

■ DOSSIÊ - RELATOS DE EXPERIÊNCIA

■ Tecnologias educacionais para o ensino de Arte em ambiente Escola Parque em Brasília

Educational technologies for Art teaching at Escola Parque in Brasília

 Simone Santos de Oliveira das Mercês *
Cleber Cardoso Xavier **

Resumo: Este relato de experiência apresenta duas práticas de arte educação realizadas na Escola Parque 313/314 Sul do Plano Piloto de Brasília de maneira transdisciplinar e abordando outras disciplinas transversalmente: Informática, Artes Visuais, Língua Portuguesa, Literatura, Geografia e História. Os projetos *Dicionário Infantil: Brasília e seu cotidiano* e *Art&Tecnologia: expressão artística na Escola Parque 313/314 Sul* foram desenvolvidos com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, com base no Currículo em Movimento da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Ambos os projetos foram realizados por professores da SEEDF, lotados em Escolas Parque por mais de 10 anos. Tais experiências podem ser replicadas em outras unidades escolares, resguardando as singularidades de cada espaço educacional.

Palavras-chave: Arte Educação. Ensino de Arte. Escola Parque. Novas tecnologias. Brasília. Laboratório de informática.

Abstract: This experience report presents two practices of art education experienced carried out at Escola Parque 313/314 South, in Brasília's Plano Piloto. Using a transdisciplinary way and approaching other disciplines transversally: Information Technology, Visual Arts, Portuguese Language, Literature, Geography and History. The projects *Children's Dictionary: Brasília and its daily life* and *Art&Technology: artistic expression at Escola Parque 313/314 South* were developed with students from the Elementary School, based on the Currículo em Movimento da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal – SEEDF. Both projects were carried out by education governmental department teachers working in Escola Parque for more than 10 years. Such experiences can be replicated in other school units, safeguarding the singularities of each educational space.

Keywords: Art Education. Art Teaching. Escola Parque. New technologies. Brasilia. Computer lab.

* Simone Santos de Oliveira das Mercês é doutoranda em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília (PPGAVI/UnB), mestre em Artes (PPGAVI/UnB), licenciada e bacharel em Artes Plásticas (UnB), Pedagoga (IESB) e pós-graduanda em Psicopedagoga (Unyleya). Professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Membro dos grupos de pesquisa GAEM e MEMAV, ambos UnB/CNPq. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6634116808214440>. Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-2441-6155>. Contato: sisantos.oliveira@gmail.com.

** Cleber Cardoso Xavier é doutor e mestre em Arte pela Universidade de Brasília, licenciado em Dança (IFB), Matemática (UCB) e Informática (UCB). Professor da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Vice-líder do grupo de pesquisa MEMAVI/UnB/CNPq. Integra o GPeMC/UPEM/CNPq. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9565130237181182>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2204-5085>. Contato: ccxavier@hotmail.com.

Introdução

Experiências educacionais escolares possibilitam a compreensão da prática docente específica e subsidiam a conformação, elaboração e replanejamento de teorias acerca deste universo. Apresentamos aqui duas experiências práticas de arte educação realizadas na Escola Parque 313/314 Sul do Plano Piloto de Brasília, com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), desenvolvidas de maneira transdisciplinar e abordando outras disciplinas transversalmente, como por exemplo: Língua Portuguesa, Literatura, Informática, Artes Visuais, Geografia e História. Estas ações se desenvolveram durante os anos de 2013, 2018 e 2019, com base no Currículo em Movimento da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Este relato não tem a pretensão de apontar estratégias únicas desenvolvidas no âmbito da SEEDF, mas antes compartilhar as ações desenvolvidas buscando diálogo e uma melhor comunicação com os pares e possíveis atores da área da educação, visando alcançar melhores práticas no futuro.

Visando contextualizar o leitor, informamos que Brasília é singular desde sua idealização até o seu sistema educacional. Planejada por Anísio Teixeira, quando este ocupava o cargo de diretor do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), a convite do então presidente Juscelino Kubitschek de Oliveira (XAVIER; MERCÊS; GATTI, 2022), o Plano de Construções Escolares para a Nova Capital (PEREIRA; ROCHA, 2011) tem como base a experiência de implementação do conceito de Centro Educacional anisiano, em 1950, na cidade de Salvador, denominado de Centro Educacional Carneiro Ribeiro (XAVIER, 2017). Faz-se necessário informar que o nascimento desse conceito aconteceu na década de 1930, no Rio de Janeiro, tendo sido construído em cidades como Salvador, Brasília, Belo Horizonte e Campina Grande (XAVIER, 2017).

Esse conceito de Centro Educacional propunha a articulação de cinco distintas instituições: uma Escola Parque e quatro Escolas Classe (EC), onde seria desenvolvida a vivência de educação integral em tempo integral. Como ressalta Vasconcelos e Wiggers (2020), sobre o funcionamento das escolas parques em Brasília em que:

o ensino de arte definiu-se com uma intencionalidade diferente daquela percebida na educação tradicional. Os traçados da arte nas escolas da nova Capital tinham por objetivo projetar o sonho democrático [...] (VASCONCELOS; WIGGERS, 2020, p. 58).

Assim, o público atendido num turno em uma Escola Classe, seria atendido no contraturno na Escola Parque e vice-versa. Há que se evidenciar que são ofertados os componentes curriculares Educação Física e Arte (em

suas linguagens Artes Visuais, Dança, Música e Teatro) no ambiente Escola Parque, enquanto os demais componentes curriculares são ofertados no ambiente Escola Classe.

Desta forma a comunhão de ideias e ideais tão prósperos fez da Nova Capital um exemplo, que continua atual, para o restante do país. A Escola Parque, desde a sua idealização por Anísio Teixeira, foi e é um espaço destinado a possibilitar a educação integral ao estudante, em regime complementar à Escola Classe (PEREIRA; ROCHA, 2011). Portanto, esse relato de experiência visa compartilhar casos de sucesso do uso de tecnologias educacionais articuladas com o uso de novas tecnologias da informação e comunicação no ensino de Artes Visuais em ambiente escolar da tipologia Escola Parque, no Plano Piloto de Brasília. Os autores são professores da rede e pesquisadores que se debruçam sobre o tema, visando contribuir para um sistema de educação pública mais efetivo, eficiente e eficaz, promovendo assim isonomia, a equidade, a cidadania quanto aos preceitos do Currículo em Movimento.

Nos documentos que norteiam o Plano de Construções Escolares de Brasília (PEREIRA; ROCHA, 2011), já constavam informações que destacam o viés atualizado, inovador e tecnológico dessa proposta de escola. Eram previstos para a Escola Parque a disponibilidade de recursos humanos e físicos para museu escolar, galeria de arte para exposições de arte, sala de projeção de filmes, uma videoteca ou cinemateca, biblioteca, teatro, pavilhão de artes industriais, bem como toda uma infraestrutura de desporto, saúde e alimentação. Este ambiente era, e é, a visão anisiana da educação enquanto a síntese do conceito de democracia.

Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo)

A presença de recursos tecnológicos de informação e comunicação nos ambientes escolares, disponibilizada pelo Ministério da Educação por meio do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) com adesão da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF), possibilitou o acesso a laboratórios de informática em todas as Escolas Parque que o solicitaram. Entretanto, mesmo com o convênio ativo, o recurso nem sempre foi total e amplamente disponibilizado. Ainda hoje, no ano de 2023, há Escola Parque que não possui acesso à internet disponível para os docentes, no uso do laboratório de informática e tampouco para os discentes, mesmo em ambiente de sala de aula.

Informamos que o ProInfo foi criado pela Portaria nº 522/MEC, em 9 de abril de 1997 (BRASIL, 1997), com o intuito de proporcionar a utilização de forma pedagógica das Tecnologias da Informação e Comunicação

(TICs) na rede pública de educação básica no país (BRASIL, 1997; BRASIL, s.d; XAVIER, 2013). A configuração original dos computadores disponibilizados possuía o sistema operacional livre *Linux* Educacional, contendo uma versão voltada para escolas. Entre suas aplicações, havia jogos e sistemas para expressão artística, buscadores de internet, entre outras ferramentas, tudo pensado e promovido para a idade escolar atendida pela educação básica (XAVIER, 2013).

Com a disponibilização desse recurso tecnológico, as possibilidades educacionais são múltiplas, destacando o uso de estratégias de consulta de imagens, textos e interação com o universo tecnológico. Outra ação que visa despertar a percepção e a criatividade do estudante é a expressão artística a partir do uso de ferramentas tecnológicas e digitais, além de técnicas de arte e tecnologia. Tais estratégias foram muito vivenciadas e úteis no período pandêmico, quando o convívio social foi restrito e o processo de ensino aprendizagem se deu intermediado por dispositivos tecnológicos e digitais, que possibilitaram o ensino remoto (XAVIER; MERCÊS; GATTI, 2022). As estratégias abordadas a seguir se deram bem antes do cenário que vivenciamos com a pandemia de covid-19.

As aulas de Artes Visuais, bem como de outras linguagens foram ofertadas utilizando as novas tecnologias, a partir da instalação dos laboratórios de informática nessas escolas. Entretanto, manteremos o foco em um recorte específico: as aulas de Artes Visuais ministradas na Escola Parque 313/314 Sul, utilizando o laboratório de informática e a sala ateliê durante os anos de 2013, 2018 e 2019.

Dicionário Infantil: Brasília e seu cotidiano

O projeto *Dicionário Infantil: Brasília e seu cotidiano* foi desenvolvido em 2013 pelos autores desse trabalho, professores da SEEDF na Escola Parque 313/314 Sul, que ministravam as disciplinas Artes Visuais, Literatura e Informática. O público atendido eram estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, do 1º ao 5º ano, com cerca de 6 (seis) a 11 (onze) anos de idade. Aproximadamente 210 alunos de 7 Escolas Classe distintas (EC 314 Sul, EC 114 Sul; EC 316 Sul, EC 416 Sul, EC 413 Sul, EC 04 e EC 06 do Cruzeiro) foram atendidos por esse projeto (XAVIER; MERCÊS, 2015). À época, essas escolas eram atendidas de maneira complementar pela Escola Parque 313/314 Sul. Quando o projeto foi implementado, algumas Escolas Parque ofertavam as disciplinas Literatura, ministrada por um professor de Arte (Artes Visuais, Teatro ou Música), como também havia a oferta da disciplina Informática em regime de bidocência.

Nesse sentido, os professores trabalharam de forma transdisciplinar, unindo as turmas atendidas com o

intuito de alcançar o objetivo geral do projeto: construir um dicionário a partir do olhar e compreensão infantis. O dicionário foi estruturado com verbetes textuais e visuais, realizado em conjunto com os estudantes, a partir da visão da criança e a sua compreensão de mundo. Foram utilizadas palavras presentes no cotidiano dos estudantes, partindo da proposta freiriana de geração de temas a partir de palavras geradoras, com significado na vida dos atores envolvidos no processo educacional (BRANDÃO, 2005). Os conceitos que a criança possuía das palavras que estavam presentes em seu cotidiano, suas vivências e suas possíveis representações eram expressos pela criança por meio do desenho, criando a sua visualidade pessoal do verbete proposto pelos professores regentes.

Informamos que a estratégia da bidocência não está prevista na legislação nacional vigente, nem no âmbito do Distrito Federal, mesmo que para o atendimento educacional especializado. Entretanto, o professor de informática, às vezes, atende em parceria com o docente de outro componente curricular, acompanhado de sua turma, no laboratório de informática. Nesse momento, acontece a bidocência, que é a permanência e atuação de dois profissionais da educação na vivência do processo de ensino aprendizagem, sendo ou não especialistas no mesmo componente curricular. Conforme esclarecimento do parecer do Conselho de Educação do Distrito Federal: “estudos sobre a bidocência compreendem que esta prática diz respeito à presença de dois professores em uma mesma sala de aula” (DISTRITO FEDERAL, 2015, p.4).

A metodologia de execução do projeto consistiu, primeiramente, na seleção das palavras pelos professores de forma conjunta. Posteriormente, a palavra era apresentada em sala de aula para que os estudantes pudessem discutir em grupo, compartilhando suas impressões pessoais acerca do tema e assim contaminando os outros, por vezes, com suas visões singulares e distintas do cotidiano. Muitas palavras faziam parte do dia a dia daquelas crianças, como por exemplo: *ipê*, *escova*, *céu* e outras provenientes da localidade em que viviam, da história de Brasília, como *Palácio do Planalto*, *patrimônio* e *candangos*. Ainda foram propostos verbetes que podiam dar duplicidade de sentidos e significados, como a palavra *tesoura* ou *tesourinha*, que, no contexto brasiliense, pode ser relacionada a um retorno da via de trânsito, a uma espécie de ave presente no cerrado brasileiro, a um objeto utilizado em sala de aula ou ainda a outras significações compartilhadas quando das crianças reunidas em debate. Nesse sentido, os estudantes aprendiam os conteúdos curriculares de forma lúdica, por meio de pesquisas, debates, trocas de informações e construção conjunta de conhecimento, desenhos e brincadeiras realizadas em sala.

As pesquisas promovidas pelos estudantes foram realizadas a partir de diversas fontes, como: dicionário físico disponível na biblioteca da escola e no ambiente da sala de aula e do laboratório de informática; dicionário digital bem como fontes de informações a partir de buscadores de internet; sites diversos que disponibilizavam imagens por meio da utilização dos computadores do laboratório conectados à internet. A manipulação e o uso de aplicativos de busca, aplicativos de expressão artística como o *Paint* e o *Gimp* possibilitaram a compreensão das crianças quanto à maneira de manusear os dispositivos tecnológicos já inseridos no cotidiano.

Os alunos eram convidados também a fazer pesquisas na biblioteca da escola, o que levou vários estudantes a buscarem mais livros nos momentos do recreio, bem como realizar empréstimos de livros para levar para casa. A partir da consulta em buscadores de internet, os estudantes puderam visualizar e visitar espaços e visualidades que não conheciam, desenvolvendo assim novos conhecimentos e associações cognitivas. Palavras, expressões e até mesmo localidades então desconhecidas, como Palácio do Itamaraty, Ingá, Palácio da Alvorada e Superquadra foram pesquisadas e posteriormente representadas de maneira livre e pessoal para a construção do verbete. O dicionário resultante foi um compêndio de muitas expressões e construções pessoais, gerando um olhar coletivo sobre o que é comum. Percebe-se assim a possibilidade do desenvolvimento do sentimento de pertencimento nos estudantes participantes desse projeto.

A escrita do significado do verbete bem como a sua visualidade eram produzidas pelos estudantes de acordo com o interesse pessoal demonstrado durante a apresentação das possibilidades de palavras a serem trabalhadas. Os estudantes que não eram alfabetizados e que não conseguiam expressar pela escrita o que desejavam faziam então a solicitação ao docente para escrever *ipsis literis* o que o ditavam e, os que já estavam alfabetizados, produziam seus textos conceituais. E todos, sem distinção, promoveram suas expressões visuais, realizando suas representações para os textos e verbetes trabalhados.

O resultado do projeto foi exposto, à época, na Coordenação Regional de Ensino do Plano Piloto e Cruzeiro, estando presente também, com um *stand*, no Circuito de Ciências promovido pela SEEDF, no ano de 2013, ficando entre os finalistas. Foi a primeira vez que uma Escola Parque participou de um evento de ciências da SEEDF, demonstrando assim o reconhecimento ao conhecimento e importância da Arte para a formação cidadã. O reconhecimento também se deu na apresentação do projeto durante o *V Congreso Internacional de Educación Artística y Visual* em Huelva, na Espanha, no ano de 2015.

Art&Tecnologia: expressão artística na Escola Parque 313/314 Sul

Nos anos de 2018 e 2019, foi realizado, na Escola Parque 313/314 Sul, o projeto *Art&Tecnologia: expressão artística na Escola Parque 313/314 Sul*, que atendeu aproximadamente 200 alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), como parte dos processos de experimentação artística da disciplina de Arte, linguagem Artes Visuais. Havia previsão para continuidade do projeto em 2020, entretanto, com o início da pandemia de covid-19 e com a suspensão das aulas presenciais, o projeto precisou ser pausado. O Currículo em Movimento do Distrito Federal do Ensino Fundamental (Anos Iniciais - Anos Finais) (DISTRITO FEDERAL, 2018), no que diz respeito à Arte, linguagem Artes Visuais, foi utilizado como base para a execução do projeto em aulas teórico-práticas. Nesse sentido, os conteúdos curriculares foram trabalhados utilizando a tecnologia e as expressões artísticas dentro do laboratório de informática e também da sala ateliê de Artes Visuais.

A metodologia utilizada no projeto consistia em realizar, em um primeiro momento, uma anamnese e posterior compreensão dos conhecimentos relacionados às tecnologias. Constatou-se que os estudantes tinham maior acesso, em suas residências, a *tablets* e *smartphones*, mas não a computadores. Esses dispositivos mais acessíveis no cotidiano têm uma forma de utilização diferente, quando comparados aos computadores, pois são aparelhos *touch screen*, ou seja, possuem telas sensíveis ao toque. Dessa forma, as primeiras aulas eram dedicadas a explicar o funcionamento do computador, como monitor, *mouse* e teclado. Posteriormente os estudantes eram apresentados a dois sistemas operacionais, o *Linux* Educacional, já instalado nas máquinas do ProInfo, e o *Windows*.

Foram ofertados momentos de experimentação do dispositivo, uma vez que o ambiente era distinto do que era conhecido cotidianamente pela maioria dos estudantes. Exemplos disso foram a ação de mexer o *mouse*, que provocava uma “reação” no monitor, o deslocamento de um cursor de *mouse*, que simbolizava o dedo no *touch screen*, ocasionando alguma mudança, assim como quando o teclado era usado, o mesmo acontecia. Muitos estudantes compararam a utilização do *mouse* e do teclado com o uso dos dedos no *touch screen* das telas de *smartphones* e *tablets*. Para isso foram usados os jogos educativos do *Linux* Educacional, que possibilitaram, por meio de *softwares* como tangram, jogo da memória, jogo de matemática, a compreensão do funcionamento do *mouse* e teclado. Essas ações auxiliaram na compreensão espacial, uma vez que, ao manipular o *mouse*, há uma reação no monitor, fazendo o ponteiro do *mouse* “caminhar” e, desenvolvendo

assim, o aprimoramento da coordenação motora fina, bem como acontece nas aulas realizadas na sala ateliê, com lápis, tesoura e pincel, por exemplo.

Quando todos os estudantes da turma dominavam o uso dos itens básicos dos dispositivos do computador, os conteúdos de Artes Visuais eram inseridos por meio do desenho no *software Paint*, no Windows, e da criação de vídeos, a partir da disposição das visualidades criadas em sequência, utilizando o *software Movie Maker*, para edição de vídeos, ambos já instalados no Windows XP. Os estudantes foram então apresentados, por meio de aulas expositivas, a conteúdos como ponto, linha, movimentos artísticos, patrimônio cultural (com apreciação de obras), para que pudessem desenvolver suas expressões por meio das ferramentas do computador.

Foram realizadas pesquisas em buscadores da internet, bem como em sites de artistas e museus, sobre, por exemplo, Tarsila do Amaral, Athos Bulcão e Cândido Portinari, visando proporcionar aos estudantes o devido aprofundamento nos conteúdos estudados e também o desenvolvimento do interesse pela pesquisa científica e artística. Permitir a liberdade de acesso a buscas direcionadas visou promover a sensação de domínio da ferramenta, a partir da prática desenvolvida em momentos anteriores, visando gerar uma intimidade com o dispositivo e o ambiente de busca. A capacidade de tomada de decisão, bem como qual caminho seguir nas várias possibilidades de *links* e cliques num site da internet, gerados a partir de uma busca iniciada, visa alcançar a construção de segurança no estudante, ao demonstrar e recuperar o caminho que foi criado para chegar a uma informação específica, direcionada ou questionada pelo docente.

Os trabalhos produzidos foram compartilhados com os adultos responsáveis pelos estudantes por meio de *links* em nuvens virtuais, em que cada responsável só tinha acesso aos trabalhos produzidos por sua criança. Os trabalhos realizados pelos estudantes atendidos pelo projeto foram exibidos por meio de projeção nas festas escolares, Festa da Cigarra e Festa das Regiões, com a mesma importância que uma dança ou mostra de pinturas em tela. Na opinião dos autores, o sentimento de pertencimento à unidade escolar e a construção de uma narrativa própria associada ao espaço escolar foi assim sedimentada. Ainda foram exibidos os trabalhos em momentos de reuniões da comunidade escolar como na reunião de pais e nos eventos institucionais. Os estudantes foram convidados a realizar a identidade visual das festas escolares – Festa Junina e da Festa da Cigarra de 2018, esta última, fruto do trabalho sobre o artista Athos Bulcão. Foram produzidos cartazes e camisetas a partir da visualidade desenvolvida no projeto.

Em diversos momentos, os trabalhos iniciavam com

a criação da visualidade no laboratório de informática, com a criação digital utilizando o *software Paint* e posteriormente pintando ou desenhando e colorindo com tinta, em grandes dimensões, no ateliê de Artes Visuais. Havia uma junção de experimentações das linguagens artísticas, possibilitando que o estudante compreendesse as linguagens e materiais possíveis para a criação artística. Por exemplo, o estudante era apresentado às cores já prontas, disponíveis no *software Paint* e também as tintas, disponíveis na sala ateliê, as quais eles tinham que manipular até atingir a tonalidade próxima ao projeto realizado no computador.

Os trabalhos, digitais ou plásticos, eram expostos também de maneira física (eram impressos quando realizados de maneira digital) nos murais da escola, em datas comemorativas e no final do ano, fazendo com que houvesse um reconhecimento do trabalho produzido em sala de aula, contribuindo também para a formação de plateia, tanto dos estudantes que criaram o trabalho quanto dos demais discentes e comunidade escolar. Importante ressaltar que nas Escolas Parque há uma preocupação com a formação dos alunos de forma integral, contribuindo para a formação cidadã e apresentando a eles como se portar ao assistir e/ou participar de momentos relacionados à arte, como exposições de arte, apresentações teatrais, musicais e de dança.

Algumas reflexões finais

As tecnologias estão presentes na escola há muito tempo, sejam digitais ou não. Entretanto, nos últimos anos, ela está mais recorrente, seja pelo uso dos dispositivos móveis tanto pelos estudantes quanto pelos docentes, seja pela grande necessidade causada pela pandemia de covid-19. Nas Escolas Parque, a informática ficou mais presente com a inserção dos laboratórios de informática por meio do ProInfo. No caso da Escola Parque 313/314 Sul, o laboratório de informática foi montado em dezembro de 2009, tendo sua efetiva utilização iniciada no ano letivo de 2010.

Muitas são as possibilidades de uso das tecnologias no ambiente escolar e essas devem ser exploradas ao máximo, possibilitando o acesso de estudantes que, muitas vezes, não terão essa oportunidade em seu ambiente doméstico. Assim, foram apresentados, nesse relato de experiência, duas possibilidades de uso em ambiente Escola Parque, o que ampliou o conhecimento por meio de linguagens de interesse dos estudantes. Tal comunicação visa divulgar a estratégia utilizada pelos autores a fim de incentivar outros docentes a utilizar tais recursos, não se restringindo ao componente Arte.

Com o projeto *Dicionário Infantil: Brasília e seu cotidiano*, os estudantes se aproximaram da leitura, da

pesquisa em meios físicos e virtuais e da utilização do dicionário de papel, pouco explorado em tempos de internet. Os empréstimos de livros na biblioteca da escola aumentaram consideravelmente por parte dos estudantes participantes do projeto. Já com o projeto *Art&Tecnologia: expressão artística na Escola Parque 313/314 Sul*, os estudantes desenvolveram a coordenação motora, a compreensão espacial (também desenvolvidas no

primeiro projeto), conheceram linguagens e materiais artísticos diversificados por meio das aulas de Artes Visuais, realizadas no laboratório de informática, arte e tecnologia, além de processos de criação artística também tecnológica. Com a execução desses projetos, foi possível ampliar os conhecimentos dos estudantes de forma lúdica, aproximando os interesses pessoais deles aos interesses educacionais e curriculares. ■

Referências

- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é o método Paulo Freire**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- BRASIL. Ministério da Educação. **O que é o ProInfo?**. [s.d.] Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/escola-de-gestores-da-educacao-basica/349-perguntas-frequentes-911936531/proinfo-1136033809/12840-o-que-e-o-proinfo>. Acesso em: 5 ago. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. **Programa Nacional de Informática - Proinfo: diretrizes**. Brasília, 1997. Disponível em: http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/proinfo_diretrizes1.pdf. Acesso em: 17 ago. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Portaria nº 522, de 9 de abril de 1997**. Disponível em: <http://www.dominipublico.gov.br/download/texto/me001167.pdf>. Acesso em: 27 out. 2023.
- DISTRITO FEDERAL. Conselho de Educação do Distrito Federal. **Parecer nº 155/2015-CEDF**. Responde à Subsecretaria de Gestão dos Profissionais da Educação da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal – Sugepe/SEDF, nos termos deste parecer, e dá outras providências. Brasília, 2015. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/pdf/CEE-DF_1552015CEDFSugepeSEDFBidocnciaCons.Lda.pdf. Acesso em: 24 out. 2023.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. **Currículo em Movimento do Distrito Federal: Ensino Fundamental Anos Iniciais - Anos Finais**. 2ª ed. Brasília, 2018. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/Curri%CC%81culo-em-Movimento-Ens-fundamental_19dez18.pdf. Acesso em: 5 ago. 2023.
- PEREIRA, Eva Wairos; ROCHA, Lúcia Maria da França. Anísio Teixeira e o plano educacional de Brasília. In: PEREIRA, Eva Wairos et al. (Org). **Nas asas de Brasília: memórias de uma utopia educativa**. Brasília: Universidade de Brasília, 2011, p.27-45.
- VASCONCELOS, Rafaella Lira Silva dos Santos; WIGGERS, Ingrid Dittrich. Traçados da arte-educação nas escolas-parque de Brasília: escrevendo uma história na Capital. **Revista Com Censo: Estudos Educacionais do Distrito Federal**, v. 7, n. 1, p. 53-59, 2020. Disponível em: <https://periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/792>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- XAVIER, Cleber Cardoso. **Escolas Parque de Brasília: uso do laboratório de informática pelos professores de arte**. 2013. 150 f. Dissertação (Mestrado em Arte). Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/14857>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- XAVIER, Cleber Cardoso. **Escola Parque: apontamentos sobre Anísio Teixeira e o ensino da Arte no Brasil**. 2017. 291f. Tese (Doutorado em Arte). Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/32017>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- XAVIER, Cleber Cardoso; MERCÊS, Simone Santos de Oliveira das. Brasília e seu cotidiano descritos em um dicionário. In: **Anais do V Congresso Internacional de Educación Artística y Visual**, Huelva, 2015, p. 868-876.
- XAVIER, Cleber Cardoso; MERCÊS, Simone Santos de Oliveira das; GATTI, Thérèse Hofmann. O ensino de Artes Visuais em Brasília, a capital brasileira, no contexto da COVID19 nas Escolas Parque. In: **Grietas y provocaciones: congreso regional INSEA**. Cusco: Peru, 2022. Disponível em: <https://www.insea.org/wp-content/uploads/2023/04/EBOOK-CUSCO-2021.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2023.
- XAVIER, Cleber Cardoso; MERCÊS, Simone Santos de Oliveira das. Tateando no escuro: construção educacional coletiva em tempos de pandemia. In: COUTINHO, Karyne Dias; ALVES, Jefferson Fernandes. **(Im)possibilidades do teatro na escola em tempos de pandemia**: v.1. [recurso eletrônico]. Natal: SEDIS-UFRN, 2022. p. 142-150. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/50765>. Acesso em: 12 ago. 2023.