

Portinari e as crianças: ludicidade e narrativas no ensino de artes

Francisco Arquer Thomé, Michelle Ferreira Auciello,
Sandra Regina Albuquerque, Silva Rabello Morales¹
Universidade Virtual do Estado de São Paulo
kikoarquer@gmail.com / 1707504@aluno.univesp.br /
1716024@aluno.univesp.br / 1706946@aluno.univesp.br /

Disponibilidade de dados: Todo o conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo foi publicado no próprio artigo.

RESUMO

A releitura de obras de arte potencializa nas crianças o desenvolvimento da linguagem, a criação de narrativas e a formação de identidades histórico-sociais. O objetivo deste projeto é contribuir para que os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental possam ter uma atividade lúdica completa, interdisciplinar, que envolva releituras, a contação de histórias e, como cerne, conheçam o pintor e artista plástico brasileiro Cândido Portinari. Há discussões sobre o papel da arte como um objeto de conhecimento, onde os alunos dialogam com os artistas; e também sobre a história da educação no Brasil, no que se refere à Escola Renovada e à Contemporânea. Evidencia-se que, frente ao isolamento social, as propostas foram elaboradas para serem aplicadas em espaços não formais, por isso, são conceituadas as tecnologias digitais da informação e da comunicação e também há orientações para que as intervenções sejam feitas à distância, fora do ambiente escolar. O projeto traz instruções para a realização da atividade chamada "Era uma vez um Candinho", oferecendo uma aprendizagem recreativa e significativa. São sugeridos vídeos, textos, obras de arte e métodos para se estimular a contação de histórias; é um compilado que busca proporcionar uma boa interação entre pais e filhos. Foram realizadas cinco atividades, e os resultados mostraram eficiência dos colaboradores e uma efetiva participação discente.

PALAVRAS-CHAVE: releitura; Cândido Portinari; isolamento social; contação de histórias; educação.

¹**Francisco Arquer Thomé** é formado em Letras Literatura - Língua Portuguesa - e em Comunicação Social - Jornalismo-, ambas pela Universidade Estadual do Centro-Oeste - UNICENTRO. Especialista em Estratégias da Comunicação pela Universidade Tuiuti do Paraná - UTP. É pesquisador do Grupo de Estudo e Pesquisas Professor, Escola e Tecnologias Educacionais - GEPPETE da Universidade Federal do Paraná - UFPR e é estudante de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Virtual do Estado de São Paulo- UNIVESP, no polo de São José dos Campos-SP

Michelle Ferreira Auciello é formada em História na Universidade do Vale do Paraíba - UNIVAP e é estudante de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Virtual do Estado de São Paulo- UNIVESP, no polo de São José dos Campos-SP

Sandra Regina Albuquerque é jornalista, formada pela Universidade do Vale do Sapucaí- UNIVAS. Especialista em Administração e Marketing pelo Centro Universitário Internacional - UNINTER e é estudante de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Virtual do Estado de São Paulo- UNIVESP, no polo de São José dos Campos-SP

Silvia Rabello Morales é formada em Publicidade e Propaganda pela Escola de Comunicações e Artes-ECA, da Universidade de São Paulo- USP, e é estudante de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Virtual do Estado de São Paulo- UNIVESP, no polo de São José dos Campos-SP

Portinari y los niños: ludicidad y narrativas en la enseñanza de las artes

RESUMEN

La relectura de obras del arte potencia en los(as) niños(as) el desarrollo del lenguaje, cuentacuentos y la formación de identidades histórico-sociales. El objetivo de este proyecto es colaborar para que los estudiantes de los años iniciales de la escuela primaria puedan tener una actividad lúdica completa, interdisciplinaria, que involucre relecturas, narración de historias y, como corazón, conozcan el pintor y artista brasileño Cândido Portinari. Hay debates relativos al papel del arte como un objeto del conocimiento, donde los estudiantes dialogan con los artistas; y también sobre la historia de la educación en Brasil, no que se refiere a la Escuela Renovada y a la Contemporánea. Se entiende que, frente al aislamiento social, las propuestas fueron hechas para aplicarse en espacios no formales, por eso, son conceptualizadas las tecnologías digitales de la información y de la comunicación, y también hay directrices para que las intervenciones sean hechas a distancia, fuera del ambiente escolar. El proyecto aporta instrucciones para la realización de la actividad llamada “Había una vez Candinho”, ofreciendo un aprendizaje recreativo y significativo. Se sugieren vídeos, textos, obras de arte y métodos para estimular el cuentacuentos; es un compilado que procura proporcionar una buena interacción entre padre e hijos. Fueron realizadas cinco actividades, y los logros mostraron la eficiencia de los colaboradores y una efectiva participación estudiantil.

PALABRAS CLAVE: relectura; Cândido Portinari; aislamiento social; cuentacuentos; educación.

Portinari and children: playful learning activity and narratives in the teaching of Arts

ABSTRACT

The rereading of works of art strengthening in children their language development, narrative creations, and social-historical identity formation. The goal of this project is to contribute to the Elementary School students, so that they can have a complete playful learning activity, interdisciplinary, that involves reading, storytelling and, as the backbone, they know the Brazilian painter and visual artist Cândido Portinari. There are discussions about the role of the art like a knowledge object, where the students dialogue with the artists; and also about the history of Brazilian education, concerning the Renewed and Contemporaneous school. It is plain to see that, in the face of the social distance, the proposals were drawn up to be implemented in non formal education fields, that's why the digital information, communication and media technologies were discussed, and also there are guidelines in order to have distance interventions, outside the school environment. The project brings instructions to realize an activity named “Once upon a time Candinho...”, that offers a recreational and a meaningful learning. There are suggested videos, texts, works of art and methods to stimulate the storytelling; it's a compilation that seeks a nice interaction between parents and children. It was conducted five activities and the results showed efficiency of the collaborators and a student's active involvement.

KEYWORDS: rereading; Cândido Portinari; lockdown; storytelling; education;

INTRODUÇÃO

As releituras de obras artísticas ampliam a percepção de mundo dos estudantes, estimulando a criatividade, a observação e a reinterpretação do meio; e como coloca FREIRE (1971), “admirar a realidade significa objetivá-la, apreendê-la como campo de sua ação e reflexão”. (FREIRE, 1971, p.31).

Quando aplicadas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, as releituras são potencializadas com a criação de narrativas, já que a contação de histórias é apreciada pelas crianças e estimulam o desenvolvimento da linguagem e o senso de pertencimento histórico-social (FERREIRA, 2010). Apesar da evidente importância do ensino das artes e da música na educação formal, o escopo do estudo também abrange os espaços não formais de ensino e os de afinidade.

O aprendizado em espaços formais ocorre dentro dos sistemas escolares e tem um cunho individualizado, já os não formais têm um leque de possibilidades de uma aprendizagem mais coletiva; a educação informal também tem uma forte nuance social, e com ela “aprendemos no seio da família, no trabalho e em todos os aspectos da nossa vida com as pessoas que nos são próximas” (MARQUES, 2017, p.1097). Já os espaços de afinidade são um olhar do aprendizado na comunidade com o uso da internet (MENDONÇA, 2018).

Assume-se, também, uma postura desafiadora na educação ante à pandemia de 2020, que é articular as tecnologias da educação para as crianças que estão em isolamento social; leva-se em consideração que elas estão fora do ambiente escolar, pluralizando ao infinito as condições espaciais de aprendizado. Assim, a atividade deste projeto tem foco em ser sucinto, lúdico, aplicável por qualquer adulto mediador, e estimular o aluno à curiosidade e ao gosto pelo aprendizado da arte.

Este projeto é construído tendo por núcleo o pintor e artista plástico brasileiro Cândido Portinari, que foi um dos mais importantes artistas nacionais. Tanto suas produções como sua biografia são abordadas na contação de histórias temáticas, já que ele é um dos grandes nomes na construção identitária do país. Portinari sincretiza a arte moderna europeia à cultura brasileira, revelando importantes pontos de deliberação sobre a sociedade e a infância. O artista produziu mais de 4000 pinturas e se destaca por mostrar um Brasil épico em seus traços neoclassicistas (HOGE, 2020).

Este projeto está dividido da seguinte maneira: primeiramente, será percorrido sobre a importância do ensino da arte às crianças, contextualizando a história da educação no Brasil no que se refere à Escola Renovada e à Contemporânea; em seguida, há deliberação sobre a

apropriação da arte pelos alunos, os espaços de aprendizagem e o posicionamento do projeto quanto às tecnologias da educação; por último, será tratado sobre a interdisciplinaridade, em que a atividade abrange tanto o Projeto Pedagógico quanto os conteúdos de aplicação.

POR QUE A ARTE DE CÂNDIDO PORTINARI?

A escolha por Cândido Portinari foi feita pelos autores, pois trata-se de um dos principais artistas plásticos nacionais, o que torna ainda mais natural a identificação dos estudantes com suas obras. A obra de Portinari retrata muito da cultura brasileira e, em especial, as brincadeiras infantis. O estudo de suas telas propicia o resgate cultural de clássicas brincadeiras da infância como soltar pipas, gangorra, balanço, pula-cela e jogar bola. A história do artista também tem pontos de grande significação com as crianças, pois Portinari manifestou sua vocação artística desde muito cedo. As cores vivas e o traço impreciso são outras características que atraem muito o olhar das crianças, que se identificam com as obras e se sentem motivadas a arriscar trabalhos próprios.

Refazer as poses pintadas por Portinari e recriar os quadros a seu próprio modo, permite às crianças desenvolver diferentes aspectos psicomotores, como a coordenação motora grossa e fina, as noções de espaço e profundidade, a criatividade e a imaginação, o senso crítico e estético, a capacidade de concentração e perseverança, a elevação da autoestima ao ver que consegue fazer algo original e tão bom quanto um grande artista e a sensação de pertencimento. Segundo matéria publicada pelo portal Villa (2020), o desenho, a pintura e o movimento corporal são atividades que promovem o desenvolvimento da psicomotricidade, da coordenação motora, da imaginação e da criatividade das crianças.

Propor atividades para serem aplicadas em casa, com auxílio da família, ou em outros espaços não formais de educação também tem relevância porque favorece a troca de saberes culturais, a capacidade de criação, as rodas de conversas, as relações de compartilhamento de vivências, entre outras atividades educacionais. GOHN (2014) ressalta ainda que pelo fato de ser menos estruturada e mais flexível, (a educação em espaços não formais) consegue atingir a atenção e o imaginário dos estudantes.

Valer-se de atividades que utilizam as Tecnologias da Educação no peculiar momento de isolamento social atual, em decorrência da pandemia mundial por coronavírus, também é mais um aspecto importante deste projeto. Em seus estudos, DINIZ (2001) aponta que as tecnologias oferecem formas mais práticas, lúdicas, interativas e dinâmicas de explicar um conteúdo, envolvendo e dando autonomia aos estudantes. É preciso registrar também que, o

uso das tecnologias tornam o processo de ensino-aprendizagem mais motivador, criativo e desafiador, tanto para o professor quanto para o aluno.

O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL

Desde o período imperial até os dias atuais, inúmeras políticas educacionais permearam a História da Educação no Brasil. Tais políticas foram, muitas vezes influenciadas por contextos estrangeiros que visavam moldar o padrão de educação no Brasil. Preocupações acerca da obrigatoriedade, da laicidade, da gratuidade do ensino, estrutura curricular e disciplinar, dentre outros temas, foram muito debatidos ao longo dos séculos (SILVA, 2013).

Segundo Ethieli Vieira e Thaís Bedin (2013),

a presença da área de Arte na escola historicamente assumiu perspectivas e objetivos distintos, servindo a variados fins que influenciaram práticas de ensino e de aprendizagem diferentes. As tendências pedagógicas do ensino de arte se constituíram a partir da relação entre movimentos artísticos (teorias estéticas) e os saberes e fazeres, especialmente, do campo da Pedagogia. (BEDIN; VIEIRA, 2013, p. 2)

Com relação às diferentes perspectivas de ensino, a professora Barreti (2019), pesquisadora da FE-USP, aponta que a História do ensino da Arte pode ser dividida em três grandes momentos: Escola Tradicional, Escola Renovada e Escola Contemporânea.

Segundo a autora, na Escola Tradicional predominaram os usos de imagens prontas, escolhidas por adultos, para que as crianças pintassem e tentassem reproduzir a realidade, ou atividades onde ligavam-se pontos e faziam-se cópias mecânicas. Acreditava-se que as crianças não saberiam apreciar obras complexas, demonstrando também a necessidade da infantilização dos desenhos.

Já na Escola Renovada, Barreti (2019) mostra que o grande ponto era a exaltação da livre expressão delas para que pudessem expandir sua poética. Diante disso, os professores não interferiam e deixavam as crianças produzirem espontaneamente, além de não exporem as crianças à obras de arte por medo de que sua criatividade fosse limitada. Nesse aspecto, a autora afirma que tal prática dos professores acabavam gerando uma exploração solitária, pois os alunos não podiam dialogar com outros níveis de conhecimento. De acordo com Dinelly (2010),

ao professor destinava-se um papel cada vez mais irrelevante e passivo. A ele não cabia ensinar nada e a arte adulta deveria ser mantida fora dos muros da escola, pelo perigo da influência que poderia macular a 'genuína e espontânea expressão infantil'. (DINELLY, 2010, p. 2)

Por outro lado, tal momento histórico foi de suma importância para que a criança pudesse explorar sua arte, e ainda hoje, na escola Contemporânea, temos alguns desses elementos presentes na educação. Fato é que devemos acolher o que a criança faz, valorizando a construção de sua marca pessoal nos trabalhos, dita poética pessoal do aluno. Assim, como afirmam os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), a escola deve "ensinar a produção histórica e social da arte e, ao mesmo tempo, garantir ao aluno a liberdade de imaginar e edificar propostas artísticas pessoais ou grupais com base em intenções próprias." (SANTOMAURO, 2009, p. 1)

De acordo com Santomauro (2009), foi assim que as práticas em Arte, na Escola Renovada, começaram a ser questionadas a partir da década de 1960, pois perceberam que em determinados momentos, algumas crianças paravam de criar.

Dessa forma, a Arte passa a ser vista como objeto de conhecimento nas salas de aula, trazendo, então, novos olhares que possibilitaram o surgimento da Escola Contemporânea, onde o aluno passa a dialogar com artistas e produções para que pudesse desenvolver sua poética através desse diálogo. Segundo ela, nesse momento as crianças passaram a dialogar também entre si, trocando informações, técnicas e temáticas, possibilitando grandes saltos de desenvolvimento, passando a produzir imagens cada vez mais elaboradas e complexas. Ou seja, é importante manter a autoria, mas é possível que aprendam umas com as outras, e o professor possui um papel importante nesse processo, criando situações que permitam a troca de ensino e aprendizagem entre os alunos (BARRETI, 2019).

Segundo Iavelberg (2019), o desenho da criança foi classificado de acordo com momentos de desenvolvimento: Desenho de ação, Desenho de Imaginação I, Desenho de Imaginação II, e o Desenho de Apropriação.

No Desenho de Ação, como afirma a autora, a criança acredita que age sobre a superfície e que podemos vê-la. Explorando as marcas que consegue deixar na superfície, tais como linhas, gestos, formas de usar o material, etc, esse seria um momento de exploração, onde a criança investiga quais marcas suas ações produzem. Já no Desenho de Imaginação I, os desenhos de exploração começam a ganhar formas mais arredondadas, mostrando que neste momento, não se tem mais uma exploração tão grande de gestos, mas sim pela

representação das formas das coisas. Os desenhos ainda não apresentam muita organização, ficando sem relação um com o outro, porém, as crianças gostam de compartilhar sobre seus desenhos. No Desenho de Imaginação II, os símbolos passam a se articular e conversar entre si, se tornando cada vez mais organizados e complexos, passando a representar uma narrativa. Por fim, o Desenho de Apropriação denota um momento em que a criança quer se apropriar de elementos, de regras de representação social e caso não tenha acesso à isso, acaba achando que não sabe desenhar, parando então de criar. O papel do professor aqui é se numa importância, na medida em que percebe o interesse da criança em entender os elementos, pode trazer tais imagens, alimentando o contato da imaginação com a arte. (IAVELBERG, 2019)

De acordo com Barbosa e Coutinho (2011), durante a Escola Renovada, acreditava-se que a criança aprende naturalmente, enquanto que a Escola Contemporânea mostrou que a aprendizagem não é natural. Diante disso, a criança precisa de experiências de aprendizagem para desenvolver a complexidade de seus desenhos. Nesse aspecto, o professor possui um papel fundamental, reconhecendo esses momentos e permitindo situações que favoreçam esse desenvolvimento, através de interações entre as crianças de diferentes idades para que possam desenhar e aprender diferentes formas de usar os materiais. Também é muito importante o contato das crianças com produções artísticas para que haja um diálogo da criança com tais produções, permitindo que elas se apropriem de elementos para sua própria poética pessoal.

A partir da visão da Arte na Educação Contemporânea, Barreti (2019) mostra sobre a importância de se reconhecer o repertório do aluno e as influências que afetam sua arte de forma positiva, bem como o quanto as experiências fora da escola podem expandir seus repertórios. Além das experiências fora da escola, o professor também é responsável por expandir a poética que o aluno manifesta, colocando a criança em contato com coisas que ela ainda não conhece, conectando os alunos com essa linguagem.

Dessa forma, a escola é um local onde os saberes acumulados e os que serão produzidos coletivamente são compartilhados visando a construção do cidadão crítico, que é consciente e participativo, capaz de transformar a sociedade. Com isso, é dever do professor possibilitar o acesso dos alunos à leitura e produção de textos nas linguagens não verbais. Bem como afirmam os Parâmetros Curriculares Nacionais, “a Arte é um modo privilegiado de conhecimento e aproximação entre indivíduos de culturas diversas; favorece o reconhecimento de semelhanças e diferenças, num plano que vai além do discurso verbal” (PCN – Artes) (Governo do Estado de São Paulo, 2018).

Além do PCN, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) privilegia o ingresso da cultura interdisciplinar no ensino das Artes para as crianças, afirmando que a criança assimila a cultura bem como a produz também. Por isso, o professor precisa organizar situações de produção e difusão da cultura, permitindo aos alunos que criem e produzam à partir das linguagens diversas, não fragmentando as linguagens, mas antes, interagindo entre elas (IAVELBERG, 2019).

A EDUCAÇÃO EM ESPAÇOS NÃO FORMAIS

Com a inesperada pandemia de Covid-19 que assolou o mundo, surgiu a necessidade de se repensar a educação convencional e buscar novas formas de favorecer a aprendizagem de crianças, adolescentes, jovens e adultos. Nessa perspectiva, pensar a Educação em Espaços Não Formais pode ser muito benéfico para se desenvolver metodologias pedagógicas alternativas que propiciem a continuidade qualitativa do processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com LUSTOSA (2018) o movimento da Escola Nova, que se tornou o principal norte da educação mundial na primeira metade do século XX, deixou legados propondo novos caminhos para uma reconstrução educacional, assumindo uma visão mais social em busca da formação natural e integral dos indivíduos. Isso aconteceria por meio de métodos ativos e criativos que visavam a autoformação e a atividade espontânea do aluno, tornando-o autor de sua própria experiência. Contudo, pode-se notar que o ensino convencional, em sala de aula, ainda hoje carrega muito de sua herança conteudista, de transmissão e repetição de informações.

Tomar o indivíduo em formação como protagonista e crítico do saber a ele apresentado também é uma premissa da Educação Não Formal, termo que começou a ser usado no fim dos anos 1960, cujo conceito vem se complementando desde então. Gohn (2016), um dos principais nomes da literatura ligada à educação não formal, retrata diferentes enfoques para essa categoria educacional. A pesquisadora ressalta que:

A educação não formal designa um processo com várias dimensões, tais como: a aprendizagem política dos direitos dos indivíduos enquanto cidadãos; a capacitação dos indivíduos para o trabalho, por meio da aprendizagem de habilidades e/ou desenvolvimento de potencialidades; a aprendizagem e exercício de práticas que capacitam os indivíduos a se organizarem com objetivos comunitários, voltadas para a solução de problemas coletivos cotidianos; a aprendizagem de conteúdos que possibilitem que os indivíduos façam uma leitura do mundo do ponto de vista de

compreensão do que se passa ao seu redor; a educação desenvolvida na mídia e pela mídia, em especial a eletrônica etc. (GOHN, 2016, p.2)

Complementando o pensamento da pesquisadora, JACOBUCCI (2008) trata de categorizar melhor o que seriam os ambientes em que a Educação Não Formal pode ser estabelecida, separando-as em locais institucionalizados e locais não institucionalizados. No primeiro grupo estão lugares que são regulamentados e possuem equipes técnicas responsáveis pelas atividades executadas. Trata-se de museus, zoológicos, parques ecológicos e zoobotânicos, jardins botânicos, aquários, planetários, centros de ciências, institutos de pesquisa, dentre outros. Ao passo que a categoria de espaços não institucionalizados abarca ambientes naturais ou urbanos que não dispõem de estruturação institucional, mas permitem que práticas educativas sejam adotadas. Pode-se dispor neste grupo a rua, a praça, a praia, o campo de futebol, o cinema, o teatro, e a casa - recinto para o qual o compilado de atividades de nosso projeto está proposto inicialmente.

Partindo desses pressupostos, acredita-se que a aprendizagem orientada à distância, remota, adotada por muitas instituições de ensino no momento de isolamento social, pode ser classificada como uma modalidade de educação em espaço não formal, uma vez que os estudantes realizaram as atividades dirigidas em casa, seguindo planos desenvolvidos pelos educadores e sob a supervisão dos familiares.

Como GOHN (2016) ainda explana, a Educação não formal precisa ser bem direcionada e ter um objetivo definido, sendo estabelecida pelo diálogo tematizado, algo que vem acontecendo muito por meio de estudos dirigidos e compilados de atividades temáticas entregues ou enviados aos alunos a cada semana.

Mas como garantir a atuação dos pedagogos nessa nova modalidade de educação que acontece em casa, mas é dirigida pelo educador? Pensando nessa questão, revisitamos os conceitos de Tecnologias da Educação.

UM OLHAR SOBRE AS TECNOLOGIAS DA EDUCAÇÃO

Tem sido crescente o interesse da cultura escolar quanto às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), por isso as propostas apresentadas nesse projeto abrangem reflexões atuais e delineadoras ao campo educacional.

Denominadas como “Ed-Tech” por pesquisadores como Selwyn (2017, p.33), as tecnologias educacionais estão amadurecendo e exigindo seu acompanhamento nos contextos

educacionais, já que há tempos o mundo digital tem desempenhado um papel fundamental na sociedade. Tem-se claro que

as tecnologias digitais constituem elemento fundamental para a educação, uma vez que vivemos uma era na qual as escolas, universidades, bibliotecas e museus estão repletos de recursos, plataformas e aplicativos digitais. Essas tecnologias constituem assim, a base para a educação formal e informal, especialmente em relação aos modos pelos quais nos comunicamos e interagimos, acessamos informações e geramos conhecimento. (SELWYN, 2017, p.15)

Ao propor uma atividade a ser desenvolvida com crianças, leva-se em consideração que as informações já circulam ubiquamente no mundo digital. Por isso, as propostas de releitura e contação de histórias se concentram em serem atrativas, interessantes, dinâmicas, lúdicas e, principalmente, sucintas. (CORMIER, 2008)

A preocupação com o tempo da atividade diz respeito a uma situação em que as crianças estão isoladas em suas casas ou ambientes de acolhimento, englobando espaços não formais e formais. A condição educativa diante de isolamento, quarentena ou *lockdown*, se assemelha (pelo menos virtualmente) à didática aplicada em espaços de afinidade (*affinity spaces*) que são

espaços nos quais os alunos têm interesses comuns, trabalham com outros alunos de diferentes faixas etárias e se autorregulam ao longo do trabalho a partir de objetivos específicos negociados com o professor. Esses espaços são parte da cultura digital, na qual os alunos estão imersos e já participam ativamente” (MENDONÇA, 2018, p.125)

Quando é tratado de *Ed-Tech* aqui, leva-se em consideração as tecnologias viáveis aos alunos e professores nesta segunda década do século XXI, por isso o projeto usa interações por meio de vídeos, dicas de conteúdos online e orientações. Essas levam em conta que o isolamento social das crianças faz com que seus lares sejam ressignificados como espaços de aprendizagem: onde os alunos irão aprender? É um ambiente propício? Qual tecnologia será usada, e onde ela será usada? É uma tecnologia compartilhada com um pai ou responsável? Colocações como essas visam ampliar o respeito ao aprendizado, pois “não podemos esquecer que lugares não guardam apenas espaços, mas também as experiências de quem decidiu vivê-los” (GRECA, 2010, p.158).

Vale destacar que os novos espaços de ensino são provisórios, já que o ambiente escolar e a interação além do seio familiar é fundamental para o desenvolvimento ontológico do aluno. (FREIRE, 1987). Tendo em vista que a cultura escolar caminha a passos lentos no que se refere às TDIC, a aplicabilidade deste projeto também reforçará um pensar a educação além dos muros da escola, favorecendo a troca e a cooperação, enfrentando os riscos, reconhecendo o outro e aceitando a diversidade (SANCHO, 2008, p.21).

Destarte, a proposta pensa nas TDIC que são acessíveis ao alunos do Ensino Público de regiões urbanas do Brasil, focando em propostas interacionais que não exijam grande transferência de dados, já que “39% dos estudantes de escolas públicas urbanas não têm computador ou tablet em casa” (OLIVEIRA, 2020). As atividades foram elaboradas para possam ser abraçadas por pais, mães e responsáveis legais, estimulando a interação e excluindo a necessidade de uma tecnologia de ponta. Para tanto,

não podemos mais ver a tecnologia como uma inimiga. Essa mentalidade deve ser transformada, para que consigamos o auxílio de diferentes metodologias e suportes como ‘melhoradores’ das nossas aulas e ‘facilitadores’ da compreensão dos conteúdos pelos estudantes”. (BRITO, 2009, p.10)

O PROJETO E SUA INTERDISCIPLINARIDADE PELA LINGUAGEM

A interdisciplinaridade de um Projeto pode ser explicada em duas frentes, em duas dimensões. A primeira delas diz respeito à natureza de um Projeto como Prática Pedagógica. Segundo DEMIZU, ROYER e SANTOS (2007), é no trabalho com projetos que se encontra

uma proposta de educação voltada para formação de competências e habilidades, almejando que a aprendizagem não seja passiva, verbal e teórica, mas que tenha os alunos como protagonistas na construção de seu próprio conhecimento. (p. 56)

Ao escolher um projeto como atividade pedagógica, um professor já manifesta o caráter interdisciplinar de sua prática educativa, pois terá de conectar as competências, referidas pelas autoras, às informações e aos saberes de distintas origens.

Há diversas formas de se chegar ao conhecimento desejado, como aulas expositivas, debates, visitas guiadas etc. Entretanto, o Projeto é algo que pressupõe uma interposição de

saberes advindos de diversas áreas e que juntos darão luz a um novo conhecimento, diferentemente de outras práticas pedagógicas que têm um objetivo mais imediato ou específico. Para FAZENDA (1999), é com a metodologia interdisciplinar que “se desenvolve a capacidade criativa de transformar a concreta realidade mundana e histórica, numa aquisição maior de educação em seu sentido lato, humanizante e libertador do próprio sentido de ser-no-mundo”.

O objetivo de um Projeto é algo amplo que, além de unir diversos conhecimentos, prevê a formação de uma consciência cidadã, que conhece seu mundo, assim como a aplicação do novo conhecimento sobre este mesmo mundo, na tentativa de torná-lo melhor. Neste sentido, dialoga-se com as ideias de Freire (1987), quando disserta a respeito da educação libertadora, que contrapõe-se à educação bancária. Seu ideal vislumbra uma educação ativa e participativa por parte do educando, para que este consiga ler seu contexto social a partir de práticas pedagógicas engajadas e críticas. Dessa maneira, o educando transforma-se em ser atuante na sociedade, diferentemente daqueles formados pela educação tradicional, situação em que os alunos são passivos e sobre os quais os professores “depositam” conhecimentos já lapidados.

A segunda dimensão da interdisciplinaridade que se pretende explicitar neste tópico é acerca do conteúdo do trabalho propriamente dito. Para este projeto, atinge-se conhecimentos de artes plásticas, linguagens orais e corporais e a relação de conhecimentos prévios com novos conhecimentos. Comentou-se preliminarmente a respeito das artes no Ensino Fundamental, da educação em espaços não formais e de aspectos da tecnologia aplicados à educação. Agora, acrescenta-se aqui um outro conteúdo que une todos os demais conhecimentos à rede multidisciplinar, a linguagem.

O primeiro aspecto relacionado à linguagem neste projeto é a contação de histórias. Tal atividade é conhecida dos educadores e é vista por Misse (2014) como uma prática da oralidade, o que requer um emissor (o contador) e um receptor (o ouvinte). Misse descreve que

o contador não apenas narra a história, mas a encena, descreve, explora, envolvendo o ouvinte e direcionando-o para um sentido da história. Nessa perspectiva, somente a leitura não se constitui uma contação, pois mesmo que haja uma narrativa feita pelo autor do texto falta-lhe a presença para adaptar a história de acordo com o envolvimento do leitor. (MISSE, 2014, p.15)

Com isso, fica clara a necessidade de uma preparação para a contação da história, para que haja toda uma atuação e clima que ajudem a narrativa ser recebida pelo ouvinte, ou melhor, o aluno. Vale-se também da ideia de Dailey (1994, p.3) de que “ouvir uma história é considerá-la como uma atividade da qual o ouvinte pode aprender alguma coisa e, de fato, espera-se que aprenda alguma coisa”. Dessa maneira, considerou-se a contação como ferramenta pedagógica, que trabalhou a linguagem, interpretação e ludicidade da criança.

O segundo aspecto linguístico é o letramento. Soares (2017) o define como a habilidade a ser desenvolvida para se interpretar e comunicar a partir das palavras. Ainda segundo Soares (2017), ele está além da alfabetização, que é o conhecimento da escrita e leitura das palavras. Para chegar ao letramento, o aluno deve fazer conexões entre o conhecimento do código (o alfabeto) e conhecimentos diversos, obtidos tanto dentro da escola como em outros contextos sociais em que vive, e, a partir dessas conexões, analisar o mundo ao seu redor. Portanto, ao se utilizar uma contação de história, espera-se que o aluno compreenda a narrativa a partir da linguagem oral utilizada pelo contador, relacionando-a com conhecimentos adquiridos e a interprete de acordo com seu ponto de vista.

Observadas todas essas considerações a respeito da linguagem, os conhecimentos articulados neste projeto o torna visivelmente interdisciplinar.

METODOLOGIA DE PESQUISA

Os itens a seguir descrevem os passos tomados pelo grupo para o desenvolvimento do projeto. É importante ressaltar que não houve coleta de dados com entrevistas, visitas a campo ou aplicação de questionários, visto o contexto pandêmico e a suspensão de aulas. Portanto, a intervenção foi elaborada a partir do tema proposto neste projeto, nas pesquisas bibliográficas e através de meios eletrônicos.

A Descrição do Estudo

O principal tópico deste projeto é a relação entre as artes plásticas e a contação de história, mote do projeto. Partindo dessa ideia chega-se ao problema de que é necessário tornar o ensino de artes plásticas algo lúdico e encantador para as crianças, para que elas observem uma obra, a compreendam e interajam com ela, para que sejam incentivadas a manter um gosto apreciativo durante suas vidas.

O segundo está diretamente relacionado à interdisciplinaridade do projeto, já descrita anteriormente. Ele requer que se pense maneiras de atrair o aluno de Ensino Fundamental para uma análise de artes plásticas por meio de letramento, ou seja, uma análise que servirá em sua formação como cidadão que lê o mundo e age sobre ele.

O terceiro, por fim, trata da impossibilidade de aplicação do projeto em uma escola. A disseminação do Covid-19 e a suspensão das aulas que se estendem por meses, surpreenderam a todos os atores do âmbito educacional. Os educadores estão vivendo uma fase de adaptação, superação e aprendizado, buscando formas de ensinar às quais não estavam acostumados. Tendo isso em vista, precisa-se pensar em maneiras aplicáveis da presente proposta, para que ela atenda ao tema e ajude a formação das crianças de maneira remota.

Discussão da Proposta

Após realizar um *brainstorm*, foi decidido trabalhar com o artista Cândido Portinari, já que ele pareceu mais adaptado à realidade infantil brasileira e já pintou diversas obras relacionadas a brincadeiras de criança. Decidido o ponto de partida do projeto (o ensino de artes plásticas de maneira lúdica, valendo-se de narrativas) passou-se a pesquisar mais sobre a obra de Portinari, sua relação com a infância e sua importância para as artes plásticas no país. Além disso, também foi discutido quais seriam as atividades pedagógicas que melhor atenderiam à proposta, sempre pensando em sua aplicabilidade à distância.

Tais atividades buscaram respeitar os contextos regionais dos alunos e estão alinhadas às diretrizes curriculares nacionais. Elas foram elaboradas refletindo sobre aprendizados desejáveis que as crianças obtivessem ao final de sua realização. Esses aprendizados são os seguintes: interpretação visual, compreensão de mundo, aproximação da família na educação (por ser remota), ludicidade e comunicação verbal. A descrição detalhada da proposta será visto mais abaixo.

PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Antes de Começar

Como proposta, os autores elaboraram um compilado de atividades para casa, voltadas para alunos do Ensino Fundamental, tendo como enfoque a vida e a obra do pintor brasileiro Cândido Portinari. A ideia é que este compilado possa compor e contribuir com as estratégias

de ensino remoto adotadas por diversas instituições de ensino municipais e estaduais, em virtude do momento atual de pandemia por Covid-19. São atividades simples e objetivas que visam favorecer a aprendizagem do aluno fora do ambiente formal (sala de aula), que também podem ser aplicadas em projetos de Educação em Espaços Não Formais.

COMPILADO DE ATIVIDADES ARTÍSTICAS SOBRE CÂNDIDO PORTINARI

1. Contação de história: Era uma vez Candinho...

Objetivos da atividade:

- Contar a história do pintor de forma simples e mais próxima da realidade dos alunos;
- Proporcionar um momento de interação entre pais e filhos por meio da contação de histórias;
- Estimular a educação interativa por meio de vídeos com narrativas sobre a vida e a obra do artista;
- Apresentar dicas de leitura e conteúdos online complementares;
- Estimular a criança a praticar a leitura, compreensão e interpretação de textos e a explorar conteúdos online ligados ao tema.

Orientações para a atividade:

- Leia o texto “Era uma vez... Candinho” com a criança;
- Estimule-o a ler as frases com calma e a buscar o significado de palavras desconhecidas;
- Ao final, pergunte o que ele entendeu e o que achou da história (o que chamou mais atenção, o que poderia melhorar);
- Depois de lerem o texto, busque vídeos sobre a vida e a obra do artista (há links sugeridos após o texto);
- Fique de olho também nas dicas de leitura e de conteúdos online sobre Cândido Portinari.

TEXTO

“Era uma vez... Candinho”

Candinho era um menino alegre e talentoso que nasceu numa bela fazenda de café, numa cidadezinha do interior de São Paulo.

Lá ele brincava muito com os amigos.

Brincava de gangorra, de balanço, de pipa, de pula-cela...

E quando não estava brincando, Candinho gostava mesmo era de pintar.
Fazia cada desenho bonito que só vendo.
Pintava tudo com tanto capricho que todo mundo elogiava.
O menino tinha tanto talento que ajudou até a pintar o interior de uma igreja.
Mais crescido, foi estudar a arte de pintar no Rio de Janeiro.
E depois, na França, lá do outro lado do oceano.
Ele estudou muito. Aprendeu muito. E seu talento foi só aumentando.
Candinho gostava de pintar gente.
Fez retrato de cantor de ópera, de poeta, de famoso e de desconhecido.
Pintou a sua gente: o povo brasileiro e sua grande diversidade.
Fez quadro de gente da roça, de festas típicas, de circo e da criançada.
Ele adorava pintar as crianças brincando.
Gostava tanto que um dia escreveu assim: “sabe por que eu pinto tanta criança em gangorra e balanço? Para botá-las no ar, feito anjos.”
Além das crianças nos quadros, Candinho também deixava outra coisa voar nas suas obras... a criatividade.

Quer saber mais sobre Cândido Portinari ?

- Portinari e a Infância (por Cria Mineira)
<https://www.youtube.com/watch?v=UFUW-U0pC70>
- Traçando Arte - Cândido Portinari
<https://www.youtube.com/watch?v=Obz0gSEvm2Y>
- Pintor: Cândido Portinari - Quintal da Cultura - 16/10/13
<https://www.youtube.com/watch?v=q1Q1JdNUYJA>
- Portinari para crianças - Revista Carta Capital - 09/12/2013

<https://www.cartacapital.com.br/educacao/portinari-%E2%80%A8para-criancas/>

2. As crianças na obra de Cândido Portinari

Objetivos da atividade:

- a. Apresentar às crianças algumas obras de Portinari que retratam as brincadeiras da infância.

Orientações para a atividade:

- a. O aluno deve observar com calma as imagens, notando detalhes.
- b. Depois de observar as obras, o estudante deve fazer anotações sobre:
 - as cores usadas;
 - as cenas retratadas;
 - o traço do artista;
 - as paisagens que aparecem nos quadros;
 - os detalhes observados.

Figura 1 - Meninos pulando carniça - 1957

Disponível em

<<http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/galeria/detalhe.php?foto=50&evento=1>>. Acesso em 28 ago. 2020.

Figura 2: Palhacinhos na gangorra - 1957

Disponível em

<<https://artsandculture.google.com/asset/palhacinhos-na-gangorra/cQGGadrHdiUjAw?hl=pt-BR>>. Acesso em 28 ago. 2020.

Figura 3 - Meninos Brincando - 1955



Disponível em <<https://www.wikiart.org/pt/candido-portinari/meninos-brincando-1955>>. Acesso em 28 ago. 2020.

Figura 4 - Roda Infantil - 1932



Disponível em <<https://br.pinterest.com/pin/292241463304507876/>>. Acesso em 28 ago. 2020.

Figura 5 - Futebol em Brodowski - 1935



Disponível em <<https://br.pinterest.com/pin/292241463304507121/>>. Acesso em 28 ago. 2020.

Figura 6 -Menino com pião - 1947



Disponível em
<https://artsandculture.google.com/asset/menino-com-pi%C3%A3o/DAE_dd0hBG2voQ?hl=pt-BR>. Acesso em 28 ago. 2020.

Figura 7 - Meninos Soltando Pipas - 1947

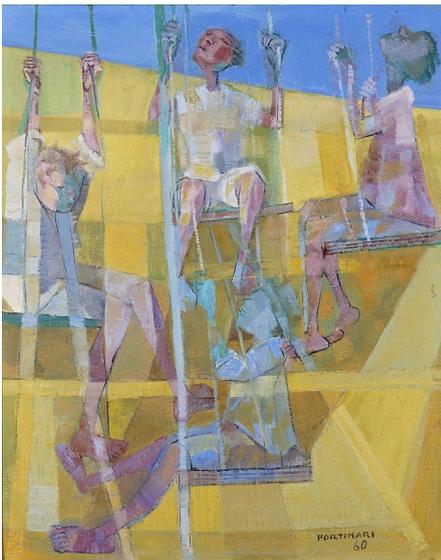


Disponível em

<<https://artsandculture.google.com/asset/meninos-soltando-pipas/mgF41eflf21Mhg?hl=pt-BR>

>. Acesso em 28 ago. 2020.

Figura 8- Meninos no Balanço - 1960



Disponível em

<<https://artsandculture.google.com/asset/boys-swinging/7gHyYph0amZjbA?hl=pt-br>>.

Acesso em 28 ago. 2020.

3. Recriando as obras de Portinari

Objetivos da atividade:

- Recriar um ou mais quadros de Portinari apresentados na atividade anterior, brincando de quadros vivos / imitando a cena do quadro;

- Registrar o quadro vivo / imitação em foto ou vídeo e compartilhar as fotos dessas recriações.

Orientações para a atividade:

- Escolha um ou mais dos quadros de Portinari apresentados na atividade anterior e recrie a cena, fazendo um quadro vivo / imitação;
- Peça para alguém fotografar ou filmar esse quadro vivo / imitação e envie a imagem para o e-mail da escola, colocando no campo assunto “Atividade sobre Portinari” e no texto do e-mail seu nome completo e qual a sua turma.

4. Portinari para mim**Objetivos da atividade:**

- Incentivar o aluno a contar, por meio de um pequeno texto, a história de Cândido Portinari. Falar sobre a vida do pintor e sobre as obras que foram apresentadas, indicando de qual quadro mais gostou;
- Leve o aluno a rever e reunir informações sobre o pintor;
- Estimular o aluno a observar cuidadosamente as obras apresentadas e interpretar os quadros.

Orientações para a atividade:

- Relembre e anote as informações que você recebeu sobre Cândido Portinari;
- Reveja os quadros do artista e anote as características que mais chamaram a sua atenção;
- Use todas as anotações para criar um texto sobre a vida e a obra de Cândido Portinari;
- Envie o texto para o e-mail da escola, colocando no campo assunto “Texto sobre Portinari” e no texto do e-mail coloque seu nome completo e qual a sua turma.

5. O Portinari que há em mim**Objetivos da atividade:**

- Propor que o aluno faça uma releitura da obra que mais gostou, utilizando os materiais que achar mais interessante: tinta, lápis de cor, colagens, relevos etc;
- Permitir que o aluno experimente materiais variados e exercite sua criatividade e habilidade psicomotora;

- Estimular as capacidades psicomotoras e as noções estéticas do aluno;
- Estimular o compartilhamento do trabalho com toda a comunidade escolar por meio das redes sociais. Que tal compartilhar sua obra na rede social com a “ #euportinari ” ?

Orientações para a atividade:

- Em folha sulfite, faça uma releitura da obra de Portinari que você mais gostou utilizando os materiais que achar mais interessante: tinta, lápis de cor, colagens, relevos etc;
- Ao terminar, fotografe sua obra de arte e compartilhe com os amigos e a comunidade na página da escola, colocando, por exemplo, a “ #euportinari ”.

RESULTADO DA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE

As atividades propostas neste projeto foram realizadas em junho de 2020 e teve a participação de um aluno do Ensino Fundamental 1; a atividade foi aplicada presencialmente por sua mãe e contou com suporte *on-line* dos integrantes do projeto. Vale destacar que a irmã do estudante também contribuiu para a realização da atividade "quadro-vivo".

No total, foram cinco registros de atividade: 1) a Contação da história chamada “Era uma vez Candinho...”, que foi gravada em vídeo por uma das autoras do projeto e enviado ao aluno; 2) em seguida, a mãe exibiu ao filho alguns quadros do artista plástico Cândido Portinari; 3) iniciando-se, assim, a recriação das obras de arte: a criança criou fantasias e interpretou as obras “O Menino com Pião” e o “Meninos Pulando Carniça”. 4) Dando continuidade, a atividade textual foi proposta ao aluno o qual escreveu sobre o conhecimento que tinha adquirido até então sobre o artista. 5) Finalmente, diante da proposta do “Portinari que há em mim”, o aluno fez um desenho como releitura da obra “O Menino com Pião”.

A realidade domiciliar não entra em discussão neste projeto, já que as atividades foram desenvolvidas para abranger distintos espaços educativos. No entanto, houve a necessidade de um ambiente com acesso à internet, materiais como papel, lápis de cor e canetas, além do acompanhamento de um adulto responsável. Por mais que houvesse orientações bem delimitadas para a realização das atividades, a mãe do aluno acabou sendo encarregada a conduzir o processo com qualidade: acessando as atividades na internet, tirando as fotografias, estimulando o filho à realização e compartilhando os resultados com os professores/equipe.

Diante das reflexões postas neste projeto, e ciente da busca por alternativas de aprendizagem diante do isolamento social ocasionado pela pandemia de 2020, tem-se como

resultado uma atividade lúdica que colheu excelentes frutos. A criança, além de compartilhar alguns momentos com sua mãe e irmã, também foi estimulada por meio da contação de histórias. O estudante se fantasiou, aprendeu sobre a arte, expressou sua criatividade, escreveu um texto, participou de diálogos e também desenhou. Pode-se apontar que a atividade resultou em múltiplas experiências que constituíram o aprendizado do aluno.

Os registros das atividades seguem em fotografias.

Figura 9 - Recriando obras de Portinari: Menino com Pião (1947)



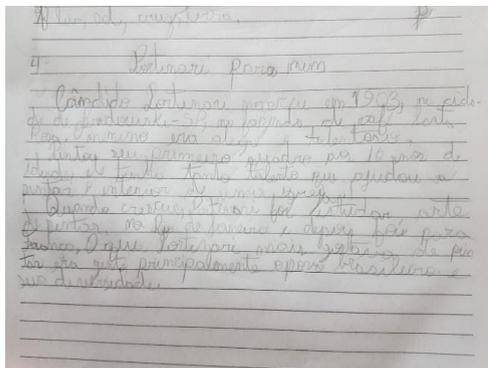
Fonte: Dados de Pesquisa

Figura 10 - Recriando obras de Portinari: Meninos pulando carniça (1957)



Fonte: Dados de Pesquisa

Figura 11 - Recriando obras de Portinari. Produção Textual “Portinari para mim”



Fonte: Dados de Pesquisa

Figura 12 - Recriando obras de Portinari: O Portinari que há em mim - releitura de obra.



Fonte: Dados de Pesquisa

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Realizar esta pesquisa no cenário de pandemia por Covid-19 nos trouxe muitas incertezas e questionamentos sobre os processos pedagógicos e a educação contemporânea. O isolamento social nos obrigou a pensar em novas formas de aprender e ensinar, e comprovou que a educação é uma ciência viva e que a relação ensino/aprendizagem tem sempre a possibilidade de se renovar.

Em nossas pesquisas, revisitamos conhecimentos do ensino de Artes no Ensino Fundamental, percebendo que a presença dessa disciplina no currículo escolar influencia práticas pedagógicas variadas, contribuindo com a socialização do aluno na sociedade.

O projeto ainda estabeleceu conexões com a aplicação de outras áreas educacionais relevantes como a Educação em Espaços Não Formais e as Tecnologias da Educação. Nosso embasamento bibliográfico mostrou que o ensino remoto, adotado por inúmeras instituições de ensino, precisa levar em conta princípios destacados por pesquisadores como GOHN (2014), que considera a estruturação simplificada e flexível como fator importante para promover a troca de vivências culturais, despertar a atenção dos estudantes e consolidar o ensino em ambientes não formais de educação.

No cenário atual de pandemia, o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) se tornou crucial para o processo de aprendizagem acontecer de maneira remota sem deixar de ser efetivo. As TDIC oferecem aos educadores inúmeras possibilidades de interação com os alunos, ao mesmo tempo que tira esses formadores do lugar-comum e os desafia a reinventar as propostas pedagógicas que eram praticadas em sala de aula. Entendemos, com DINIZ (2001), que as TDIC possibilitam formas mais práticas, lúdicas, interativas e dinâmicas de expor e explicar conteúdos, envolvendo e dando mais autonomia aos estudantes.

Também vimos que em sua interdisciplinaridade, o trabalho abrange tanto o aspecto pedagógico - sendo uma proposta de educação voltada para a formação de competências e habilidades - quanto o aspecto linguístico do letramento, estimulando a interpretação e a comunicação por meio da conexão entre o domínio do código linguístico e conhecimentos diversos.

Quanto à elaboração e aplicação da proposta de intervenção, a maior dificuldade foi adequar as atividades à realidade do ensino em casa. Percebemos que teriam de ser propostas simples, de fácil execução, mas que não deixassem de ser atrativas, divertidas e condizentes com o tema escolhido, a fim de atingir o objetivo principal de introduzir a obra de Cândido Portinari no ensino de Artes para os primeiros anos do Ensino Fundamental.

Os resultados da aplicação mostraram que o aluno conseguiu realizar todas as atividades, demonstrou compreensão e domínio do conteúdo abordado, apresentou habilidades cognitivas e psicomotoras e mostrou interesse em desenvolver a proposta de ensino remoto. Desse modo, conclui-se que o projeto conseguiu atingir os objetivos estabelecidos e mostrou-se eficaz em sua proposta e ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETI, M. C. **Arte/educação visual: diferentes concepções sobre a arte da criança e seu ensino.** Universidade Virtual do Estado de São Paulo. 2019. Disponível em:

<https://cursos.univesp.br/courses/2395/pages/videoaula-1-arte-slash-educacao-visual-diferentes-concepcoes-sobre-a-arte-da-crianca-e-seu-ensino?module_item_id=171274>
Acesso em: 02 mai. 2020.

BARRETI, M. C. **Relações entre a arte, sua história e a educação.** Universidade Virtual do Estado de São Paulo. 2019. Disponível em:

<https://cursos.univesp.br/courses/2395/pages/videoaula-4-relacoes-ente-a-arte-sua-historia-e-a-educacao?module_item_id=171252> Acesso em: 03 mai. 2020.

BEDIN T.; VIEIRA E. **Reflexão sobre o ensino da Arte nos anos iniciais do Ensino Fundamental.** In: Seminário Internacional das Representações Sociais, Subjetividade e Educação. PUC, 2013. Disponível em:

<https://educere.bruc.com.br/CD2013/pdf/7679_6390.pdf> Acesso em: 02 mai. 2020.

BRITO, G.; FILHO, P. N. **Produzindo textos com “velhas” e “novas” tecnologias.** Curitiba: Pró-Infanti Editora, 2009.

CORMIER, D. **Rhizomatic Education: Community as Curriculum.** Innovate: Journal of Online Education: Vol. 4 : Iss. 5 , Article 2. Disponível em::

<<https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol4/iss5/2>> Acesso em: 19 mai. 2020.

DAILEY, S. **Tales as tools: the power of story in the classroom.** National Storytelling Association. Tennessee: National Storytelling Press, 1994.

DEMIZU, F. S. B.; ROYER, M. R.; SANTOS M. B. **Metodologia de ensino por projetos: levando a prática para o ensino de ciências.** In: VI Seminário Internacional de Profissionalização Docente. 2017. Disponível em :

<https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23884_11929.pdf>. Acesso em: 10 mai. 2020.

DINELLY, F. P. **Ensino de arte no Brasil: uma análise dos conteúdos do Ensino Fundamental.** Arcos, 2010. Disponível em:

<<http://www.arcos.org.br/artigos/ensino-de-arte-no-brasil-uma-analise-dos-conteudos-do-ensino-fundamental/>>. Acesso em: 18 mai. 2020.

DINIZ, S. N. F. **O uso das novas tecnologias em sala de aula**. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis - SC. 2001.

Escola de Formação. **O ensino de Artes nas Séries Iniciais - ciclo I**. Governo de São Paulo, 2018. Disponível em:

<http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Portals/84/docs/cursos-concursos/promocao/efap/ensino_arte_ciclo1.pdf> Acesso em: 05 mai. 2020.

FAZENDA, I. **Interdisciplinaridade - Um Projeto em Parceria**. 4.ed. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

FERREIRA, A. **Arte, Escola e Inclusão**. Atividades artísticas para trabalhar com diferentes grupos. Petrópolis: Editora Vozes, 2010.

FREIRE, P. **Extensão ou Comunicação?** 6.ed. Trad. Rosisca Darcy de Oliveira. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1971.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GOHN, M. G. **Educação não formal e cultura política**: impactos sobre o associativismo do terceiro setor. São Paulo, Cortez. 1999.

GOHN, M. G. **Educação Não Formal, Aprendizagens e Saberes em Processos Participativos**. Investigar em Educação - II^a Série, Número 1, 2014. Disponível em: <<http://pages.ie.uminho.pt/inved/index.php/ie/article/view/4>> Acesso em: 30 abr. 2020.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal nas instituições sociais**. Revista Pedagógica, Chapecó, v. 18, n. 39, p. 59-75, set./dez. 2016. Disponível em:

<<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/download/9299/7549/>>

Acesso em: 25 abr. 2020.

GRECA, J. M. **Dos assuntos de mulher ao processo de criação em dança.** In: SEBRIAN, R. N. N.; DOCE, C. C. R.; KNUPPEL, M. A. C.; LIMA, C. V. *Humanidades: Diálogos e Saberes*. Campinas: Pontes Editores, 2010.

HOGUE, W. **Brazil gathers archive on its painter, Portinari.** The New York Times. seção 1, página 111983. Em 30-05-1983. Disponível em <https://www.nytimes.com/1983/05/30/arts/brazil-gathers-archive-on-its-painter-portinari.html>
> Acesso em: 21 mai. 2020.

IABELBERG, R. **O desenho da criança: Interpretações e práticas de ensino.** Universidade Virtual do Estado de São Paulo. 2019 Disponível em:
<https://cursos.univesp.br/courses/2395/pages/texto-base-o-desenho-da-crianca-interpretacoes-e-praticas-de-ensino-%7C-rosa-iavelberg-e-maria-carolina-cozzi-soares-barretti?module_item_id=185675> Acesso em: 03 mai. 2020.

JACOBUCCI, D. F. C. **Contribuições dos espaços não formais de educação para a formação da cultura científica.** Em extensão, Uberlândia, V.7, 2008. Disponível em:
<https://pdfs.semanticscholar.org/791a/abac9b61c411df46cdea4a1501c1a32d656a.pdf>. Acesso em: 08 mai. 2020.

LUSTOSA J. J. V. **Ao povo e ao governo: o ideário educacional do manifesto dos pioneiros da escola nova no Brasil.** In: SILVA, J. P. S. (Org.). *Intelectuais, instituições e reformas na educação brasileira no século XX*. 1ed. Rio de Janeiro: Dicio Brasil, 2018, v. 2, p. 38-56.

MARQUES, J. B. V.; FREITAS, D. **Fatores de caracterização da educação não formal: uma revisão da literatura.** *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 43, n. 4, p. 1087-1110, out./dez., 2017.

MENDONÇA, H. A. **Construção de jogos e uso de realidade aumentada em espaços de criação digital na educação básica.** In: BACICH, Lilian. et MORAN José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2018

MISSE, B. H. L. **Contaçon de histórias: abrindo possibilidades para expressãõ**. 2014. 167 p. Dissertaçon - (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Geociências e Ciências Exatas, 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/110485>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

OLIVEIRA, E. **Quase 40% dos alunos de escolas públicas não têm computador ou tablet em casa, aponta estudo**. Portal G1. 09 de jun. de 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/06/09/quase-40percent-dos-alunos-de-escolas-publicas-nao-tem-computador-ou-tablet-em-casa-aponta-estudo.ghtml>> Acesso em: 27 ago. 2020.

SANCHO, J. M. **De Tecnologias da Informação e Comunicação a Recursos Educativos**. In: SANCHO, J. M.; HERNÁNDEZ, F. *Tecnologias para transformar a educação*. Tradução: Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTOMAURO, B. **O que ensinar em Arte**. Nova Escola, 2009. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1509/o-que-ensinar-em-arte>>. Acesso em: 20 mai. 2020.

SILVA, B. G. **O Ensino de Arte e a História da Arte na Educação**. Portal da Educação, 2013. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/fonoaudiologia/ensino-de-artes-e-a-historia-da-arte-na-educacao/67348>>. Acesso em: 20 mai. 2020.

SELWYN, N. **Um panorama dos estudos críticos em educação e tecnologias digitais**. In: ROCHA, C. H.; KADRI, M. S.; WINDLE, J. A. *Diálogos sobre Tecnologia Educacional: Educação Linguística, Mobilidade e Práticas Translúngues*. Campinas: Pontes Editores, 2017.

SOARES, M. B. **Alfalettrar – Alfabetização e Letramento**. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oLzUcZS6dHc&list=PLfarCWFbZ2YbEypoe3g4NTyy8zfIghulw>>. Acesso em: 11 mai. 2020.

VILLA, Campus de Educação. **Arte na Educação Infantil: veja como ela auxilia no desenvolvimento da criança**. Publicado em 20 de novembro de 2018. Disponível em: <https://www.campusvilla.com.br/arte-na-educacao-infantil/>. Acesso em: 01 mai. 2020.

BARBOSA, A. M; COUTINHO, R.G. **Ensino de Arte no Brasil: aspectos históricos e metodológicos**. Rede São Paulo de Formação de Docente. UNESP. São Paulo, 2011.

Disponível em:

<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40427/3/2ed_art_m1d2.pdf> Acesso em:
15 mai. 2020.