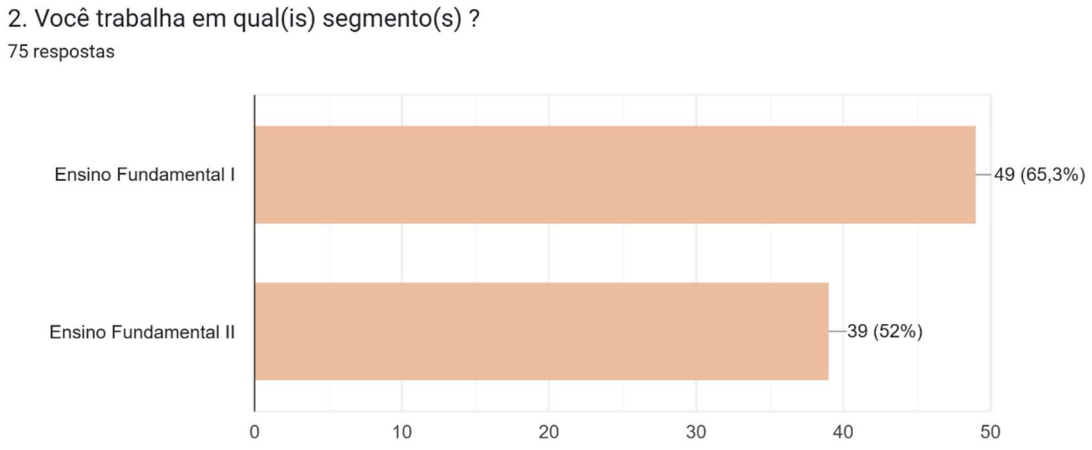
O primeiro questionário possui 24 perguntas. A primeira parte do questionário tem e intenção de fazer uma coleta de dados, para termos uma noção do público que se disponibilizou a responder o questionário. A segunda etapa do questionário, visa verificar informações mais específicas em relação ao conhecimento dos professores entrevistados no que diz respeito ao uso das novas tecnologias digitais da educação. A terceira etapa do questionário deseja checar se os entrevistados realmente gostam de Arte e Tecnologia, além de investigar se estes profissionais fazem uso da Arte e da Tecnologia em sala de aula. Por fim, o questionário foi direcionado para perguntas mais objetivas em relação à criação de um site voltado para um Letramento Digital, ou seja, se

existe por parte dos participantes um verdadeiro interesse em ter acesso a um site com conteúdos voltado para os Letramento Digital para professores.

A primeira pergunta realizada foi “Qual disciplina você leciona?”. As respostas dadas com maior frequência foram: Arte (10 respostas), Artes (6 respostas), Geografia (3 respostas), Educação Infantil (3 respostas) e Inglês (3 respostas). As outras respostas dadas foram; História, Matemática, Artes Visuais, Teatro, Educação Física, Língua Portuguesa e Todas as disciplinas do Fundamental I. Percebe-se que neste primeiro questionário, a maioria dos participantes realmente estão voltados para o ensino de Artes.

A segunda pergunta verificou em qual seguimento estes professores trabalham. Os professores poderiam escolher uma das alternativas ou marcar as duas opções.

Gráfico 1 – Segmentos de atuação dos professores



Fonte: a autora, 2024.

Verificou-se que 65,3% dos entrevistados atuam no Ensino Fundamental I. Partindo do princípio que o produto é voltado para o Ensino Fundamental II, de acordo com a análise SWOT ou FOFA, este fator já seria um ponto de “Fraqueza” para o desenvolvimento do produto. No entanto, não é impeditivo, pois ainda

estamos no início da análise dos dados coletados. É importante perceber que dos 77 entrevistados, 2 não responderam esta pergunta.

A terceira pergunta “Quanto tempo você trabalha como professor(a)?” tem a intenção de verificar o tempo que estes profissionais estão atuando como professores. Constata-se que a maioria dos entrevistados possuem mais de 25 anos de magistério, ou seja, são profissionais em que as suas graduações não estavam interligadas com as novas tecnologias digitais da educação. Este público provavelmente precisou buscar formações continuadas e curso de especialização para se atualizarem ao longo da sua carreira. A propósito, a intenção é que o produto desenvolvido desperte a curiosidade epistemológica destes profissionais.

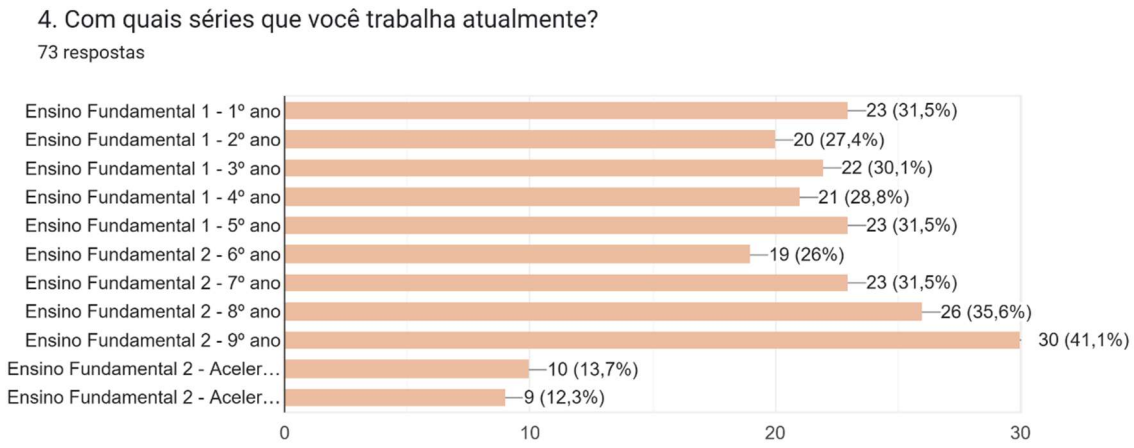
Gráfico 2 – Tempo de magistério



Fonte: a autora, 2024.

A terceira pergunta desejou saber em quais turmas os professores trabalham. Dos 77 participantes, apenas 73 responderam esta pergunta. A maioria que se disponibilizou a responder esta pergunta trabalha no 9º ano do Ensino Fundamental II. Partindo da análise SWOT ou FOFA, verificar que a maioria dos profissionais que responderam o questionário trabalham como Ensino Fundamental II corrobora para o desenvolvimento do produto proposto por esta dissertação.

Gráfico 3 – Séries que os professores trabalham



Fonte: a autora, 2024.

A quinta pergunta inicia a etapa de perguntas voltadas para o conhecimento dos professores em relação às novas tecnologias digitais e consequentemente, esta segunda etapa também vai averiguar o uso das tecnologias por parte destes profissionais em seu cotidiano escolar.

Gráfico 4 – Facilidade dos professores em usar recursos tecnológicos



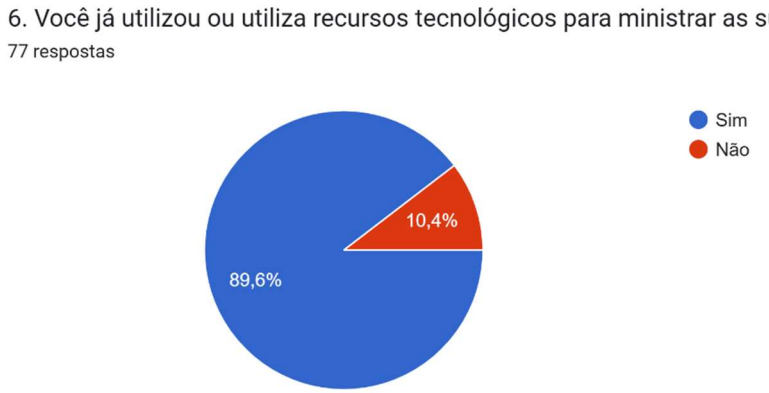
Fonte: a autora, 2024.

Nesta quinta pergunta os entrevistados afirmaram que possuem facilidade em utilizar recursos tecnológicos em seu cotidiano escolar. No entanto, parte da minha inquietação, no início desta dissertação, foi perceber que no meu dia a dia escolar, os profissionais possuíam dificuldades em trabalhar com as novas tecnologias digitais envolvendo a educação. Por outro lado, saber que estes profissionais alegam ter facilidade, isso pode despertar o interesse deles nos conteúdos oferecidos pelo site desenvolvido, até mesmo porque o conhecimento é algo inacabado. Segundo Freire (1996), o professor deve-se manter curioso.

> O exercício da curiosidade a faz mais criticamente curiosa, mais metodicamente "perseguidora" do seu objeto. Quanto mais a curiosidade espontânea se intensifica, mas, sobretudo, se "rigoriza", tanto mais epistemológica ela vai se tornando. (FREIRA, 1996, p.97)

A sexta pergunta deseja saber se os entrevistados já utilizaram recursos tecnológicos em suas aulas. O gráfico 5 mostra que a maioria realmente já utilizou recursos tecnológicos. Isso é um ponto forte da pesquisa, pois de fato, os profissionais sentem a necessidade de utilizar a tecnologia em prol do processo de ensino-aprendizagem dos seus alunos.

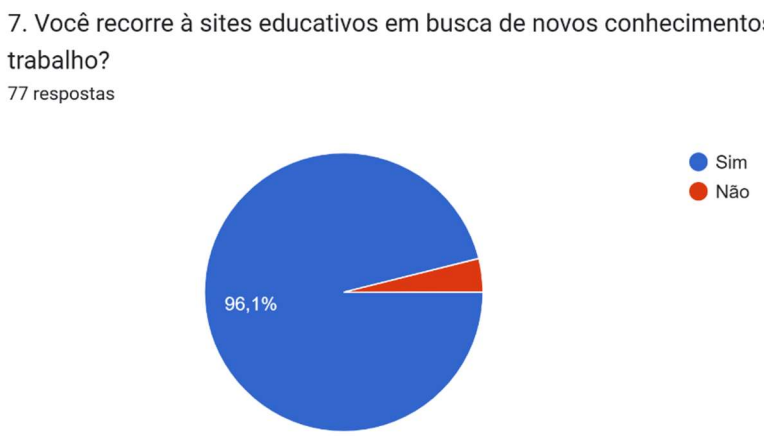
Gráfico 5 – Utilização de recursos tecnológicos em sala de aula



Fonte: a autora, 2024.

A sétima pergunta começa a investigar temas que giram em torno da criação do site. Para isso, foi necessário verificar se os profissionais recorrem à sites educativos em busca de novos conhecimentos para aprimorar o seu trabalho.

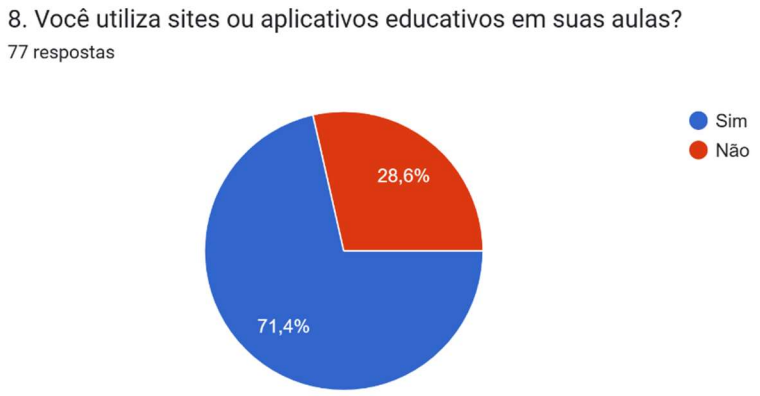
Gráfico 6 – Utilização de sites educativos



Fonte: a autora, 2024.

Neste gráfico é possível verificar que todas as 77 pessoas que se propuseram a responder o questionário, 96,1% dos entrevistados afirmaram que utilizam sites educativos com o intuito de buscar novos conhecimentos. Dentro na análise SWOT ou FOFA, esta resposta se enquadra nos aspectos “Forças” e “Oportunidades”. A pergunta 8 realizada e constatada pelo gráfico 7 também corrobora para as “Forças” e “Oportunidades” da análise SWOT ou FOFA.

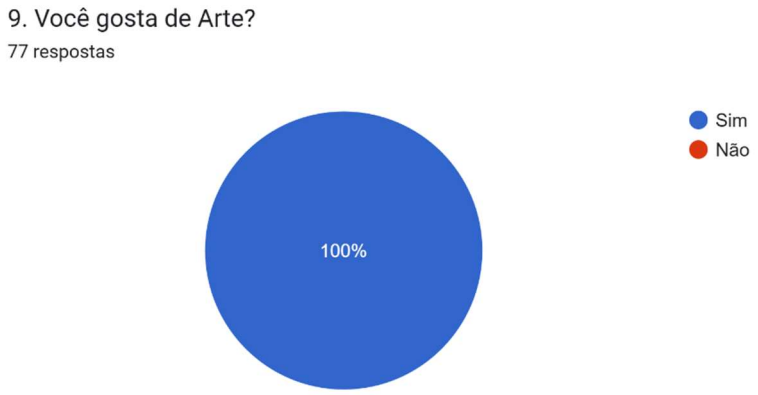
Gráfico 7 – Uso de sites ou aplicativos em sala de aula



Fonte: a autora, 2024.

A nona pergunta tem um caráter um pouco mais pessoal, pois questiona se os entrevistados gostam de Arte. Todos os entrevistados afirmaram que gostam. Saber que estes profissionais gostam de Arte é importante pois o produto criado envolve Arte e Tecnologia.

Gráfico 8 – O gosto pela Arte



Fonte: a autora, 2024.

A décima pergunta deseja saber qual o tipo de Arte que os entrevistados mais gostam. Foi uma pergunta aberta, pois os entrevistados poderiam escrever livremente suas opiniões. A “Música” foi o tipo de Arte que os entrevistados alegaram gostar mais. No entanto, destaco quatro respostas relevantes dadas pelos entrevistados, como por exemplo;

“Música, dança, histórias, dramatização, observação e reprodução/Criação de pinturas, esculturas, etc.”;

“Sendo professor de Matemática, não poderia deixar de apreciar as obras de Mondrian.”;

“Cinema, escultura, pintura - principalmente os impressionistas.”;

“Não tenho preferência, gosto de suas múltiplas linguagens”.

Diante destas respostas podemos verificar que os professores se sentiram à vontade em responder esta pergunta. Eles foram capazes de pontuar suas preferências por mais de um tipo de arte, nomeando pintores de preferência e movimentos artísticos. A partir do momento que temos profissionais

interessados em Arte e Tecnologia, a pesquisa e o desenvolvimento do produto estão na direção certa.

A décima primeira pergunta questiona os entrevistados; “Qual a linguagem artística que você acha que mais contribui para o ensino da sua disciplina?”. O questionário obteve 77 respostas, ou seja, todos os entrevistados fizeram questão de responder esta pergunta. Destacarei as respostas que os professores deram com maior frequência; Artes visuais, Pintura, Desenho, Teatro e Música. Outras respostas mais extensas foram desenvolvidas pelos entrevistados. Citarei 4 que considero importantes para reflexão da proposta desta pesquisa;

“Identifico a importância de um conjunto de linguagens artísticas em minha práxis docente. Como leciono com duas disciplinas do campo das Linguagens, não consigo citar apenas uma. Na Educação Física, gosto muito de trabalhar com expressões corporais criativas, poesia, fazer menção às obras de artes, enfim, valho-me de múltiplas linguagens artísticas para elaborar os meus planejamentos políticos-pedagógicos. As artes de um modo geral me ajudam a ler melhor o mundo e sempre estou dialogando sobre/com elas em minhas aulas. E percebo que as crianças e os estudantes da Rede Municipal de Niterói adoram.”;

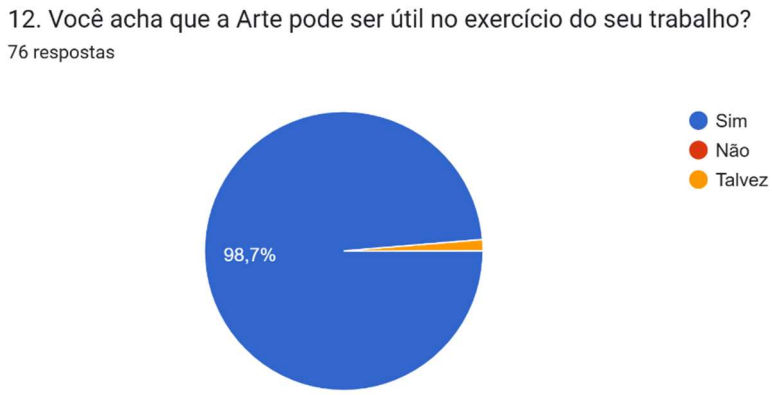
“Na minha opinião, a linguagem artística que mais contribui para o ensino da disciplina de artes é a arte visual, pois permite que as crianças explorem sua criatividade, expressem suas emoções e desenvolvam habilidades motoras finas através de atividades como pintura, desenho, colagem e modelagem.”;

“Música, teatro e cinema e demais expressões artísticas que venham contribuir com o processo de ensino aprendizagem, observando sempre a série para qual será direcionada a contribuição.”;

“No meu caso, as figuras, fotografias e desenhos.

Os profissionais de fato recorrem às Artes para enriquecer as suas aulas. A arte não é vista por estes entrevistados como uma simples ferramenta. A arte realmente faz parte do processo de metodológico e didático destes profissionais. O gráfico 9 referente à décima segunda pergunta, reafirma a minha conclusão perante a importância da Arte em ser trabalhada concomitantemente com outras disciplinas do currículo escolar.

Gráfico 9 – A utilidade da Arte



Fonte: a autora, 2024.

No gráfico 9 podemos perceber que nenhum entrevistado afirmou que a Arte não é útil para o trabalho destes profissionais. Lembrando que este questionário não foi respondido apenas por professores de Artes, ou seja, professores de outras disciplinas possuem liberdade para fazer uso da Arte em suas disciplinas, não apenas como uma facilitadora da aprendizagem, mas também de fato inserir os conteúdos artísticos nos contextos de suas disciplinas. Sobre a interdisciplinaridade, é importante relembrar a sua importância no atual cenário educacional;

> A metodologia interdisciplinar em seu exercício requer como pressuposto uma atitude especial ante ao conhecimento, que se evidencia no reconhecimento das competências, incompetências, possibilidades e limites da própria disciplina e de seus agentes, no conhecimento e na valorização suficientes das demais disciplinas e dos que a sustentam. (FAZENDA, 2016, p. 69)

A décima terceira pergunta foi elaboradora da seguinte forma; “De acordo com a resposta anterior, como você já utilizou a Arte em sua disciplina ou como você gostaria de poder utilizar a Arte em sua disciplina?”. Neste momento, desejo saber dos entrevistados como eles utilizam ou já utilizaram a arte em sala de aula com os seus alunos. Isto vai contribuir para refletir sobre quais os conteúdos posso abordar na criação do site e nos temas das videoaulas que foram desenvolvidas. Vou destacar quatro respostas;

“Com mais tecnologia. Exemplo: aparelhos de áudio visual conectados a internet em sala de aula. Todas as salas e não uma sala específica para tal fim. Um atelier somente de Artes também, digo, somente uma sala para esse fim.”;

“Apresentando obras de alguns pintores, com o objetivo de mostrar a matemática na arte. Utilizar um filme para apresentar uma história e analisar sua mensagem ou introduzir um assunto de alguma disciplina.”;

“Utilizei imagens e construção de imagens pelas crianças para aprimorar e potencializar os assuntos trabalhados. Utilização de música para facilitar a acomodação de conhecimentos.”;

“Exibição de fotografias, pintar e/ou colorir imagens ilustrativas, esculturas de modelos científicos usando materiais variados, exibição de filmes, paródia de música.”

Nesta etapa da entrevista podemos verificar que os professores gostariam de utilizar mais a Arte em seu cotidiano escolar. Outro ponto importante a ser destacado é o desejo por parte dos profissionais em ter acesso à recursos tecnológicos para o desenvolvimento de suas aulas. Artes visuais como desenho, fotografias, pinturas já fazem parte do dia a dia destes profissionais. A música mais uma vez ganha destaque nesta pesquisa, partindo do princípio que

é um tipo de Arte que conquista professores e alunos com maior frequência e facilidade.

A décima quarta pergunta deseja saber de forma objetiva se os professores sabem o que vem a ser um Letramento Digital.

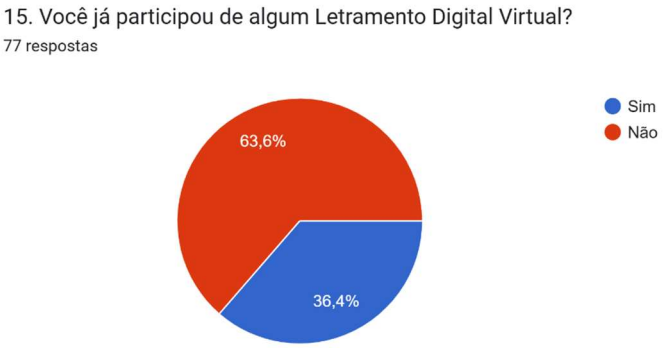
Gráfico 10 – Letramento Digital



Fonte: a autora, 2024.

Das 76 pessoas que responderam esta pergunta, 80,3% afirmam saber o que é um Letramento Digital. O que demostra que estes profissionais estão atualizados em relação ao tema e certamente são profissionais que buscam aperfeiçoamento em sua área de atuação.

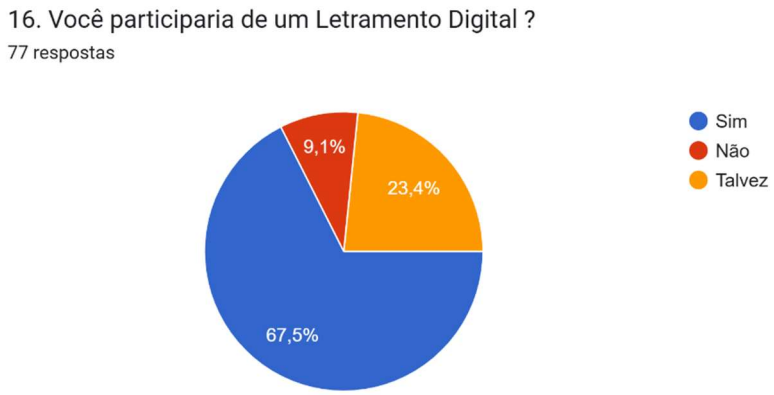
Gráfico 11 – Letramento Digital Virtual



Fonte: a autora, 2024.

O gráfico 11 mostra que todos os entrevistados responderam esta pergunta. Neste momento é importante perceber que um número significativo de professores nunca participou de um Letramento Digital Virtual, ou seja, 63,3% dos entrevistados nunca participaram de um Letramento Digital on-line. O que pode ser um agravante, pois o intuito do produto final desenvolvido por meio desta dissertação é proporcionar um Letramento Digital on-line para professores que se interessem por Educação, Arte e Tecnologia.

Gráfico 12 – Desejo em participar de um Letramento Digital

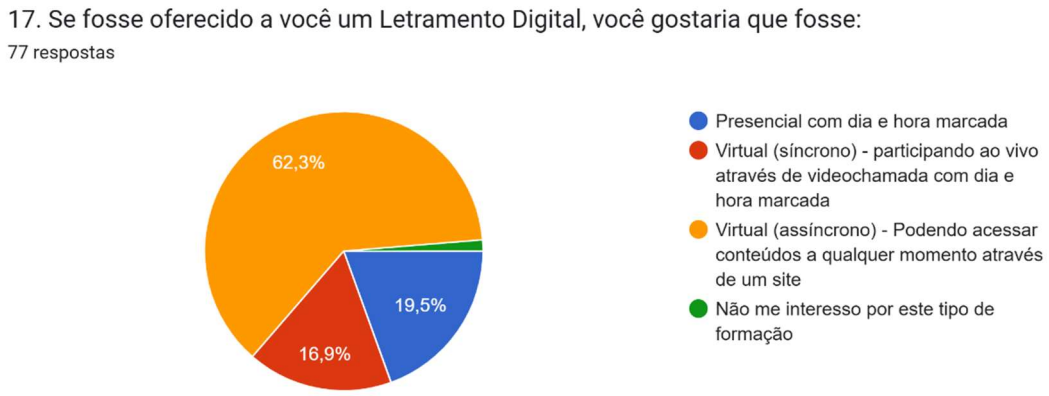


Fonte: a autora, 2024.

Na décima sexta pergunta, 67,5% dos professores demonstraram interesse em participar de um Letramento Digital – como pode ser visto no gráfico 12.

No gráfico 13, referente à décima sétima pergunta, os professores especificaram qual o tipo de Letramento Digital que eles teriam interesse em participar.

Gráfico 13 – Modalidade do Letramento Digital



Fonte: a autora, 2024.

O gráfico 13 confirma que 62,3% dos entrevistados possuem interesse em participar de um Letramento Digital em formato virtual e assíncrono, ou seja, em um formato que os professores pudessem acessar conteúdos a qualquer momento através de um site. Este percentual corrobora com a proposta da pesquisa, pois a criação do site visa justamente proporcionar conteúdos e informações para profissionais que possuem uma vida agitada, podendo acessar os conteúdos a hora que quiser e de onde quiser.

A pergunta 18 deseja saber se os profissionais acham possível utilizar a Arte e a Tecnologia de forma interdisciplinar. De acordo com o gráfico 14, é possível constatar que foi a unanime as respostas dos professores, ou seja, todos acreditam que é possível utilizar a Arte e a Tecnologia de forma interdisciplinas. Ressaltando que os entrevistados lecionam outras disciplinas do currículo escolar.

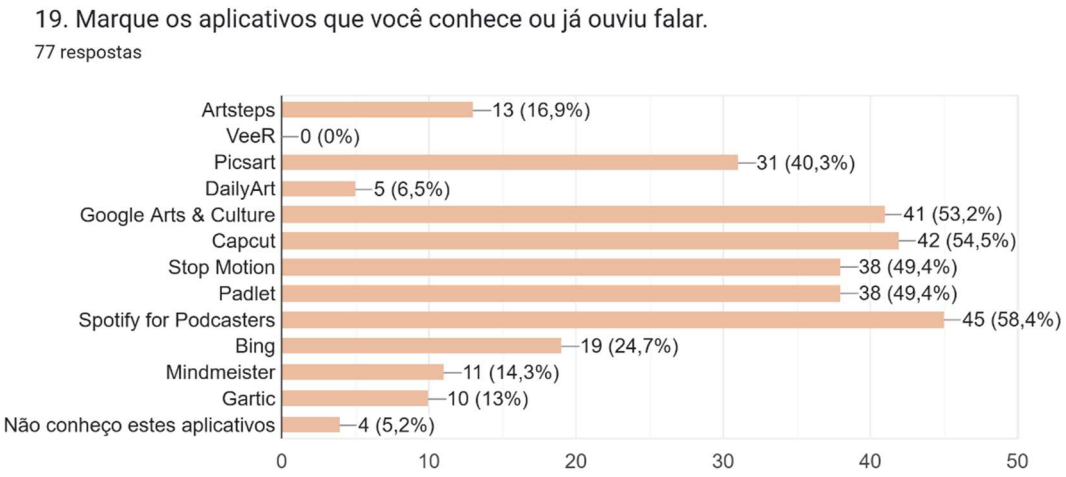
Gráfico 14 – Arte e Tecnologia de forma interdisciplinar



Fonte: a autora, 2024.

A décima nona pergunta e a vigésima estão focadas em verificar quais os aplicativos os professores conhecem e quais eles já fizeram uso em sala de aula com os seus alunos. Esta pergunta é importante para sondar quais os aplicativos os professores não possuem tanto conhecimento, e com isso, motivar a criação de conteúdos no site que possam agregar à práxis destes profissionais. As duas perguntas possibilitaram a marcação de mais de uma opção de resposta.

Gráfico 15 – Aplicativos que os professores já ouviram falar



Fonte: a autora, 2024.

No gráfico 15 é possível perceber que os aplicativos mais conhecidos pelos professores são; Spotify for Podcasters, Capcut e Google Arts and Culture. O terceiro aplicativo mais conhecido pelos professores, de acordo com este gráfico é um aplicativo voltado para pesquisa de artistas, obras de arte, museus, museus virtuais, jogos educativos voltados para o mundo das artes, enfim, um aplicativo oferecido pela empresa Google que se propõe a oferecer um material enriquecedor voltado para a Arte e Cultura. Como a proposta da plataforma é agregar conhecimentos e contribuir com conteúdos que os professores desconhecem, os aplicativos menos conhecidos de acordo com o gráfico são; Veer[34], Daily Art, Mindmeister, Gartic e Artsteps.

O aplicativo Veer era um aplicativo que comportava diversos vídeos para serem utilizados em óculos VR. No entanto, nos últimos meses do ano de 2024 o aplicativo começou a apresentar falhas e a empresa parou de disponibilizá-lo para download no Play Store [35]e no App Store[36]. Quando o primeiro formulário foi elaborado, o aplicativo ainda estava disponível no sistema IOS. Para substituir este aplicativo, durante as videoaulas sobre Óculos VR, foram apresentadas novas possibilidades de downloads e sites para a utilização dos óculos de realidade virtual, como por exemplo; Cardboard App [37] e vídeos no YouTube[38]. De acordo com o questionário, nenhum entrevistado conhecia o aplicativo Veer.

O aplicativo Daily Art está disponível para o sistema Android e para o sistema IOS. É um aplicativo voltado para todas as pessoas que se interessam por Arte. Existe a versão paga e a versão gratuita. Nas duas versões os usuários recebem diariamente quadros de artistas, contendo a história por trás da produção do quadro, biografia do artista, técnicas utilizadas para a confecção da

[34] https://apps.microsoft.com/detail/9n6t9snfzswj?hl=pt-br&gl=BR
[35] Esta é uma plataforma onde você pode baixar, comprar e atualizar todos os seus aplicativos, mas também outro tipo de conteúdo, como livros, músicas, filmes e muito mais. Fonte: https://reviewed.app/app/play-store/?utm_source=bing&utm_medium=cpc&utm_campaign=PLAY%20STORE%20-%20BR&utm_term=play%20store&utm_content=PLAY%20STORE
[36] https://www.apple.com/br/app-store/
[37] https://arvr.google.com/cardboard/
[38] Plataforma de vídeos da empresa Google.

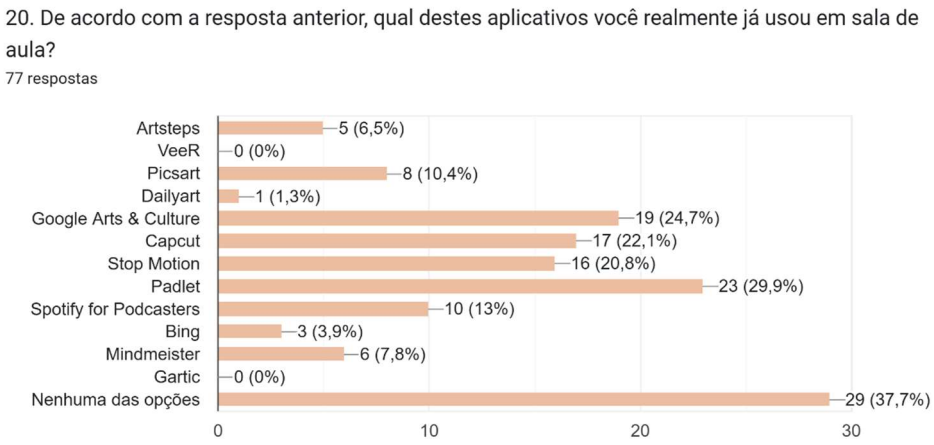
obra, dimensões e o local que a obra se encontra. De acordo com o gráfico, apenas seis pessoas ouviram falar deste aplicativo.

Mindmeister é um aplicativo que pode ser baixado tanto para o sistema Android quanto para IOS. O Mindmeister também pode ser utilizado através do site https://www.mindmeister.com/pt. O aplicativo é referência em produção de mapas mentais, que podem ser criados de forma colaborativa, ou seja, várias pessoas podem acessar e contribuir para a construção dos mapas mentais, desde que tenham o link de acesso. Assim como muitos aplicativos, existe a versão gratuita e várias possibilidades de versões pagas. Este aplicativo não foi abordado no produto final em formato de videoaulas, pois priorizei outros aplicativos mais voltados para o ensino da Arte. Além disso, quis priorizar aplicativos gratuitos. As funcionalidades gratuitas do Mindmeister são limitadas. Porém, como a plataforma é um elemento vivo e a intenção é mantê-lo ativo, este tema provavelmente será abordado em videoaulas. O link para download do aplicativo está disponível na seção “Links úteis” do “Letramento Digital Art”.

O aplicativo e site Gartic é possibilita o jogo on-line e de forma coletiva. O usuário vai entrar no site ou no aplicativo e criar um perfil ou jogar anonimamente. Vai selecionar o tema que deseja jogar, como por exemplo; objetos, animais, escola e etc. Um jogador desenha enquanto os outros jogadores tentam adivinhar o que está sendo desenhado. O link do jogo está na seção “Links Úteis” do Letramento Digital Art.

O aplicativo e site Artsteps é ideal para a criação de museus virtuais. Os museus podem ser criados de forma individual ou coletiva. Existe a versão paga e a versão gratuita. Após a construção dos museus virtuais, os usuários poderão visualizar o que foi construído através de um link gerado. O site também disponibiliza a versão para visualização em óculos VR.

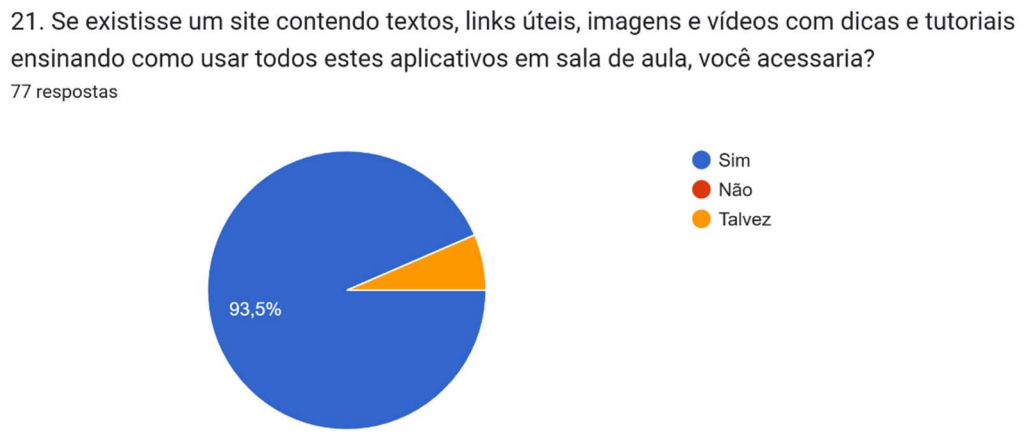
Gráfico 16 – Utilização dos aplicativos em sala de aula



Fonte: a autora, 2024.

Se compararmos o gráfico 15 com o gráfico 16 podemos perceber que os professores já ouviram falar de determinados aplicativos, mas 37,7% dos entrevistados nunca utilizaram de fato os aplicativos que eles alegaram conhecer em sala de aula. Isso gera alguns questionamentos acerca da não utilização destes aplicativos, como por exemplo; os professores não utilizaram os aplicativos por desconhecer as funcionalidades e as utilidades destes aplicativos ou por falta de recursos da escola em que trabalham? Estas indagações podem ser refletidas nas perguntas seguintes.

Gráfico 17 – Sobre a existência do site



Fonte: a autora, 2024.

O gráfico 17 demostra interesse por parte dos entrevistados em acessar um site contendo textos, links úteis, imagens e vídeos com dicas e tutoriais ensinando como usar todos os aplicativos referentes às perguntas 19 e 20. E 93,5% dos entrevistados demostraram interesse no produto em questão.

As últimas perguntas irão questionar sobre as condições de trabalho destes professores, ou seja, se as escolas incentivam o uso de novas tecnologias, se as escolas oferecem Letramento Digital e por fim, averiguar quais as dificuldades que os professores encontram para trabalhar com as novas tecnologias digitais em sala de aula.

A pergunta número 22 deseja saber se a escola que estes professores trabalham incentivam o uso de novas tecnologias.

Gráfico 18 – Incentivo para o uso de novas tecnologias



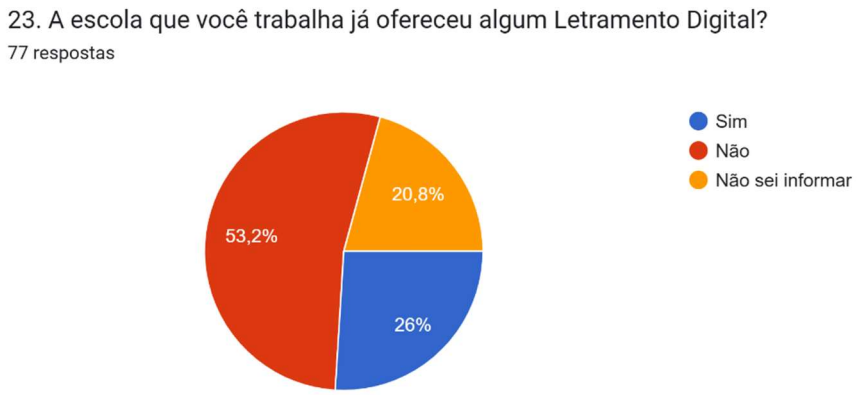
Fonte: a autora, 2024.

De acordo com o gráfico 54,5% dos entrevistados afirmam que as escolas incentivam o uso de novas tecnologias digitais. Isso é um lado positivo, tendo em vista que a BNCC – Base Nacional Comum Curricular propõe dentro das competências gerais da educação básica que todos os alunos devem;

> “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismos e autoria na vida pessoal e coletiva”. (http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/)

A penúltima pergunta pretende saber se as escolas que estes profissionais trabalham já ofereceram algum tipo Letramento Digital.

Gráfico 19 – Oferta de Letramento Digital



É interessante perceber que no gráfico 18 as escolas incentivam o uso de novas tecnologias, porém, no gráfico 19, 53,2% dos professores afirmam que a escola não ofereceu a eles nenhum Letramento Digital. Enfim, as escolas incentivam o uso de novas tecnologias, porém, não oferecem subsídios para que isto seja possível.

A última pergunta do questionário é discursiva, onde os professores podem demonstrar quais são as dificuldades encontradas por eles em seu ambiente de trabalho. A pergunta número 24 é a seguinte; “Quais as maiores dificuldades que você percebe em seu trabalho em relação ao uso de Novas Tecnologias Digitais Educativas?”. Dos 77 entrevistados, 74 profissionais responderam esta pergunta. Vou destacar três respostas que resumem bem a opinião da maioria dos entrevistados;

“Salas equipadas com recursos como computadores, projetores e uma Internet banda larga de qualidade. A escola em que atuo até conta com salas com estes recursos, contudo não atende a grande demanda pois são muitas turmas e professores. Inclusive cabe salientar que quando não estamos com estagiários de tecnologia e mídias digitais, fica inviável organizar o uso destes recursos.”;

“No caso, atualmente sou da rede pública e nem sempre temos os equipamentos necessários. Apesar da minha escola ter alguns recursos, mas principalmente, o fato dos alunos e suas famílias não terem acesso a Internet em suas casas, como também a outros dispositivos digitais.”;

“Ausência de formação adequada para a utilização dessas ferramentas de forma reflexiva e adequada, para a etapa da educação na qual leciono. Falta de tempo para a apropriação, estudo e planejamento de atividades”.

Nesta última pergunta, os professores responderam basicamente que as escolas não possuem recursos ou equipamentos necessários; não possuem internet de qualidade; salas de aula cheias com espaços que não comportam o desenvolvimento de atividades voltadas para a Arte e Tecnologia. Além disso, a falta de formação continuada e a falta de letramento digital para os professores dificultam atender as exigências da atual Base Nacional Comum Curricular, que preza tanto a diversidade de saberes, o uso de diferentes linguagens e a utilização de tecnologias digitais.

4.2. Análise de avaliação do Produto por pares

O segundo questionário foi enviado para as mesmas pessoas da primeira entrevista. O questionário foi enviado via link para os mesmos grupos do Whats App, mantendo a privacidade e o anonimato dos participantes. O questionário possui quinze perguntas. As perguntas são questões fechadas, contendo tipos

binários e múltiplas escolhas. Apenas uma questão é aberta, para que os professores respondam qual a disciplina que eles lecionam.

O produto final, Letramento Digital Art, foi elaborado baseado nas respostas do primeiro questionário. Sendo assim, para avaliar o produto, fez-se necessário entrevistar os mesmos grupos de pessoas. Os professores que se disponibilizaram a responder o questionário foram convidados para visitar a plataforma e avaliá-lo respondendo as perguntas do segundo Google Forms intitulado “Letramento Digital Art”. O método de coleta de dados é baseado na pesquisa *Survey*.

> O Survey se propõe a coletar dados em um ponto específico do tempo com a intenção de descrever a natureza das condições existentes, identificar padrões com os quais as condições existentes podem ser comparadas ou determinar os relacionamentos que existem entre os eventos específicos. (MATTAR, 2021, p.254)

O questionário poderá ser conferido na íntegra no Apêndice B.

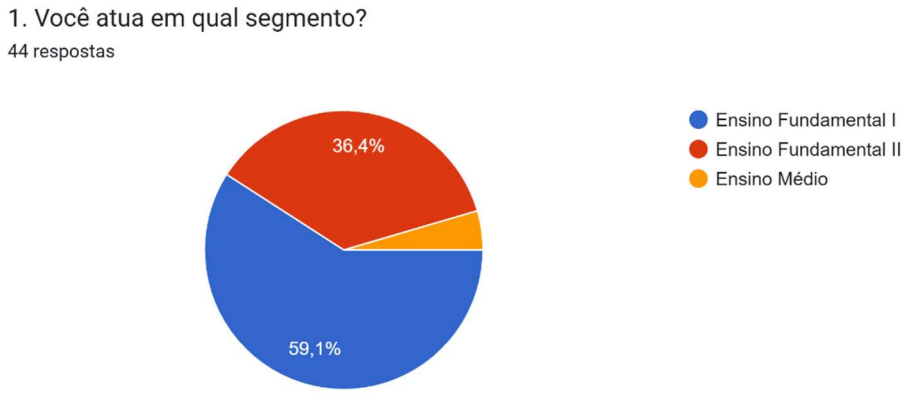
Vale ressaltar que o resultado da última pesquisa servirá de base para análise do produto final, tendo o método *SWOT* ou *FOFA* como suporte para análise dos dados obtidos.

> A análise SWOT é uma ferramenta para análise dos cenários situacionais de uma organização. Mas quando digo “organização” quero dizer não somente uma empresa, mas também um departamento, um setor ou mesmo um momento específico. (BASSAN, 2023, p. 9)

Enquanto o primeiro questionário foi respondido por 77 pessoas, o segundo foi respondido por 44 pessoas. O link foi disponibilizado aos entrevistados em meados de abril de 2024.

A primeira pergunta do questionário foi para identificar os seguimentos que os entrevistados estão trabalhando atualmente.

Gráfico 20 – Segmento de atuação dos entrevistados

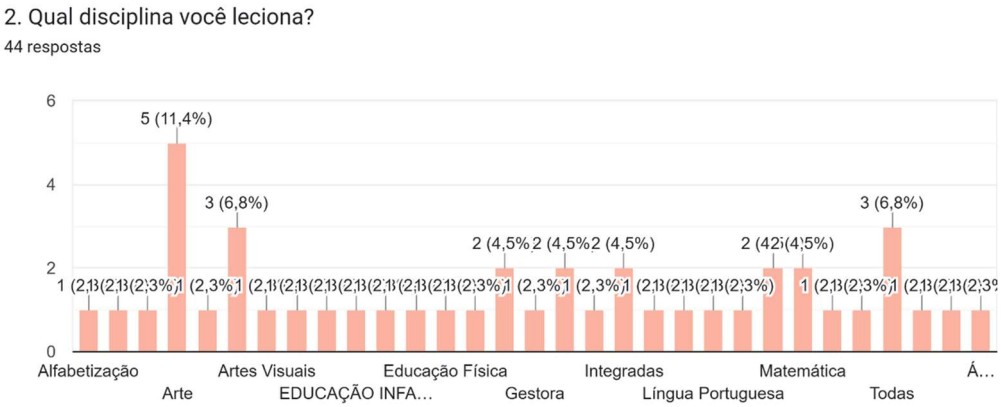


Fonte: a autora, 2024.

Assim como no primeiro questionário, os entrevistados em sua maioria trabalham no Ensino Fundamental I. No entanto, isso não impede que os entrevistados acessem o site e avaliem o material disponibilizado.

A segunda pergunta do questionário foi aberta e desejava saber qual disciplina os entrevistados lecionam. O gráfico 21 apresenta as respostas que foram dadas com maior frequência.

Gráfico 21 – Disciplina que os professores lecionam

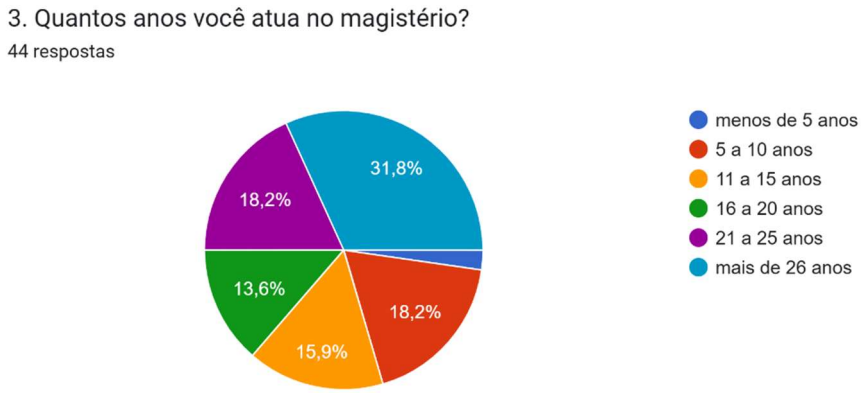


Podemos perceber que os profissionais que responderam o questionário foram em sua maioria professores de Artes. Assim como no primeiro questionário, os professores de Artes foram os que mais se disponibilizaram em

ajudar. Apesar do produto ser voltado para o Letramento Digital dos Professores de Artes do Ensino Fundamental II, é notório que os professores especialistas podem transitar em todos os seguimentos – Ensino Fundamental I, Ensino Fundamental II e Ensino Médio.

A terceira pergunta deseja saber dos professores o tempo de atuação deles no magistério. O gráfico 22 mostra que 31,8% dos professores entrevistados tem mais de 26 anos de atuação.

Gráfico 22 – Tempo de atuação dos professores

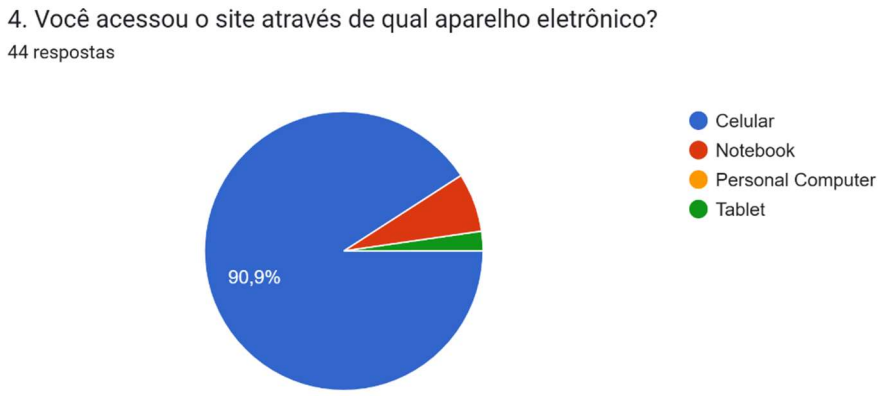


Fonte: a autora, 2024.

O tempo de atuação destes profissionais me faz refletir sobre a utilidade do Letramento Digital Art, justamente porque ele visa contribuir para a formação de profissionais que possuem dificuldades em trabalhar com as novas tecnologias ou que desejam adquirir conhecimentos do universo das novas tecnologias digitais da educação. Este longo tempo de atuação no magistério sinaliza que a graduação destes profissionais ocorreu há muito tempo. Com isso, estes profissionais puderam acompanhar várias mudanças que ocorreram ao longo dos últimos anos na educação. Todas estas mudanças impulsionam os profissionais a buscar cada vez mais cursos, especializações e formações continuadas. Os professores precisaram acompanhar as evoluções tecnológicas e se adaptar a elas.

A partir da quarta pergunta, os questionamentos levantados estão relacionados diretamente a plataforma.

Gráfico 23 – Acesso ao site

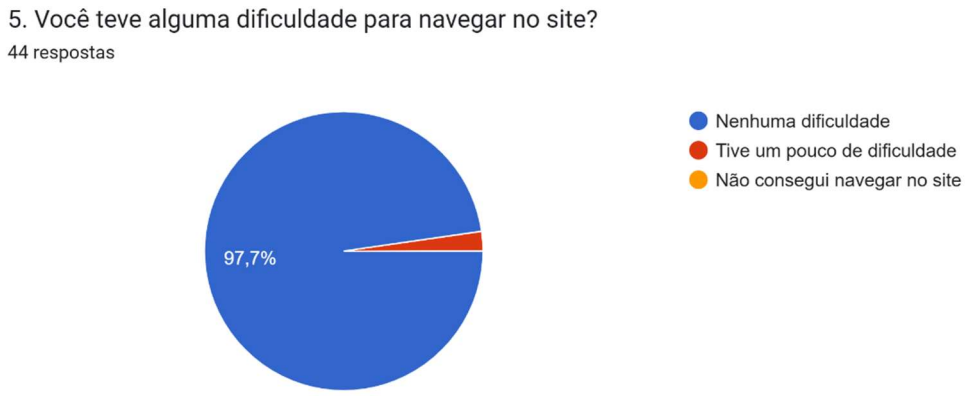


Fonte: a autora, 2024.

A quarta pergunta realizada verificou de qual aparelho os professores puderam acessar o Letramento Digital Art. O gráfico nos mostra que 90,9% das pessoas entrevistas acessaram a plataforma através do celular. Este dado é realmente muito importante, pois quando o produto foi construído através da plataforma Wix, não utilizei nenhum tipo de aplicativo voltado especificamente para criação de sites em formato mobile. O site Wix já disponibiliza esta função, no entanto, como o site foi construído através do notebook, ou seja, através de um navegador padrão da Microsoft, primeiramente o usuário deve começar a construir a versão para notebooks e personal computers. Posteriormente, o Wix já começa a adaptar para a versão mobile, porém, as configurações de edição e construção do site são completamente diferentes. Enfim, o celular é uma ferramenta que faz parte do nosso cotidiano e também do cotidiano dos nossos alunos.

A quinta pergunta foi relacionada as dificuldades de navegação da plataforma.

Gráfico 24 – Dificuldades de navegação



Fonte: a autora, 2024.

De acordo com o gráfico 24, 97,7% dos entrevistados não tiveram nenhuma dificuldade para navegar no site. Durante a divulgação do link, apenas uma pessoa entrou em contato comigo em particular via Whats App para saber como acessava o “Menu” do site na versão mobile. Vale ressaltar que antes dos entrevistados responderem o questionário, na introdução do questionário eu deixei os meus contatos para que eles entrassem em contato comigo em caso de dúvidas.

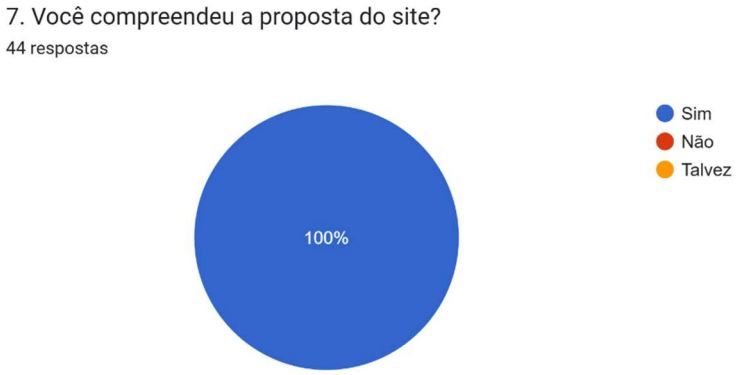
Gráfico 25 – Aparência do site



Fonte: a autora, 2024.

A sexta pergunta visa checar se os professores gostaram da aparência do site, das imagens utilizadas, da logo marca criada, das fontes e do menu. Todas essas características são importantes para compreensão dos conteúdos abordados. Os textos imagéticos precisam estar em harmonia com os textos escritos, para que ocorra uma compreensão total dos conteúdos abordados no site.

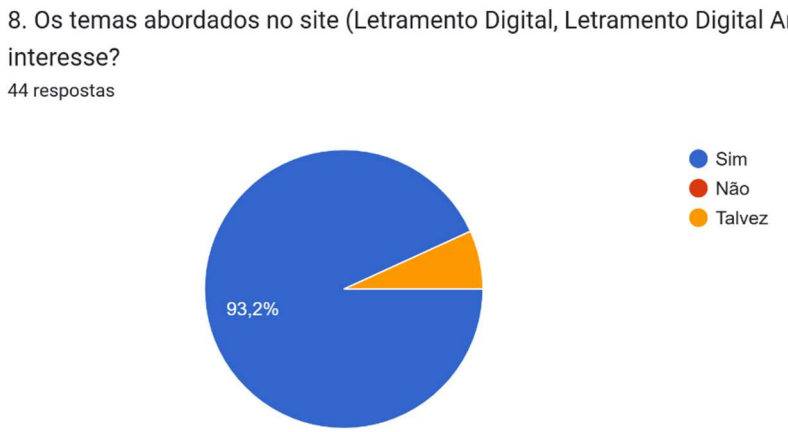
Gráfico 26 – Compreensão da proposta



De acordo como gráfico 26, as respostas referentes a pergunta número sete confirma que todos os entrevistados compreenderam a proposta do site, ou seja, proporcionar de forma gratuita um Letramento Digital para os professores de Artes do Ensino Fundamental II.

O gráfico 27 destaca que 93,2% dos entrevistados possuem interesse nos temas que são abordados no site.

Gráfico 27 – Interesse nos temas abordados no site



Fonte: a autora, 2024.

A próxima etapa do questionário está voltada para análise das videoaulas disponibilizadas na seção “Videoaulas” do site Letramento Digital Art.

Gráfico 28 – Acesso as videoaulas

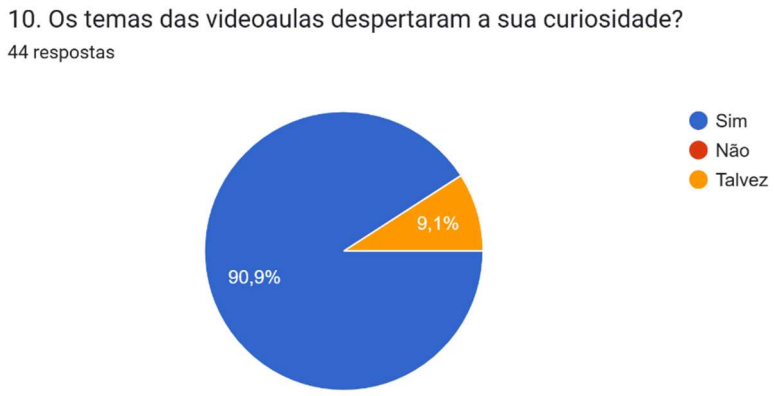


Fonte: a autora, 2024.

Quando formulei esta pergunta, já sabia de antemão que seria um momento delicado da entrevista, pois, parar para assistir uma videoaula para depois responder um questionário exige tempo e paciência. De acordo com o gráfico 77,3% dos entrevistados conseguiram ver pelo menos uma videoaula. Isso não significa que os entrevistados assistiram uma videoaula completa, mas

que pelo menos conseguiram abrir o link de alguma aula para ter uma noção de como os conteúdos estavam sendo ministrados.

Gráfico 29 – Tema das videoaulas

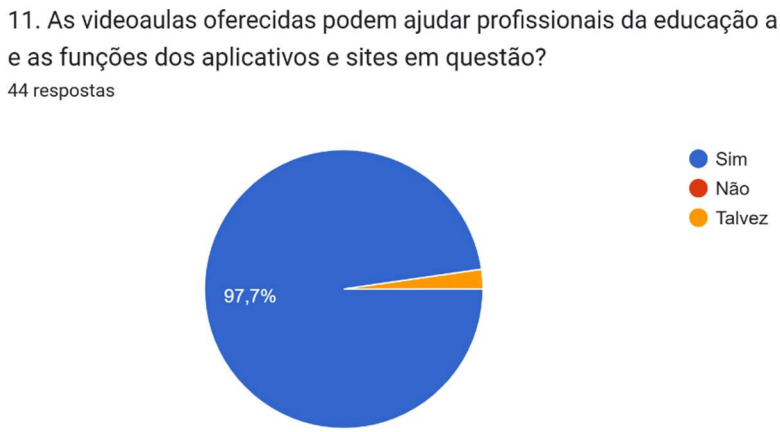


Fonte: a autora, 2024.

Quando planejei as videoaulas fiquei realmente preocupada se os temas iriam agradar os professores entrevistados. Se eram temas relevantes e se iriam despertar o interesse dos educadores. O gráfico 29 esclarece que os temas despertaram interesse dos entrevistados, ou seja, se na pergunta 9 alguns professores não acessaram as videoaulas por algum motivo, ao responder a pergunta número 10 eles afirmam que os temas despertaram o interesse.

Ainda sobre as videoaulas, a décima primeira pergunta deseja saber dos entrevistados se as videoaulas podem ajudar profissionais da educação a compreender as utilidades e as funções dos aplicativos e sites em questão.

Gráfico 30 – Utilidade das videoaulas

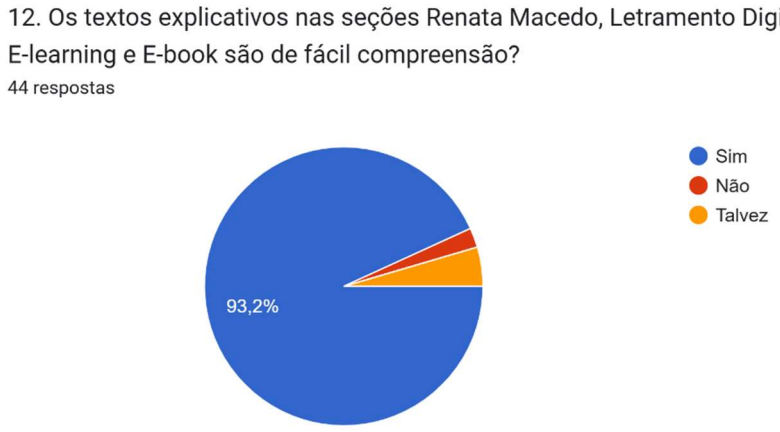


Fonte: a autora, 2024.

O gráfico 30 mostra que 97,7% dos entrevistados acham que as videoaulas podem sim ajudar os professores a compreender as utilidades e as funções dos aplicativos, ou seja, se eles conseguem conhecer e compreender as suas funções, consequentemente, poderão pensar em como utilizá-los em sala de aula. Vale reforçar que em todas as videoaulas são explicadas a forma como estes sites e aplicativos podem ser trabalhados em sala de aula e em diversas disciplinas.

A décima segunda pergunta refere-se aos conteúdos textuais do site.

Gráfico 31 – Textos do site

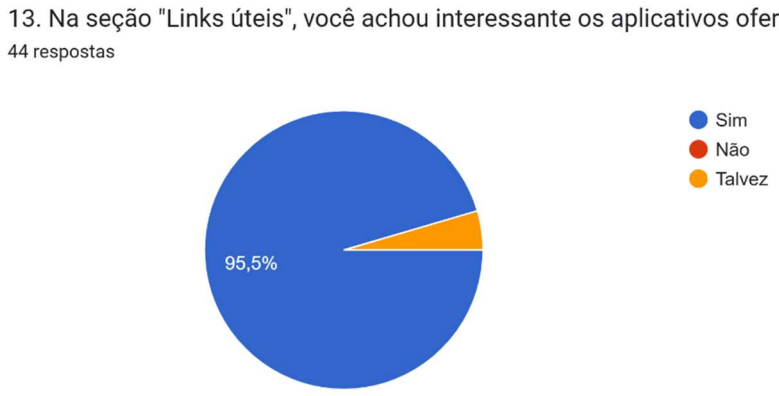


Fonte: a autora, 2024.

O gráfico 31 mostra que 93,2% dos entrevistados afirmam que os textos explicativos são de fácil compreensão. Os textos contidos nas seções “Letramento Digital” e “E-learning” são textos de leitura rápida e objetiva. Estes textos foram extraídos desta dissertação e adaptados para o site. Contém referências bibliográficas e imagens ilustrativas. A seção “Renata Macedo” inicialmente falava muito sobre a minha trajetória. Posteriormente, modifiquei o texto e falei brevemente sobre o meu trabalho, transformando assim nesta seção em um convite para os professores acessarem o site e trocarem experiências. A seção “Letramento Digital Art” explica a missão do site. A seção E-book disponibiliza um E-book para download. Mesmo que 93,2% tenham afirmado que os textos são de fácil compreensão, não dá para ignorar o fato de alguns profissionais não terem compreendido, ou seja, vale a reflexão para aprimorar os próximos textos que irão alimentar o site.

A décima terceira pergunta do questionário refere-se á seção “Links úteis” do site.

Gráfico 32 – Links úteis



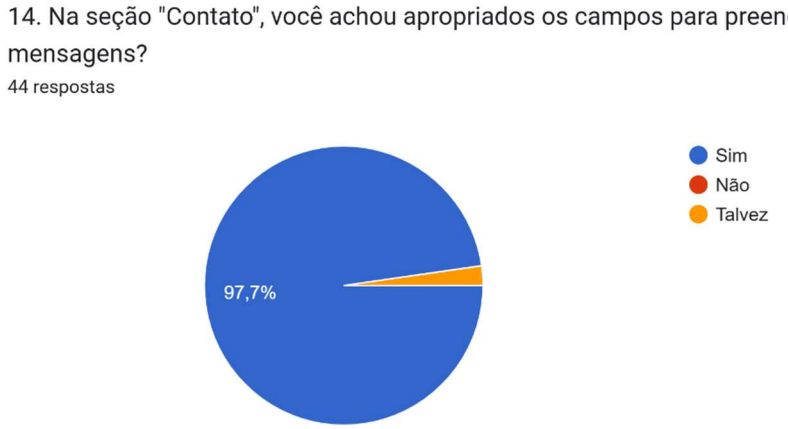
Fonte: a autora, 2024.

De acordo com o gráfico 32, 95,5% dos participantes acharam interessantes os links que foram disponibilizados para download. Alguns destes links estão diretamente ligados com os temas das videoaulas, ou seja, os

professores podem assistir as videoaulas e se quiserem, já sabem onde podem conseguir fazer os downloads dos aplicativos.

A penúltima pergunta questionário deseja saber sobre a seção “Contato” que contém o “Fale conosco” do site.

Gráfico 33 – Contato

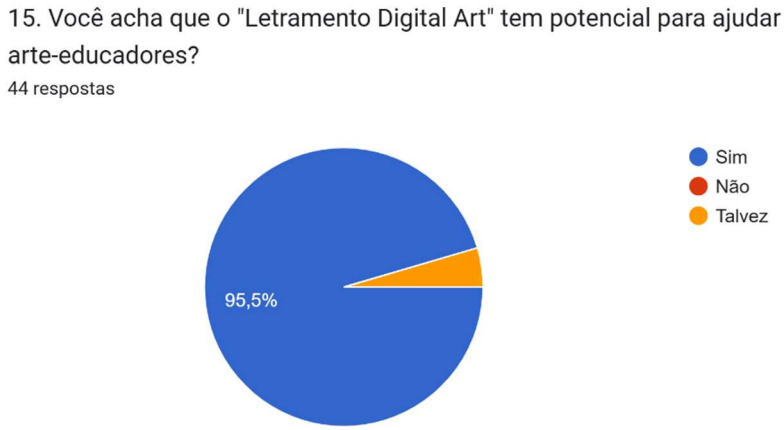


Fonte: a autora, 2024.

No gráfico 33 podemos constatar que 97,7% dos entrevistados acharam apropriados os campos de preenchimento e envio das mensagens. Esta seção é fundamental pois ao final de cada videoaula os professores são convidados a tirarem suas dúvidas através do fale conosco ou através do e-mail. Ter esse campo claro, de fácil preenchimento e visualização é fundamental para a comunicação e troca de informações.

A última pergunta refere-se ao potencial do site.

Gráfico 34 - Potencialidade



Fonte: a autora, 2024.

O gráfico 34 apresenta que 95,5% dos entrevistados acreditam que o site tem potencial para ajudar educadores e arte-educadores. No entanto, quero deixar claro que o intuito do site é ajudar e contribuir com informações que podem ser úteis para a práxis dos meus colegas de profissão.

Após a aplicação deste questionário, adicionei uma nova seção no site, a seção “Sugestões”. Quero que o site seja um canal onde as pessoas possam tirar suas dúvidas, dar sugestões de temas e de conteúdos, fazer críticas, enfim, que seja um local de troca de informações e experiências.

Refletindo sobre as respostas dadas pelos entrevistados neste segundo questionário, farei alguns apontamentos baseados do método SWOT ou FOFA. No método SWOT (FOFA) dois aspectos devem ser levados em consideração; o ambiente interno e o ambiente externo. Como a origem desta técnica é voltada para verificar as posições estratégicas de uma empresa, o ambiente interno refere-se aos itens que podem ser administrados e controlados pelos dirigentes e funcionários de uma empresa; as forças e as fraquezas. Analisando estes aspectos é possível propor melhorias e novas estratégias. O ambiente externo está relacionado às ameaças que estão do lado de fora da empresa, ou seja, não se tem tanto controle; as oportunidades e as ameaças. Como neste caso preciso de um diagnóstico situacional acerca do site Letramento Digital Art, levarei em consideração as respostas dadas pelos entrevistados através do

segundo questionário. É importante ressaltar que o objetivo do site é proporcionar um Letramento Digital para os professores de Artes do Ensino Fundamental II, o que já foi esclarecido que qualquer professor de qualquer disciplina pode se interessar pelos conteúdos e videoaulas disponibilizados no site.

Figura 23 – Matriz SWOT / FOFA do site

MATRIZ SWOT / FOFA		
	CONTRIBUIÇÕES	**DIFICULDADES**
AMBIENTE INTERNO	**FORÇAS – *S*trenghts** - Gratuito; - Fácil navegação; - Visual atrativo; - Material de fácil compreensão; - Temas atuais e interessantes; - Material gratuito para download; - Links úteis atualizados; - Videoaulas gratuitas; - Letramento Digital assíncrono; - Fácil acesso para comunicação. - Caráter interdisciplinar.	**FRAQUEZAS – *W*eaknesses** - Investimento financeiro; - Produto independente; - Dedicar maior tempo para a alimentação do site; - Manter as aulas atrativas e dinâmicas; - Atender de fato todos os seguimentos da Educação Básica.
AMBIENTE EXTERNO	**OPORTUNIDADES – *O*pportunities** - Poucos sites que disponibilizam conteúdos exclusivamente para os professores de Artes do Ensino Fundamental II; - Necessidade de atualização dos professores; - Falta de oferta de cursos gratuitos no mercado.	**AMEAÇAS – *T*hreats** - Alta demanda de trabalho; - Desmotivação.

Fonte: a autora, 2024.

No eixo “Ambiente Interno” as “Forças” do site estão baseadas em sua gratuidade, justamente por existir pouquíssimos sites que oferecem videoaulas gratuitas voltadas especificamente para os professores de Artes do Ensino Fundamental II. Todos os conteúdos do site são gratuitos; e-book, videoaulas, links para download e textos informativos. A priori intenção é manter o site gratuito para poder contribuir com o Letramento Digital dos Professores de Artes

do Ensino Fundamental II. Ao longo do processo foi possível compreender que o site pode interessar professores de outras disciplinas e de outros seguimentos.

O site possui fácil navegação, principalmente na versão mobile, verificada pelos entrevistados que acessaram o site pelo celular. O visual é atrativo e o material é de fácil compreensão visual e textual. Através do questionário a maioria dos entrevistados alegaram que compreenderam a proposta do site e isso se dá aos textos escritos e visuais contidos no site. Os temas são atuais e interessantes, pois de acordo com o primeiro questionário, muitos aplicativos que foram apresentados através das videoaulas ainda eram desconhecidos pelos educadores. Com isso, o site se mantém contribuindo para o Letramento Digital dos Professores de Artes do Ensino Fundamental II que anseiam adquirir maiores conhecimentos acerca das novas tecnologias digitais, com isso, eles podem proporcionar aulas que atendam às demandas da Base Nacional Comum Curricular. O fato dos entrevistados acessarem o site pelo celular é mais um indício que os conteúdos são ideias para estes profissionais poderem realizar um Letramento Digital assíncrono, ou seja, eles podem acessar o site quando e onde quiserem. O mesmo vale para as videoaulas ofertadas; elas podem ser acessadas, pausadas e revistas quantas vezes forem necessárias.

O canal de comunicação do site também é um ponto forte. Através do “Fale Conosco” os profissionais interessados em esclarecer dúvidas podem enviar mensagens de texto. Estas mensagens são recebidas diretamente no aplicativo “Wix Owners”, onde o proprietário do site pode responder os seus remetentes de forma rápida e dinâmica. Além disso, o outro canal de comunicação é a seção “Sugestões”; onde contém um fórum de críticas e sugestões.

As dificuldades internas do site estão relacionadas as “Fraquezas”. O produto é independente, ou seja, todo o conteúdo do site foi produzido por uma única pessoa. Isso demanda tempo e dedicação. Para manter o site Wix ativo é necessário pagar uma assinatura. A plataforma não é 100% gratuita. Apesar do site ser voltado para os professores de Artes do Ensino Fundamental II, muitos profissionais que atuam no Ensino Fundamental I podem encontrar dificuldades

em conseguir aplicar em seu dia a dia os conteúdos que eles aprenderam através do site. Outro ponto importante a ser destacado é a duração das videoaulas. O primeiro vídeo sobre “Artsteps” é muito longo. Apesar dos professores poderem pausar os vídeos, ver e rever quantas vezes quiserem, acredito que seja necessário decupar os vídeos que contém conteúdos extensos, assim como foi feito em outras videoaulas oferecidas no site. Vale frisar que as videoaulas estão em formato de tutoriais, em outras palavras, são vídeos que mostram passo a passo as utilidades e funcionalidades de site e aplicativos para profissionais que nunca tiveram acesso àquele tipo de informação, então, essas videoaulas não são naturalmente curtas. Outro ponto importante a ser esclarecido; a princípio os professores que tiveram acesso ao site são profissionais com mais de 26 anos de magistério. A linguagem visual geralmente não é tão rápida como a dos jovens que estão acostumados com influenciadores digitais, vídeos curtíssimos e rápidos. Obviamente esta justificativa não se aplica a todas as pessoas, porém, o que desejo esclarecer é que os vídeos são para pessoas que nunca ouviram falar daqueles aplicativos, ou até mesmo, se já ouviram falar, através dos vídeos talvez consigam descobrir novas ferramentas e funcionalidades do aplicativo ou site pesquisado.

As “Oportunidades” do ambiente externo se confirmam quando iniciei a pesquisa. Poucos sites disponibilizam materiais conteúdos gratuitos exclusivamente para os professores de Artes do Ensino Fundamental II. Aliás, a maioria dos sites voltados para a formação continuada de professores e cursos livres são pagos. Outro fator que contribui para as “Oportunidades” é a necessidade de atualização dos educadores acerca dos temas abordados. Tendo em vista que a BNCC sugere que os professores utilizem novas tecnologias digitais com os seus alunos.

No eixo externo no campo das “Ameaças” identifico alta demanda de trabalho dos professores, que muitas vezes usurpam os seus momentos de lazer, estudo e aperfeiçoamento. Por fim, a desmotivação. No primeiro questionário foi possível checar nas perguntas abertas que os professores desejam utilizar as novas tecnologias digitais com os seus alunos, porém, a

escola que eles trabalham não possuem uma infraestrutura adequada para a realização destas atividades. Outro fator que os professores alegaram é a falta de verba para adquirir equipamentos novos para uso pessoal e profissional. Isso provavelmente não estimula a curiosidade epistemológica dos professores.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Letramento Digital para Professores de Artes do Ensino Fundamental II iniciou com várias pesquisas acerca da história da formação dos professores de Artes em nosso país. A inconstância sobre a obrigatoriedade da disciplina fez com que a sua importância fosse questionada diversas vezes na história da educação. Atualmente, diante das propostas impostas pela BNCC o professor de Artes atua como um profissional polivalente, ou seja, o professor de Artes precisa ter conhecimentos sobre Artes Visuais, Teatro, Música e Dança. Por mais que estes profissionais busquem cursos, formações continuadas e especializações, é praticamente impossível ter conhecimento sobre tantas disciplinas. Atrelada a estas necessidades, os profissionais da educação precisam se conscientizar sobre a importância do uso das novas tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem dos seus alunos. A primeira competência geral da educação básica sugerida pela BNCC já menciona a valorização e a utilização das tecnologias digitais.

> Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. (BRASIL, 2017, p.9)

O Letramento Digital é um tema atual e necessário para professores e equipe escolar. A necessidade não está somente ligada a atender as exigências impostas pelo Ministério da Educação. As tecnologias digitais fazem parte do nosso cotidiano dentro e fora das escolas. Esse fato é uma realidade dos nossos alunos, independente da idade que eles tenham. Os professores precisam acompanhar e entender o universo em que estes alunos estão imersos. Com isso, proporcionar aulas que estejam mais conectadas às novas tecnologias

digitais possam estimular a curiosidade epistemológica destes alunos. No entanto, para que estes alunos possam ter acesso a estes tipos de atividades, os professores precisam primeiramente buscar conhecimento.

O primeiro questionário elaborado para dar continuidade a criação do produto final entrevistou 77 professores. A última pergunta desejou saber dos profissionais quais eram as maiores dificuldades que eles percebiam em seus ambientes de trabalho em relação ao uso de Novas Tecnologias Digitais Educativas. Setenta e quatro pessoas responderam a esta pergunta. Analisando cada resposta, pude perceber que alguns pontos em comum; a falta de infraestrutura da escola, a falta de uma internet boa na escola, a falta de verba para adquirir melhores equipamentos para uso pessoal e profissional e por fim, a dificuldade em usar estas tecnologias. Não saber usar as novas tecnologias digitais é uma forte realidade no corpo docente. Muitos professores podem saber usar estes recursos, mas não conseguem utilizar em suas aulas de uma forma pedagogicamente satisfatória.

A criação da plataforma “Letramento Digital Art” foi uma forma de despertar a curiosidade dos professores em busca de novos conhecimentos sobre as novas tecnologias digitais. A plataforma é um produto que proporciona a troca de conhecimentos e diálogo entre profissionais. As videoaulas são direcionadas especialmente para professores que possuem uma vida corrida. Ainda no primeiro questionário averiguei qual a modalidade de ensino que eles preferem para realizar um Letramento Digital e a maioria afirmou que é a modalidade on-line e assíncrona. Esta modalidade permite que os profissionais acessem os conteúdos onde e quando quiserem. Neste caso, o “Letramento Digital Art” atende este quesito.

Não tenho a pretensão de achar que o “Letramento Digital Art” é um produto pronto e finalizado. A intenção é manter o produto ativo, pois da mesma forma que proporciono conteúdos agregadores a outros professores, eu também me sinto motivada a continuar buscando conhecimento. Segundo Paulo Freire (1996) “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina ensina alguma coisa a alguém.”

A proposta do “Letramento Digital Art” é ser acessível a todos os professores. Todos os conteúdos do site são gratuitos e podem ser acessados a qualquer momento quantas vezes quiserem. Como professora, sei como é difícil administrar o tempo para trabalhar, estudar e cuidar da vida pessoal. A busca por conhecimentos e aperfeiçoamentos já fazem parte do ofício dos educadores.

A ideia inicial é voltada para os professores de Artes do Ensino Fundamental II, no entanto, durante o processo foi fácil perceber que este projeto é agregador e acolhe professores de todos os seguimentos e de todas as disciplinas, basta gostar de Educação, Arte e Tecnologia.

O “Letramento Digital Art” não é um curso de informática e também não é uma formação continuada. O Letramento Digital faz parte de uma busca autônoma do professor por conhecimentos em prol do ensino-aprendizagem dos seus alunos. Por fim, é de extrema importância trocar informações, ouvir sugestões e críticas de outros profissionais, para que o produto final atenda cada dia mais às necessidades destes profissionais.

6. REFERÊNCIAS

_____. **Decreto Rio Nº 53019**, de 4 de Agosto de 2023. Regulamenta o uso de celulares e dispositivos tecnológicos nas unidades escolares da rede municipal, estabelece diretrizes para o uso consciente e responsável dessas tecnologias, e dá outras providências Disponível em: https://educacao.prefeitura.rio/wp-content/uploads/sites/42/2023/08/Dec-53019-Regulamenta-o-uso-de-celulares.pdf

_____. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: DF, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm

_____. **Lei nº3.815**, de 05 de Setembro de 2023. Regulamenta o uso de celulares e dispositivos tecnológicos nas unidades escolares do Município, estabelece diretrizes para o uso consciente e responsável dessas tecnologias, e dá outras providências. Disponível em: https://leismunicipais.com.br/a/rj/n/niteroi/lei-ordinaria/2023/382/3815/lei-ordinaria-n-3815-2023-regulamenta-o-uso-de-celulares-e-dispositivos-tecnologicos-nas-unidades-escolares-do-municipio-estabelece-diretrizes-para-o-uso-consciente-e-responsavel-dessas-tecnologias-e-da-outras-providencias

AMÁLIA, Ana; MINERINI, José. **Fundamentos de arte-educação**. São Paulo: Editora Senac, 2019.

AMÁLIA, ANA; MINERINI, José. **História da arte: do moderno ao contemporâneo**. São Paulo: Editora Senac, 2017.

Ana Mae Barbosa: **Arte não se ensina; contamina-se | Conexão Sesc** – Discponível em: https://youtu.be/ROz0EPOdkc0?si=Wh74vCDlCvwlLZR8

ARAUJO, Gustavo Cunha; OLIVEIRA, Ana Arlinda. **SOBRE MÉTODOS DE LEITURA DE IMAGEM NO ENSINO DA ARTE CONTEMPORÂNEA**. Imagens da Educação, v. 3, n. 2, 2013.

ARDILA, Solange Nascimento. **Educação em museus e contextos não escolares**. Editora Senac São Paulo, 2019.

BARBOSA, Ana Mae. **John Dewey e o ensino da arte no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2008.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais. São Paulo: Cortez, 2010.

BASSAN, Edilberto. Análise SWOT: conceitos, aplicações e exercícios. Curitiba, Pr. 2023.

BATTISTONI FILHO, Duílio. **Pequena história da arte**. São Paulo: Papirus Editora, 2020.

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias – uma introdução ao estudo da psicologia**. São Paulo: Saraiva, 1999.

BOOG, Gustavo G. **Manual de Treinamento e Desenvolvimento – um guia de operações**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2004.
BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. **Diretrizes Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, 2013.

BUGLER, Caroline. **O livro da arte**. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019.

BUZATO, Marcelo El Khouri. **Letramentos digitais e formação de professores**. São Paulo: Portal Educarede, 2006.

CAPELATO, Rodrigo. Risco de Apagão de professores no Brasil. São Paulo: Instituto Semesp, 2020. Disponível em: https://www.semesp.org.br/wp-content/uploads/2022/09/pesquisa-semesp-1.pdf

CORTADA, Silvana. **Teorias e Fundamentos da Educação**. São Paulo: Senac, 2017.

DE BARROS, KAUIZA ARAUJO. **O TEATRO ANCHIETANO: UM INSTRUMENTO DA PEDAGOGIA JESUÍTICA**. 2008.

DE CASTRO, Rosana. **As ideias de Herbert Read: uma educação pela paz**. Revista VIS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, v. 20, n. 1, p. 127-143, 2021.

DE REZENDE, Mariana Vidotti. **O conceito de letramento digital e suas implicações pedagógicas**. **Texto livre**, v. 9, n. 1, p. 94-107, 2016.

DUDENEY, Gavin. **Letramentos digitais**. São Paulo: Parábola, 2016.

FAZENDA, Ivani C. Arantes. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa.** São Paulo: Papirus, 2016.

FERRAZ, Maria Heloisa C. de; FUSARI, Maria F. de Rezende. **Metodologia do Ensino da Arte**. São Paulo: Cortez, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo; Donaldo, Macedo. **Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

FREITAS, Maria Teresa**. Letramento digital e formação de professores**. Educação em revista, v. 26, p. 335-352, 2010.

FUSARI, Maria F. de Rezende; Ferraz, Maria Heloísa C. **Arte na Educação Escolar**. São Paulo: Cortez, 2010.

FUSARI, Maria F. de Rezende; Ferraz, Maria Heloísa C. **Arte na Educação Escolar**. São Paulo: Cortez, 2000.

GADOTTI, Moacir. **História da ideias pedagógicas**. São Paulo: Ática, 2005.

GUERIN, Cintia Soares; PRIOTTO, Elis Maria Teixeira Palma; DE MOURA, Fernanda Carminati. **Geração z: a influência da tecnologia nos hábitos e características de adolescentes**. Revista Valore, v. 3, p. 726-734, 2018.
HAIDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral**. São Paulo: Ática, 2000.

HOFRICHTER, Markus. **Análise SWOT: Quando usar e como fazer**. Simplíssimo, 2017.

IAVELBERG, Rosa. **Arte/educação modernista e pós-modernista – fluxos na sala de aula**. Porto Alegre: Penso, 2017.

LIMA, Rafael Correia. **Leitura de imagem: vamos ler um pouco mais?**. Rio de Janeiro: Caminhos Editora, 2020.

LOURENÇO FILHO, Manoel Bergström; LOURENÇO FILHO, Ruy. **A pedagogia de Rui Barbosa**. São Paulo: Melhoramentos, 2001.

MARZLIAK, Natasha; SOBRINHO, Gilberto Alexandre. **Os quase-cinemas de Hélio Oiticica: experimentações transcinematográficas de instalação**. Rebeca-Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, v. 6, n. 2, 2017.

MATTAR, João; RAMOS, Daniela Karine. **Metodologia da pesquisa em educação: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas**. São Paulo: Edições 70, 2021.

MORA, José Ferrater. **Dicionário de Filosofia**-Tomo 2: EJ: Tomo 2: Verbetes iniciados em E até iniciados em J, inclusive. Edições Loyola, 2001.

MOREIRA, Carla. **Letramento digital: do conceito à prática**. Anais do SIELP, v. 2, n. 1, p. 1-15, 2012.

MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem Significativa: a teoria e textos complementares**. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

RAMALDES, Karine. **Ensino da Arte: qual ensino queremos?**. Revista Educação, Artes e Inclusão, v. 13, n. 2, p. 073-091, 2017.

READ, HERBERT. **A educação pela arte**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

SARDELICH, Maria Emilia. **Formação inicial e permanente do professor de arte na educação básica**. Cadernos de pesquisa, p. 137-152, 2001.

SILVA, Everson Melquiades Araújo Silva; ARAÚJO, Clarissa Martins de. **Formação continuada de professores e abordagem triangular de ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2010.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos**. São Paulo: Unesp, 2004.

SUCUPIRA LINS, Maria Judith da Costa. **Ausubel e Bruner: questões sobre aprendizagem**. Curitiba: CRV, 2018.

TERRA, Márcia Regina. **Letramento & letramentos: uma perspectiva sócio-cultural dos usos da escrita**. Delta: documentação de estudos em lingüística teórica e aplicada, v. 29, p. 29-58, 2013.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2022.

TONIN, Cleonilda Maria. **Semiótica e educação**, intrínsecas relações. 2017.

ZINK, Roberto. **A Escolinha de Arte do MAM/RJ no início dos anos 1950: um outro olhar**. Revista Nava, v. 8, n. 2, 2023.

APÊNDICE A – Pesquisa inicial (questionário)

Letramento Digital - Arte e Tecnologia

Prezado(a) Professor(a),
Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa que está sendo desenvolvida pela Mestranda Renata Macedo D. Ferreira, que está cursando o Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca - Unicarioca. O presente questionário tem o objetivo de analisar a visão dos professores em relação à Arte e suas possibilidades em sala de aula e também analisar os professores frente às Novas Tecnologias Digitais. Para participar da pesquisa o(a) profissional poderá utilizar o celular ou o computador. Levará em torno de 3 a 5 minutos. As respostas serão coletadas através da internet, armazenadas e analisadas, sem o seu nome ou qualquer outro tipo de identificação. Em caso de dúvidas, entre em contato com a pesquisadora através do e-mail: arenatamacedo@gmail.com ou Whats App: (21)98879-0681. Desde já agradeço a sua colaboração! Atenciosamente,
Renata Macedo D. Ferreira.

1. Qual disciplina você leciona?

2. Você trabalha em qual(is) segmento(s) ?

Marque todas que se aplicam.

( ) Ensino Fundamental I
( ) Ensino Fundamental II

3. Quanto tempo você trabalha como professor(a)?

( ) 1-5 anos
( ) 6-10 anos
( ) 10-15 anos
( ) 16-20 anos
( ) 21-25 anos
( ) Mais de 25 anos

4. Com quais séries que você trabalha atualmente?

Marque todas que se aplicam.

( ) Ensino Fundamental 1 - 1º ano
( )Ensino Fundamental 1 - 2º ano
( ) Ensino Fundamental 1 - 3º ano
( ) Ensino Fundamental 1 - 4º ano

( ) Ensino Fundamental 1 - 5º ano
( ) Ensino Fundamental 2 - 6º ano
( ) Ensino Fundamental 2 - 7º ano
( ) Ensino Fundamental 2 - 8º ano
( ) Ensino Fundamental 2 - 9º ano
( ) Ensino Fundamental 2 - Aceleração 3
( ) Ensino Fundamental 2 - Aceleração 4

5. Você tem facilidade para utilizar recursos tecnológicos em seu dia a dia?

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

6. Você já utilizou ou utiliza recursos tecnológicos para ministrar as suas aulas?

( ) Sim
( ) Não

7. Você recorre à sites educativos em busca de novos conhecimentos para aprimorar o seu trabalho?

( ) Sim
( ) Não

8. Você utiliza sites ou aplicativos educativos em suas aulas?

( ) Sim
( ) Não

9. Você gosta de Arte?

( ) Sim
( ) Não

10. Qual o tipo de Arte que você mais gosta?

11. Qual a linguagem artística que você acha que mais contribui para o ensino da sua disciplina?

12. Você acha que a Arte pode ser útil no exercício do seu trabalho?

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

13. De acordo com a resposta anterior, como você já utilizou a Arte em sua disciplina ou como você gostaria de poder utilizar a Arte em sua disciplina?

14. Você sabe o que é um Letramento Digital?

( ) Sim
( ) Não

15. Você já participou de algum Letramento Digital Virtual?

( ) Sim
( ) Não

16. Você participaria de um Letramento Digital?

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

17. Se fosse oferecido a você um Letramento Digital, você gostaria que fosse:

( ) Presencial com dia e hora marcada
( ) Virtual (síncrono) - participando ao vivo através de videochamada com dia e hora marcada
( ) Virtual (assíncrono) - Podendo acessar conteúdos a qualquer momento através de um site
( ) Não me interesso por este tipo de formação

18. Você acha possível usar a Arte e a Tecnologia de forma interdisciplinar para ministrar alguns conteúdos em sua disciplina?

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

19. Marque os aplicativos que você conhece ou já ouviu falar.

Marque todas que se aplicam.

( ) Artsteps
( ) VeeR
( ) Picsart
( ) DailyArt
( ) Google Arts & Culture
( ) Capcut
( )Stop Motion

( ) Padlet
( ) Spotify for Podcasters
( ) Bing
( ) Mindmeister
( ) Gartic
( ) Não conheço estes aplicativos

20. De acordo com a resposta anterior, qual destes aplicativos você realmente já usou em sala de aula?

Marque todas que se aplicam.

( ) Artsteps
( ) VeeR
( ) Picsart
( ) Dailyart
( ) Google Arts & Culture
( ) Capcut
( ) Stop Motion
( ) Padlet
( ) Spotify for Podcasters
( ) Bing
( ) Mindmeister Gartic
( ) Nenhuma das opções

21. Se existisse um site contendo textos, links úteis, imagens e vídeos com dicas e tutoriais ensinando como usar todos estes aplicativos em sala de aula, você acessaria?

Marcar apenas uma oval.

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

22. A(s) escola(s) que você trabalha incentiva(m) o uso de novas tecnologias digitais?

Marcar apenas uma oval.

( )Sim
( ) Não
( ) Talvez

23. A escola que você trabalha já ofereceu algum Letramento Digital?

( ) Sim
( ) Não
( ) Não sei informar

24. Quais as maiores dificuldades que você percebe em seu trabalho em relação ao uso de Novas Tecnologias Digitais Educativas?

APÊNDICE B – Segundo questionário (avaliação do produto)

LETRAMENTO DIGITAL ART

Prezado(a) Professor(a),

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa que está sendo desenvolvida pela Mestranda Renata Macedo D. Ferreira, que está cursando o Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca - Unicarioca. O presente questionário tem o objetivo de analisar a visão dos professores em relação ao site "Letramento Digital Art" - www.letramentodigitalart.com.br - um site voltado para profissionais apaixonados por educação, arte e tecnologia.
Para participar da pesquisa o(a) profissional poderá utilizar o celular ou o computador. Levará em torno de 3 a 5 minutos. As respostas serão coletadas através da internet, armazenadas e analisadas, sem o seu nome ou qualquer outro tipo de identificação. Em caso de dúvidas, entre em contato com a pesquisadora através do e-mail: arenatamacedo@gmail.com ou Whats App: (21)98879-0681. Desde já agradeço a sua colaboração!

Atenciosamente,
Renata Macedo D. Ferreira.

ATENÇÃO: antes de responder o formulário, por favor, acesse o site www.letramentodigitalart.com.br

*** Indica uma pergunta obrigatória**

1. Você atua em qual segmento? *

( ) Ensino Fundamental
( ) I Ensino Fundamental II
( ) Ensino Médio

2. Qual disciplina você leciona? *

3. Quantos anos você atua no magistério? *

( ) menos de 5 anos 5 a 10 anos
( ) 11 a 15 anos
( ) 16 a 20 anos
( ) 21 a 25 anos
( ) mais de 26 anos

4. Você acessou o site através de qual aparelho eletrônico? *

( ) Celular
( ) Notebook
( ) Personal Computer
( ) Tablet

5. Você teve alguma dificuldade para navegar no site? *

( ) Nenhuma dificuldade
( ) Tive um pouco de dificuldade
( ) Não consegui navegar no site

6. Você gostou da aparência do site (imagens, logo marca, fontes, cores e menu)?*

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

7. Você compreendeu a proposta do site? *

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

8. Os temas abordados no site (Letramento Digital, Letramento Digital Art e E-learning) são do seu interesse? *

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

9. Você conseguiu ver alguma videoaula? *

( ) Sim
( ) Não
( ) Outro

10. Os temas das videoaulas despertaram a sua curiosidade? *

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

11. As videoaulas oferecidas podem ajudar profissionais da educação a compreender as utilidades e as funções dos aplicativos e sites em questão?

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

12. Os textos explicativos nas seções Renata Macedo, Letramento Digital, Letramento Digital Art, E-learning e E-book são de fácil compreensão?

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

13. Na seção "Links úteis", você achou interessante os aplicativos oferecidos? *

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

14. Na seção "Contato", você achou apropriados os campos para preenchimento e envio de mensagens? *

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez

15. Você acha que o "Letramento Digital Art" tem potencial para ajudar educadores e arte-educadores? *

( ) Sim
( ) Não
( ) Talvez