

---

## CULTURA DIGITAL NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DO ENSINO REMOTO

---

### DIGITAL CULTURE IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF REMOTE

---

### CULTURA DIGITAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

---

Imara Queiroz Bispo<sup>1</sup>

#### RESUMO

Este trabalho é fruto de um projeto pedagógico interdisciplinar que aborda o uso das mídias digitais no ensino e na aprendizagem de alunos/as de uma escola pública de um dos quatrocentos e dezessete municípios da Bahia. Esta pesquisa tem como objetivo analisar o impacto do uso das mídias digitais no ensino e na aprendizagem, a partir de projetos que envolvem o uso do aplicativo, Canva for Education. O referencial teórico contemplou discussões acerca de Arte, cultura digital, projetos pedagógicos, ensino e aprendizagem levando à reflexão a temática pesquisada. Os procedimentos metodológicos adotados consistiram em projetos pedagógicos aplicados durante o mês de setembro de 2020 que consistiram na observação e análise das habilidades e produções dos discentes. Os dados obtidos indicam a disposição e compromisso que os discentes tem para criar, contextualizar e apreciar as artes através das mídias digitais. Com base nos resultados e discussões apresentadas, considera-se a importância da cultura digital na inclusão das práticas pedagógicas como forma de despertar o ensino e aprendizagem através da arte e tecnologia.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cultura Digital. Ensino e Aprendizagem. Arte.

#### ABSTRACT

This work is the result of an interdisciplinary pedagogical project that addresses the use of digital media in the teaching and learning of students from a public school in one of the four hundred and seventeen municipalities in Bahia. This research aims to analyze the impact of the use of digital media in teaching and learning, from projects that involve the use of the application, Conva for education. The theoretical framework included discussions about Art, digital culture, pedagogical projects, teaching and learning, leading to reflection on the researched theme. The methodological procedures adopted consisted of pedagogical projects applied during the month of September 2020, which consisted of the observation and analysis of the students' skills and productions. The data obtained indicate the willingness and commitment that students have to create, contextualize and appreciate the arts through

---

**Submetido em:** 13/03/2022 – **Aceito em:** 25/04/2022 – **Publicado em:** 28/04/2022

<sup>1</sup>Mestra em Ensino e Relações Étnicas Raciais - UFSB; Especialista em Mídias na Educação - UESB; especialista em Artes Visuais - FAVENI; Licenciada em Letras Vernáculas - UESC; Licenciada em Artes Visuais com Ênfase em Digitais - UFRPE, com conhecimento teórico e prático na área da fotografia, Licenciada em Pedagogia - UNISA. Professora efetiva de Artes no Município de Cairu Bahia, Coordenadora Pedagógica dos anos finais no Município de Itacaré Bahia. Busco proporcionar para os discentes do Ensino Fundamental II o ensino das Artes mediado pelas tecnologias digitais dando ênfase à fotografia e as relações étnicas raciais. Na área da coordenação busco coordenar, gerir situações problemáticas, planejar projetos pedagógicos.

digital media. Based on the results and discussions presented, the importance of digital culture in the inclusion of pedagogical practices is considered as a way of awakening teaching and learning through art and technology.

**KEYWORDS:** *Digital Culture. Teaching And Learning. Art*

## RESUMEN

Este trabajo es el resultado de un proyecto pedagógico interdisciplinario que aborda el uso de medios digitales en la enseñanza y el aprendizaje de alumnos de una escuela pública en uno de los cuatrocientos diecisiete municipios de Bahía. Esta investigación tiene como objetivo analizar el impacto del uso de los medios digitales en la enseñanza y el aprendizaje, a partir de proyectos que involucran el uso de la aplicación Canva para la educación. El marco teórico incluyó discusiones sobre Arte, cultura digital, proyectos pedagógicos, enseñanza y aprendizaje, lo que llevó a la reflexión sobre el tema investigado. Los procedimientos metodológicos adoptados consistieron en proyectos pedagógicos aplicados durante el mes de septiembre de 2020, que consistieron en la observación y análisis de las habilidades y producciones de los estudiantes. Los datos obtenidos indican la disposición y compromiso que tienen los estudiantes para crear, contextualizar y apreciar las artes a través de medios digitales. A partir de los resultados y discusiones presentadas, se considera la importancia de la cultura digital en la inclusión de prácticas pedagógicas como forma de despertar la enseñanza y el aprendizaje a través del arte y la tecnología.

**PALABRAS CLAVE:** Cultura Digital. Enseñando y aprendiendo. Arte.

## INTRODUÇÃO

O ensino mediado pelas novas tecnologias da informação e comunicação fortalece a pedagogia de projetos. Segundo Kenski (2013, p.24), a tecnologia é o conjunto de ferramentas e técnicas, ou seja, todo “[...] conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em determinado tipo de atividade [...]”. Entretanto, as TIC romovem a inclusão dos alunos e conseqüentemente fortalece a aprendizagem. Sendo assim, percebe-se que a cultura digital, promove variadas experiências e transforma a metodologia tradicional de sala de aula, por pedagogias de projetos direcionada à cultura digital. Entretanto, as tecnologias vem transformando a forma do aluno/a, professor/a, agir, refletir na construção de competências e habilidades dando significado no aprendizado. Diante disso, a Cultura Digital na educação é necessária e urgente o seu processo de inserção e inclusão nas instituições de ensino públicas. Dito isso, entende-se que a Cultura digital já faz parte há algum tempo da sociedade mundial. Posto isso, entende-se que o seu manuseio destina-se para fins positivos e negativos. Entretanto, a utilização para significar ou (re) significar a vida dos sujeitos, depende muito da cultura da Educação escolar inserida nesse processo de ensino.

Diante da contextualização questiona-se como tornar o ensino e a aprendizagem significativa através da Cultura Digital? Busco trazer diálogos que abordem a importância da Cultura Digital

no Contexto escolar para concretização de competências e habilidades, assim como a Arte Digital nesse processo de construção.

Estamos praticamente vivendo na sociedade do conhecimento onde os processos de aquisição do conhecimento assumem um papel de destaque exigindo um profissional crítico, criativo, reflexivo e com capacidade de pensar, de aprender a aprender, de trabalhar em grupo e de se conhecer como indivíduo. Cabe à educação formar esse profissional. No entanto, a educação capaz de formar esse profissional não pode mais ser baseada na instrução que o professor transmite ao aluno mas, na construção do conhecimento pelo aluno e no desenvolvimento dessas novas competências. (VALENTE. 2001, p. 01)

É neste sentido que a formação continuada do docente contribui para que o docente construa conceitos e práticas sobre o uso das tecnologias em sala de aula e sobre a pedagogia de projetos. Essa preparação é muito importante, pois os alunos de hoje iniciam a sua primeira etapa de educação letrada com o uso das tecnologias. Desde então, o uso da tecnologia foi evoluindo juntamente com a evolução digital dando acesso e possibilidades de construção no mundo da arte visual digital. Entretanto, os desafios para a inserção das tecnologias digitais nas instituições públicas escolares são grandes, pois a maioria não possuem estruturas de equipamentos que impossibilita o ensino da arte visual digital.

Nesse sentido, a pesquisa justifica-se pela necessidade de analisar o impacto da pedagogia de projetos relacionado a cultura digital no contexto educativo do/a aluno/a e professor/a, pois entende-se que esse processo de aprendizagens perpassam sobre esses sujeitos. Com isso entende-se que a pesquisa é de grande relevância para a sociedade, o país, educadores, universidades etc. possibilitando o conhecimento a todos/as.

Desta forma, o objetivo geral da pesquisa é promover e despertar o ensino e a aprendizagem através da Cultura Digital e com isso analisar o impacto através do ensino e a práxis. Com isso, trata-se de uma pesquisa-ação com o intuito de investigar na prática do ensino o impacto do ensino e a aprendizagem através da Cultura Digital.

A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos, mas mesmo no interior da pesquisa-ação educacional surgiram variedades distintas. (TRIPP. 2005, p.445)

Entretanto, é possível compreender o espaço educacional como fontes de pesquisas em constante movimentos por sujeitos de direito que buscam nela respostas para os questionamentos de si e da sociedade. Sendo assim, a pesquisa-ação (ENGEL.2000) conceitua a pesquisa da seguinte forma:

A pesquisa-ação é um tipo de pesquisa participante engajada, em oposição à pesquisa tradicional, que é considerada como “independente”, “não-reativa” e “objetiva”. Como o próprio nome já diz, a pesquisa-ação procura unir a pesquisa à ação ou prática, isto é, desenvolver o conhecimento e a compreensão como parte da prática. É, portanto, uma maneira de se fazer pesquisa em situações em que também se é uma pessoa da prática e se deseja melhorar a compreensão desta. (ENGEL. 2000, p.182)

O mesmo autor ainda destaca que uma das características da pesquisa ação é o diálogo entre a teoria e a prática e com isso proporcionando para o meio educacional estudos e teorias em todas as áreas do conhecimento.

## 1. CULTURA DIGITAL E OS DESAFIOS NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM

A cultura Digital é um dos temas integradores que compõe o Documento Curricular Referencial da Bahia (DCRB). Os temas integradores de acordo com o documento tem o intuito “requalificar práticas exercidas pelos integrantes da comunidade escolar em prol da construção de uma sociedade mais justa, fraterna, equânime, inclusiva, sustentável e laica” (BAHIA. 2019, p.65). Desta forma, os temas que os integram permite o ensino e a aprendizagem significativa pautada em questões que abarcam a sociedade nas suas diversidades.

O estado de Pandemia com o qual o Brasil e o mundo vivem desde o ano de 2019 com o novo coronavírus (SARS-CoV-2) conhecida por COVID-19, obrigou Escolas e Universidades a inserir-se na cultura digital de forma emergencial e imediata. E a partir disso muitas instituições de ensino começaram a integrar-se na cultura digital do ensino remoto, promovendo a integração do ensino no contexto escolar.

O novo coronavírus produziu esse efeito, mas em uma velocidade bem mais intensificada, possivelmente pelas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), pois foi possível perceber que todo o mundo não se encontrava previamente preparado para os efeitos sociais, culturais, educacionais e econômicos gerados por esse Vírus. (ARRUDA. 2020, p.258)

Diante disso, impactos foram exposto à sociedade brasileira por não estarem socializadas com as novas tecnologias no campo da educação e do trabalho. Escolas públicas sucateadas sem nenhuma possibilidade de oferecer o ensino remoto. Professores/as analfabetos/as diante da cultura digital; alunos/as sem condições financeiras de ter celulares, computadores, tabletes, internet para estudos.

[...] há uma íntima relação entre o currículo escolar e o contexto histórico e social no qual o currículo existe. Consequentemente, quando esse contexto muda, o currículo

precisa, necessariamente, mudar. Caso contrário, o que se verá é uma defasagem entre a escola e a sociedade, que poderia desencadear desmotivação e conflito. O que temos hoje nas escolas brasileiras seria, em parte, reflexo da falta de agilidade do sistema para se adaptar às mudanças recentes no campo da economia e da cultura. (ROTHBERG E SIQUEIRA. 2012, p. 82)

E com isso a impossibilidade de levar a educação para grande parcela da população efetivando-se a exclusão dentro desse processo. O investimento na educação possibilitaria a inclusão das mídias digitais no ambiente escolar, assim como a formação de professores para esse novo contexto de educação.

O uso das tecnologias da Informação e Comunicação, impactou de forma positiva, vários setores da sociedade, pois fez-se perceber que poderia trabalhar com distanciamento social dentro de suas próprias casas contribuindo com o distanciamento social ao qual o país e o mundo foram submetidos.

Entretanto, a inclusão e a integração com as mídias digitais estão previstas nos documentos reguladores da educação muito antes da Pandemia. Com isso, pode-se destacar a importância desse processo no campo da educação escolar. “Ambientada pelas tecnologias da comunicação, a sociedade atual vive em vários lugares simultaneamente, uma espécie de amálgama entre presença física e presença a distância” (BAHIA. 2019, p.85). Compreende-se que os sujeitos da nova geração integram-se facilmente às demandas da cultura digital viabilizando o conhecimento do mundo, da cultura, da diversidade e dos povos.

A revolução digital possibilitou a existência de uma espacialidade virtual, o ciberespaço e a interconexão progressiva das pessoas e organizações ao redor do globo, alterando, radicalmente, também, os processos produtivos – por isso, a revolução digital também é conhecida como terceira revolução industrial. (BAHIA. 2019, p.85)

Essa revolução possibilitou a descentralização do conhecimento, assim como (des) construção do mesmo, promovendo o ressignificação de sujeitos, culturas, diversidades, democratizando a expansão dos fazeres e saberes.

## 2. ARTE DIGITAL NO PROCESSO DE ENSINO

Desde a antiguidade o homem se relaciona com o meio social através das artes, seja em forma de pintura, de rituais, a arte sempre esteve presente no meio social dos sujeitos. Ela contribui para demonstrar que o ser humano possui identidades tanto individuais quanto coletivas, quando se refere aos anseios, sonhos, questionamentos, capacidade criadora e busca incessante

pelo conhecimento. Entretanto, o século XXI chegou com uma perspectiva de arte transformadora, descentralizada e oportunizada entre os sujeitos.

A arte digital é um termo amplo e que alcança várias possibilidades de arte na contemporaneidade: Artes gráficas, artemídia, vídeos art, web art, fotografias, animações 2D e 3D entre tantos termos empregados dentro do termo arte digital. Dentre esses conceitua-se a expressão artemídia:

A expressão inglesa media art e o seu correlato português artemídia são usados hoje para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. (MACHADO. 2002, p.20)

Nesse contexto, o termo artemídia é simplesmente sinônimo do termo arte digital e que abrange todas as formas de expressões artística apropriadas do uso das mídias. Diante disso, o contexto histórico da arte contribui para a Arte Digital ao qual grande parcela da população tem acesso. E com isso foi consolidada pelos sujeitos a arte Digital elaborada a partir de instrumentos relativos às Tecnologias da Informação e Comunicação Digital. “A maior parte das tecnologias que constituem a internet é baseada em recombinações e são abertas, ou seja, não está sob o controle de patentes ou outras formas de bloqueio o seu acesso” (SILVEIRA. 2008, p.86)

Podemos então afirmar que arte digital é arte contemporânea, por ser uma produção atual, realizada a partir da confluência entre ciência e tecnologia, articulando pesquisas sobre inovação, design, arquitetura e manifestações que em determinados momentos se aproximam mais ou menos da cultura digital. (ALMEIDA. 2007, p.17)

A Arte Digital chegou para descentralizar a cultura eurocêntrica e de dominação da Arte. A revolução digital proporcionou a liberdade de expressão através da arte para todos/as inclusive aos que antes eram invisíveis no mundo da arte. Desta forma, há quem diga numa visão eurocêntrica que a Arte Digital não seja uma forma de arte. Da mesma, forma a fotografia como arte teve o seu caminho de rejeição, onde questionamentos foram causados pela fotografia ser uma elaboração mecânica.

“[...]a mecanicidade do processo fotográfico levantava dúvidas no século XIX quanto às capacidades criativas do meio. Aos seus olhos a imagem fotográfica era resultado de um processo que, além de mecânico, era automático.” (DOBRANSZKY. 2005, p.43)

A desconstrução desse conceito deu-se ao longo da história da arte com a inserção da arte visual fotográfica em museus e posteriormente propagada nos meios das tecnologias da informação e comunicação – TIC “As técnicas, os artificios, os dispositivos de que se utiliza o artista para conceber, construir e exhibir seus trabalhos não são apenas ferramentas inertes, nem mediações



inocentes, indiferentes aos resultados, que se poderiam substituir por quaisquer outras.” (MACHADO. 2002, p.24) Nesse sentido, toda construção requer procedimentos, técnicas, inspiração, imaginação, percepção de mundo ao qual reflete o conhecimento sobre a Arte.

É urgente e necessário o ensino da Arte Digital na educação escolar, pois proporcionar aos sujeitos a criticidade e reflexão do mundo/digital/contemporâneo nas relações. Compreender esse processo é fazer parte da cultura digital que permeia a sociedade dando visibilidade as habilidades diversas que os sujeitos são capazes de criar e divulgar através das mídias. “A pluralidade de habilidades que se exige para a educação para a mídia – saber acessar, avaliar, refletir e criar – está em sintonia com as capacidades demandadas pela sociedade em rede.” (PIRILLO. 2014, p.29)

Os então novos recursos midiáticos, embora possibilitem novas formas de se ver, ler e interpretar os universos culturais, também sobrecarregam os indivíduos com excesso de informações, fragilizando sua capacidade de conceituar, de pensar e de se estabelecer relações dialéticas de compreensão do recorte da realidade social. (HEINSFELD. 2017, p.1357)

Na sua concretude, podemos perceber a arte digital nas relações com as artes visuais, dança, música, o teatro e que só foi possível perceber-las de forma massificada e diversa a partir da revolução digital. Nunca antes desta revolução, foi possível criar, apreciar, contextualizar de forma tão diversa e democrática a arte. A arte era objeto de aquisição centralizada para poucos e este conceito faz parte da história da arte. A contemporaneidade da arte desconstrói e descentraliza as teorias tradicionais.

### 3. ABORDAGEM TRIANGULAR NO ENSINO DAS ARTES DIGITAIS

Diante de toda a contextualização, no ensino da Arte não pode-se deixar de destacar o processo de ensino sem falar em Abordagem Triangular. Criada por Ana Mae Barbosa<sup>2</sup>. Integrar a Abordagem Triangular no processo de ensino e aprendizagem é proporcionar uma concepção de ensino que promove integralmente a formação dos sujeitos. Assim como a Arte não é algo acabado na concepção John Dewey, a experiência consumatória não considera o ensino da arte

---

<sup>2</sup> Tal abordagem, aqui interpretada como teoria e não como metodologia, foi criada/sistematizada por Ana Mae Tavares Bastos Barbosa, inicialmente anunciada como Metodologia Triangular na obra *A Imagem no Ensino da Arte: anos 1980 e novos tempos* (1991) e ao longo de sua história vem sendo revista pela autora em diálogo com os arte/educadores brasileiros. Penso que justamente por ser uma teoria de caráter complexo possui a abertura que possibilita o gesto de recriar. (AZEVEDO.2014, p. 17)

como estágio final, porém o equívoco de interpretação aconteceu na reforma Carneiro Leão<sup>3</sup>. “A consolidação da interpretação equivocada veio da reforma Carneiro Leão, em Pernambuco, Largamente difundida no Brasil” (BARBOSA, 2020 p. 12).

Quero olhar para a Abordagem Triangular à luz dos três eixos que a compõem: em cada vértice do triângulo um conjunto de ações que circunscrevem modos diversos e complementares de aproximação da arte em suas múltiplas possibilidades de conhecimento. (MACHADO.2017, p.338)

Desta a forma a abordagem Triangular permite a contextualização, a apreciação e a práxis. Nesta perspectiva, o olhar (des) colonizador de Ana Mae Barbosa para a criação da concepção de ensino proporciona os sujeitos a conhecer não somente o que existe no mundo da arte, mas também conhecer a/as expressão/ões inerente dos sujeitos.

A partir desta orientação sistematizada o educador/professor desenvolve seu método, respeitando o encaixe das relações educador-educando-espaco educativo-comunidade, objetivando serem essas relações mais horizontalizadas, buscando coerência ao contexto e ao conteúdo que pretende abordar. (RIZZI. 2017, p.223)

Com o surgimento da Abordagem Triangular valorizada não somente pelo Brasil mas também por outros países, percebe-se que ensinar arte não é um processo mecânico e acabado. Ensinar arte, é conhecer a história, cultura, identidade apreciando todas as ações embutidas nas zonas de conhecimento, proporcionando aos sujeitos os experimentos sobre a arte. Em resumo, conhecer a arte através da Abordagem Triangular é conhecer o mundo em perspectivas. Os documentos reguladores da Educação Nacional sugere seguir a abordagem Triangular no ensino das Artes. Com isso nota-se o quão a criação da Ana Mae é importante na formação dos sujeitos.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa aconteceu na escola do município de Itacaré Bahia nos anos finais do ensino fundamental – 6º ao 9º anos, escola de grande porte, possuindo atualmente 1.152 discentes

---

<sup>3</sup> A Reforma Carneiro Leão (Pernambuco, 1929), instituída pelo ato n. 1.239, de 27/12/1928, do governador de Pernambuco Estácio Coimbra, inscreve-se entre as reformas educacionais ocorridas no Brasil nos anos de 1920, início dos anos de 1930, inspiradas no ideário da Escola Nova. São Paulo antecipou-se, com a de Caetano de Campos, em 1892. Vale lembrar que Carneiro Leão, já nos anos de 1910, elogia as inovações introduzidas no Ensino Normal, no Rio de Janeiro e em São Paulo, sob inspiração americana, registrando a presença do learning by doing. (ARAÚJO. 2009, p.121)



matriculados/as, nos três turnos. Em relação aos sujeitos da pesquisa, participaram os 6º, 7º, 8º, 9º anos: Os 6º anos é formado por 288 alunos/as; os 7º anos 355 alunos/as; os 8º anos 341 alunos/as; os 9º anos formados por 228 alunos. São compostas por sujeitos diversos em raça, gênero e religião e idades. O quadro abaixo demonstra o quantitativo por ano e turma.

Tabela 1. Caracterização das turmas e alunos

| <b>Turmas</b>      | <b>6º</b> | <b>7º</b> | <b>8º</b> | <b>9º</b> |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| A                  | 36        | 31        | 35        | 33        |
| B                  | 36        | 33        | 33        | 34        |
| C                  | 36        | 31        | 35        | 33        |
| D                  | 36        | 33        | 34        | 30        |
| E                  | 34        | 30        | 33        | 27        |
| F                  | 35        | 33        | 35        | 28        |
| G                  | 35        | 32        | 34        | 21        |
| H                  | 34        | 29        | 35        | 22        |
| I                  |           | 30        | 34        |           |
| J                  |           | 29        | 33        |           |
| K                  |           | 21        |           |           |
| L                  |           | 23        |           |           |
| Total de alunos/as | 288       | 355       | 341       | 228       |
| Total geral        | 1.152     |           |           |           |

Fonte: Dados da escola pesquisada, 2021

A pesquisa foi realizada através de projeto pedagógico, de forma democrática onde o corpo docente escolheu através do Documento Curricular Referencial da Bahia para Educação Infantil e Ensino Fundamental- DCRB, onde o mesmo sugere temas integradores para que se possa trabalhar de forma interdisciplinar e com projetos. Neste, o corpo docente escolheram

como tema: Cultura Digital com o intuito de inserir a escola, os alunos/as nesta práxis que há muito tempo os documentos reguladores sinalizavam.

Com o tema escolhido, uma das coordenadoras da escola escreveu todo o projeto obedecendo sua estrutura e organização e apresentou para o corpo docente para aprovação ou não. O Projeto foi aprovado por unanimidade. E no mês de Junho foi iniciado o projeto e finalizado em Novembro. Nesta pesquisa descrevo as etapas que foram desenvolvidas no mês de Outubro de 2021.

A pesquisa foi realizada com os alunos/as do Ensino Fundamental - Anos Finais, sendo estes os sujeitos da pesquisa. A pesquisa aconteceu diante do estado de pandemia da Covid-19 com a qual o Brasil e o mundo a partir do ano de 2019 enfrentou/enfrenta consequências que perpassou/perpassa por todos os setores da sociedade. Desta forma, o ensino remoto foi a alternativa para o ensino/aprendizagem e execução do projeto pedagógicos. Os grupos de Whatsapp dos 6º, 7º, 8º e 9º anos foi utilizado como sala de aula, ao qual eram postadas todas as aulas e produções dos alunos.

## PROJETO CULTURA DIGITAL

**Tabela 2.** Descrição do projeto Cultura Digital

| <b><u>PROJETO CULTURA DIGITAL/ ETAPA CANVA/EMPREENDEDORISMO<br/>E HISTÓRIA EM QUADRINHOS - HQs</u></b>  |
|---|
| <p><b>Objetivo geral</b></p> <p>Promover e Despertar nos alunos o ensino e a aprendizagem através da cultura digital mediado pelas tecnologias da informação e comunicação digital.</p>   |
| <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <p><b>Proporcionar o conhecimento histórico e conceitual sobre cultura digital</b><br/> <b>Produzir Histórias em quadrinhos através do Canva for Education</b><br/> <b>Compreender relações empreendedoras</b><br/> <b>Construir habilidades de marketing e propaganda através do Canva for Education</b></p> |
| <p><b>Metodologia</b></p> <p>O Canva é um formato de mapa simples na qual o empreendedor pode descrever alguns dos aspectos a serem avaliados na hora de abrir ou aplicar mudanças em um negócio. Com ele, é possível identificar quatro fatores indispensáveis: clientes, oferta, infraestrutura e viabilidade financeira.</p>                   |

No desenvolvimento da etapa do Projeto Cultura Digital, os alunos, através do Canva e sob a orientação do professor responsável, confeccionarão produções baseado no tema empreendedorismo.

Os discente contará suas histórias e vivencias através de Histórias em quadrinhos produzidos através do Canva for Education

**Através do aplicativo o aluno poderá:**

Usar atalhos para facilitar seu trabalho de criação Inserir links nos designs feitos por para promover site ou redes sociais;

**Editar suas fotos online;**

**Inserir suas próprias fontes no Canva para utilizar em seus designs;**

**Escolher suas fontes com ajuda de nosso gerador automático de combinação;**

**Criar sua paleta com base nas cores da sua foto;**

**Encontrar um modelo de design com a temática certa.**

**PASSO A PASSO**

- Aprender sobre o conceito, história, criação e utilização do aplicativo Canva;
- Através de textos e material prévio elaborado pelos professores, adentrar no tema Empreendedorismo, a fim de posteriormente alinhar com o uso do Canva;
- Os alunos colocarão em prática o que aprenderam sobre o aplicativo, direcionando o seu uso nas ações com empreendedor como:

**6º ano: Cartaz promocional.**

Idealizar um produto;

Dar nome ao produto;

Criar uma logomarca;

Fazer o cartaz ou panfleto de promoção do seu produto no Canva.

**7º ano: Cartaz de divulgação do produto.**

Criar um produto;

Dar nome;

Criar a logomarca;

Fazer o cartaz de divulgação no Canva.

**8º ano: Propaganda de um produto.**

Escolher um produto e criar uma propaganda para esse produto utilizando o Canva, seguindo os itens abaixo:

Qual o objetivo do seu cartaz;

Quem é o público-alvo;

O que será promovido;

O que merece destaque e o que não merece destaque;

Qual a filosofia da empresa;  
Onde o cartaz estará localizado.

**9º ano: Estudo mais específico do produto/divulgação.**

Escolher o produto do qual irão vender;  
Pesquisar e testar a receita do produto;  
Anotar o preço de custo do produto;  
Determinar o lucro e o preço de venda;  
Definir como será a apresentação (embalagem/rótulo);  
Definir no grupo o que será feito com o lucro obtido;  
Definir no grupo o que será feito com os produtos não consumidos.

**AVALIAÇÃO**

Processual e Formativa

**REFERÊNCIAS**

AZEVEDO, Fernando Antônio Gonçalves de. **A Abordagem Triangular no ensino das artes como teoria e a pesquisa como experiência criadora**. 2014. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, CE. Programa de Pós-graduação em Educação, 2014.

ALMEIDA, William Trevisan de. **Computação gráfica: o mundo da arte digital**. 2007.

BAHIA. Secretaria da Educação. Superintendência de Políticas para Educação Básica. União Nacional dos Dirigentes Municipais da Bahia. **Documento Curricular Referencial da Bahia para Educação Infantil e Ensino Fundamental** – Superintendência de Políticas para Educação Básica. União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. Bahia Salvador: Secretaria da Educação, 2019. 475p.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.

CORTÊS, H. **A importância da tecnologia na formação de professores**. Revista Mundo Jovem. Porto Alegre, n. 394, p.18, mar de 2009

KENSKI, V. (2013). **Educação e tecnologias. O novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus.

PINTO, M. L. S. **Práticas educativas numa sociedade global**. Porto: Edições ASA, 2004.

PIRILLO, Nádya Rubio. **Cultura digital e educação para a mídia: análise do programa Mídias na educação**. 2014. 99 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual

Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/124028>>.

O projeto aconteceu no mês de setembro de 2021. Trabalhamos com o tema integrador Cultura Digital e empreendedorismo que tinha como objetivo promover e despertar o ensino e a aprendizagem através das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC.

A primeira semana de projeto, trabalhou-se com conceitos sobre Cultura Digital e Arte Digital. Dialogou-se através de vídeos de professores e vídeos na plataforma do You Tube. Foi apresentado a plataforma digital Canva for Education e as infinitas possibilidades de criação como: postagens para redes sociais, criação de cartaz, tirinhas, panfletos, logotipo, cartões, folders, etc.

A segunda semana de projeto trabalhou-se contexto histórico do Tema Histórias em Quadrinhos – HQs, e sua importância no mundo da leitura e escrita, assim como suas características, os precursores do movimento. Nesta mesma semana foi trabalhado o Tema Empreendedorismo onde destacou-se: O conceito de empreender; a importância do empreendedorismo para as pessoas autônomas; O marketing e a propaganda como fonte de negócio e renda.

A terceira semana disponibilizou para os/as alunos/as tutorias de como construir histórias em quadrinhos no Canva for Education e criação de cartazes, panfletos e banners.

Na quarta e última semana foi proposto atividades relativas às abordagens:

- Construção de HQs a partir do Canva for Education e as histórias e vivências dos discentes
- Construção de Banners, cartazes, panfletos para divulgação de produtos de comercialização



Figura 1. Produção de HQs pelo discentes – Temática Meio Ambiente e Racismo

Fonte: A autora, 2021

Aconteceu no mês de setembro a apropriação da temática educação empreendedora. Nela através do Conva For education o aluno aprenderá a produzir artes visuais gráficas e digitais através de recursos tecnológicos. Dentre suas especificidades proporcionará o ensino do marketing digital para o comércio e propaganda. Dentre outras possibilidades levou-se o conhecimento teórico, do ensino aprendizagem sobre produções gráficas que envolve o conhecimento básico sobre os elementos gráficos, diagramação, proporção de altura, largura, alinhamento, cores, enquadramento etc. As plataformas digitais (vídeos no youtube) que transmitem o conhecimento básico e prático, foram instrumentos para orientação aos discentes sobre a proposta de conhecer e praticar a arte gráfica.

A finalização do processo ocorre com a criação de um cartaz, banner para divulgar algum produto ou serviço local ou de produtos que os próprios sujeitos trabalham sob o anonimato. Após a criação os alunos encaminhará para os professores disponibilizarem as produções nas salas virtuais de Whatsapp.





Figura 2: Comércio e Propaganda criados pelos alunos

Fonte: A autora, 2021

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como resultado inicial percebeu-se a necessidade que os discente do Ensino Fundamental – Anos Finais tem em aprender dialogando com as mídias digitais. Percebeu-se também que esse processo de ensino e aprendizagem sobre o tema integrador da cultura digital, ainda é um processo excludente, pois a democracia digital para alunos/as de escolas públicas ainda está longe de ser atingida. Desta forma uma escola composta por 1.300 alunos/as e participarem deste processo 30% comprova-se que o processo que deveria ser de inclusão foi de exclusão.

[...] há uma íntima relação entre o currículo escolar e o contexto histórico e social no qual o currículo existe. Conseqüentemente, quando esse contexto muda, o currículo precisa, necessariamente, mudar. Caso contrário, o que se verá é uma defasagem entre a escola e a sociedade, que poderia desencadear desmotivação e conflito. O que temos hoje nas escolas brasileiras seria, em parte, reflexo da falta de agilidade do sistema para se adaptar às mudanças recentes no campo da economia e da cultura. (ROTHBERG E SIQUEIRA. 2012, p. 82)

Neste processo, foi proposto um conceito geral sobre Cultura digital, onde os sujeitos aprenderam que esse processo educativo perpassa por um período da história da educação até expandir-se intensamente na contemporaneidade com instrumentos eletrônicos como tabletes, celulares, computadores etc.

Essa etapa foi de fundamental importância na aprendizagem dos sujeitos. Eles conheceram sobre o site Canva for Education e as infinitas possibilidades de criação como: postagens para redes sociais, criação de cartazes, tirinhas, panfletos, logotipo, cartões, folders, etc.

Proporcionamos aos sujeitos na perspectiva de Abordagem Triangular, conhecer, ler e praticar o Canva For Education – ferramenta de criação, produção de expressões gráficas digitais, disponibilizado no site de navegação<sup>4</sup> totalmente gratuito para professores/as, alunos/as. Diante de inúmeras possibilidades de ensino e aprendizagem que o Canva proporciona, apresentamos para os sujeitos: criação de Gibis digitais, produção de cartazes, elaboração de propagandas para o comércio. O primeiro possibilitou o conhecimento sobre a importância das histórias em quadrinhos – HQs na formação do leitor, assim como proporcionou o pensar, refletir sobre as suas memórias, histórias, imaginação transformando-as em histórias em quadrinho. O processo de criação dos HQs no Canva for education tinha como base no processo de criação os tutoriais obtidos na plataforma do you tube. Para os alunos/as que não tinham acesso à internet, celulares, computadores, tabletes, foi sugerido fazer os gibis de forma tradicional, pois o processo de experimentação da arte é inerente aos sujeitos.

As temáticas abordadas nas histórias em quadrinho foi escolhido pelos alunos/as e nestes foram abordados temas que abarcam a sociedade como racismo, meio ambiente, segurança pública etc.

A construção da linguagem verbal e linguagem visual é empregada de acordo com as técnicas que exigem o objeto artístico, respeitando a narrativa em primeira pessoa assim como as linhas, formas, cores, dimensão, textura, ou seja todos os elementos da arte visual.

As propostas de processo de aprendizagem e de criação foi linear para todos os anos e isso demonstrou a capacidade que os sujeitos da pesquisa teve em criar, praticar imaginar suas habilidades, demonstrando que a cultura digital – Arte Digital perpassa pela vida dos sujeitos independentemente do nível de instrução.

Os docentes destacaram-se no ato de colocar em prática toda a proposta do projeto, instruindo com materiais de aprendizagem: vídeos, tutoriais. No final do processo os professores recebiam no privado do whatsapp as produções dos alunos/as e publicavam no grupo do aplicativo dos

---

<sup>4</sup> [https://www.canva.com/pt\\_br/educacao/](https://www.canva.com/pt_br/educacao/)

respectivos anos ao qual os sujeitos da pesquisa faziam parte. A maioria ficavam alegres pela publicação das produções do projeto.

Desta forma, percebeu-se que mesmo com todas as dificuldades e desafios que perpassam pela educação escolar os coordenadores e docentes fizeram acontecer o projeto com ações planejadas com teorias, orientações e práticas. Vale ressaltar que para além do ensino e aprendizado do alunado/a em relação ao projeto aplicado, os docentes tiveram um aprendizado significativo neste processo. Muitos não conheciam a Arte digital (Gibi Digital e Produção de cartazes e Banners) trabalhada no projeto e a partir das ações de planejamento e formação com a coordenação obtiveram o conhecimento possibilitando o ensino para os discentes.

A Linguagem verbal e não verbal fizeram parte do processo formativo e de criação dos sujeitos na produção. Assim como os elementos da arte visual: ponto, linha, cor, textura, forma, dimensão fizeram parte do processo de ensino e aprendizagem, pois é a partir desses que a de criação de cartazes e de HQs - Gibis foram produzidos. De acordo com o referencial teórico – (MACHADO. 2002), as técnicas fizeram parte do processo de ensino e aprendizagem.

As técnicas, os artifícios, os dispositivos de que se utiliza o artista para conceber, construir e exibir seus trabalhos não são apenas ferramentas inertes, nem mediações inocentes, indiferentes aos resultados, que se poderiam substituir por quaisquer outras. (MACHADO. 2002, p.24)

A aprendizagem e construção do gibi elevou a alto estima de muitos alunos/as e fez com que percebessem que as suas memórias, vivências poderiam virar arte em forma de HQs. Em todo o percurso a Abordagem Triangular se fez presente no processo de ensino e aprendizagem e tornando o projeto significativo aos alunos/as do Ensino Fundamental – Anos Finais, pois nele o aluno não somente criava digitalmente o objeto artístico, mas aprendiam sobre o tema contextualizavam e com suas habilidades concretizavam a práxis, reafirmando com que vem dizer a fundamentação teórica onde (MACHADO 2017) afirma:

Quero olhar para a Abordagem Triangular à luz dos três eixos que a compõem: em cada vértice do triângulo um conjunto de ações que circunscrevem modos diversos e complementares de aproximação da arte em suas múltiplas possibilidades de conhecimento. (MACHADO.2017, p.338)

Na produção de cartazes foi um divisor de águas, pois a maioria dos alunos/as são oriundos de classe social baixa e que se apropriam das atividades autônomas para ajudar na renda familiar. Com isso, perceberam que poderiam valorizar seus produtos e serviços apropriando-se do marketing digital através da ferramenta de criação do Canva for Education. Neste os discentes ficaram tão animados com o aprendizado que construíram propagandas dos produtos que os mesmo trabalham no dia a dia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas as dificuldades que o Brasil e o mundo enfrentou diante da pandemia da COVID-19, o ensino remoto foi um grande desafio para as instituições escolares públicas. As instituições públicas muito antes da pandemia tinham/tem grandes carências no aspecto estrutural, tecnológico e pedagógico. Entretanto, a cede de inovar as práxis pedagógica com projetos pedagógicos mediados pelas TIC, foi de fundamental importância para os processos de criação e materialização do projeto.

O aplicativo Canva For Education possibilitou aos sujeitos da pesquisa uma ampla perspectiva de aprendizagens nos processos de criação envolvendo a Arte, o Empreendedorismo, a Literatura e conseqüentemente tornando-o capazes de experimentar as competências e habilidades propostas pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Perceberam a importância do uso das TIC, no processo de ensino e aprendizagem, compreendendo que o uso delas não se limita somente a uso de jogos e redes sociais para interação, indo muito além dessa perspectiva.

Com a proposta e execução do projeto foi possível identificar a urgência que as escolas precisam integrar a Cultura Digital no processo de ensino e aprendizagem. Adotar juntamente com órgãos competentes políticas públicas que possibilite o acesso à internet e a equipamentos midiáticos para os discentes.

Nesse sentido, os objetivos atingidos aconteceu em parte: para aqueles/as alunos/as (no caso 30% do total de alunos) que tinham acesso às tecnologias alcançaram os objetivos propostos pelo projeto Cultura Digital. Provando resultado positivo com o uso das Tecnologias da Informação e comunicação Digital. Neste processo foi interessante perceber o interesse e a curiosidade dos/as alunos/as por uma construção significativa numa plataforma digital. Os outros 70% que não atingiram baseiam-se em alunos/as que não tinham o acesso às ferramentas digitais (identificados como alunos da zona urbana e zona rural), e com isso sendo excluído do processo. Nas imagens apresentadas, percebe-se a construção de HQs de modo tradicional. A imagem mostra a impossibilidade do objetivo geral ser concretizado no formato digital por grande parcela dos discentes e pelos fatores já expostos.

Nessa perspectiva de exclusão muito se pensou da desistência do projeto por não atingir a todos, mas, muito se pensou em aproveitar a oportunidade do ensino remoto e experimentar algo que muito se almejava. E essa justificativa foi forte para seguirmos com o experimento.

Nesse sentido, a pesquisa contribui para o país, educadores, a sociedade, perceberem o quão é necessário e emergente a integração interdisciplinar, multidisciplinar, transdisciplinar da Cultura Digital no processo de ensino e aprendizagem.

Por fim, sugere-se que este tipo de pesquisa seja aproveitada em outras escolas, criando força para que autoridades percebam e reflitam sobre investimentos na Educação equiparadas às necessidades e realidades do mundo contemporâneo ao qual os sujeitos estão inseridos.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Cristina. A Reforma Antônio Carneiro Leão no final dos anos de 1920. **Revista Brasileira de História de Educação**, v. 9, n. 1, p. 119-136, 2009.

AZEVEDO, Fernando Antônio Gonçalves de. **A Abordagem Triangular no ensino das artes como teoria e a pesquisa como experiência criadora**. 2014. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, CE. Programa de Pós-graduação em Educação, 2014.

ALMEIDA, William Trevisan de. **Computação gráfica: o mundo da arte digital**. 2007.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Educação remota emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. **Em Rede-Revista de Educação a Distância**, v. 7, n. 1, p. 257-275, 2020.

BARBOSA, Ana Mae (Ed.). **Ensino da arte: memória e história**. Editora Perspectiva SA, 2020.

BAHIA. Secretaria da Educação. Superintendência de Políticas para Educação Básica. União Nacional dos Dirigentes Municipais da Bahia. **Documento Curricular Referencial da Bahia para Educação Infantil e Ensino Fundamental** – Superintendência de Políticas para Educação Básica. União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. Bahia Salvador: Secretaria da Educação, 2019. 475p.

DOBRANSZKY, D. de A. **A fotografia entre a arte e a máquina**. *Studium*, [S. l.], n. 21, p. 41–50, 2005. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/studium/article/view/12220>. Acesso em: 21 dez. 2021.

ENGEL, Guido Irineu. Pesquisa-ação. **Educar em Revista**, p. 181-191, 2000.

HEINSFELD, Bruna Damiana; PISCHETOLA, Magda. Cultura digital e educação, uma leitura dos estudos culturais sobre os desafios da contemporaneidade. **Revista ibero-americana de estudos em educação**, v. 12, n. 2, p. 1349-1371, 2017.





KENSKI, V. (2013). **Educação e tecnologias. O novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia: aproximações e distinções. Galáxia Rev. Programa Pós-grad. **Comun. E Semiótica**, v. 4, 2002.

MACHADO, Regina. Abordagem Triangular. **Revista GEARTE**, v. 4, n. 2, 2017.

PIRILLO, Nádia Rubio. Cultura digital e educação para a mídia: análise do programa Mídias na educação. 2014. 99 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/124028>>.

ROTHBERG, D.; SIQUEIRA, A. B. de . Políticas públicas, cultura digital e inclusão cognitiva: referências internacionais e o caso brasileiro. In: LIMA, M. C.; ANDRADE, T. H. N. (Org.). **Desafios da inclusão digital: teoria, educação e políticas públicas**. São Paulo: Hucitec; Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco, v., p. 77-105, 2012.

RIZZI, Maria Christina de Souza Lima; DA SILVA, Mauricio. **Abordagem Triangular do Ensino das Artes e Culturas Visuais**: uma teoria complexa em permanente construção para uma constante resposta ao contemporâneo. **Revista GEARTE**, v. 4, n. 2, 2017.

SILVEIRA, S. A. Cibercultura, commons e feudalismo informacional. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 37, dez. 2008. P. 85-90.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005.

VALENTE, José Armando. Informática na educação. **Revista Pátio**, ano, v. 3, p. 39-48, 2001.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.