

organizadoras

Sandra dos Santos Andrade

Marília Forgearini Nunes

Luciana Piccoli

# ENSINO Remoto

alguns temas emergenciais  
para uma prática pedagógica  
nos anos iniciais do Ensino Fundamental



organizadoras

Sandra dos Santos Andrade

Marília Forgearini Nunes

Luciana Piccoli

# ENSINO Remoto

alguns temas emergenciais  
para uma prática pedagógica  
nos anos iniciais do Ensino Fundamental



2021

São Paulo

Direção editorial	Patricia Biegging Raul Inácio Busarello
Editora executiva	Patricia Biegging
Coordenadora editorial	Landressa Rita Schiefelbein
Assistente editorial	Caroline dos Reis Soares
Diretor de criação	Raul Inácio Busarello
Editoração eletrônica	Lucas Andrius de Oliveira Peter Valmorbida
Imagens da capa	Kali., Vectorium, Rawpixel.com - Freepik.com
Revisão	Luciana Piccoli Sandra dos Santos Andrade Marília Forgearini Nunes
Organizadoras	Sandra dos Santos Andrade Marília Forgearini Nunes Luciana Piccoli

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

---

E598 Ensino remoto: alguns temas emergenciais para uma prática pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Sandra dos Santos Andrade, Marília Forgearini Nunes, Luciana Piccoli - organizadoras. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021. 176p..

Inclui bibliografia.  
ISBN: 978-65-5939-289-6 (eBook)

1. Educação. 2. Ensino remoto. 3. Aprendizagem. 4. Escola. 5. Pandemia. 6. Ensino Fundamental. I. Andrade, Sandra dos Santos. II. Nunes, Marília Forgearini. III. Piccoli, Luciana. IV. Título.

CDU: 370  
CDD: 370

DOI: 10.31560/pimentacultural/2021.896

---

**PIMENTA CULTURAL**

São Paulo - SP

Telefone: +55 (11) 96766 2200

livro@pimentacultural.com

www.pimentacultural.com



2 0 2 1



9

*Dorcas Weber*

**REFLEXÕES E PROPOSIÇÕES  
EM ARTES VISUAIS  
PARA OS ANOS INICIAIS  
EM TEMPOS  
DE ENSINO REMOTO:  
RECURSOS E ESTRATÉGIAS ON-LINE**

DOI: [10.31560/pimentacultural/2021.896.135-151](https://doi.org/10.31560/pimentacultural/2021.896.135-151)

## INTRODUÇÃO<sup>38</sup>

O ano de 2020 desvelou um cenário marcado por mudanças e adaptações, em distintos contextos sociais em escala mundial, causados pelo novo Coronavírus. Neste escrito, destacam-se as práticas escolares que, até 2019, ocorriam no espaço físico escolar, onde professores e estudantes podiam, presencialmente, realizar as ações. Com a situação de pandemia, houve a solicitação para que todos se mantivessem em casa e, com isso, adaptações precisaram ser feitas para que fosse possível seguir realizando ações educativas escolares.

Tal situação trouxe distintos sentimentos àqueles envolvidos com processos educativos formais. Alguns deles são a insegurança, incerteza e a noção de ignorância, por não saber como agir. Virgínia Kastrup (2016) nos propõe a pensar a incerteza, e momentos como este, como uma bifurcação, na qual temos que optar por um dos caminhos. O primeiro caminho é aquele que apresenta a incerteza como algo que nos deixa inseguros e nos assusta. E, de algum modo, nos estaciona e faz com que nos agarremos ainda mais nas nossas certezas anteriores. Nos recolhe e nos bloqueia de qualquer outra possibilidade de pensamento. O segundo caminho é aquele que nos instiga a percorrê-lo e enfrentar as adversidades mesmo sem saber como, nem onde vamos chegar. É um caminho no qual estratégias são criadas na medida em que vamos avançando e cruzando com cada novidade encontrada. Penso que esta proposta descreve o momento vivido em meio à pandemia. Afinal, não há certezas, nem previsões, por isso a acomodação frente a este cenário e, simplesmente esperar a situação passar e voltar ao normal que existia em 2019, talvez não seja a melhor solução, mesmo porque retornar àquele cenário é algo impossível.

<sup>38</sup> Este texto foi produzido a partir da live “Reflexões e propostas para o ensino de Artes Visuais nos Anos Iniciais” ocorrida em julho de 2020 no canal QQB UFRGS em <https://www.youtube.com/watch?v=NfoYFK5xPI4>

Então, o momento aponta para ação em meio a esta realidade atual, tomando por aliados aquilo que está à disposição, buscando adaptar e criar situações passo a passo, dentro daquilo que é possível realizar.

Desta forma, propõe-se pensar o ensino de Artes Visuais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental em meio a propostas de ensino em modo remoto. O ensino de Artes Visuais tem se apresentado fortemente baseado em ações de experimentação, coletivas, colaborativas, dialógicas que propõem a mediação dos alunos com produções artísticas. Neste sentido, o que se questiona é: que recursos e estratégias podem ser utilizadas para criar modos de propor o ensino de Artes Visuais em tempos de ensino remoto?

## ENSINO DE ARTES VISUAIS

Pensar recursos e estratégias para o ensino das Artes Visuais requer que retomemos, mesmo que de modo breve, as bases que estruturam suas práticas, pois recursos e estratégias são elementos que estão relacionados à área de conhecimento e seus objetivos de aprendizagem. Desta forma é importante que, antes de pensar em recursos, pensemos nas especificidades da área de conhecimento. Desde os anos 1990, o ensino de Artes Visuais tem sido realizado tendo por referência a proposta apresentada por Ana Mae Barbosa, que, anos mais tarde, passou a ser denominada Abordagem Triangular. Esta proposta tem por elementos-base a leitura de produções, a contextualização e o fazer artístico. Ana Mae Barbosa atenta que esses três pilares podem compor uma ação integrada, sem ordem específica e que poderão potencializar as ações educativas em arte e tornam o processo, efetivamente, uma ação de construção de conhecimento. Esta abordagem já teve muitas incompreensões como descrito no livro organizado pela

própria autora (BARBOSA, 2010) por isso, vale lembrar, mesmo que de modo breve, o que se propõe com os três pilares desta abordagem.

Leitura de produções, também chamada de leitura de imagens ou apreciação, é um momento no qual o espectador detém sua atenção na produção, seja ela pintura, escultura, desenhos, instalação, ou produtos da cultura visual, etc., na busca de perceber o que aquela produção possibilita pensar, problematizar e relacionar. A leitura de produção é um momento em que se busca, a partir da obra, mobilizar reflexões, discussões críticas.

Fazer artístico constitui um momento em que a produção de ideias, de formas de expressão é provocada. É um momento em que a pesquisa e a experimentação são mobilizadas. Não constitui um momento de cópia de uma produção, mas sim, uma produção mobilizada por inúmeras possibilidades, muitas vezes a partir da leitura de uma obra ou discussão de um tema.

Contextualizar configura uma ação na qual aquela produção que mobilizou a leitura é contextualizada, social, cultural, geográfica, historicamente, entre outras formas de contextualização. Não se trata de decifrar a obra, nem contar a história do artista, mas sim de trazer à tona elementos que apontam o contexto no qual a produção foi realizada. Contextualizar também abarca outro momento, o da produção, ou seja, aquilo que foi produzido também requer uma ação de contextualização.

Para além desta proposta, considera-se importante um momento de compartilhamento, de socialização das produções. Em uma situação de ensino presencial, a ação de compartilhamento se dá dentro da sala de aula, e integra parte do processo de ensino e aprendizagem.

## RECURSOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS

Desde o advento da internet, em finais dos anos 1990, é possível visualizar o crescimento do número de recursos disponibilizados *on-line*. Com isso, a discussão sobre o uso de recursos digitais na educação também ganhou espaço na investigação acadêmica. Mesmo assim, até 2019, notava-se uma tímida integração das tecnologias digitais nas práticas escolares de modalidade presencial, mesmo que a maioria dos estudantes dominasse muito bem esses aparatos. Mas, o cenário despontado em 2020, obriga a fazer uso de aparatos tecnológicos para inventar novos modos de fazer a educação, agora, de modo remoto.

Recursos utilizados em processos de ensino e aprendizagem devem atender às propostas relacionadas às metodologias e aos propósitos de cada área de conhecimento. Assim, vale lembrar que é importante compreender sua funcionalidade e usá-la de modo que atenda às necessidades de aprendizagem. A fim de evidenciar recursos que podem ser utilizados no contexto do ensino das Artes Visuais, foi realizada uma busca *on-line* por recursos que pudessem atender aqueles aspectos apontados como fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem em Artes Visuais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A seguir, serão apresentados alguns recursos encontrados e que estão em concordância com as práticas pedagógicas em Artes Visuais.

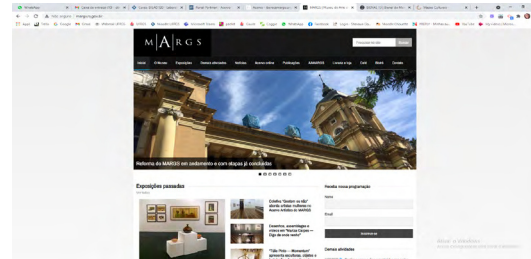
## RECURSOS PARA PROPOR LEITURA DE IMAGENS

A utilização de recursos no processo pedagógico requer que pensemos na sua adequação para alcançar objetivos ou propostas metodológicas. Intenta-se, com estes recursos, oportunizar o contato com



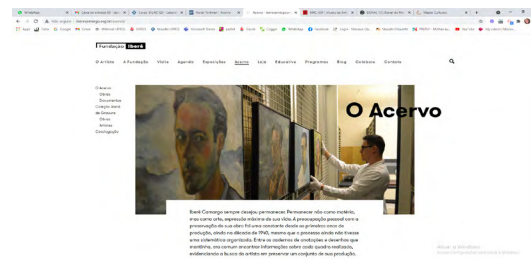
produções artístico-culturais a partir do acesso a espaços virtuais que possibilitam a visualização de obras de arte, como páginas na internet de museus, centros culturais, galerias, exposições e artistas. Ao propor uma visita a um site, é importante que haja uma proposta motivadora, que estimule a percepção e a reflexão. *Sites* de museus são um local interessante para acessar obras, mas nem sempre são intuitivos. Assim, ao propor uma ação de busca de uma obra em um *site*, certifique-se de que a obra está mesmo no local indicado, visite o *site* antes de elaborar uma proposta e crie um roteiro ou *link* que leve o público até a obra pretendida, caso haja alguma em específico. Instituições museais podem ser grandes aliadas do professor, visto que possibilitam várias relações com as práticas escolares. A seguir serão elencados alguns sites nos quais recursos e obras estão disponibilizadas de modo acessível e que podem ser potencialmente utilizados nos processos educativos remotos.

Figura 1 - Site do MARGS.



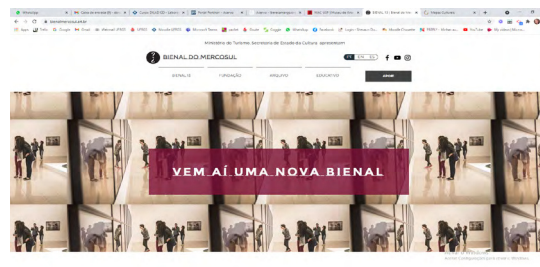
Fonte: <http://www.margs.rs.gov.br/>. Acesso em 29 abr. 2021.

Figura 2 - Site Fundação Iberê.



Fonte: <http://iberecamargo.org.br/acervo/>. Acesso em 29 abr. 2021.

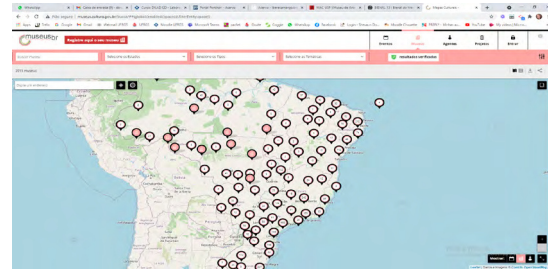
Figura 3 - Site Bienal do Mercosul.



Fonte: <http://www.fundacaobienal.art.br/>. Acesso em 29 abr.2021.

As imagens acima configuram sugestões de páginas na web onde podem ser acessadas produções artísticas. No site do Museu de Arte do Rio Grande do Sul – MARGS (figura 1), estão disponibilizadas a todos os visitantes obras de seu acervo. Na página da Fundação Iberê (figura 2), criada a partir do acervo do artista Iberê Camargo, podem ser encontradas obras de sua autoria e outras peças que compõem o acervo da instituição. Além disso, podem ser encontrados recursos de apoio ao professor no desenvolvimento de ações educativas. A Fundação Bienal do Mercosul (figura 3) constitui uma instituição que organiza exposições bienais. Em sua página na *internet*, estão disponibilizadas obras das exposições e recursos pedagógicos. Abaixo, na figura 4, está disponibilizada a página MuseusBR, um site onde estão cadastradas instituições museais brasileiras. Nela, é possível localizar museus de distintas tipologias e localizações. Com isso, sugere-se que o professor possa buscar outras instituições brasileiras, para além daquelas aqui sugeridas, nas quais poderão buscar produções artístico culturais para compor suas ações educativas.

Figura 4 - Site MuseusBR. Fonte: <http://museus.br>.

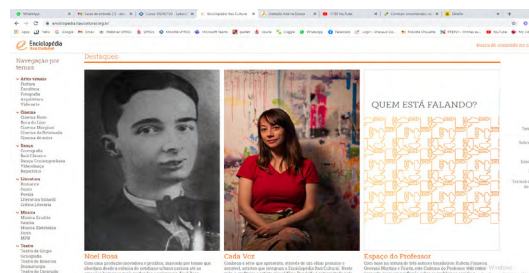


Fonte: cultura.gov.br. Acesso em 29 abr. 2021.

## RECURSOS PARA CONTEXTUALIZAR AS OBRAS

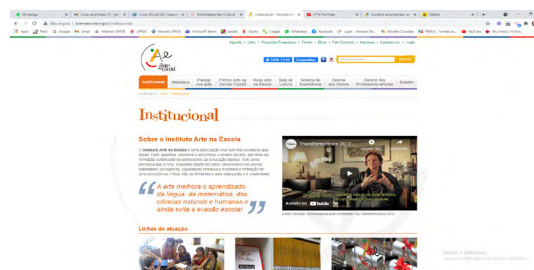
A contextualização abrange estudos que situam a produção artística, cultural, geográfica, temporal e filosófica tematicamente. Aspectos históricos, culturais e simbólicos podem ser abordados, mesmo nos Anos Iniciais. Neste eixo estão também as relações, conexões que podem ser criadas com a produção que está sendo objeto de estudo. Pela contextualização, é possível compreender como e onde a obra foi produzida, bem como as relações implícitas nessa produção. Esta ação pode ser realizada a partir de recursos diversos, encontrados *on-line* ou impressos. Nem sempre são encontrados recursos com conteúdo adequado para o que se pretende ou para a faixa etária, sendo necessária a realização de uma transposição didática. Neste caso, recursos podem ser produzidos pelo docente para serem compartilhados com seus alunos, sob forma de vídeo, texto, entre outros, a fim de possibilitar a contextualização do que está sendo estudado. A seguir, serão apresentados alguns recursos que podem ser usados para esta ação.

Figura 5 - Site Itaú Cultural.



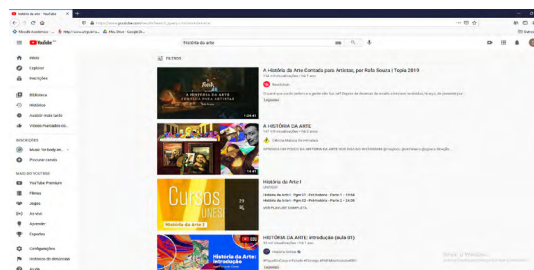
Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/>. Acesso em 29 abr. 2021.

Figura 6 - Site Instituto Arte na Escola.



Fonte: <http://artenaescola.org.br/institucional/>. Acesso em 29 abr. 2021.

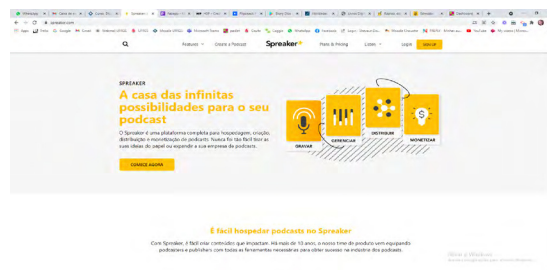
Figura 7 - Site Youtube.



Fonte: <https://www.youtube.com/>. Acesso em 29 abr. 2021.

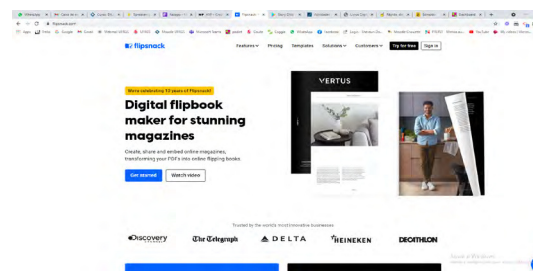
As imagens acima correspondem a *sites* nos quais há informações que podem auxiliar o professor em ações de contextualização de produções artísticas. O *site* Itaú Cultural (figura 5) apresenta um glossário de expressões relacionadas à arte e uma ampla relação de artistas e suas obras que podem auxiliar o professor na busca por informações confiáveis sobre cada assunto. O Instituto Arte na Escola (figura 6) é outra instituição que disponibiliza, em seu *site*, muitas informações sobre artistas, projetos de ensino e recursos que podem auxiliar o professor. Sem foco específico na arte, o *Youtube* (figura 7) é um espaço democrático no qual pessoas e instituições disponibilizam suas produções em vídeo. Constitui um espaço interessante no que diz respeito a encontrar elementos de contextualização de produções artísticas, contudo carece do olhar atento do docente na escolha dos vídeos, visto que, por poderem ser produzidos por qualquer instituição ou pessoa, é preciso checar a veracidade das informações. O *Youtube* constitui, ainda, uma ferramenta para a disponibilização de conteúdo pelo docente aos seus alunos. Esta pode ser uma forma de o docente criar e compartilhar conteúdos específicos para seus alunos. Outros recursos *on-line* podem ser utilizados para a disponibilização de conteúdo. *Spreaker* (figura 8) é uma possibilidade de criação de *podcast*. Mesmo que o recurso seja apenas para áudio, este também pode ser um formato interessante para disponibilizar orientações e conteúdo. *Flipsnack* (figura 9) constitui uma página na qual podem ser criados livros digitais, que podem ser visualizados como livros físicos, ou seja, sendo folheados. Organizar livros com os conteúdos, para assuntos ou turmas específicas também é um modo de disponibilizar conteúdos que integram os estudos em arte.

Figura 8 - Site Spreaker.



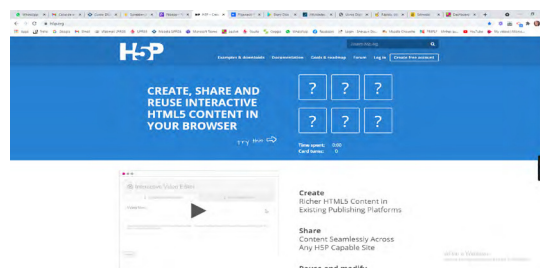
Fonte: <https://www.spreaker.com/>. Acesso em 29 abr. 2021.

Figura 9 - Site Flipsnack.



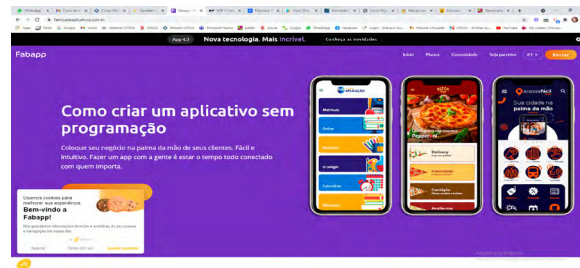
Fonte: <https://www.flipsnack.com/>. Acesso em 29 abr. 2021.

Figura 10 - Site H5P.



Fonte: <https://h5p.org/>. Acesso em 29 abr. 2021.

Figura 11 - Site Fábrica de Aplicativos.



Fonte: <https://fabricadeaplicativos.com.br/>. Acesso em 29 abr. 2021.

As imagens acima correspondem a dois recursos com possibilidades de compartilhamento de conteúdo e, também, produção de ações interativas, dinâmicas. A primeira delas, H5P (figura 10), é um site onde podem ser elaboradas atividades, apresentações e, ainda, podem ser incorporadas algumas plataformas educacionais digitais. Fábrica de Aplicativos (figura 11) é um site no qual podem ser elaborados aplicativos, onde podem ser apresentados os conteúdos aos alunos.

Desta forma, é possível pensar em ações que contextualizam as produções artísticas a partir de páginas com materiais já elaborados, ou ainda, serem desenvolvidos pelo próprio docente de modo que este possa fazer a transposição didática necessária aos seus alunos.

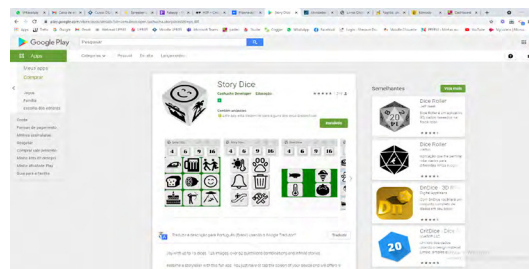
## RECURSOS PARA PROPOR EXPERIÊNCIA DE PRODUÇÃO ARTÍSTICA

As experiências de produção artística estão relacionadas ao fazer, criar. Estas, em geral, são sempre aguardadas pelos alunos e devem ser estimuladas fazendo uso de distintos materiais e proposições. Alguns recursos disponíveis *on-line* podem auxiliar a desenvolver algumas produções com o uso de aparatos tecnológicos e po-

dem ser utilizados não apenas em momentos de ensino remoto, mas também em ações presenciais, pois são outro modo de experimentar a produção. A seguir serão apresentadas algumas opções, existem muitas outras. Além disso, é importante pensar que muitas ferramentas foram desenvolvidas e, nem sempre, precisamos nos limitar ao uso conforme sua sugestão. O importante é que o recurso atenda aos objetivos de aprendizagem dos alunos e, com isso, pode-se pensar em modos de adequá-lo para projetos específicos.

O aplicativo *Story Dice* (figura 12) é uma ferramenta para criação de narrativas: com ele é possível propor ações de criação de narrativas visuais a partir dos objetos apresentados pelos dados. A página Museu Casa Portinari (figura 13) apresenta algumas ferramentas de produção e manipulação de imagens, o qual possibilita, também, fazer *download* da imagem produzida. Com mesma funcionalidade, o *site JSPaint* (figura 14) também é uma opção para a produção ou manipulação de imagens. O *site Rápido, Desenhe!* (figura 15) constitui um recurso que estimula o desenho a partir de temas sugeridos e exige um tempo de realização. É uma forma de propor ações de desenhos de modo mais lúdico, sendo um ótimo exercício de aquecimento e preparação para o desenho. Ainda, como recurso de produção, o site Livros Digitais (figura 16) é outro exemplo de produção de livros digitais que podem ser usados pelos alunos como forma de produção, seja literária ou não.

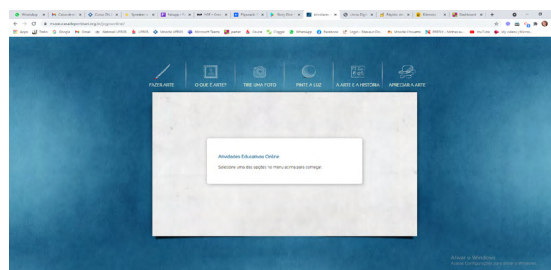
Figura 12 - Aplicativo *Story Dice*.



Fonte: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.developer.cachucha.storydice&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.developer.cachucha.storydice&hl=pt_BR). Acesso em 29 abr. 2021.

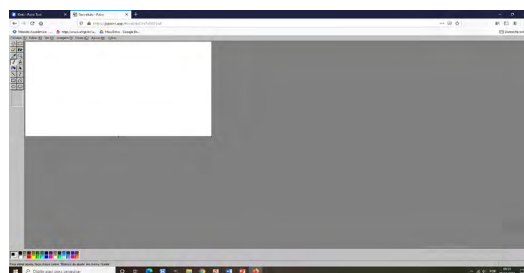


Figura 13 - Site Museu Casa Portinari.



Fonte: <https://www.museucasadeportinari.org.br/jogoonline/>. Acesso em 29 abr. 2021.

Figura 14 - Site JSPaint.



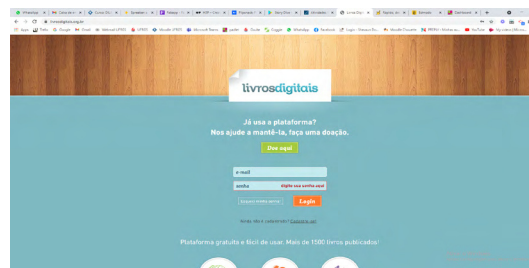
Fonte: <https://jspaint.app/#local:da0397c9022a8>. Acesso em 29 abr. 2021.

Figura 15 - Site Rápido, Desenhe.



Fonte: [https://quickdraw.withgoogle.com/?locale=pt\\_BR](https://quickdraw.withgoogle.com/?locale=pt_BR). Acesso em 29 abr. 2021.

Figura 16 - Site Livros digitais.

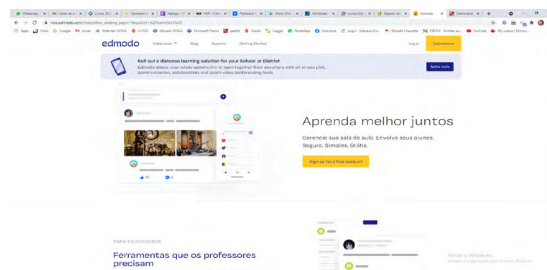


Fonte: <https://www.livrosdigitais.org.br/>. Acesso em 29 abr 2021.

## RECURSOS DE COMPARTILHAMENTO

Os processos relacionados ao ensino de Arte são marcados por ações coletivas e colaborativas, com compartilhamento de produções e debates entre os envolvidos. Desta forma, é necessário apontar recursos que possibilitem criar situações de compartilhamento coletivo, para isso foram escolhidas duas opções. *Edmodo* (figura 17) é uma plataforma digital que apresenta possibilidades de organização de espaços para grupos ou turmas de alunos, possibilitando as trocas entre eles. Além desta, o *Padlet* (figura 18) é um recurso de mural digital no qual podem ser compartilhadas produções. Vale lembrar que ambas opções podem ser utilizadas tanto pelo docente para o compartilhamento de proposições para seus alunos, como também ser um espaço de compartilhamento de produções para o grupo de alunos, ou ainda, com seus responsáveis.

Figura 17 - Site Edmodo.



Fonte: [https://www.edmodo.com/?simplified\\_landing\\_page=1&go2url=%2Fhome%23%2F](https://www.edmodo.com/?simplified_landing_page=1&go2url=%2Fhome%23%2F). Acesso em 29 abr. 2021.

Figura 18 - Site Padlet.



Fonte: <https://padlet.com>. Acesso em 29 abr. 2021.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde a virada do século temos presenciado o desenvolvimento de ferramentas digitais para as mais diversas situações. Não é diferente quando pensamos sobre o contexto da educação, independente da área de conhecimento. As ferramentas, mesmo que, por vezes produzidas para um determinado contexto, estão à disposição do docente para serem utilizadas para atender às necessidades de aprendizagem. Por isso, é válido, antes de qualquer busca restrita, ter clareza dos processos que necessitam ser propostos para que os alunos tenham

experiências de aprendizagem que atendam aos objetivos propostos. Com isso, podemos ampliar nosso campo de busca e fazer uso de recursos diversos que estão à disposição.

Neste escrito, buscou-se apresentar, mesmo que de modo breve, alguns recursos que podem ser utilizados para situações de aprendizagem em Artes Visuais, tendo em conta as práticas metodológicas que são referências para o ensino de arte nos dias atuais. A ideia foi apresentar opções *online* e gratuitas de modo que possam ser utilizadas de forma mais acessível. É importante lembrar que elas não constituem as únicas opções e nem mesmo estão limitadas àquilo que foi sugerido. São opções que podem ser utilizadas no contexto do ensino de arte, mas também podem ser ampliadas a outras áreas.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. *Abordagem triangular no ensino das artes visuais e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, abr. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDx-C/?lang=pt>. Acesso em: 04 fev. 2021.

KASTRUP, Virgínia. Educação e invenção em tempos de incerteza. In: *Bienal de São Paulo 32. Educação e incerteza*. São Paulo: Bienal de São Paulo, 2016, p. 3-5. Disponível em: [http://imgs.fbsp.org.br/files/32bsp-material\\_educativo.zip](http://imgs.fbsp.org.br/files/32bsp-material_educativo.zip). Acesso em: 02 jul. 2020.

MÖNDIGER, Carlos R. *et al. Artes visuais, dança, música e teatro: práticas pedagógicas e colaborações docentes*. Erechim: Edelbra, 2012.