

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA**

EVELYN TEIXEIRA CAGLIARI

**CONSIDERAÇÕES SOBRE O LEGADO DA PANDEMIA PARA O ENSINO DE
ARTES VISUAIS: RECURSOS DIGITAIS**

CAXIAS DO SUL

2021

EVELYN TEIXEIRA CAGLIARI

**CONSIDERAÇÕES SOBRE O LEGADO DA PANDEMIA PARA O ENSINO DE
ARTES VISUAIS: RECURSOS DIGITAIS**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Artes Visuais pela Universidade de Caxias do Sul (UCS).

Orientadora Profa. Ma. Cláudia Zamboni de Almeida

CAXIAS DO SUL

2021

EVELYN TEIXEIRA CAGLIARI

**CONSIDERAÇÕES SOBRE O LEGADO DA PANDEMIA PARA O ENSINO DE
ARTES VISUAIS: RECURSOS DIGITAIS**

Monografia apresentada como requisito parcial
para obtenção do grau de Licenciada em Artes
Visuais pela Universidade de Caxias do Sul
(UCS).

Aprovado em: 06/07/2021

Banca Examinadora

Profa. Ma. Cláudia Zamboni de Almeida
Universidade de Caxias do Sul (Orientadora - UCS)

Profa. Ma. Sinara Maria Boone
Universidade de Caxias do Sul (Convidada - UCS)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por estar me guiando todos os dias e me mantendo forte quando pensei estar fraca. Sou grata também à minha querida mãe que nunca me deixou desistir. Ao meu maravilhoso namorado Pedro Benedetti, que puxou minha orelha todos os dias em que tive preguiça ou em que procrastinei, o qual me incentivou e comprou todos os doces possíveis para eu não me estressar.

Aos meus amigos e colegas, por todo apoio que recebi, sempre que precisei tirar dúvidas, trabalhos emprestados ou simplesmente desabafar, eles estavam ao meu lado. Principalmente à Luana Lemos, Glaucia de Dordi, Renata Formighieri e Emanuel de Lucena, só eles sabem como chorei nessa longa jornada. E principalmente à Profa. Ma. Cláudia Zamboni de Almeida, por todo seu apoio, carinho e compreensão nas orientações da monografia.

E claro, um agradecimento especial ao meu amado cachorro Pingo, em que toda vez que sentava para produzir, ele estava ao meu lado, atrás ou no meu colo. Me deu muito apoio emocional. Sinto que, se concluí minha monografia com êxito, foi por causa desse pequeno.

"A arte existe para que a realidade não nos destrua."

Friedrich Nietzsche

RESUMO

Este estudo apresenta algumas alternativas aos questionamentos sobre o uso de recursos e ferramentas digitais que podem auxiliar nas aulas e projetos de Artes Visuais, especialmente no ensino híbrido. O trabalho tem como motivação a necessidade da utilização de recursos digitais e sua inserção no ensino devido à pandemia iniciada em 2019. Para tanto, investigou-se recursos digitais que podem ser utilizados no ensino e aprendizagem de Artes Visuais, relacionando-os à cultura visual e classificando-os conforme sua funcionalidade. Como metodologia, utilizou-se pesquisa bibliográfica sobre o ensino híbrido e maneiras de contemplá-lo em planejamentos de aula, bem como a proposição de alguns recursos digitais para o uso em aulas de Artes Visuais. Os resultados mostram algumas possibilidades de uso dos recursos digitais em aula, como alternativa para o planejamento de atividades mais condizentes com o contexto que envolve a cultura visual e digital.

Palavra-Chave: Ensino híbrido; recursos digitais; Artes Visuais;

ABSTRACT

This study presents the answer to some questions about resources and digital tools that can help in the production of classes and projects, especially in Visual Arts, in a hybrid teaching perspective. The work is justified by the need for the use of digital resources and their insertion in teaching due to the pandemic, which began in 2019. In order to answer several proposed questions, we investigated digital resources that can be used in teaching and learning Visual Arts, relating digital resources with visual culture and classifying them according to their functionality. As methodology, we used theoretical research on hybrid teaching and ways to contemplate it in class planning, as well as the proposition of some digital resources to be used in Visual Arts classes. The results show some possibilities of using digital resources in class, being a good alternative for planning activities more consistent with the students' needs and with the visual and digital culture.

Palavra-Chave: *Blended learning*; digital resources; Visual Arts;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Bubbl.us	25
Figura 2 - Coggle	26
Figura 3 - Discord	27
Figura 4 - Edpuzzle	27
Figura 5 - Flipgrid	28
Figura 6- Flubaroo	29
Figura 7 - Google Earth	29
Figura 8 - Google Form	30
Figura 9 - Hypothes.is	31
Figura 10 - Jamboard	31
Figura 11 - Kahoot!	32
Figura 12 - Kialo	33
Figura 13 - Loom	33
Figura 14 - Mentimeter	34
Figura 15 - Microsoft Teams	35
Figura 16 - Nearpod	35
Figura 17 - Padlet	36
Figura 18 - Parlay	37
Figura 19 - Pear Deck	37
Figura 20 - Perusall	38
Figura 21 - Piazza	39
Figura 22 - Screencast-O-Matic	39
Figura 23 - Showme	40
Figura 24 - Smartkids	41
Figura 25 - Socrative	41
Figura 26 - Spatial.chat	42
Figura 27 - VideoAnt	43
Figura 28 - Wakelet	43
Figura 29 - Zoom	44
Figura 30 - 0to255	45
Figura 31 - 3D Slash	45
Figura 32 - Adobe Color	46
Figura 33 - Adobe Spark Post	47
Figura 34 - Aggie	47
Figura 35 - Auto Draw	48
Figura 36 - Canvas	49
Figura 37 - Color hunt	49
Figura 38 - Flipaclip	50
Figura 39 - Freepik	51
Figura 40 - Free stock textures	51

Figura 41 - Icons8	52
Figura 42 - Png Tree	53
Figura 43 - SculptGL	53
Figura 44 - Unsplash	54
Figura 45 - Duomo Di Milano	57
Figura 46 - Vatican	57
Figura 47 - Tour Virtual 360	58
Figura 48 - Minecraft	59
Figura 49 - Canva em uso	60

LISTA DE SIGLAS

AVA - Ambiente Virtual de Aprendizagem

AVA MEC – Ambiente Virtual de Aprendizagem do Ministério da Educação

CCBB - Centro Cultural Banco do Brasil

CoV - Coronavírus

CTE-IRB - Comitê Técnico da Educação do Instituto Rui Barbosa

EAD - Ensino/Educação a distância

ERE - Ensino Remoto Emergencial

EUA – Estados Unidos da América

IEDE- Interdisciplinaridade e Evidências no Debate Educacional

OMS - Organização Mundial da Saúde

RS - Rio Grande do Sul

SARS - *Severe Acute Respiratory Syndrome*

SEDUC - Secretaria da educação

TDIC - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 O QUE É O ENSINO HÍBRIDO?	19
2.2 PORQUE INTEGRAR RECURSOS DIGITAIS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS?	23
3 QUE RECURSOS DIGITAIS PODEM SER USADOS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS?	26
3.1 RECURSOS DIGITAIS: POSSÍVEL USO EM EDUCAÇÃO	26
3.2 RECURSOS DIGITAIS: POSSÍVEL USO EM ARTES VISUAIS	46
4 COMO UTILIZAR RECURSOS DIGITAIS NAS AULAS DE ARTES VISUAIS?	56
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
6 REFERÊNCIAS	64
APÊNDICE A – PROJETO DE CURSO	66

1 INTRODUÇÃO

Em dezembro de 2019, na cidade de Wuhan (China), foi identificado um novo vírus, o SARS-CoV-2. Sendo que SARS é uma abreviação de uma síndrome chamada de *Severe Acute Respiratory Syndrome*, que é traduzida como Síndrome Respiratória Aguda Grave. Essa é a forma grave de muitas doenças respiratórias e o principal sintoma é a dificuldade de respirar. CoV é uma abreviação de coronavírus, a família de vírus que ele pertence. O SARS-CoV-2 é o nome dado ao vírus causador da doença COVID-19.

Em fevereiro de 2020, o SARS-CoV-2 chegou ao Irã e à Itália, o que chamou muita atenção pelo catastrófico número de casos e mortes. O primeiro caso do vírus foi confirmado no Brasil em 26 de fevereiro de 2020. O paciente era um homem que esteve na Itália e se recuperou da doença. Embora tenha ganhado o título de “paciente zero”, ele está longe de ser o responsável pela disseminação da doença pelo país. Nesse mesmo período, mais de uma centena de introduções do novo coronavírus ocorreram no país. Em março, a Organização Mundial da Saúde (OMS) definiu o surto da doença como pandemia. “Uma pandemia é a disseminação mundial de uma nova doença. O termo é utilizado quando uma epidemia - grande surto que afeta uma região - se espalha por diferentes continentes com transmissão de pessoa para pessoa.” (BERALDO, 2020, não paginado)

Os sintomas da COVID-19 podem variar de um resfriado à morte. Alguns dos sintomas são: tosse, febre, coriza, dor de garganta, dificuldade para respirar, perda de olfato (anosmia), alteração do paladar (ageusia), distúrbios gastrintestinais (náuseas/vômitos/diarreia), cansaço (astenia), diminuição do apetite (hiporexia), dispnéia (falta de ar). (DASA, 2020, não paginado)

Logo todos os comércios, escolas ou qualquer lugar em que possa haver aglomerações de pessoas ou contato físico, foram forçados a fechar. Desde então, a maior parte do mundo parou e a nova ordem foi “fique em casa”, pois o vírus é altamente contagioso. A transmissão acontece de uma pessoa doente para outra ou por contato próximo por meio de: toque do aperto de mão contaminadas, gotículas de saliva, espirro, tosse, catarro, objetos ou superfícies contaminadas, como celulares, mesas, talheres, maçanetas, brinquedos, teclados de computador etc. (DASA, 2020, não paginado) Os dados são alarmantes:

- Foram confirmados no mundo 177.434.597 casos de COVID-19 e 3.842.291 mortes até 20 de junho de 2021.
- Na Região das Américas, 30.604.196 pessoas foram infectadas pelo novo coronavírus e 947.285 não se recuperaram, conforme dados¹ de 14 de junho de 2021.
- No Brasil, 17.710.132 casos foram confirmados de COVID-19 e 501.825 óbitos pela doença até 20 de junho de 2021.
- Apenas no Sul do país houve 3.412.469 infectados e 76.725 mortes até 20 de junho de 2021. Conforme os dados², até o dia 20 de junho de 2021, os quais 1,18 milhões de casos confirmados e 30.372 óbitos pela doença são do Rio Grande do Sul (RS). E 55.988 casos confirmados de COVID-19 apenas em Caxias do Sul.

Com as escolas fechadas, o ensino precisou ser reinventado, por meio de estratégias que viabilizassem o cumprimento da carga horária e do conteúdo previsto no currículo escolar. Diante disso, adotou-se o ensino remoto como alternativa para manter um possível vínculo entre os estudantes e a escola, além de buscar manter os conteúdos pedagógicos em dia. Segundo um estudo lançado no dia 19 de junho de 2020, chamado A Educação Não Pode Parar, realizado pelo Comitê Técnico da Educação do Instituto Rui Barbosa (CTE-IRB) e pela Interdisciplinaridade e Evidências no Debate Educacional (Iede),

há redes educacionais que afirmam ter começado a fornecer conteúdos online já no dia 23 de março, logo após a suspensão das aulas presenciais; outras, ao longo do mês de maio; e 18% que, na metade do mês de maio, ainda não haviam adotado quaisquer estratégias para a aprendizagem a distância. (SILVEIRA. et. al, 2020. p.6).

Cada escola enfrentou o distanciamento de maneira diferente, conforme a realidade social em que se encontrava. Por exemplo, algumas instituições não

¹ **Casos de coronavírus no Brasil e no Mundo atualizados** | Dasa. 2021 Disponível em: <<https://dadoscoronavirus.dasa.com.br/>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

² Saude.gov.br. **Covid-19 Casos e Óbitos**. 2021. Disponível em: <https://qsprod.saude.gov.br/extensions/covid-19_html/covid-19_html.html>. Acesso em: 21 Jun. 2021.

teriam como oferecer aulas online, assim, os estudantes que não tinham acesso à internet receberam as atividades impressas, porém tinham que ir até a escola para retirá-las, tal procedimento deveria acontecer por meio de agendamento para que não houvesse aglomeração. Embora, de acordo com A Educação Não Pode Parar, algumas redes entregaram os materiais nas residências dos estudantes que moram mais afastados. Algumas escolas foram ágeis para iniciar as aulas remotas, via plataformas como *Google Classroom*, aplicativo ou vídeos e, algumas também, entregavam atividades de forma impressa. E, infelizmente, houve casos de instituições que ficaram muitos meses sem aulas.

As escolas fizeram os ajustes possíveis e em julho de 2020 iniciaram as ações relacionadas às aulas remotas na rede estadual de ensino do Rio Grande do Sul. Na época não havia previsão de retorno das aulas presenciais, tal situação sinaliza a emergência da implantação do modelo híbrido de ensino, que também envolve as aulas presenciais. Na época, Costa (2020, não paginado) ressaltou que tal ação proporciona, por meio do *Google Classroom*, a criação de mais de 37 mil turmas espelhadas e mais de 300 mil ambientes virtuais divididos por componentes curriculares. O projeto ainda oferece internet patrocinada para alunos e professores. "Com as aulas remotas e a tecnologia sendo inserida no meio educacional, professores e gestores precisaram ser atualizados, especialmente no que diz respeito às ferramentas digitais.

Para tanto, a Secretaria Estadual da Educação (SEDUC - RS) proporcionou um curso formativo aos profissionais da educação. As formações dos professores foram divididas nos seguintes tópicos: *Google Chrome*, *Google Gmail*, *Google Documentos*, *Google Planilha*, *Google Drive*, *Google Agenda*, *Google Forms*, *Google Meet*, *Google Apresentações*, *Google Classroom*, oficina de práticas pedagógicas sobre aprendizagem baseada em problemas, oficina de práticas pedagógicas sobre sala de aula invertida e oficina de práticas pedagógicas com tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC).

Outra ação do governo estadual, ocorrida em junho de 2020, foi o encontro com Tamara Bittencourt, com vistas a tratar sobre as aulas remotas. Para a consultora educacional, já vínhamos ³. Segundo Bittencourt (2020, não paginado):

³ O vídeo está disponível no canal do *Youtube* da SEDUC ([TV Seduc RS](https://www.youtube.com/watch?v=nHqxILuBXw)). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nHqxILuBXw>>.

com esse processo de inovação e implementação do ensino híbrido, pensando nas metodologias ativas, mas a pandemia gerou a necessidade de agilizar esse processo, para dar conta de fazer a escola funcionar e garantir aprendizagens, mesmo que mínimas, mesmo não estando com os alunos fisicamente.

A necessidade de utilizar recursos digitais em aulas síncronas e/ou assíncronas, fez com que o conceito de ensino híbrido começasse a se destacar entre os profissionais da educação, pois o uso desses recursos não seria mais opcional, tornando-se obrigatório. Afinal, “o ensino híbrido é uma abordagem pedagógica que combina atividades presenciais e atividades realizadas por meio das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).” (VALENTE, 2015. p. 13). Tudo indica que, mesmo com o fim da pandemia, a tendência é manter o ensino híbrido ativo nas escolas. Então, aprofundar o estudo sobre os recursos digitais na educação é urgente. Assim, o intuito deste trabalho de conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais é responder a um dos questionamentos que emergem no contexto educacional associado à pandemia 2020/21: que recursos digitais estão disponíveis para utilizar no ensino de Artes Visuais?

O objetivo desta monografia é investigar recursos digitais que podem ser utilizados no ensino e aprendizagem de Artes Visuais. Relacionar os recursos digitais com o contexto atual e classificar os recursos digitais conforme sua funcionalidade.

A monografia está estruturada em três capítulos, sendo que o primeiro apresenta o ensino híbrido e o diferencia de outros métodos de ensino. Para Lilian Bacich (2015, p. 39) “o professor precisa seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também deve fazê-lo digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um”. O digital está intrinsecamente ligado ao ensino híbrido, porém, antes de utilizar os recursos digitais é importante conhecer suas características e possibilidades de uso na educação. O capítulo dois traz a relação entre o ensino híbrido e a cultura visual. Entende-se que “a comunicação é intensamente afetada pelas novas mídias digitais, propiciando outras formas de se relacionar com a informação.” (RAMOS, 2016, p. 3). No mundo contemporâneo todos estão, o tempo todo, imersos num mundo repleto de imagens, seja através de outdoors e luminosos espalhados pelas cidades ou pelo acesso a games, vídeos, filmes, animações, redes sociais, comerciais, etc, disponíveis na internet. Basta que os estudantes estejam conectados e tenham um celular para que

milhares de imagens, que circulam todos os dias nas redes sociais, sejam “consumidas” por eles.

O terceiro e último capítulo compila informações sobre sites e aplicativos que podem ser utilizados no ensino e aprendizagem geral ou específico de Artes Visuais. As informações sobre os recursos apresentados contemplam os tópicos: descrição do recurso, link para baixá-lo ou acessá-lo, link para um tutorial e língua disponível. Esse capítulo é dividido em subcapítulos com o objetivo de classificar os recursos digitais em: possível uso em educação; e possível uso em atividades artísticas.

As considerações finais trazem as reflexões decorrentes do estudo realizado. Neste capítulo são descritas as aprendizagens das investigações sobre o método pedagógico híbrido, ao qual, é essencial o uso dos recursos digitais. E reflexões sobre o uso de tais ferramentas nas aulas de Artes Visuais.

2 O QUE É O ENSINO HÍBRIDO?

O ensino híbrido refere-se à combinação entre o ensino presencial e as propostas de ensino online. Segundo o Departamento Educacional dos Estados Unidos⁴, o ensino híbrido vem se tornando mais efetivo do que a educação 100% presencial e do que o ensino 100% digital. São diversas as questões que compõem o ensino híbrido, afinal, educação não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. Não é adequado pensar que o ensino híbrido se reduz às aulas presenciais mescladas com aulas remotas, porque este método não se limita a esta mescla. Moran (2015 p. 27) mostra que ensinar e aprender nunca foi tão fascinante, pelas diversas oportunidades oferecidas, por outro lado, muito frustrante, pelas dificuldades em incentivar os alunos a desenvolver suas habilidades. Fascínio e desafios sempre foram aspectos associados à educação, porém, diante dos novos tempos se manifestam de maneira mais intensa.

Aparentemente, há equívocos com o uso das terminologias que circulam na atualidade, por essa razão apresentar-se-á as definições de ensino remoto, ensino presencial, ensino a distância, aprendizagem ativa e ensino híbrido.

Durante a pandemia, o **ensino remoto** foi a opção viável para manter a rotina de estudos. De acordo com o SAE Digital⁵, essa modalidade de ensino propõe que

o professor e alunos de uma turma tenham interações nos mesmos horários em que as aulas da disciplina ocorreriam no modelo presencial. Grosso modo, isso significa manter a rotina de sala de aula em um ambiente virtual acessado por cada um de diferentes localidades. (SAE Digital, 2020, não paginado).

O termo "remoto" se refere ao distanciamento, ao espaço. Para evitar a disseminação do vírus, alunos e professores foram impedidos, pelo Decreto nº

⁴U.S. Department Of Education - **Evaluation of evidence-based practices in online learning**. 2010. Disponível em: <<http://bit.ly/departmentofeducationus>>

⁵ SAE Digital é o Sistema de Ensino que se conecta com escolas interessadas em um ensino de qualidade e com metodologias inovadoras. Da gestão escolar ao complexo processo de ensino e aprendizagem, os produtos e soluções do SAE Digital atendem às necessidades educacionais de gestores, professores e estudantes. Centenas de escolas em todas as regiões do país já escolheram fazer parte desta transformação.

55.241 (RS), de frequentar as instituições educacionais, por esse motivo, o ensino foi considerado remoto. De acordo com Behar (2020, não paginado):

Ensino Remoto Emergencial (ERE) é uma modalidade de ensino que pressupõe o distanciamento geográfico de professores e alunos e foi adotada de forma temporária nos diferentes níveis de ensino por instituições educacionais do mundo inteiro para que as atividades escolares não sejam interrompidas. No ERE, a aula ocorre num tempo síncrono (seguindo os princípios do ensino presencial), com videoaula, aula expositiva por sistema de webconferência, e as atividades seguem durante a semana no espaço de um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) de forma assíncrona.

O **ensino presencial** é o formato de ensino mais tradicional, o qual foi suspenso durante um período da pandemia. Nessa modalidade, alunos e educadores estão fisicamente no mesmo local e ao mesmo tempo. O ensino presencial é totalmente dependente de um ambiente físico e de horários fixos. Usualmente, divide-se os horários em turnos (manhã, tarde ou noite). Existe, também, a questão da presença, em que o aluno deve ter frequência de pelo menos 75%. Nas aulas presenciais pode-se usar a tecnologia de diversas maneiras, geralmente é utilizado uma sala de informática.

O formato **ensino/educação à distância** (EAD) oferece aulas completamente online ou offline, geralmente, mediadas por plataformas virtuais. Diferente do ensino remoto síncrono, as aulas EAD, podem ser gravadas e disponibilizadas aos estudantes. Uma das vantagens do formato EAD está na flexibilidade, principalmente, de horários e territórios físicos. Esse tipo de ensino permite que o próprio aluno faça seu cronograma de horários de estudo, sem a necessidade de depender de horários fixos. Também permite que o estudante revise o conteúdo sempre que quiser, já que o conteúdo é disponibilizado de forma virtual, com videoaulas, arquivos em PDF, Word, entre outros. A comunicação entre professor e aluno é realizada via ambiente virtual, ou seja, as dúvidas e o relacionamento com os demais colegas e educadores ocorrem por meio de e-mails, fóruns na plataforma ou por aplicativos de comunicação. O EAD oferece ao aluno mais autonomia nos estudos, pois exige que o estudante desenvolva as tarefas de forma proativa e com autonomia.

A **metodologias ativas**, propõem uma abordagem de ensino centrada no aluno, que é estimulado a assumir uma postura ativa e responsável pelo seu aprendizado, ou seja, o estudante é o principal construtor do seu conhecimento. O

aluno é levado a pesquisar e descobrir fenômenos compreendendo conceitos de maneira autônoma, e, em sequência, é incentivado a relacionar esses novos conceitos com o seu conhecimento prévio. Essa abordagem procura engajar os estudantes através de atividades de resolução de problemas, de discussões em grupo e de outras tarefas que promovam o pensamento crítico. (DUTRA, 2020) O professor age de modo a ser um facilitador e mediador no processo de ensino e aprendizagem. Para que o ambiente seja favorável ao estilo de aprendizagem independente, colaborativo e transformador, o professor precisa exercer o papel de criador de oportunidades para o uso de ferramentas e de ambientes de aprendizagem contextualizados. Sendo assim:

na Aprendizagem Ativa, através de atividades baseadas em projetos, colaborativas e centradas em soluções de problemas, os estudantes desempenham um papel vital na criação de novos conhecimentos que podem ser aplicados a outras áreas acadêmicas e profissionais. (VILLAS-BOAS, et. al. 2011. p. 9).

O **ensino híbrido**, também conhecido como *blended learning*, é uma estratégia de “educação formal no qual um aluno aprende, em parte, por meio do ensino online, com algum elemento de controle do aluno sobre o tempo, lugar, modo e/ou ritmo do estudo, e em parte em uma local físico supervisionado, fora de sua residência”. (CHRISTENSEN; HORN; STAKER, 2013, p.7). O conceito de ensino híbrido não é novo, o modelo surgiu em 2014 a partir da organização de um grupo realizado pelo Instituto Península⁶ e pela Fundação Lemann⁷. Participaram desse grupo 16 professores de 4 estados brasileiros (Rio Grande do Sul, Minas Gerais, São Paulo e Rio de Janeiro). Entretanto, a sua implementação prática seria um processo lento, afinal, causaria grandes mudanças na educação, como o uso das tecnologias em aula. Porém, “com o distanciamento social, as escolas se viram obrigadas, do dia para a noite, a executarem todas as suas rotinas pedagógicas de

⁶ 2 O Instituto Península nasce em 2010 com objetivo de canalizar em uma única frente o investimento social dos membros da família Abilio Diniz. Desta forma, recursos e esforços são potencializados em prol das causas que interessam e mobilizam a todos: educação e esporte.

⁷ A Fundação Lemann é uma organização sem fins lucrativos, criada em 2002 pelo empresário Jorge Paulo Lemann. Contribuir para melhorar a qualidade do aprendizado dos alunos brasileiros e formar uma rede de líderes transformadores são os grandes objetivos da instituição. Para cumprir essa missão, a Fundação aposta em uma estratégia que envolve quatro áreas complementares de atuação: inovação, gestão, políticas educacionais e talentos.

forma 100% digital” (EDUQO⁸, p. 10), acelerando o processo de implantação do ensino híbrido.

Pode-se dizer que o ensino híbrido é uma abordagem pedagógica que mescla atividades presenciais e atividades realizadas por meio das TDICs. Existem diferentes formas de como combinar essas atividades, porém, esse modelo de ensino, em sua essência, consiste em colocar o foco do processo de aprendizagem autônoma, distanciando-se da transmissão de informação, estratégia típica do professor tradicional. Segundo José Armando Valente (2015, p. 13),

De acordo com essa abordagem, o aluno estuda o material em diferentes situações e ambientes, e a sala de aula passa a ser o lugar de aprender ativamente, realizando atividades de resolução de problemas ou projetos, discussões, laboratórios, entre outros, com o apoio do professor e colaborativamente com os colegas.

O modelo de ensino híbrido, proposto pelos pesquisadores do Instituto Clayton Christensen⁹ (CHRISTENSEN; HORN; STAKER, 2012) e testado nas escolas norte-americanas, apresenta quatro estruturas: Rotação, Flex, A La carte, Virtual aprimorado. Conforme Bacich e Moran (2012, p.45) as estruturas são assim descritas:

Modelos de rotação: os estudantes são organizados em grupos, e cada grupo é orientado pelo professor a realizar uma tarefa distinta. As tarefas podem envolver discussões em equipe, com ou sem o acompanhamento do docente, atividades escritas, leituras e, necessariamente, uma tarefa que utilize alguma TDIC. Após um tempo determinado, de acordo com a orientação do professor ou com um horário regular, os grupos são trocados. E esse revezamento continua até que todos tenham passado por todos os grupos. É importante ressaltar a valorização de momentos com trabalhos colaborativos entre os alunos e momentos em que trabalhem individualmente.

Modelo Flex: neste modelo, os estudantes também têm uma lista a ser cumprida conforme a orientação do discente, com ênfase na aprendizagem online. O

⁸ EDUQO é uma ferramenta tecnológica que realiza avaliações diagnósticas com foco em análise de dados inteligentes que permite: aprendizado contínuo e personalizado do aluno; acompanhamento mais dinâmico e próximo dos pais e análise inteligente do desempenho individual do aluno do 5º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio.

⁹ O Instituto Clayton Christensen é um think tank apolítico sem fins lucrativos, dedicado à inovação denominada “disruptiva”. Embasado nas teorias do professor de Harvard Clayton M. Christensen, o Instituto desenvolve ferramentas exclusivas para a compreensão de muitos dos problemas mais prementes da sociedade, como educação e saúde.

tempo utilizado é específico para cada estudante, dependendo do que cada aluno necessita, e o professor fica à disposição para auxiliar e esclarecer dúvidas. O centro dessa proposta é que os alunos possam aprender de forma colaborativa, uns com os outros, com o uso dos recursos digitais.

Modelo A La Carte: o estudante é autônomo em relação a organização de seus estudos, de forma que siga os objetivos do professor para a aula. A aprendizagem é personalizada, e pode ocorrer no momento e local no qual o estudante/educador achar adequado, como na escola, em casa ou em outros locais. Nesse modelo, pelo menos uma das disciplinas é feita inteiramente online, contendo, também, todo suporte preciso e organização compartilhada com o professor.

Modelo virtual aprimorado: este modelo se trata de uma experiência a ser implantada em toda a escola porque os alunos dividem seu tempo entre a aprendizagem online, utilizando, necessariamente, recursos digitais e a presencial. Os alunos podem se apresentar, presencialmente, na escola, apenas uma ou mais vezes por semana. Nesses encontros com o professor há uma mentoria personalizada para cada estudante conforme o que necessitam, como um aprofundamento das discussões sobre os conteúdos, um esclarecimento de dúvidas, ou um acompanhamento para auxiliar no processo de aprendizagem.

Desta forma, é possível o planejamento de aulas fundamentadas na aprendizagem ativa, contemplando, também, a estrutura do ensino híbrido. Afinal, a aprendizagem ativa é uma técnica de ensino, que tem como principal fundamento incentivar um envolvimento maior dos alunos, sendo eles protagonistas da própria aprendizagem. O professor assume o papel de mediador em aula, organizando atividades que promovam o desenvolvimento do pensamento crítico, através de debates e discussões em grupo, autonomia, postura participativa e investigativa, entre outros fundamentos.

2.2 PORQUE INTEGRAR RECURSOS DIGITAIS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS?

Inicialmente, é importante ressaltar que os recursos digitais podem ser de grande auxílio tanto para o educador como para o aluno, oferecendo suporte e

possibilitando aulas dinâmicas e autônomas aos alunos. Essa abordagem de ensino híbrido é adaptável para qualquer componente curricular, e acredita-se ser necessário destacar o uso dos recursos digitais nas aulas de Artes Visuais. Afinal, em algumas escolas a educação em Artes Visuais ainda é rebaixada dentro das escolas para um “mero plano de fundo”, quando se fala em interdisciplinaridade, ou, normalmente, para uma matéria de descanso. Como escreve Fernando Hernandez (2000, p. 43)

Diferentemente do que acontece com matérias provenientes de campos disciplinares de reconhecida presença no currículo, as matérias artísticas necessitam sempre argumentar o porquê de sua inclusão no currículo escolar. Entre outras razões, porque continuam parecendo um campo de conhecimento pouco útil diante de outros de garantia comprovada para conformar os elementos ideológicos para os quais a escola contribui. Erro grosseiro e míope, pois, junto com a história, são as experiências e conhecimentos afins ao campo das artes os que mais contribuem para configurar as representações simbólicas portadoras dos valores que os detentores do poder utilizam para fixar sua visão da realidade.

Sendo assim, não se pode deixar que o ensino e aprendizagem de Artes Visuais fique egresso à adaptação do ensino híbrido nas escolas. A arte-educação deve acompanhar a contemporaneidade, já que educação geral está sendo atualizada, de forma a dar espaço e atenção às tecnologias, segundo Barbosa (2008, p. 111) “torna-se necessário não só aprender a ensiná-las inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também educar para a recepção, o entendimento e a construção de valores das artes tecnologizadas.”

O fato é que a sociedade atual está envolvida em tecnologias e a cada dia há inovações. Sejam elas de meras atualizações de aplicativos cotidianos ou grandes criações revolucionárias. As TDICs estão tão envolvidas na rotina que podemos falar em “aplicativos cotidianos”, que são recursos digitais, como redes sociais. Desta forma, pode-se dizer que as tecnologias fazem parte da cultura visual¹⁰, afinal

A comunicação é intensamente afetada pelas novas mídias digitais, propiciando outras formas de se relacionar com a informação. Se antes o canal era unilateral, ou seja, os canais de comunicação apenas entregavam conteúdo, a partir do momento em que a internet passou a ser acessível, algumas ferramentas foram produzidas e vêm sendo aplicadas favorecendo uma ação de criação na rede e provocando uma circulação mais intensa

¹⁰ Hernandez (2000, p 43) descreve a cultura visual como o estudo da decodificação de produtos culturais midiáticos.

devido ao estabelecimento de mídias sociais, lugares virtuais onde cada um pode não apenas ter acesso a informações, mas também reproduzir, repetir, transformar, criticar ou gerar novos conteúdos. Portanto, a relação que construímos com o mundo se modificou, pois ideias que circulavam no campo das artes passaram a ser realidade em outras esferas da vida; a questão da globalização, além de todas as suas implicações políticas, transformou as ideias de território; agora é possível estar presente em um local físico, mas também em territórios virtuais, como em teleconferências, por exemplo.” (RAMOS, 2016, p. 3.)

Desta forma, pode-se compreender que se, as tecnologias são parte do cotidiano contemporâneo, então, tais ferramentas englobam-se na cultura visual. Portanto, considerando a Arte como um “artefato que integra a cultura visual” (HERNÁNDEZ, 2000, p 53), pode-se perceber que é importante compreender os recursos digitais nas aulas de Artes Visuais para contemplar tanto o contexto ao qual o aluno se insere, como sua cultura visual. De acordo, também, com a modificação da educação tradicional para o ensino híbrido a qual está eventualmente a acontecer.

Porém, simplesmente incluir recursos digitais em sala de aula não alcança os objetivos do ensino híbrido. Entende-se que não é o simples acesso aos recursos digitais que pode trazer algum benefício ao aluno, se não o aprendizado aconteceria sem auxílio ou mediação, mas sim o modo a qual são utilizadas. É preciso entender que “as tecnologias não mudam os objetos, mas as nossas relações com eles” (GOMES, J. 2018. apud. GOMES. 2011, p. 14). Assim, destaca-se que o ensino híbrido não se reduz apenas a inserir recursos digitais em aula, e sim, às metodologias utilizadas juntamente a elas. Moran descreve que

O ensino híbrido promove uma integração em que o que mais importa não são os recursos digitais mas a metodologia que os utilizam. Ou seja, isso implica na aplicabilidade e funcionalidade dos recursos, atentando o como e o para quê utilizá-los. As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos ser criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades para mostrar sua iniciativa. (2015, p. 17)

Retoma-se, então, a importância de compreender que os princípios das metodologias ativas são relacionados ao ensino híbrido. De forma que, as estratégias propostas da abordagem híbrida ressaltam a relevância da participação

e da autonomia do estudante em aula, sendo elas online ou offline, remotas e presenciais.

3 QUE RECURSOS DIGITAIS PODEM SER USADOS NO ENSINO DE ARTES VISUAIS?

Computadores, mesas digitalizadoras, smartphones, scanners, dispositivos fotográficos, podem ser considerados recursos digitais, porém, no âmbito deste trabalho, serão abordadas as ferramentas disponíveis na web (para download ou uso on-line) que podem auxiliar em diversos tipos de produções de trabalhos e atividades, pesquisa e interações em aula associadas ao estudo das artes visuais.

3.1 RECURSOS DIGITAIS: POSSÍVEL USO EM EDUCAÇÃO

Diferentes recursos digitais podem ser utilizados na educação, para o TCC, optou-se por fazer uma seleção de sites e aplicativos, sendo que alguns são educacionais e outros não foram criados com esse foco, mas podem ser utilizados para esse fim. A apresentação dos recursos está assim estruturada: nome do recurso, breve descrição, link para acessar o recurso (baixar ou utilizar online), disponibilidade em português, link para uma opção de tutorial e a interface gráfica.

Bubbl.us

Descrição: Site para construir mapas mentais/conceituais. Os estudantes são os principais públicos alvo. Este recurso é utilizado para fazer anotações, debater novas ideias, colaborar e apresentar produções de forma mais eficaz. O *Bubbl.us* possibilita compartilhar o mapa com os amigos em tempo real e salvar o mapa em JPG e PNG.

Link: <https://bubbl.us/>

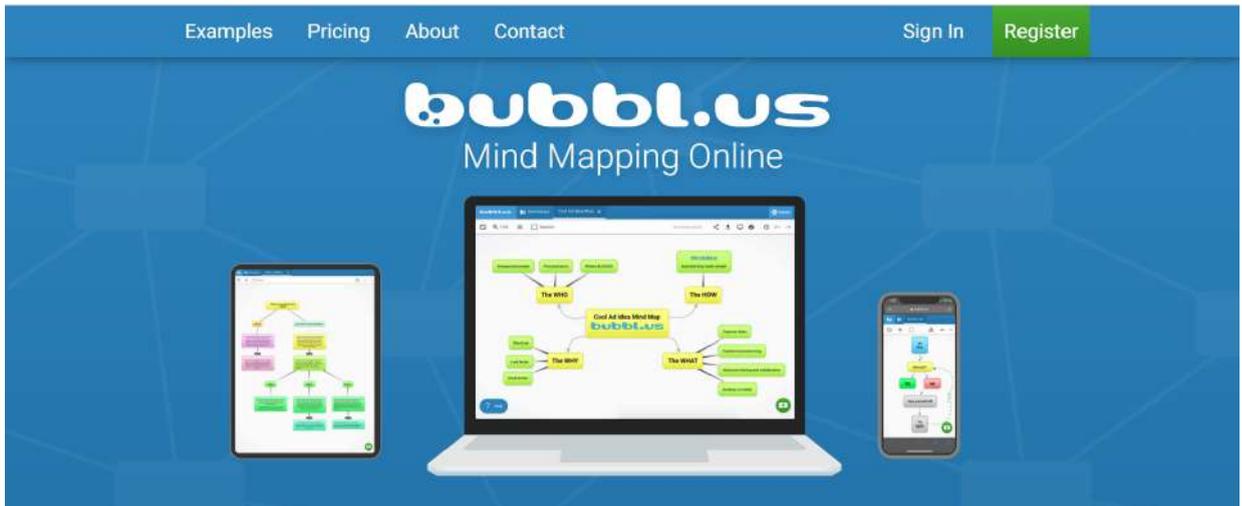
PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=G7FT4RAVxGw&t=37s>¹¹

Exemplo: O mapa mental é um método de estudo que auxilia na aprendizagem. Neste recurso digital pode-se produzir, rapidamente, mapas conceituais após as aulas, como um diário de bordo sobre o que aprenderam em aula, por exemplo.

¹¹ Todos os links tutoriais que aparecem neste trabalho são sugestões, porém há outros tutoriais disponíveis que podem ser acessados pelo *youtube*.

Figura 1 - Bubbl.us



Fonte: Disponível em <<https://bubbl.us/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021.

Coggle

Descrição: Site para construir mapas mentais/conceituais. Os estudantes são os principais públicos alvo. *Coggle* permite convidar amigos e colegas para trabalhar ao mesmo tempo. O site possibilita o uso de imagens nos mapas mentais.

Link: <https://coggle.it/>

PT/BR: Indisponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=iL40u0uNYa8>

Figura 2 - Coggle



Fonte: Disponível em <<https://coggle.it/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021.

Discord

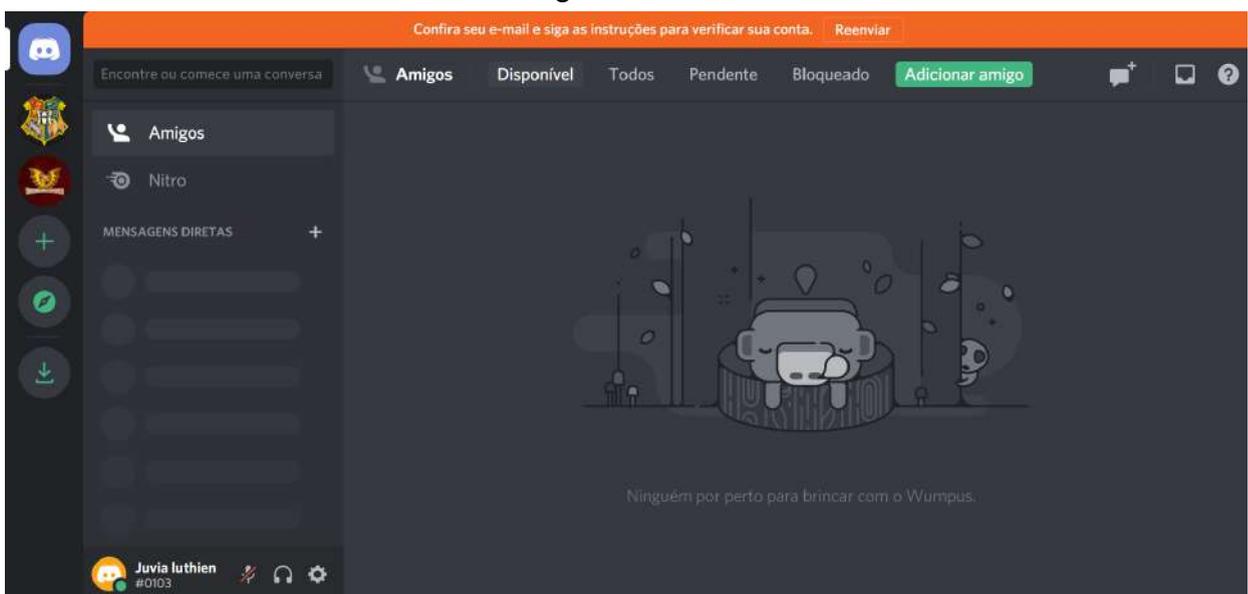
Descrição: Site/Aplicativo de voz e vídeo organizados em canais baseados em tópicos onde pode-se colaborar, compartilhar ou apenas comunicar-se verbalmente sem obstruir um chat em grupo. Projetado inicialmente para comunidades de jogos.

Link: <https://discord.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=TJ13BA3-NR4>

Figura 3 - Discord



Fonte: Disponível em <<https://discord.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Edpuzzle

Descrição: O *Edpuzzle* é um aplicativo integrado ao *Google*. Os professores são o público alvo desse recurso que permite a edição simples de vídeos, o acompanhamento das visualizações, a inserção de quizzes e outras possibilidades interativas nos vídeos publicados, por exemplo, no *YouTube*.

Link: <https://edpuzzle.com/>

PT/BR: Indisponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=-L62wAxCzEM>

Exemplo: Este recurso digital pode ser usado como atividade fora de sala de aula, possibilitando a sala de aula invertida. Onde o professor disponibiliza um vídeo com perguntas e/ou orientações que podem ser aprofundadas em sala de aula.

Figura 4 - EdPuzzle



Fonte: Disponível em <<https://edpuzzle.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Flipgrid

Descrição: O *Flipgrid* é um site de discussão em vídeo. O público alvo são professores e alunos. Este recurso é uma plataforma que permite aos estudantes discutir e responder a tópicos com videoclipes.

Link: <https://admin.flipgrid.com/manage/discovery>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=WMqIEnmVA-8>

Figura 5 - Flip Grid

Flipgrid Discussão Descoberta Atividade Compilação de canções Shorts Ajuda

Descoberta

Por que começar do zero? Explore 0 tópicos criados pela comunidade Flipgrid que estão prontos para você se inscrever. Encontre um Tópico, adicione-o ao seu Grupo e comece a sua discussão!

[Ver todos os tópicos](#)

Descoberta Minha biblioteca [Envie um Tópico](#)

Apresentou



Tópicos para mim [Ver tudo](#)

De quanto \$\$\$ você precisa? Mary Kraus

Fonte: Disponível em <<https://admin.flipgrid.com/manage/discovery>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Flubaroo

Descrição: *Flubaroo* é um aplicativo integrado ao *Google*. Os educadores são o público alvo, este recurso permite corrigir provas automaticamente, deixando os resultados dos alunos organizados em uma planilha.

Link: <https://www.flubaroo.com/>

PT/BR: Indisponível

Figura 6 - Flubaroo

Welcome to Flubaroo Home Overview Help Center Contact

Flubaroo - Grading Made Easy



Teachers, do you...

- Not have enough time for grading?
- Want useful measurements on student performance?
- Want to assess student understanding in real-time?
- Need a **free** solution to help?

If so, then Flubaroo can help!

- Grade assignments and assessments in under a minute!
- Get reporting and analysis on student performance.
- Quickly send scores to students.

Fonte: Disponível em <<https://www.flubaroo.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Google Earth

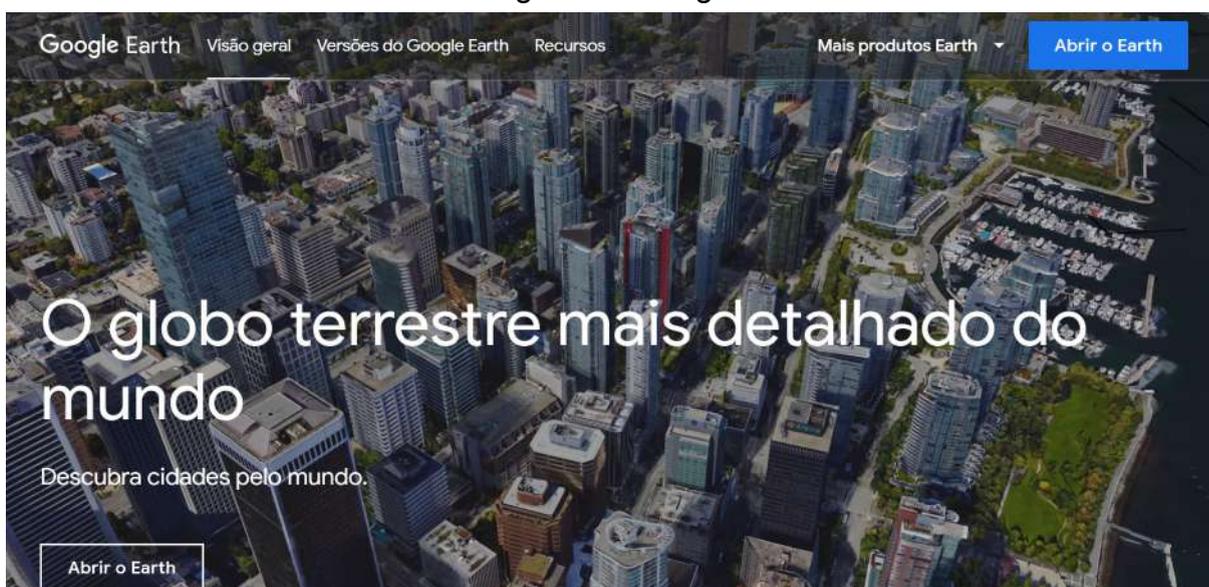
Descrição: *Google Earth* é um site/aplicativo. A função é apresentar o globo terrestre visualmente detalhado, podendo ver uma imagem em alta qualidade em 3D ou possibilitando uma experiência em 360° no *Street View*.

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

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=rWq8nhocU5M>

Figura 7 - Google Earth



Fonte: Disponível em <<https://www.google.com.br/intl/pt-BR/earth/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Google Form

Descrição: *Google Forms* é um aplicativo de gerenciamento para pesquisadores. Os usuários podem usar este recurso para pesquisar e coletar informações sobre outras pessoas e também podem ser usados para questionários e formulários de registro.

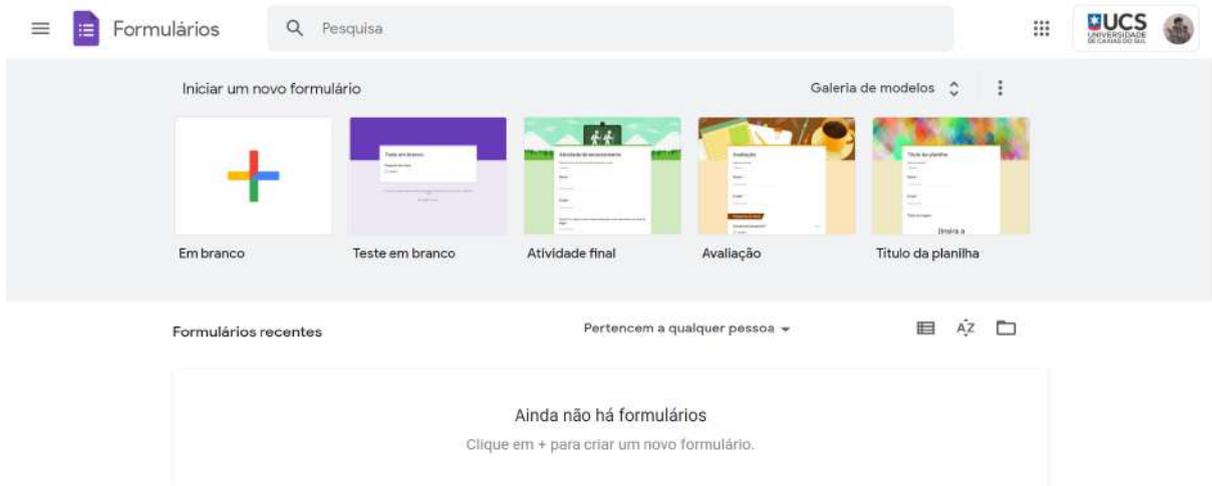
Link: <https://docs.google.com/forms/u/0/?tgif=d>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial:

https://www.youtube.com/watch?v=_7FZqBX48Os&list=PLP7Bvyb3ap47AiejbtiOXBKBPhqqJiaUr&index=1

Figura 8 - Google Form



Fonte: Disponível em <<https://docs.google.com/forms/u/0/?tjif=d>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Hypothes.is

Descrição: *Hypothes.is* é um site que visa coletar comentários sobre declarações feitas em qualquer conteúdo acessível pela web, filtrar e classificar esses comentários para avaliar a credibilidade de cada declaração. O público alvo são cientistas, acadêmicos, professores, alunos, editoras e jornalistas.

Link: <https://web.hypothes.is/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=CNOWAptFBWU>

Figura 9 - Hypothes.is



Fonte: Disponível em < <https://web.hypothes.is/> >. Acesso em: 25 de maio. 2021

Jamboard

Descrição: O *Jamboard* é um aplicativo integrado ao *Google*. Este recurso possibilita criar um quadro branco digital interativo e permite que equipes em locais distantes discutam ideias e as salve na nuvem para acesso em qualquer dispositivo.

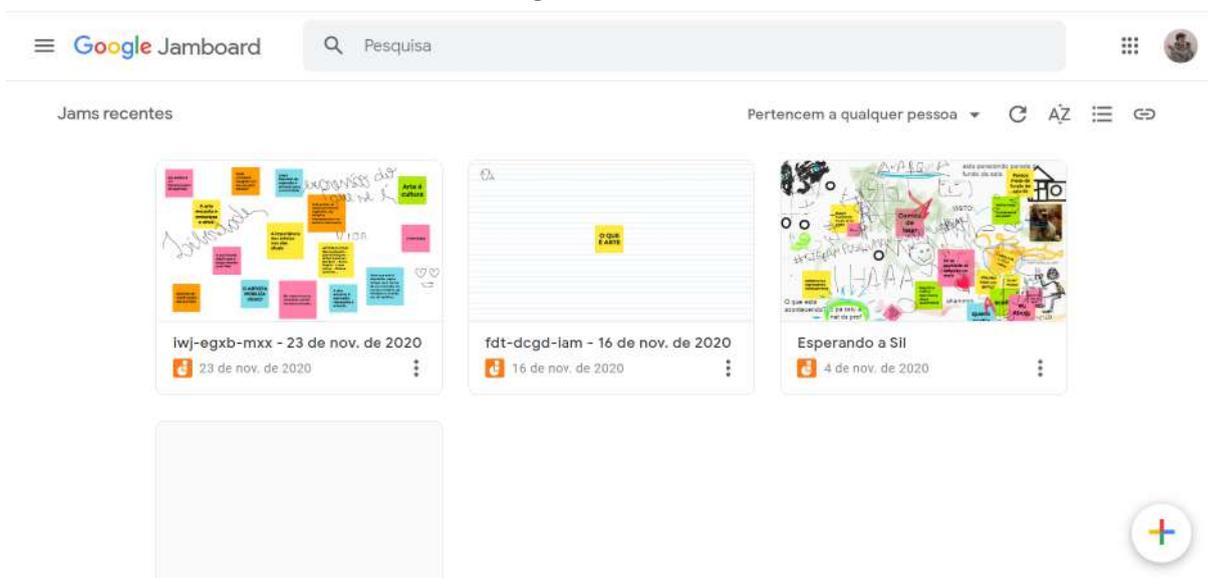
Link: <https://jamboard.google.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=rk7tnnajXqw>

Exemplo: Este recurso digital pode ser usado em sala de aula, como mesa de discussão. Onde o professor e os alunos escrevem e publicam imagens sobre determinado assunto durante um debate sobre a matéria.

Figura 10 - Jamboard



Fonte: Disponível em <<https://jamboard.google.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Kahoot!

Descrição: *Kahoot!* é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos. O público alvo são alunos e professores. Seus jogos de aprendizado, "*Kahoots*", são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo *Kahoot*.

Link: <https://kahoot.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=KJgZZQcsSPk>

Figura 11 - Kahoot

Você é um professor, empresa ou pai afetado pelo COVID-19? Veja como Kahoot! pode apoiá-lo. [Saber mais](#)

K! [Contato de vendas](#) Explore o conteúdo [Notícias](#) Jogar [Inscrever-se](#) Conecte-se **EN**

Torne o aprendizado incrível!

Kahoot! oferece aprendizagem envolvente para bilhões.

[Cadastre-se gratuitamente!](#)

[Assista vídeo >](#)

Torne o trabalho remoto mais envolvente!

Ofereça treinamento, apresentações, reuniões e eventos em qualquer plataforma de videoconferência com Kahoot!

[Compre Kahoot! 360 Pro](#)

Observe o Kahoot! WorkMeetup sob demanda

APRIL 22 2021 **Kahoot!**

Reserve seu lugar no Kahoot! EDU Summit!

Junte-se a nós nos dias

Fonte: Disponível em <<https://kahoot.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Kialo

Descrição: A *Kialo Edu* é uma versão para educadores baseada na *Kialo* (kialo.com), uma plataforma de argumentos e debates. O público alvo são educadores e alunos. Este recurso promove discussões online.

Link: <https://www.kialo-edu.com/>

PT/BR: Disponível

Exemplo: O *Kialo*, pode ser como atividade fora de sala de aula, para discussões sobre determinados assuntos. O professor cria uma sala com o tema e algumas teses e os alunos adicionam teorias, prós e contras ou argumentos sobre tal assunto.

Figura 12 - Kialo

Para uso privado e público: Kialo.com Para educadores: Kialo-edu.com

[Tour](#) [Sobre](#) [Criar](#) [Iniciar sessão](#) [Inscrever-se](#)

Uma ferramenta única para estimular o pensamento crítico

A Kialo Edu é uma versão para educadores baseada na Kialo (kialo.com), a maior plataforma de argumentos e debates do mundo, e foi criada especificamente para o uso na sala de aula. O seu formato claro e visualmente atraente torna mais fácil seguir a estrutura lógica de uma discussão e fomenta a colaboração ponderada. A missão da Kialo é promover discussões online bem fundamentadas. Por isso, a Kialo para educadores é gratuita.

Fonte: Disponível em <<https://www.kialo-edu.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Loom

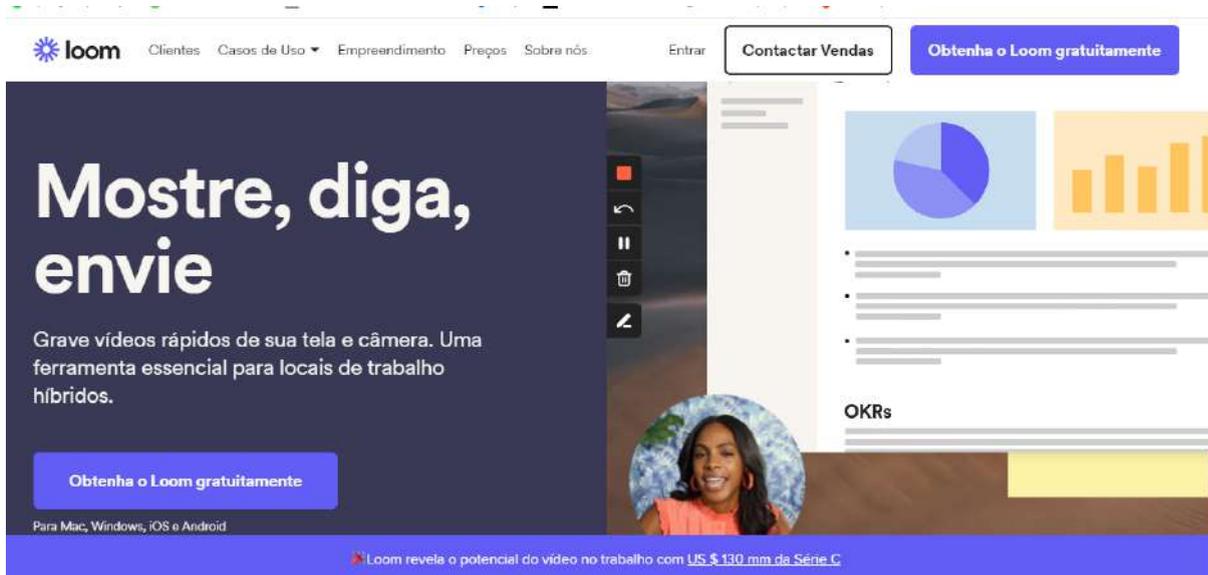
Descrição: *Loom* é um site utilizado para gravar pequenos vídeos da tela do aparelho ou da câmera. O público alvo são, normalmente, professores. Essa ferramenta ajuda na divulgação nas instruções do que o negócio ou usuário quer explicar de maneira simples, ágil, rápida e objetiva.

Link: <https://www.loom.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=tR_t9owJpRA

Figura 13 - Loom



Fonte: Disponível em <<https://www.loom.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Mentimeter

Descrição: O *Mentimeter* é um site que permite criar apresentações interativas. Os educadores são o principal público alvo. Neste recurso a audiência pode responder a vários tipos de perguntas, via *smartphone*.

Link: <https://www.mentimeter.com/>

PT/BR: Indisponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=IQwGkIW62v8>

Figura 14 - Mentimeter



Fonte: Disponível em <<https://www.mentimeter.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

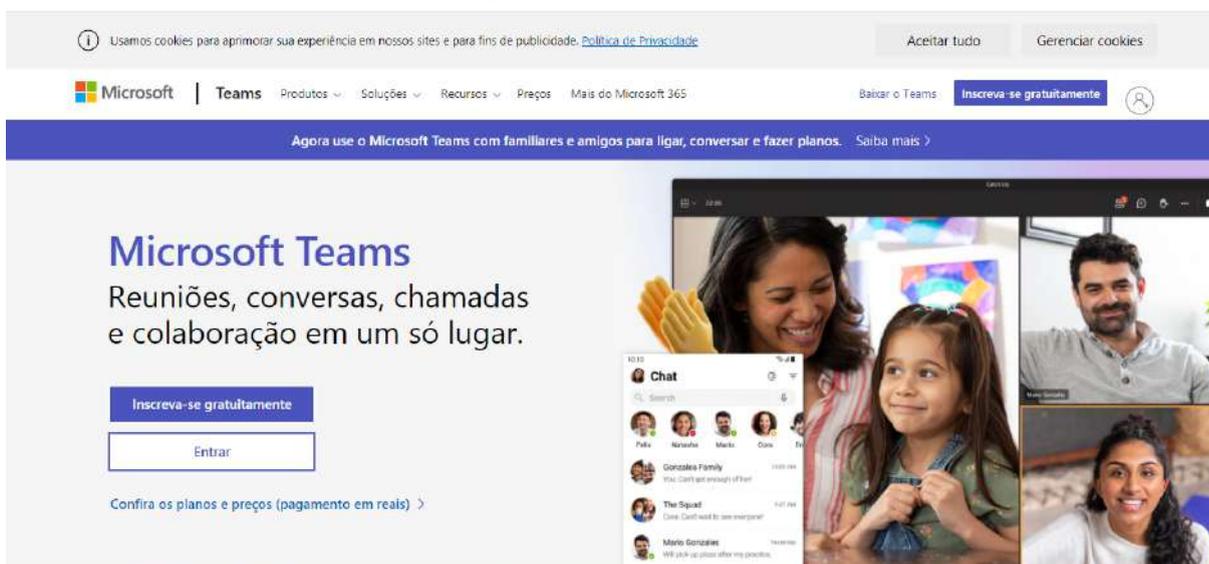
Microsoft Teams

Descrição: *Microsoft Teams* é um site/plataforma unificada de comunicação e colaboração que combina bate-papo, videoconferências, armazenamento de arquivos e integração de aplicativos no local de trabalho.

Link: <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-teams/group-chat-software>
PT/BR: Disponível

Link Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=_eoy86Dh7Nw

Figura 15 - Microsoft Teams



Fonte: Disponível em <www.microsoft.com/pt-br/microsoft-teams/group-chat-software>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Nearpod

Descrição: *Nearpod* é um site que permite ao professor, seu principal público alvo, criar apresentações interativas, compartilhar aula, monitorar os dispositivos dos alunos e receber relatórios de desempenho.

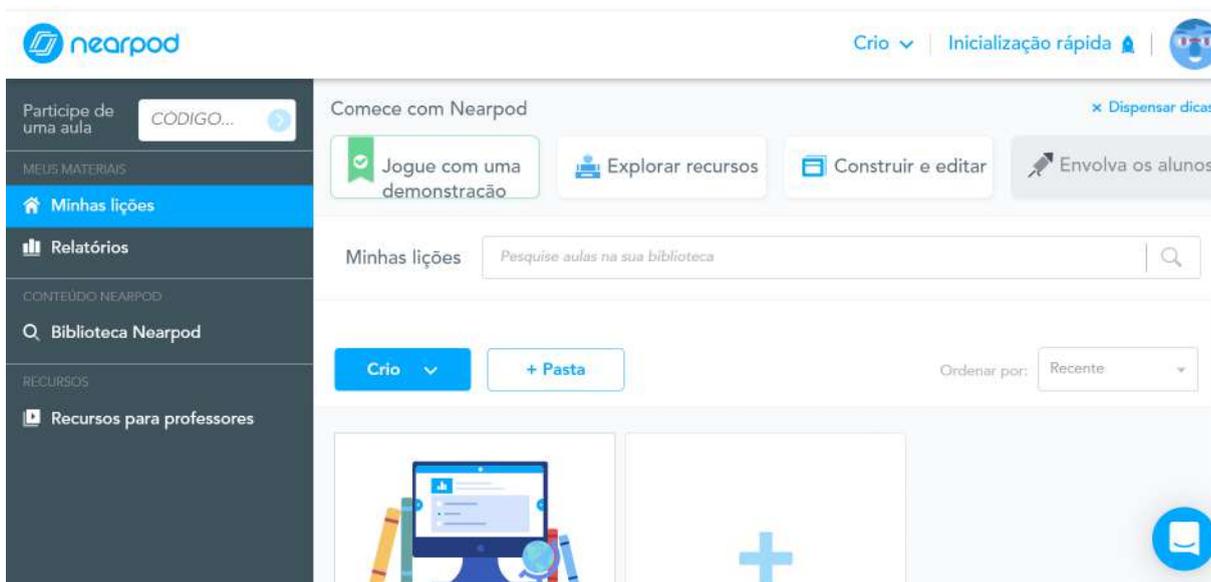
Link: <https://nearpod.com/library/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=cYVHSAqEeMM>

Exemplo: Este recurso digital pode ser usado em aula simultânea com os alunos, onde o professor explica alguma matéria com a apresentação do *Nearpod* e adiciona atividade junto aos slides. Como uma gamificação da aula, tornando mais interativa, dinâmica e interessante.

Figura 16 - Nearpod



Fonte: Disponível em <<https://nearpod.com/library/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Padlet

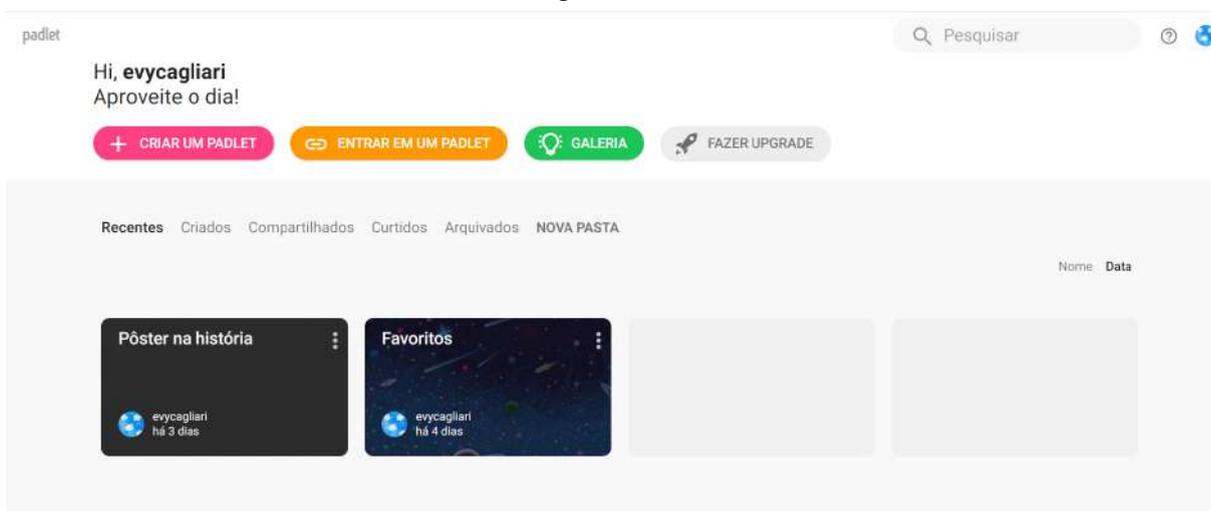
Descrição: O *Padlet* é um site para construção de murais virtuais colaborativos. O site permite organizar a rotina de trabalho, estudos ou de projetos pessoais.

Link: <https://pt-br.padlet.com/dashboard>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=U3P5QySmLeU>

Figura 17 - Padlet



Fonte: Disponível em <<https://pt-br.padlet.com/dashboard>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Parlay

Descrição: *Parlay* é uma ferramenta de aprendizagem baseada em discussão e comunidade global. O público alvo são os alunos e educadores. Este recurso possibilita criar uma sala para discussão em *chat* ou *live*.

Link:

<https://go.parlayideas.com/classes/151c8ce4-3b65-4a99-bbb9-584f7e0fc977/roundtables/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: [youtube.com/watch?v=M25FRUWP4UU](https://www.youtube.com/watch?v=M25FRUWP4UU)

Figura 18 - Parlay



Fonte: Disponível em

<<https://go.parlayideas.com/classes/151c8ce4-3b65-4a99-bbb9-584f7e0fc977/roundtables/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Pear Deck

Descrição: *Pear Deck* é um complemento do Apresentações Google. A empresa oferece um aplicativo de tecnologia interativa para transformar slides de apresentação em oportunidades de avaliação formativa e aprendizado ativo. O principal público a utilizá-lo são escolas e professores de ensino fundamental e médio.

Link: <https://www.peardeck.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=IYmf3usCuJI>

Figura 19 - Pear Deck



Fonte: Disponível em <<https://www.peardeck.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Perusall

Descrição: *Perusall* é um site de incentivo à leitura. O público alvo são alunos, educadores, pesquisadores e a sociedade em geral, seu objetivo é que todos os alunos façam a leitura, vão para a aula preparados e estejam motivados.

Link: <https://perusall.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=_PfAc0D2erk

Figura 20 - Perusall



Fonte: Disponível em <<https://perusall.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Piazza

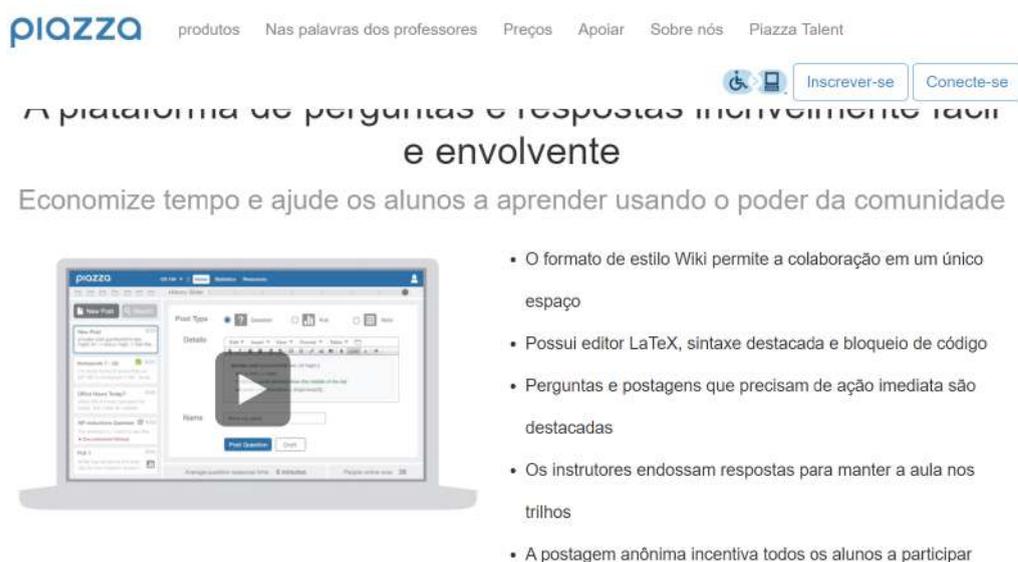
Descrição: *Piazza* é plataforma de aprendizagem social na educação. Os professores são o principal público alvo. O aplicativo envolve os alunos e promove a responder às perguntas dos colegas em um local seguro e privado. Os alunos recebem respostas mais rápidas às suas perguntas.

Link: <https://piazza.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=2jLSiN8E18w>

Figura 21 - Piazza



- O formato de estilo Wiki permite a colaboração em um único espaço
- Possui editor LaTeX, sintaxe destacada e bloqueio de código
- Perguntas e postagens que precisam de ação imediata são destacadas
- Os instrutores endossam respostas para manter a aula nos trilhos
- A postagem anônima incentiva todos os alunos a participar

Fonte: Disponível em <<https://piazza.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

ScreenCast-O-Matic

Descrição: O *ScreenCast-O-Matic* é um site que permite a criação de vídeos a partir da captura da tela e áudio do seu computador. Essa ferramenta permite até um limite de 15 minutos de gravação. É possível selecionar tamanhos padronizados para a captura de tela. Educadores e alunos recorrem ao *ScreenCast-O-Matic* para facilitar a comunicação por vídeo.

Link: <https://screencast-o-matic.com/content/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=2duH-5Urx80>

Exemplo: Este site facilita a explicação do uso de recursos digitais, conteúdo ou atividades, em vídeo, de forma que grave o áudio e a tela. Pode-se disponibilizar o vídeo aos alunos fora de sala de aula, para a explicação ou reforço, principalmente, de atividades ou recursos digitais que serão utilizados.

Figura 22 - Screencast-O-Matic



Fonte: Disponível em <<https://screencast-o-matic.com/content/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Showme

Descrição: *ShowMe* é um aplicativo recomendado a professores, que serve para criar e compartilhar vídeo aulas, pode-se também visualizar aulas já produzidas por demais educadores.

Link: <https://www.showme.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.showme.com/sh/?h=Zq1kKEi>

Figura 23 - Showme

Aprender Preços [Crie um ShowMe](#)  [Conecte-se](#) [Inscrever-se](#)



Junte-se à comunidade EdTech que mais cresce. Crie belos tutoriais com o toque de seu dedo.

ShowMe é a maneira mais fácil de criar e compartilhar aulas no seu iPad.

Educadores de mais de 65.000 escolas usam o ShowMe para mudar suas salas de aula, e você?




[Veja nossa história](#)

Fonte: Disponível em <<https://www.showme.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Smartkids

Descrição: Site de atividades para imprimir de variados componentes curriculares e dicas educacionais infantis. Recomendado para pedagogos. As atividades são alinhadas à BNCC.

Link: <https://bncc.smartkids.com.br/>

PT/BR: Disponível

Figura 24 - Smartkids



smartkids Procure atividades em nossa biblioteca [CRIAR CONTA](#) [LOGIN](#)

👤 Faça parte da nossa comunidade. CADASTRE as suas ATIVIDADES GRÁTIS!

Na Smartkids você consegue classificar todas as suas atividades alinhadas à BNCC.

COMPONENTES CURRICULARES **★ DESTAQUES**

- Arte
- Ciências
- Geografia
- História
- Língua Portuguesa
- Matemática
- ANO**

CAÇA PALAVRAS ★★★★★

VAMOS TRAÇAR O ALFABETO! ★★★★★

RESENHA DO LIVRO ★★★★★

Fonte: Disponível em <<https://bncc.smartkids.com.br/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Socrative

Descrição: *Socrative* é um aplicativo. Este permite que professor e alunos possam interagir e dinamizar a aplicação de atividades em sala de aula ou como tarefa extraclasse. O educador obtém uma visão instantânea da aprendizagem dos alunos com a criação de questionários e enquetes.

Link: <https://b.socrative.com/teacher/#launch>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=zaaSVwq6adU>

Figura 25 - Socrative



Fonte: Disponível em <<https://b.socrative.com/teacher/#launch>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Spatial.chat

Descrição: O *Spatial.chat* é um site de colaboração em realidade aumentada. A tecnologia usa o espaço ao seu redor para criar um local de trabalho 3D compartilhável, permitindo que usuários remotos conversem e compartilhem conteúdo como se estivessem na mesma sala.

Link: <https://spatial.chat/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=cRQAGfp6rXI>

Figura 26 - Spatial.chat



Fonte: Disponível em <<https://spatial.chat/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

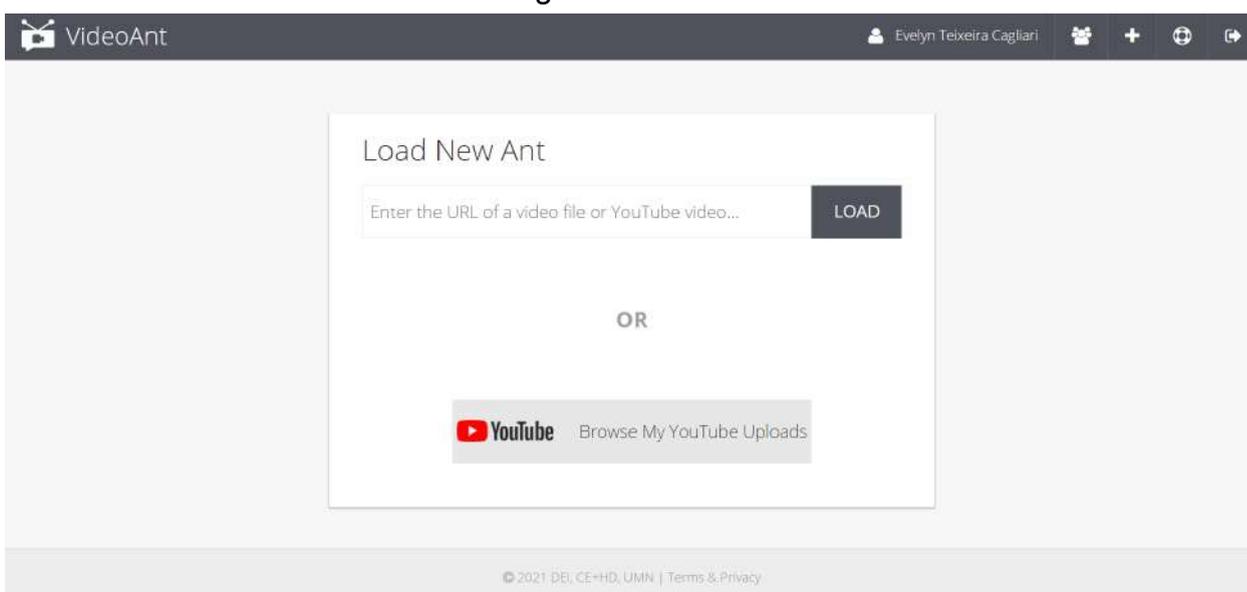
VideoAnt

Descrição: *VideoAnt* é um site de anotação de vídeo. Utilizado para adicionar anotações ou comentários aos vídeos hospedados na web. O site tem como público alvo educadores, mas pode ser utilizado por qualquer pessoa.

Link: <https://ant.umn.edu/ants/new>

PT/BR: Indisponível

Figura 27 - VideoAnt



Fonte: Disponível em <<https://ant.umn.edu/ants/new>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Wakelet

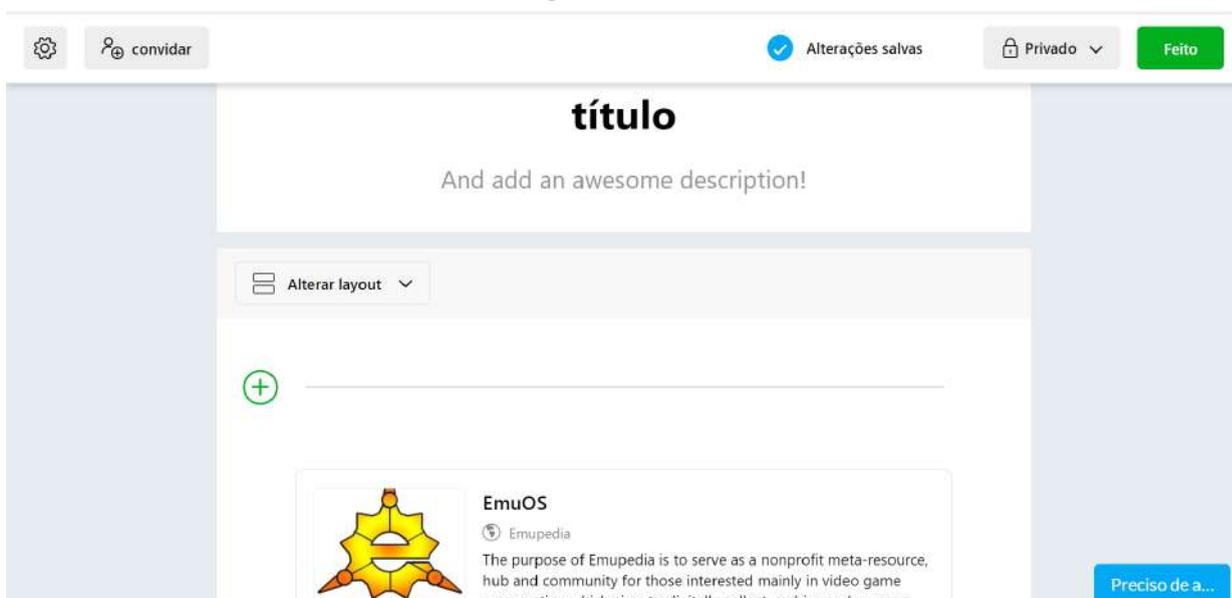
Descrição: *Wakelet* é um site que permite que as pessoas salvem, organizem e compartilhem conteúdo. Recomendado a professores e alunos. Este recurso permite criar uma coleção de links da Web, criar um álbum de recortes, e depois organizá-los e apresentá-los. Uma forma de organizar as referências educacionais.

Link: <https://wakelet.com/wake/create>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=tFhyYrIDGJA>

Figura 28 - Wakelet



Fonte: Disponível em <<https://wakelet.com/wake/create>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Zoom

Descrição: *Zoom* é um programa de *software* que oferece serviço de videoconferência que permite até 100 participantes simultâneos. Este site/aplicativo é, normalmente, utilizado para reuniões de trabalho.

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

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=jbPpdyn16sY>

Figura 29 - Zoom



Fonte: Disponível em <<https://zoom.us/pt-pt/meetings.html>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

3.2 RECURSOS DIGITAIS: POSSÍVEL USO EM ARTES VISUAIS

Distintos recursos digitais podem ser utilizados como aulas práticas de forma digital. Todos os aplicativos/sites propostos são direcionados à produção artística, como criação ou como referência visual. Tanto para desenho, montagem de imagens, fotografia, uso de cores, etc.

0to255

Descrição: Site *0to255* é uma ferramenta de cor que facilita o reconhecimento dos códigos das cores, permite conhecer os gradientes, do claro ao mais escuro da cor selecionada. Recomendado, normalmente, para criadores de conteúdo, designers e artistas digitais.

Link: <https://www.0to255.com/>

PT/BR: Disponível

Figura 30 - 0to255



Fonte: Disponível em <<https://www.Oto255.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

3D Slash

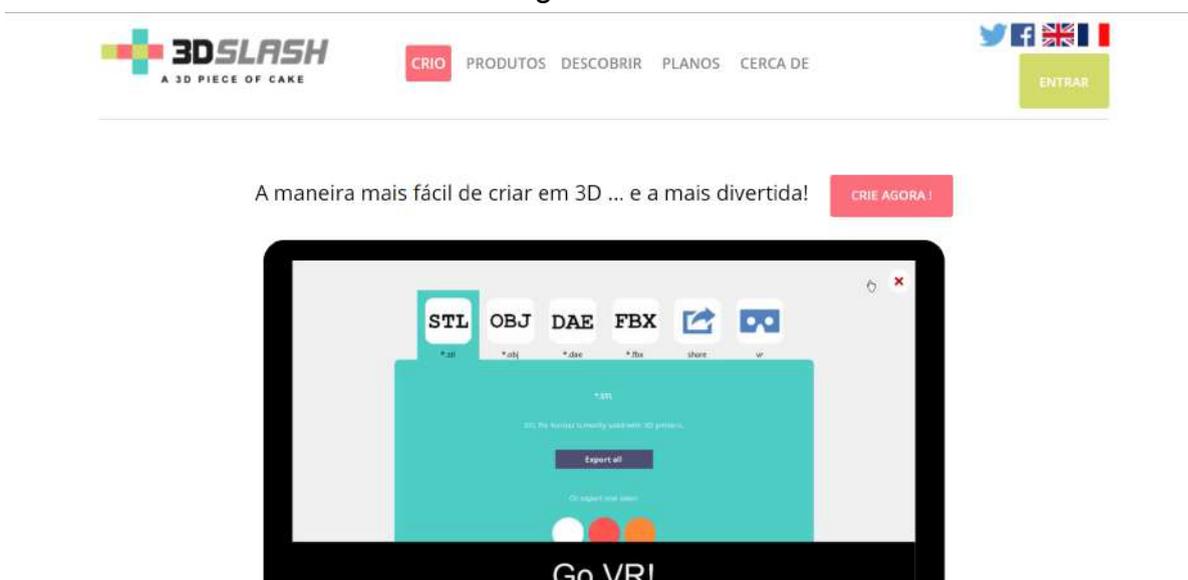
Descrição: *3D Slash* é um site de modelagem 3D, ao qual cria-se de móveis a arquiteturas. Recomendado para arquitetos, designers e artistas digitais.

Link: <https://www.3dslash.net/index.php>

PT/BR: Disponível

Exemplo: Este recurso permite que os alunos experimentem a criação tridimensional de forma virtual. Pode-se inserir conteúdos de design e arquitetura durante as aulas e colocar criações em prática virtualmente com o auxílio do *3D Slash*.

Figura 31 - 3D Slash



Fonte: Disponível em <<https://www.3dslash.net/index.php>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Adobe Color

Descrição: O *Adobe Color* é um aplicativo/site que está integrado no *Photoshop* na forma de uma extensão. Este site ajuda a escolher combinações de cores harmoniosas e atraentes para projetos de *design*. Também é possível explorar vários temas de cores públicas disponíveis. Recomendado para criadores de conteúdo, designers e artistas digitais.

Link: <https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel>

PT/BR: Disponível

Exemplo: No *Adobe Color*, é possível visualizar e explorar as combinações de cores de diversas maneiras. Pode-se, também, conhecer tendências e paletas de cores mais utilizadas no marketing digital atual.

Figura 32 - Adobe Color



Fonte: Disponível em <<https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel> />. Acesso em: 25 de maio. 2021

Adobe Spark Post

Descrição: O *Adobe Spark* é um aplicativo/site de design online e para dispositivos móveis. Crie rapidamente imagens, colagens, folhetos, vídeos e animações com aparência profissional. Recomendado para criadores de conteúdo, designers e artistas digitais.

Link: <https://spark.adobe.com/pt-BR/sp/>

PT/BR: Disponível

Figura 33 - Spark post



Fonte: Disponível em <<https://spark.adobe.com/pt-BR/sp/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Aggie

Descrição: *Aggie* é um aplicativo que possibilita produzir desenhos e pinturas juntamente a colegas e amigos, de forma compartilhada. Recomendado para criadores de conteúdo, designers e artistas digitais.

Link: <https://aggie.io/>

PT/BR: Disponível

Figura 34 -Aggie



Fonte: Disponível em <<https://aggie.io/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Auto Draw

Descrição: O *AutoDraw* é um editor de imagens gratuito do *Google* que funciona baseado em Inteligência Artificial. O serviço gratuito pode ser usado a partir de qualquer tipo de dispositivo por meio do navegador. Recomendado para criadores de conteúdo, designers e artistas digitais.

Link: <https://www.autodraw.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=VwRbvVrUXTc>

Figura 35 - Auto Draw



Fonte: Disponível em <<https://www.autodraw.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Canvas

Descrição: Site/Aplicativo para criar *designs* e *templates* personalizados.. Compartilhar designs e obter impressões profissionais. O *Canvas* é utilizado por designers para criação de imagens voltadas a redes sociais, folders, etc. O site permite criar apresentações para trabalhos acadêmicos- educacionais, currículos, entre outros *templates*.

Link: <https://www.canva.com/>

PT/BR: Disponível

Figura 36 - Canvas



Entrar

Registre-se

Canva. Design para todos.

Crie designs e templates personalizados com uma equipe. Compartilhe designs em qualquer lugar e obtenha impressões profissionais a qualquer momento.

Experimente o Canva Pro grátis por 30 dias

Registre-se no Canva Grátis



Traga sua equipe ao Canva Pro

Fonte: Disponível em <<https://www.canva.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Color hunt

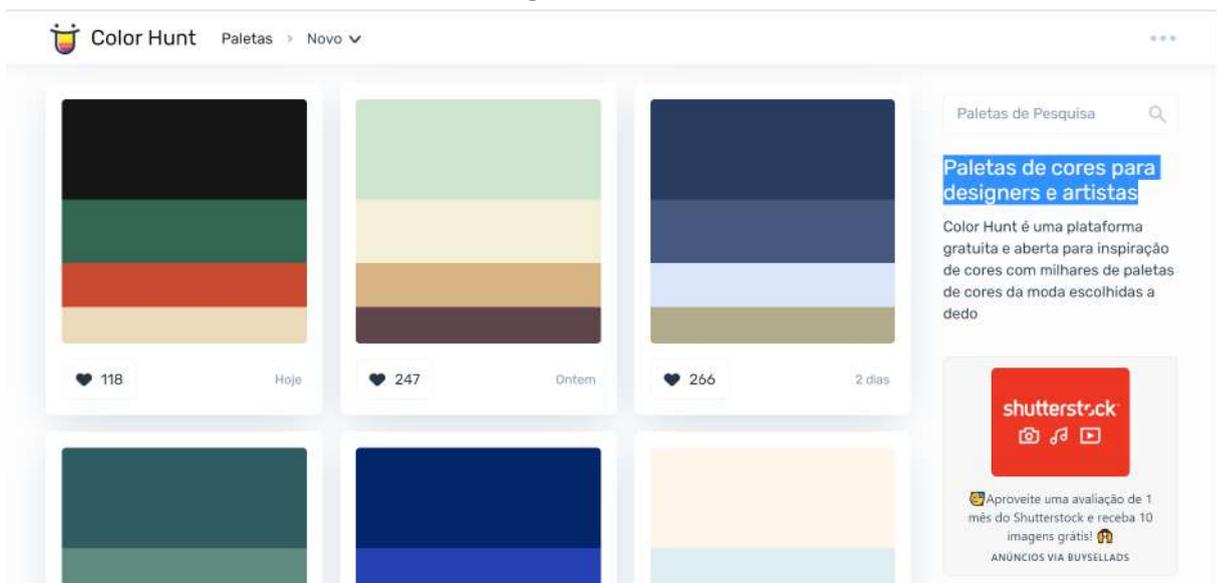
Descrição: Site com paletas de cores para *designers* e artistas. *Color Hunt* é uma plataforma gratuita e aberta para inspiração de cores.

Link: <https://colorhunt.co/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=bW54zFnPLhA>

Figura 37 - Color Hunt



Fonte: Disponível em <<https://colorhunt.co/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Flipaclip

Descrição: *FlipaClip* é um aplicativo para Android, que permite criar desenhos animados com gravuras e editar.

Link: <https://flipaclip.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=m2UJDeGdAw0&t=3s>

Exemplo: Neste recurso digital o aluno pode experienciar a criação de desenhos animados. Pode-se inserir conteúdos de criação digital e animação contemporânea em sala de aula.

Figura 38 - Flipaclip



Download

Melhor Animação Aplicativo



Fonte: Disponível em <<https://flipaclip.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Freepik

Descrição: O *Freepik* é um site que disponibiliza recursos gráficos grátis, vetores, fotos, PSD, ícones, etc, para projetos criativos. Muito utilizado por *designers, sites, marketing, etc.*

Link: <https://br.freepik.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=ay4OprBGEvQ>

Figura 39 - Freepik



Fonte: Disponível em <<https://br.freepik.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Free stock textures

Descrição: Site que permite baixar imagens de fundo ou com texturas diversas gratuitamente, recomendado para criação de imagens. Recomendado para criadores de conteúdo, designers e artistas digitais.

Link:<https://freestocktextures.com/>

PT/BR: Indisponível

Figura 40 - Free stock textures



Fonte: Disponível em <<https://freestocktextures.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Icons8

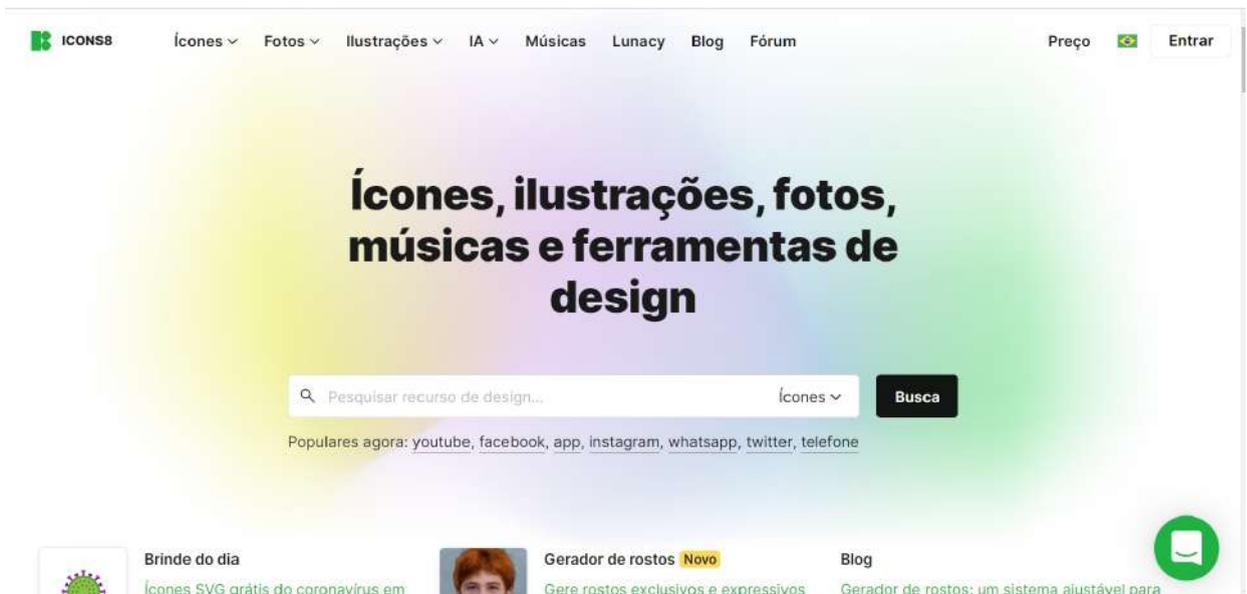
Descrição: *Icons8* é um site para baixar gratuitamente elementos de design: ícones, fotos, ilustrações e músicas para vídeos. Todos os elementos disponíveis são criados por designers para designers.

Link: <https://icons8.com.br/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=gbPgX8P4dug>

Figura 41 - Icons8



Fonte: Disponível em <<https://icons8.com.br/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Png Tree

Descrição: *Png Tree* é um site que oferece imagens png, vetores, fundos de *download* gratuito. Recomendado para criadores de conteúdo, designers e artistas digitais.

Link: <https://pt.pngtree.com/>

PT/BR: Disponível

Figura 42 - Png Tree



Fonte: Disponível em <<https://pt.pngtree.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

SculptGL

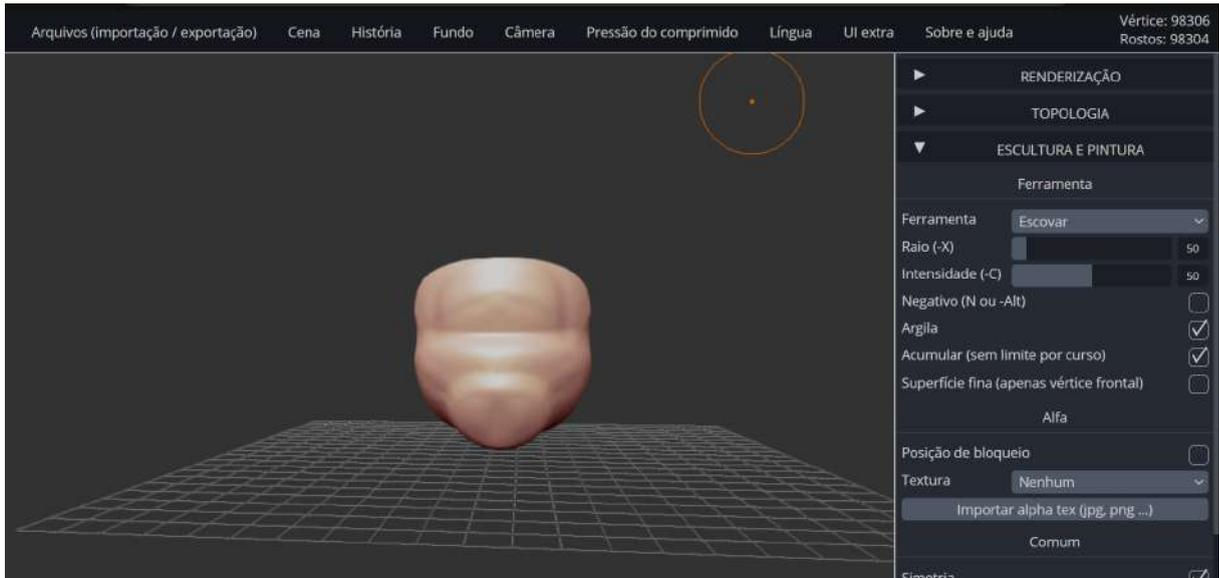
Descrição: *SculptGL* é um site é uma extensão do *Google*. Esse recurso possibilita modelar esculturas em 3D. Recomendado para criadores de conteúdo, designers e artistas digitais.

Link: <https://stephaneginier.com/sculptgl/>

PT/BR: Indisponível

Exemplo: O *SculptGL* possibilita experienciar a criação tridimensional, como em argila, porém virtualmente, podendo ampliar a visão de escultura do estudante.

Figura 43 - SculptGL



Fonte: Disponível em <<https://stephaneginier.com/sculptgl/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Unsplash

Descrição: *Unsplash* é um site dedicado a compartilhar fotografias de arquivo sob licença gratuitamente. Recomendado para criadores de conteúdo, designers e artistas digitais.

Link: <https://unsplash.com/>

PT/BR: Disponível

Link Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=jTea_8Fk5Ns

Figura 44 - Unsplash



Fonte: Disponível em <<https://unsplash.com/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

4 COMO UTILIZAR RECURSOS DIGITAIS NAS AULAS DE ARTES VISUAIS?

Em meio a tantas dificuldades de uma pandemia, foi preciso a rápida integração do ensino remoto e cursos de formação para os professores no uso de ferramentas educacionais digitais disponibilizadas pelo governo, como o *Google Classroom* e o *Google Meet*, que foram implementados nas escolas estaduais do RS. É compreensivo que a pesquisa de outros recursos digitais, sendo eles sites ou aplicativos disponibilizados gratuitamente, fossem deixados em segundo plano. Sabe-se que as possibilidades da implementação devem ser estudadas de forma que sejam adequadas aos princípios das metodologias ativas de maneira híbrida, conforme a realidade escolar.

Inicialmente é necessário pensar em metodologias ativas, ou seja, estruturar aulas de forma que o ensino seja centrado no estudante e que o incentive a ser responsável pelo próprio aprendizado. O ensino híbrido propõe estruturas em que as metodologias ativas se integram, sendo elas:

Rotação: organizando os estudantes em grupos e orientando um circuito de atividades com, por exemplo, leitura de um texto sobre Pop Art, pesquisa e escrita de um artista da época e através de uma TDIC, a criação de uma colagem de fotos ou desenho/pintura com as características estudadas.

Flex: produzindo uma lista de atividades e recursos digitais que os alunos possam utilizar para atingir o objetivo proposto pelo educador. Como por exemplo, estudar a época Renascentista. O professor disponibiliza uma lista com informações, como artistas e recursos digitais, como sites de museus e/ou lugares específicos que podem ser visitados virtualmente, etc.

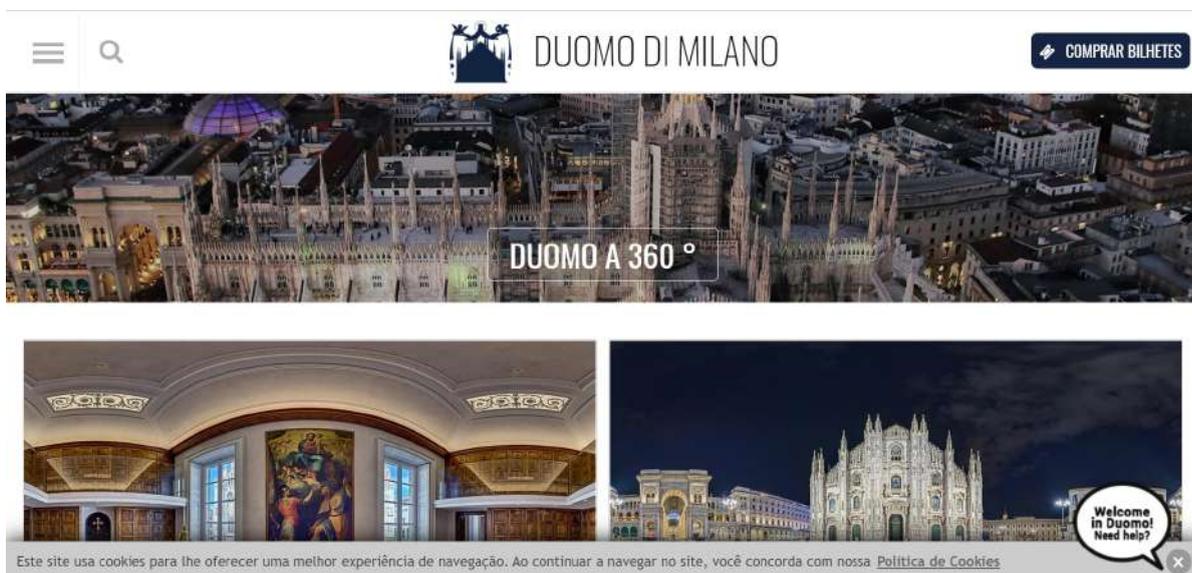
A La carte: disponibilizando informações de conteúdos, artistas, épocas, entre outros, aos alunos, de forma virtual. E o aluno é autônomo em relação a organização de seus estudos.

O fato é que para contemplar os princípios do ensino híbrido, é necessário contemplar as TDICs. Neste TCC foi apresentado alguns recursos digitais, os quais podem ser utilizados de maneira diferente, para conteúdos e matérias distintas. Pode-se então exemplificar algumas propostas de ensino e aprendizagem em Artes Visuais com o uso de algumas destas tecnologias.

Com o uso dos recursos digitais é possível levar os alunos a um museu e ver detalhes de uma obra virtualmente. Por exemplo, o *Google Earth* possibilita visitas a museus, igrejas, cavernas com arte rupestre, cidades turísticas, até mesmo a lua e marte. Nesta ferramenta há roteiros a ser seguidos e guias rápidos sobre o local visitado. Em alguns casos, é possível entrar dentro do museu, acessar a legenda de algumas obras e ainda há a possibilidade de ser direcionado para o *Google Arts and Culture*. Esse site é uma ferramenta associada com diversos museus de diferentes países, disponibilizando obras de arte com imagens em alta qualidade, exposições virtuais, visitas em *street view*, textos sobre artistas, épocas, estilos, lugares, etc. Uma aula com mediação do discente pode contribuir para ampliar o conhecimento do aluno, instigar para mais pesquisas e possibilitar ao professor mediar leituras de imagens que podem enriquecer as aulas de Artes Visuais. Além disso, existem diversos sites que possibilitam a visitação ou tour virtual em locais mais específicos como a Catedral de Milão (<https://www.duomomilano.it/en/vr>), a Capela Sistina (http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html), entre outros. Há, também, sites que são especializados em tours virtuais, imagens 360°, *street view*, como o “Tour Virtual 360¹²”, nesta ferramenta há a possibilidade de visitar a exposição Egito Antigo - do cotidiano a eternidade, proporcionada pelo Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), entre outros diversos museus ou exposições.

¹² <https://www.tourvirtual360.com.br/>

Figura 45 - Duomo Di Milano



Fonte: Disponível em <<https://www.duomomilano.it/en/vr>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Figura 46 - Vaticano



Fonte: Disponível em <http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Figura 47 - Tour Virtual 360



Fonte: Disponível em <<https://www.tourvirtual360.com.br/>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Imagina-se que, após uma aula mediada dentro de um museu através do site do *Google Earth*, a educadora pretende fazer uma avaliação. Diversos recursos podem ser utilizados para isso. Tais como o *Google Form*, no qual é possível construir uma prova, tanto com perguntas dissertativas como objetivas. Como, também, o aplicativo/site *Kahoot*, onde há a possibilidade de produzir um quiz com respostas objetivas com múltiplas escolhas e verdadeiro ou falso. E, com esta ferramenta, o professor deixa a aula mais dinâmica, motivando a aprendizagem e desenvolvendo a autoconfiança com o incentivo do jogo. O que são princípios da metodologia ativa.

Porém se perguntas e respostas não são o que precisa temos outras diversas possibilidades. Como construir uma igreja com as características das arquiteturas estudadas utilizando o jogo *Minecraft*, que pode ser jogado em versão beta no site *Minecraft Classic* (<https://classic.minecraft.net/?join=il8g3wdMVKSPmtu2>) ou no site Emupidia (<https://emupedia.net/beta/emuos/>).

Figura 48 - Minecraft



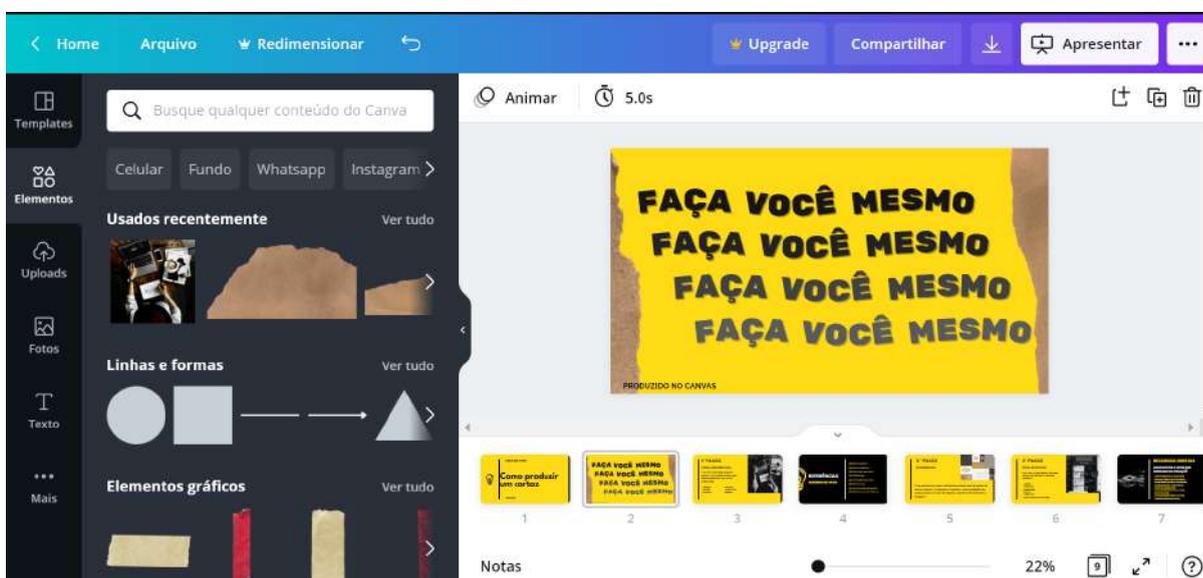
Fonte: Disponível em <<https://classic.minecraft.net/?join=h3T9g7sc6Ehj82EI>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

O site, *Padlet* possibilita aos alunos e ao professor produzir um mural com imagens, podendo então ser utilizado como um portfólio da turma. Ou os estudantes podem produzir rápidas pesquisas sobre determinado assunto e colocá-las em um documentos com referências, como o site *Wakelet*. Assim o estudante tem autonomia de aprendizagem, pesquisando, criando e postando quais e quantas informações quiser, e o professor assume papel de mediador e facilitador de aprendizagem, não mais sendo o único portador do conhecimento. Talvez um mapa mental seja mais apropriado para a aula, então o site *Bubbl. us* ou o *Coggle* podem ajudar. Os recursos digitais oferecem diversas oportunidades de aulas ou avaliações diferentes. Entre, enviar um vídeo, onde os alunos assistam e respondam perguntas, como o *Edpuzzle*, que é uma extensão do *Google* que permite o educador colocar observações e questões dentro dos vídeos do Youtube. E até mesmo, deixar as aulas mais dinâmicas com slides interativos que o site *Nearpod* permite criar. Ressalta-se a importância de sempre procurar engajar os alunos através de atividades de resolução de problemas, de discussões em grupo e de outras tarefas que promovam o pensamento crítico.

Há, também, outros recursos digitais que podem ser utilizados para as aulas de Artes Visuais, visando as aulas práticas. Para exemplificar melhor, usa-se a ideia de aprender sobre a história do cartaz. Existem os aplicativos ou sites como o

Canva, onde pode-se produzir tais posters ou até mesmo infográficos com imagens. E, se nesse site, não houver a imagem que o estudante precisa para o trabalho, talvez os sites Freepik, Png Tree ou Free stock textures podem auxiliá-los a encontrar as imagens ou fundos apropriados para tal conteúdo. Podem utilizar, além dos sites e aplicativos mencionados acima, o *Color Hunt* que é uma plataforma gratuita com exemplos de cores com milhares de paletas de cores da moda para escolher. Para os alunos que gostam de criar, o site *Auto Draw* auxilia a desenhar o que desejam com inteligência artificial.

Figura 49 - Canva em uso



Fonte: Disponível em <<https://www.canva.com/design/DAEhpEQKC5A/nlBWP3JUqrol8HpyDztz8A/edit>>. Acesso em: 25 de maio. 2021

Existem muitas possibilidades em recursos digitais, é preciso conhecê-los e utilizá-los. As tecnologias ampliam as probabilidades de pesquisa, de trazer materiais importantes e atualizados para o grupo, de comunicar-nos com outros professores, alunos e pessoas interessantes e de expandir projetos e atividades, individuais, grupais e institucionais muito além das fronteiras físicas do prédio. E a contemporaneidade mostra que não é impossível o uso desses recursos digitais em aula. Pelo contrário, a pandemia mostrou que é possível a inserção dessas modalidades de ensino já apresentadas na educação atual.

No ensino híbrido, o papel do docente é incentivar e propor atividades adequadas aos estudantes, afinal, o centro do processo é o aluno, diferentemente

do ensino tradicional, onde o professor é o centro das atenções. Na modalidade híbrida de ensino, o foco da atenção do aluno deve estar na própria aprendizagem, nas interações interpessoais com os colegas e com a mediação do professor. O educador deve estar em contato com seus alunos, conhecer a sua realidade social e contribuir para uma formação não apenas de conteúdos, mas também de habilidades não-cognitivas como protagonismo, sociabilidade e estabilidade emocional. Segundo Bacich (2015, não paginado), “o professor além de guiar o aprendizado do estudante de acordo com as suas necessidades, precisa também motivá-lo a traçar o seu próprio caminho de aprendizagem.” Deve usar as tecnologias digitais como mediador do processo interativo do aluno com informação.

Desta forma, o aluno tem acesso a outros meios e formas de aprendizagem. Neste caso, ele pode pesquisar, ver vídeos, entre outros. Mas vale reforçar que a presença dessas tecnologias não diminui a importância do professor nas escolas, apenas modifica o seu papel. A modalidade de ensino híbrida exige, também, que o professor se mantenha atualizado, não só em pesquisas de recursos digitais atuais, como também metodologias e adaptações ao ensino. Lilian Bacich oferece, por exemplo, um curso sobre o ensino híbrido no site *Coursera*¹³.

¹³ Disponível em: <<https://www.coursera.org/learn/ensino-hibrido>>

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, a intenção foi investigar a relação entre o ensino de Artes Visuais e as possibilidades do ensino híbrido. Afinal, por causa da pandemia, era muito discutida a possível inserção dessa modalidade de ensino em algumas escolas, como ensino remoto misturado ao presencial. Porém, percebeu-se um provável equívoco na compreensão das características intrínsecas do ensino híbrido. Sendo que, o simples fato de haver aula síncrona, pelo *Google Meet* e algumas aulas presenciais, como algumas escolas estaduais estão fazendo, não é usufruir da proposta dessa modalidade de ensino.

Afirma-se então, que o ensino remoto emergencial surgiu apenas como substituto ao ensino presencial por causa do distanciamento da pandemia. E que a alternância entre o ensino remoto oferecido aos alunos que possuem disponibilidade de internet em casa e as aulas presenciais, oferecida apenas aos alunos aos quais os pais permitiram retomar, de forma que possam tirar dúvidas em sala de aula. Não se aplica como ensino híbrido. Essa mescla não instiga metodologias ativas. E o ensino híbrido requer o uso de recursos digitais de forma a cumprir objetivos de ensino e aprendizagem, e não apenas usufruir de videoconferência com a mesma metodologia do ensino presencial tradicional.

Desta forma, percebeu-se que era necessário, primeiramente, compreender as modalidades de ensino e diferenciá-las. Os pressupostos das metodologias ativas são base para as estruturas do ensino híbrido. Ou seja, o foco está em incentivar o aluno a ser autônomo em sua própria aprendizagem. Com o professor tendo o papel de mediar o estudante ao conhecimento, estimulando debates, produzindo ciclos de atividades em grupo ou individual, problematizando em estudos de casos, efetuando a sala de aula invertida, entre outros modelos de ensino e aprendizagem.

Autores como Bacich e Moran, que embasaram o estudo aqui apresentado, afirmam que ensino híbrido é a combinação entre ensino presencial e atividades realizadas por meios de TDICs. Diante disso, ressalta-se, a necessidade de conhecer métodos e estratégias de ensino e aprendizagem que envolvam recursos digitais. Essas razões reforçam a opção por destacar as metodologias ativas como uma das possibilidades de viabilizar o modelo híbrido de ensino.

Nesse sentido, percebe-se que o ensino híbrido tem entre suas características, a preocupação de fazer com que os recursos digitais sejam

empregadas com a finalidade de elevar a qualidade de ensino e aprendizagem. É possível e necessário utilizar a tecnologia a favor da educação. Com os recursos digitais pretende-se planejar atividades mais condizentes com as necessidades dos estudantes. Teoricamente, as aulas que contemplam o ensino híbrido abordando as metodologias ativas, demonstraram serem mais eficazes tanto no incentivo à participação e o interesse como na aprendizagem do estudante, do que nas aulas tradicionais, sendo elas presencialmente ou remotamente.

Ao que se refere às Artes Visuais, o termo “híbrido” já existe. A combinação, apropriação e surgimento de novas linguagens artísticas é diversa. A videoarte, e performance, o stop motion, arte digital, animação, entre outras linguagens são exemplos de arte híbrida. São estilos que podem ser estudados juntamente com as metodologias do ensino híbrido. Sendo que os recursos digitais são parte fundamental tanto do método de ensino híbrido como das artes híbridas.

Através dos estágios obrigatórios produzidos pela autora desta monografia para a Universidade de Caxias do Sul, foi possível perceber o efeito do uso dos recursos digitais em aula, mesmo que remotamente. Nesses estágios, foram produzidas aulas utilizando recursos de tours virtuais, de portfólio virtual e produção de imagens digitais. Nesses estágios, percebeu-se que as aulas com recursos digitais chamaram mais a atenção dos alunos e teve mais o interesse deles do que o ensino remoto tradicional da professora titular. Mais alunos participaram das aulas remotas, e enviaram os trabalhos propostos, tanto dentro quanto fora das aulas pelo *Google Meet*. Durante as avaliações e pelas conversas durante as aulas remotas e pela ferramenta digital de comunicação *WhatsApp*, os estudantes demonstraram domínio da matéria, tanto informações oferecidas pela estagiária, quanto pesquisados por eles. Sendo assim, compreende-se que é possível o uso de recursos digitais em aula. E a utilização deles serve para deixar uma aula mais dinâmica e rica, focando na individualidade e na autonomia do estudante. Assim, o que foi pesquisado e descrito neste TCC foi colocado em prática, com a metodologia limitada pelo ensino remoto, porém, com o uso apropriado dos recursos digitais. E, de certa forma, comprovada a eficácia da teoria da abordagem híbrida.

Ressalta-se também que o ensino remoto impede, de certa forma, a implementação correta do ensino híbrido, afinal, esse modelo precisa necessariamente de aulas presenciais. E há muitas dificuldades em propor aulas

normais remotamente. Observou-se durante os estágios que são poucos os alunos que participam, tanto das aulas expositivas em videoconferência, quanto das atividades propostas na plataforma do *Classroom*. Além disso, percebeu-se que os estudantes não interagem como na aula presencial. Existe a possibilidade da dificuldade de aprendizagem ser maior com as aulas remotas do que com as aulas presenciais por causa, não só do distanciamento geográfico, mas também do distanciamento do vínculo entre o professor e aluno. Por essa razão o ensino híbrido tem como pressuposto, também, as aulas presenciais.

6 REFERÊNCIAS

BACICH, Lílian; MORAN, José Manuel. **Aprender a ensinar com foco na educação híbrida**. Revista Pátio, n. 25, jun. de 2015, p. 45-47. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revistapatio/artigo/11551/aprender-e-ensinar-com-foco-na-educacao-hibrida.aspx>> Acesso em: 14 de maio de 2021.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello. (Orgs.) **Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação**. Porto Alegre: Penso, 2015. 270p.

BACICH, Lilian. **Ensino Híbrido: Proposta de formação de professores para uso integrado das tecnologias digitais nas ações de ensino e aprendizagem**. Porto Alegre: 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wie.2016.679>.

BACICH, Lilian. **Ensino Híbrido: modelos que podem apoiar a reabertura das escolas**. [s.l.]: 2020. Disponível em: <<https://lilianbacich.com/2020/05/31/ensino-hibrido-modelos-que-podem-apoiar-a-re-abertura-das-escolas/>>. Acesso em: 28 maio. 2021.

BEHAR, Patrícia Alejandra. Artigo: **O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância**. [s.l.]: UFRGS. 2020. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>> Acesso em: 14 de maio de 2021.

BARBOSA, Ana Mae; T. Bastos. **Arte/educação contemporânea: Consonâncias internacionais**. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BERALDO, L. **Coronavírus: saiba o que é uma pandemia**. Brasília: Agência Brasil. mar. 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2020-03/coronavirus-saiba-o-que-e-uma-pandemia>>. Acesso em: 16 jun. 2021.

BITENCOURT, Tamara. **A Jornada Pedagógica destaca o Planejamento de Aulas Remotas**. RS: SEDUC. jun. 2020. Disponível em: <<https://educacao.rs.gov.br/jornada-pedagogica-destaca-o-planejamento-de-aulas-remotas>>. Acesso em: 16 jun. 2021.

TOZZI, Marcela; et. al. **Você sabe como surgiu o coronavírus SARS-CoV-2?** Minas Gerais: 2021. Disponível em: <c>. Acesso em: 28 maio. 2021.

CHRISTENSEN, Clayton M. ; HORN, Michael B. ; STAKER, Heather. **Ensino Híbrido: uma Inovação Disruptiva? Uma introdução à teoria dos híbridos**. 2013. Disponível em: <http://porvir.org/wp-content/uploads/2014/08/PT_Is-K-12-blendedlearning-disruptive-Final.pdf> Acesso em: 14 maio 2021.

COSTA, Diego da. **Começa a implantação das Aulas Remotas na Rede Estadual de Ensino**. Secretaria da Educação. RS: Jul. 2020. Disponível em: <<https://educacao.rs.gov.br/comeca-implantacao-das-aulas-remotas-na-rede-estadual-de-ensino>> Acesso em: 19, maio de 2020.

EAD: como funciona e por que está conquistando o mercado? [s.l.]: jun. 2020. Disponível em: <<https://blog.unopar.com.br/ead/>>. Acesso em: 14 maio 2021.

GOMES, Luiz Fernando. **Hipertexto no cotidiano escolar**. São Paulo: Cortez, 2011.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000, p.261.

LORENZI, G. C. C.; PÁDUA, T. R. W. de. Blog nos anos iniciais do fundamental I: a reconstrução de sentido de um clássico infantil. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012. p. 35-54.

MALAGUETA. **Ensino híbrido na visão de José Manuel Moran**. [s.l.]: maio. 2021. Disponível em <<http://www.simpohipertexto.com.br/2015/06/26/ensino-hibrido-na-visao-de-josemanuel-moran>> Acesso em 25 maio 2021.

MORAN, José Manuel. **Novos modelos de sala de aula**. [s.l.]: [s.d.]. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/modelos_aula.pdf>. Acesso em 25 maio 2021.

O que são aulas remotas? Confira aqui - SAE Digital. [s.l.]: 2020. Disponível em: <<https://sae.digital/aulas-remotas/>>. Acesso em: 21 maio. 2021.

PINHEIRO, Chloé. **Grande estudo mostra como o coronavírus chegou e se espalhou pelo Brasil**. [s.l.]: Veja Saúde. 2021. Disponível em: <<https://saude.abril.com.br/medicina/grande-estudo-mostra-como-o-coronavirus-chegou-e-se-espalhou-pelo-brasil/>>. Acesso em: 28 maio. 2021.

Podcast Porvir/CIEB: **Ensino híbrido** - PORVIR. [s.l.]: jul. 2020. Disponível em: <https://porvir.org/podcast-porvir-cieb-ensino-hibrido/?gclid=CjwKCAiAp4KCBhB6EiwAxRxbpMOI4dsoN3XrMB1XcuabvHh0O7eNgiKpbR26yN0-ILKgwcr6a5u1qBoC-4oQAvD_BwE>. Acesso em: 28 maio. 2021.

RAMOS, Stella. **Artes Híbridas**. Aprendendo com Arte. [s.l.]: 2016.

RODRIGUES, Eric Freitas. **Tecnologia, inovação e ensino de história: o ensino híbrido e suas possibilidades**. Niterói: UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE. 2016. Disponível em <<https://app.uff.br/riuff/bitstream/1/4604/1/Tecnologia%20Inova%C3%A7%C3%A3o%20e%20Ensino%20de%20Hist%C3%B3ria%20o%20Ensino%20H%C3%ADbrido%20e%20suas%20possibilidades.pdf>> Acesso em: 14 maio 2021.

SALAS, Paula. **Ensino híbrido: o que é e como acontece na prática?** [s.l.]: Nova Escola, fev. 2021. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/20094/21-trilha-ensino-hibrido-o-que-e-como-ac-ontece-na-pratica>>. Acesso em: 28 maio. 2021.

SEDUC. **Orientações à rede pública estadual de educação do Rio Grande do Sul para o modelo híbrido de ensino**. Porto Alegre: ago. de 2020. Disponível em: <<https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202102/17174939-2-versao-orientacoes>>

-a-rede-publica-estadual-de-educacao-do-rio-grande-do-sul-para-o-modelo-hibrido-d e-ensino-2-versao.pdf>. Acesso em: 15 maio de 2021.

SILVEIRA, L. **Projeto A Educação Não Pode Esperar**. [s.l.]: 2020. Disponível em:<https://www.portaliede.com.br/wp-content/uploads/2020/06/Estudo_A_Educa%C3%A7%C3%A3o_N%C3%A3o_Pode_Esperar.pdf>. Acesso em: 28 maio. 2021.

VALENTE, José Armando. **O ensino híbrido veio para ficar**. Porto Alegre, RS: [s.d.]. Disponível em: <<https://apoio.grupoa.com.br/ensinohibrido/prefacio/>> Acesso em: 28 maio. 2021.

VILLAS-BOAS, Valquíria et. al. **Aprendizagem ativa na educação em engenharia**. Moodle USP: e-Disciplinas. [s.l.]: 2006. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5659203/mod_resource/content/1/Capitulo%20SD3%20Aprendizagem%20Ativa_VERSAO_FINAL.pdf>. Acesso em: 28 maio. 2021.

APÊNDICE A – PROJETO DE CURSO

1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.1 ÁREA DE CONHECIMENTO: Artes Visuais

1.2 RESPONSÁVEL: Evelyn Teixeira Cagliariari

1.3 E-MAIL PARA CONTATO: evycagliari@gmail.com

2 DADOS ESPECÍFICOS DO CURSO

2.1 TÍTULO:

Artes Visuais no ensino híbrido.

2.2 JUSTIFICATIVA

Como visto ao longo desta monografia, é urgente e necessário abordarmos sobre os parâmetros do ensino híbrido, principalmente, em Artes Visuais. É pensando na presença da tecnologia no mundo contemporâneo e do seu fácil acesso no cotidiano dos alunos que o público-alvo do presente curso são os professores interessados no ensino híbrido especificado em Artes Visuais. Observa-se necessidade de refletir sobre a formação docente perante os recursos digitais. “Não há como inovar, de fato, sem conhecer como esse novo se dá e, inclusive, como ampliá-lo.” (SANTOS; BISPO. 2015) Sendo assim, é relevante conhecer e distinguir métodos híbridos e formas de ensino. Desta maneira, evita-se que o ensino/aprendizagem das Artes Visuais fiquem apartado à adaptação da tecnologia com o ensino híbrido nas escolas. É fundamental, também, ter em vista recursos digitais que auxiliam na aprendizagem, tanto como ferramenta para metodologia, quanto meios de ampliar o ensino para fora da sala de aula.

2.3 OBJETIVO GERAL

Apresentar aos professores de Arte diferentes estratégias propostas pelo ensino híbrido para educação geral, especificamente para o ensino e aprendizagem de Artes Visuais com o uso de recursos digitais e as metodologias ativas.

2.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer métodos híbridos de ensino.
- Distinguir ensino híbrido de outras formas de ensino.
- Reconhecer a importância do uso das tecnologias para o avanço da educação.
- Discutir as diferentes estratégias metodológicas propostas.
- Conhecer recursos digitais que podem ser utilizados na educação.
- Pesquisar recursos digitais educacionais inovadores.

2.5 PÚBLICO ALVO:

Professores da rede de ensino da Educação Básica que atuam no componente curricular Arte ou em outras áreas, interessados no tema.

2.6 CARGA HORÁRIA DO CURSO: 20 horas

2.6.1 DIAS PREVISTOS: Encontros semanais.

2.6.2 HORÁRIO: Das 9h às 11h.

3 RECURSOS HUMANOS E MATERIAIS

- Textos impressos;
- Projetor;
- Computadores com acesso à internet.

4 PROGRAMA DE CONTEÚDOS

- Ensino remoto
- Ensino presencial
- EAD- Ensino à Distância
- Aprendizagem Ativa
- Ensino Híbrido
- Arte educação no ensino híbrido
- Recursos Digitais nos métodos de ensino híbrido.

5 METODOLOGIA

Os métodos de ensino utilizados neste curso poderão variar conforme o conteúdo. De forma que a abordagem metodológica combine com as informações propostas. Compreendendo, também, as metodologias ativas, ou seja, estruturar aulas de forma que o ensino seja centrado no estudante e que o incentive a ser responsável pelo próprio aprendizado. O ensino híbrido propõe estruturas em que as metodologias ativas se integram, sendo elas:

Rotação: Organizando os estudantes em grupos e orientando um circuito de atividades com leitura, pesquisa e escrita, necessariamente, o uso de uma TDIC.

Flex: produzindo uma lista de atividades e recursos digitais que os estudantes possam utilizar para atingir o objetivo proposto pelo educador.

A La carte: disponibilizando informações dos conteúdos de forma virtual. E o aluno é autônomo em relação a organização de seus estudos.

Modelo virtual aprimorado: este modelo se trata de uma experiência a ser implantada em toda a escola porque os alunos dividem seu tempo entre a aprendizagem online, utilizando, necessariamente, recursos digitais e a presencial.

6 AVALIAÇÃO

Entende-se por avaliação a realização de atividades ou produções direcionadas ao recolhimento de dados sobre uma pessoa, fato, situação ou fenômeno, com fim de compreender o que a mesma é ou sabe. Segundo Hernandez (2000) a avaliação pode ser dividida em inicial, formativa e somativa.

Para o autor, a avaliação inicial é realizada a cada começo de aula ou de um conteúdo curricular e a intenção é detectar os conhecimentos que os estudantes já possuem ao iniciarem um curso ou o estudo de um tema. Com ela, os professores podem se posicionar diante do grupo para planejar melhor o processo de ensino.

A avaliação formativa tem a finalidade de ajudar os alunos a progredirem em seus conhecimentos a partir da escolha teórica e metodológica do professor. No processo de avaliação formativa o professor está o tempo todo integrado ao trabalho dos alunos e trabalha no sentido de auxiliá-los e não de medi-los. Ou seja, sua finalidade não é controlar e qualificar os estudantes, mas sim ajudá-los a progredir no caminho do conhecimento, a partir do ensino que se ministra e das formas de trabalho utilizadas em sala de aula.

7 REFERÊNCIAS

BACICH, Lílian; MORAN, José Manuel. **Aprender a ensinar com foco na educação híbrida**. Revista Pátio, n. 25, jun. de 2015, p. 45-47. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revistapatio/artigo/11551/aprender-e-ensinar-com-foco-na-educacao-hibrida.aspx>> Acesso em: 14 de maio de 2021.

BACICH, Lilian. **Ensino Híbrido**: Proposta de formação de professores para uso integrado das tecnologias digitais nas ações de ensino e aprendizagem. Porto Alegre: 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wie.2016.679>.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000, p.261.

SANTOS, Sandra Virgínia Correia de Andrade; BISPO Margarida Maria Araújo. **As Tecnologias Digitais e seu Potencial Inovador das Práticas Docentes**. [s.l.]: 2015.

RAMOS, Stella. **Artes Híbridas**. Aprendendo com Arte. [s.l.]: 2016.

MORAN, J. **Novos modelos de sala de aula**. [s.l.] , [s.d.]. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/modelos_aula.pdf>. Acesso em 25 jun 2021