

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE ARTES VISUAIS**

VIVIANE BORGES FRAGA

DESIGN INSTRUCIONAL E ARTE-EDUCAÇÃO:
Encontros possíveis

Juiz de Fora
2019

VIVIANE BORGES FRAGA

DESIGN INSTRUCIONAL E ARTE-EDUCAÇÃO:
Encontros possíveis

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientador: Profa. Ma. Ana Paula Chaves Mello

Juiz de Fora
2019

Design Instrucional e Arte-Educação: Encontros possíveis

Viviane Borges Fraga

RESUMO

Encontram-se neste artigo, a temática do Design Instrucional e a possibilidade de utilização deste meio na arte-educação contemporânea, juntamente ao uso de metodologias ativas, citando especialmente a Aprendizagem Experiencial e a Aprendizagem Imersiva, a partir das informações encontradas no livro *Metodologias Inov-ativas na Educação Presencial, a Distância e Corporativa* (2018), de Andrea Filatro e Carolina Costa Cavalcanti. O texto aborda o uso de tecnologias como os *QR codes* e os *tours* virtuais a museus e galerias de arte como possibilidade de abordagem pedagógica, citando os trabalhos do artista britânico Jonathan Yeo, da professora Sabrina Quarentani e do Laboratório Poético pertencente ao Colégio de Aplicação da UFRJ.

Palavras-chave: Design Instrucional; Arte-educação; Metodologias ativas.

ABSTRACT

In this article, the theme of Instructional Design and the possibility of using this medium in contemporary art education, along with the use of active methodologies, are cited, especially mentioning Experiential Learning and Immersive Learning, based on the information found in the book *Metodologias Inov-ativas na Educação Presencial, a Distância e Corporativa* (2018), by Andrea Filatro and Carolina Costa Cavalcanti. The text addresses the use of technologies such as QR codes and virtual tours to museums and art galleries as a possibility of pedagogical approach, citing works by the British artist Jonathan Yeo, teacher Sabrina Quarentani and the Laboratório Poético belonging to the college of application of UFRJ.

Keywords: Instructional Design; Art-education; Active methodologies.

INTRODUÇÃO

O presente artigo é fruto das minhas inquietações a respeito dos estudos e práticas relacionados à criação de materiais didáticos aliados às novas metodologias educacionais no ensino de Artes Visuais. Quando me refiro a estas criações, recorro especialmente às ferramentas que o Design Instrucional pode oferecer como suporte pedagógico. Mas afinal de contas, o que é Design Instrucional?

O Design Instrucional, ou Design Educacional, é entendido como conjuntos de procedimentos realizados a fim de solucionar problemas pedagógicos e educacionais, desde a identificação destes problemas, até a criação de um conceito, estratégia ou produto que resulte em suas soluções. Atualmente, os métodos do Design Instrucional são aplicados principalmente na criação e desenvolvimento de cursos da modalidade de Educação a Distância e vêm sendo cada vez mais incorporado também no ensino presencial e também em ambientes corporativos.

Juntamente às potencialidades do Design Instrucional (DI), estão vinculados os procedimentos do chamado *Design Thinking* (DT), que consiste em um método prático-criativo de solução de problemas ou questões, com vistas a um resultado futuro. Nesse sentido é uma forma de pensar baseada ou focada em soluções, com um objetivo inicial, ao invés de começar com um determinado problema. Então, concentrando no presente e no futuro, os parâmetros do problema e suas soluções são exploradas simultaneamente.¹

Acredito que o DI e DT muito têm a colaborar com o ensino de artes visuais, pois, em primeiro lugar, ambos são campos onde a criatividade possui grande importância e também são áreas em que existe espaço para o trabalho colaborativo, de maneira que profissionais com diferentes trajetórias podem contribuir de maneira significativa na elaboração de conteúdos para a arte-educação. Segundo Ana Mae Barbosa (2008)²:

Através da Arte, é possível desenvolver a percepção e a imaginação para apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a capacidade criadora de maneira a mudar a realidade que foi analisada. [...] Hoje a flexibilidade e a elaboração são os fatores da criatividade mais ambicionados pela educação pós-moderna. O conceito de criatividade ampliou-se.

¹ CROSS, Nigel. "Designerly Ways of Knowing." *Design Studies*, vol. 3.4. Reino Unido, 1982, p. 221-27.

² BARBOSA, Ana Mae (Org.). *Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008. p. 100.

Notei, ao longo de minha jornada pessoal, que existe uma carência de conteúdos e estratégias educacionais eficientes e significativas que apoiem os arte-educadores em suas trajetórias profissionais. Os recursos que são oferecidos a estes profissionais, principalmente na rede pública de ensino, são por vezes escassos, ou são materiais didáticos antigos, que tem como base metodológica estratégias de ensino que muitas vezes não acompanham os ambientes escolares atuais.

A Educação vem sendo globalmente transformada rapidamente nos últimos anos, onde podemos notar, por exemplo, uma grande flexibilidade nas maneiras de gerar e obter aprendizagem, onde o fluxo e a acessibilidade também vêm se modificando através das novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) e das novas ferramentas criadas a partir da rede mundial de computadores.

Estas novas possibilidades que nos vem sendo oferecidas, são vistas em abordagens estudadas por Andrea Filatro (2016; 2018) e Carolina Costa Cavalcanti (2016; 2018) em suas jornadas acadêmicas e profissionais e encontradas especialmente em trabalhos coletivos através dos livros *Metodologias Inov-ativas na Educação Presencial, a Distância e Corporativa* (2018) e em *Desing Thinking na Educação Presencial, a Distância e Corporativa* (2016).

Encontraremos, ao longo deste texto, as referências de seus estudos, diante da perspectiva do ensino de arte-educação no Brasil, juntamente a outros autores, como Ana Mae Barbosa e Nelcí Andreatta Kunzler. Este texto utiliza também, exemplos práticos adotados pelas professoras de Artes Marilane Abreu Santos e Anna Thereza do Valle Bezerra de Menezes, coordenadoras do Laboratório Poético, criado no Colégio de Aplicação da UFRJ, pela professora Sabrina Quarentani, e ainda, o trabalho do artista britânico Jonathan Yeo como suporte para o seu desenvolvimento.

DESENVOLVIMENTO

Aqueles que defendem a Arte na escola meramente para liberar a emoção devem lembrar que podemos aprender muito pouco sobre nossas emoções se não formos capazes de refletir sobre elas. Na educação, o subjetivo, a vida interior e a vida emocional devem progredir, mas não ao acaso. Se a Arte não é tratada como um conhecimento, mas somente como um “grito da alma”, não estaremos oferecendo uma educação nem no sentido cognitivo, nem no sentido emocional. Por ambas a escola deve se responsabilizar.³

Ulisses F. Araujo (2016) define que a principal característica da ressignificação da educação se dá na mudança do papel dos professores, que passam a ser mediadores da aprendizagem e não mais são vistos como detentores do conhecimento, propondo uma aprendizagem que coloca os estudantes com condutas ativas na construção de seus conhecimentos, esse processo é chamado de Metodologia Ativa de Aprendizagem.

Em diferentes áreas pedagógicas, o *Design Thinking* e o Design Instrucional vêm trazendo novas abordagens que apoiam as metodologias ativas de aprendizagem. No ensino de Artes, a atuação do professor no papel de mediador, pode oferecer mudanças não só na construção de conhecimento dos seus aprendizes, como também pode transformar o ambiente escolar e as comunidades que se inserem. As práticas artísticas destes alunos, que se tornam detentores da criação de seus repertórios artísticos de aprendizagem transferem para si maior valor e significação, conseqüentemente multiplicando os produtos artísticos que resultam destas motivações.

A tecnologia vem abraçar estas novas metodologias, trazendo acesso a informações e imagens antes muito restringidas a determinados espaços sociais. Temos hoje, por exemplo, a possibilidade de fazermos *tours* virtuais em diversas galerias de arte, museus e centros históricos como o Museu Casa de Portinari.⁴

Este tipo de acesso permite que haja uma maior interação do usuário com as obras, pois se antes os professores deveriam selecionar determinadas imagens para exibirem em retroprojetores e em seguida em projetores com imagens digitais, nos dias atuais, também existe a oportunidade do próprio aprendiz utilizar a rede mundial de computadores para navegar a

³ BARBOSA, Ana Mae. Inquietações e mudanças no ensino da Arte. As mutações do conceito e da prática. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003. p.21

⁴ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/TOUR-VIRTUAL/>. Acesso em: 10/04/2019.

partir de seus interesses, experimentações e interpretações, trazendo uma abordagem que o aproxima dos conhecimentos a serem adquiridos.

O Design Instrucional oferece ferramentas para que os professores desenvolvam estratégias para que novas possibilidades como esta possam se tornar realidade nos ambientes escolares, pois, apesar de existirem grandes fontes de conteúdo e informação, pode ser difícil aplicá-los nos ambientes escolares de maneira significativa, sem uma contextualização eficiente, diante das várias particularidades que existem nas escolas, como estruturais, históricas e sociais que interferem em seus ambientes e no desenvolvimento dos processos de aprendizagem.

Dentre as abordagens teóricas para adoção de metodologias ativas utilizadas por Filatro (2018) e Cavalcanti (2018), está a Aprendizagem Experiencial⁵, conceito proposto por John Dewey (1938), que propõe que a educação não deve se distanciar da vida real e defende que a aprendizagem nos ambientes escolares deve fazer sentido no contexto social em que o aprendiz está inserido, agregando assim mais sentido e valor ao que está sendo aprendido no ambiente escolar. Assim sendo, como as aulas de artes podem colaborar para este tipo de aprendizagem nos ambientes escolares brasileiros? Onde a arte está inserida nas comunidades destes aprendizes? É possível criarmos materiais didáticos que suportem esta abordagem, levando em consideração as diversas particularidades sociais e culturais existentes?

Além destas, surgem muitas outras questões quando tratamos os novos meios de ensino de artes e muito ainda há de se pesquisar a respeito. O Design Instrucional pode atuar sobre diversas estruturas escolares, desde as que possuem poucos recursos estruturais, até as amplamente equipadas, pode atuar em escolas particulares ou públicas, em regiões centrais ou periféricas.

Não existe uma fórmula que alcance a todas as escolas plenamente, e justamente por conta disso, o papel do Design Instrucional é significativo, atuando a partir das especificidades de cada ambiente escolar, de maneira que possam trabalhar colaborativamente com os diversos profissionais operantes no funcionamento destas instituições, propiciando melhores experiências metodológicas para os locais em que estão inseridos.

Filatro e Cavalcanti abordam possíveis usos da tecnologia a favor da educação, como por exemplo, no que diz respeito à Aprendizagem Imersiva⁶, que faz uso de tecnologias como

⁵ FILATRO, Andrea. Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa / Andrea Filatro, Carolina Costa Cavalcanti. - 1.ed. - São Paulo: Saraiva Educação, 2018. p. 26-27.

⁶ FILATRO, Andrea. Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa / Andrea Filatro, Carolina Costa Cavalcanti. - 1.ed. - São Paulo: Saraiva Educação, 2018. p. 171-184.

Realidade Projetada, Realidade Aumentada e Realidade Virtual. As autoras expõem o tema de maneira a demonstrarem como as metodologias imersivas possuem potencial de aproximação entre mídias e tecnologias e a educação. O uso do celular em sala de aula, por exemplo, deixa de ser uma distração e se torna uma ferramenta de aprendizagem.

São apontadas tecnologias como a Realidade Aumentada, em aplicações em livros didáticos, onde, através de *QR codes* inseridos, os alunos podem ter experiências de visualização de objetos virtuais, em 360°, por exemplo, ou podem ser direcionados a ambientes de aprendizagem complementares aos conteúdos determinados nos livros, abrangendo diversas possibilidades de leituras visuais e textuais. Com o uso desta ferramenta, é uma possibilidade de que o designer instrucional adapte um conteúdo didático de artes visuais para que este possa levar o aluno a experiências mais amplas em sua aprendizagem.

Os *QR codes*, já estão sendo utilizados em alguns museus e galerias de arte pelo mundo como ferramenta de apoio na apresentação de conteúdos, como no Museu Mariano Procópio, em Juiz de Fora-MG, por exemplo. Podem também, serem empregados para levar os alunos a sites como o *Google Arts & Culture*, ou *Google Art Project*, que possui uma vasta coleção de diferentes abordagens artísticas e culturais. O acervo do site propõe experiências virtuais diversas, como *tours* em 360° e através do *Street View* por galerias e museus, visualizar obras de arte em alta definição, ter acesso a experiências artísticas especialmente criadas para o *Google Arts & Culture*, entre outros.

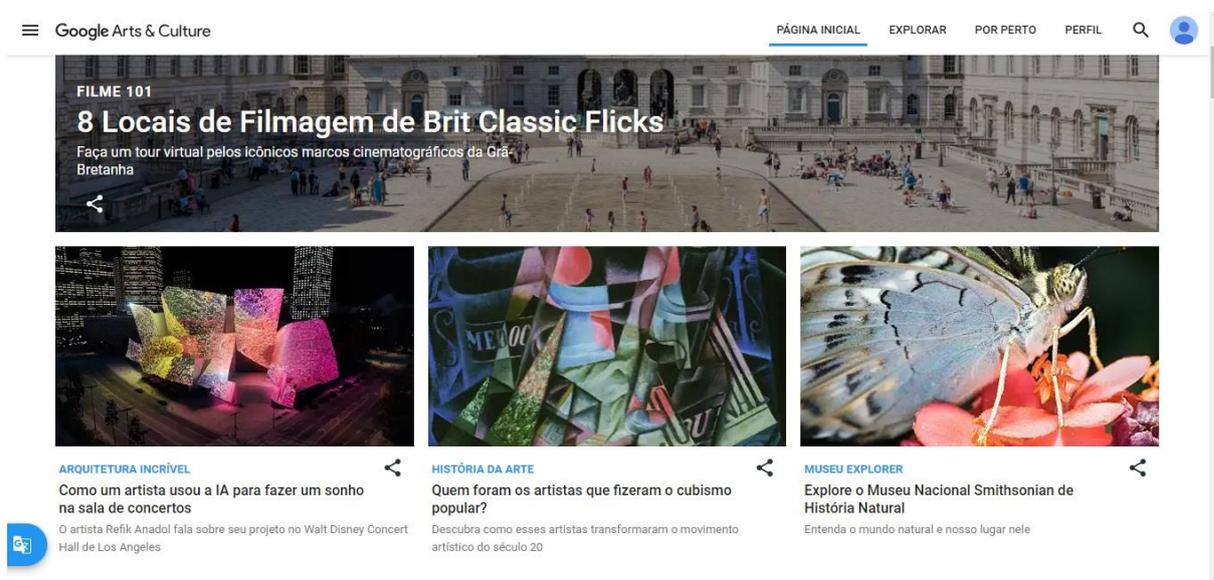


Figura 1: Google Arts & Culture: Página Inicial.⁷

⁷ Fonte: <https://artsandculture.google.com/>. Acesso em 20/04/2019.

Uma entre as várias experiências disponibilizadas no site é a proposta do artista britânico Jonathan Yeo, que publicou no site em questão no mês de março de 2018 a primeira escultura de bronze projetada em Realidade Virtual. *Homenage to Paolozzi* é uma escultura pintada à mão sob o suporte de Realidade Virtual e impressa em 3D, explorando novos caminhos para a criação artística. O processo de criação da obra de Yeo pode ser acompanhado em 360°, a partir do vídeo disponibilizado pelo *Google Arts & Culture*, juntamente a uma entrevista do artista e outras informações sobre esta experiência.



Figura 2: Jonathan esculpindo seu autorretrato em realidade virtual com o Tilt Brush.⁸

Estas imersões propostas abrangem um campo específico em que a arte-educação é dominante nos ambientes de aprendizagem: a linguagem visual. Estamos, portanto, tendo além da possibilidade de incorporação de novos suportes em criações artístico-pedagógicas,

⁸ Fonte: <https://artsandculture.google.com/asset/jonathan-using-tilt-brush-in-his-studio/VgH3tUJykhNZbA>. Acesso em: 20/04/2019.

transitando por caminhos que em si podem gerar reflexões sobre suas constituições e significações. Ana Mae Barbosa (2006) afirma que:

A arte como linguagem aguçadora dos sentidos transmite significados que não podem ser transmitidos por nenhuma outra linguagem, tal como a discursiva ou científica. Dentre as artes, as visuais, tendo a imagem como matéria-prima, tornam possível a visualização de quem somos, de onde estamos e de como sentimos. [...] Através da arte, é possível desenvolver a percepção e a imaginação para aprender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a capacidade criadora de maneira a mudar a realidade que foi analisada.

Utilizando-se também do recurso *Google Arts Project*, a professora de Artes Sabrina Quarentani criou um projeto com os seus alunos do Ensino Fundamental I, do Colégio Internacional Ítalo Brasileiro, em São Paulo – SP. A professora utilizou o Movimento Impressionista de maneira que os alunos conheceram galerias de arte que compõem obras deste período através da ferramenta do *Google* e em seguida, criaram suas releituras destas obras utilizando como suporte o jogo *Minecraft*.

O Design Instrucional do projeto em questão partiu de conceitos relacionados às metodologias ativas, como estimular o interesse de aprendizagem dos alunos, entendendo suas realidades e utilizando como suporte pedagógico uma ferramenta de interatividade, inovando no modelo de avaliação, buscando levar o processo de aprendizagem de maneira que os alunos fossem construtores de seus conhecimentos.

Quarentani elaborou o projeto começando pela apresentação do movimento impressionista aos alunos, utilizando como recurso visualizações de obras dos artistas Claude Monet, Edgar Degas, Pierre Auguste Renoir e Vicent Van Gogh, disponibilizadas a partir do *Google Art Project* e, em seguida a professora trabalhou com os alunos a criação de releitura das obras de arte estudadas usando como suporte o jogo *Minecraft*. Após a conclusão das atividades a professora organizou uma apresentação das produções em resultado deste projeto.



Figura 3: Imagem do arquivo pessoal de Sabrina Quarentani.⁹

Os usos de *QR codes* em processos de aprendizagem podem ser vistos em múltiplas ocasiões e disciplinas. Um exemplo de abordagem diferente desta ferramenta nas Artes é a iniciativa do Laboratório Poético, do Colégio de Aplicação da UFRJ, que realizaram um projeto em 2017 que consistia em realizar pequenas intervenções nos espaços da cidade do Rio de Janeiro, colando *QR codes* em dezenas de pontos da cidade, que direcionam cartas às pessoas que fazem as leituras dos códigos com informações sobre fatos históricos ou questionamentos, apropriando-se das particularidades de tais locais.



Figura 2: Colagem de *QR codes* no centro do Rio de Janeiro.¹⁰

⁹ Fonte: <https://docplayer.com.br/60716564-Obras-de-arte-uma-experiencia-por-meio-do-minecraft.html>. Acesso em: 20/04/2019.

¹⁰ Fonte: <https://laboratorio-poetico.blogspot.com/2018/05/colagem-dos-qr-codes-no-centro-do-rio.html>. Acesso em: 20/04/2019.

As novas tecnologias podem ser bastante úteis no contexto pedagógico, desde que haja um bom planejamento para seus usos em sala de aula. A partir do Design Instrucional, os profissionais envolvidos na elaboração de conteúdos pedagógicos podem atender aos anseios de aprendizagem dos alunos a partir de suas peculiaridades e dos recursos disponíveis em cada ambiente de aprendizagem em que atuam.

Segundo Nelcí Andreatta Kunzler (2005), ao falar sobre a arte contemporânea e sua contextualização nos ambientes escolares, cita que as novas tecnologias se tornam um meio de comunicação para arte, possibilitando experiências e estéticas diversas, pois é sabido que no que diz respeito a arte contemporânea, uma de suas grandes características entre os demais movimentos artísticos é o fato de que podemos nos apropriar de suportes materiais e imateriais inusitados, para atingirmos diferentes propostas e reflexões.

Kunzler comenta ainda sobre o fato de que a globalização acarretou a ampliação do contato dos indivíduos sobre diferentes culturas, conceitos, signos e símbolos e que esta proximidade em um espaço e tempo tão rápidos faz com que os artistas contemporâneos se expressem também a partir destas fruições. Se é possível que a tecnologia seja um alicerce para o artista na criação de uma obra de arte, por que não seria também de mesma valia ao ser incorporada na criação educativa de um artista-professor?

Apesar de o Design Instrucional ser muito conectado a iniciativas tecnológicas ligadas à educação, sua essência parte de metodologias que façam com que o processo de aprendizagem se torne mais significativo e que desperte o interesse dos estudantes, de maneira que o professor se torne mediador do conhecimento que os próprios aprendizes estejam compondo em suas jornadas acadêmicas.

Neste sentido, é pertinente notarmos que, apesar de todas as novas possibilidades que podem ser oferecidas através das novas tecnologias, não necessariamente devemos utilizar computadores, *smartphones* ou até mesmo a internet, pois uma prática educativa inovadora também pode ocorrer através de meios analógicos.

É possível trazermos novas experiências aos alunos simplesmente mudando o ambiente das aulas, por exemplo, levando materiais que não são usualmente utilizados como suportes nas atividades artísticas, atitudes como estas aliadas a um plano de aula eficiente em tais circunstâncias podem gerar uma aprendizagem mais significativa aos estudantes. O professor-propositor buscará as potencialidades e problemas possíveis na criação do design de um conteúdo que atenda às expectativas do andamento do plano de aula em prática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) vêm ganhando ao longo dos últimos anos mais espaço em pesquisas acadêmicas relacionadas à educação. Porém, apesar dos estímulos para que as TIC tenham papel mais amplo e significativo nos ambientes escolares, ainda existem barreiras e dificuldades a serem resolvidas e podemos contar com o uso do Design Instrucional e do *Design Thinking* para buscar tais soluções.

As Metodologias Ativas de Aprendizagem nos demonstram as mais variadas possibilidades de fazer com que o processo de aprendizagem evolua, de acordo com as novas realidades sociais, culturais e tecnológicas.

Ao longo do texto, podemos observar que as transformações na cultura visual agregam ao ensino de artes visuais principalmente no sentido de acesso e aproximação com as visualidades, contudo, faz-se necessário também fazer com que a apropriação destas ferramentas se tornem efetivamente instrumentos de aprendizagem e reflexão e não apenas entretenimento ou uma forma de o aluno receptor os conhecimentos do professor.

O ensino de artes visuais em nosso país ainda vêm se modificando a passos lentos, onde muito ainda se encontram metodologias pedagógicas que não desenvolvem a reflexão, a expressão e o pensamento crítico, passando de geração em geração aulas de artes que servem apenas para produções de releituras de obras de arte, projetos ligados a datas comemorativas, como o dia das mães e o dia do índio, por exemplo.

É necessária a compreensão social do papel da Arte e da utilização das potencialidades que a mesma pode contribuir para o desenvolvimento dos indivíduos e de nossas comunidades. As Artes Visuais na escola têm muito mais a fornecer e a colaborar na construção de conhecimentos e o seu encontro com os meios do Design Instrucional pode beneficiar as transformações da educação, atendendo a demanda das mudanças culturais, sociais, históricas e tecnológicas que vêm acontecendo.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Ulisses F. **Design Thinking na Educação Presencial, a Distância e Corporativa** / Andrea Filatro, Carolina Costa Cavalcanti. - 1.ed. - São Paulo: Saraiva Educação, 2016. p. VII.

BARBOSA, A. M. (Org). **Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais**: 1. Ed. – São Paulo: Cortez, 2006.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte educação no Brasil: do Modernismo ao Pós-Modernismo**. A Arte Pesquisa.: ANPAP e UNB, 2003, v. 1, p. 21-42.

BARBOSA, A. M. (Org). **Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte**: 2. Ed. – São Paulo: Cortez, 2003.

BARREIRO, Rommulo Mendes Carvalho. **Um Breve Panorama sobre o Design Instrucional**. EAD EM FOCO, [S.l.], v. 6, n. 2, ago. 2016. ISSN 2177-8310. Disponível em: <<http://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/375>>. Acesso em: 08 maio 2019.

FILATRO, A; CAVALCANTI, C. C. **Design Thinking na Educação Presencial, a Distância e Corporativa**: 1. Ed. – São Paulo: Saraiva, 2016.

FILATRO, A; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias Inov-ativas na Educação Presencial, a Distância e Corporativa**: 1. Ed. – São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

FILATRO, Andréa. **Design instrucional contextualizado**. São Paulo: Senac, 2004.

FILATRO, Andréa. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

FOERSTE, G. M. S.; CAMARGO, F. M. B. **Mediações de Novas Tecnologias na Formação de Professores em Artes Visuais**. Revista (Con) Textos Linguísticos. v. 7, n. 8.1. 2013. Disponível em: <<http://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/6012>>. Acesso em: 08 maio 2019.

G1 ZONA DA MATA E MGTV. **Museu em Juiz de Fora usa QR Code para ampliar experiência de visitantes**. Juiz de Fora/MG, 19 set. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mg/zona-da-mata/noticia/2018/09/19/museu-em-juiz-de-fora-usa-qr-code-para-ampliar-experiencia-de-visitantes.ghtml>>. Acesso em: 08 maio 2019.

GOOGLE (Org.). **Google Arts & Culture Homepage:** Arts & Culture. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/>>. Acesso em: 08 maio 2019.

GOOGLE (Org.). **Jonathan Yeo:** Arts & Culture. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/entity/m028bql8>>. Acesso em: 08 maio 2019.

KUNZLER, Nelci Andreatta. **A Arte Visual no Mundo Contemporâneo.** Revista Digital do LAV, [S.l.], n. 5, p. 090-114, out. 2010. ISSN 1983-7348. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/2133>>. Acesso em: 08 maio 2019.

MARTINS, Mirian Celeste. **Entrevistas: A Inquietude de Professores-propositores.** Educação (UFSM), Santa Maria, jul. 2010. ISSN 1984-6444. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/1540>>. Acesso em: 08 maio 2019.

PORVIR - INOVAÇÕES EM EDUCAÇÃO. **Professora usa Minecraft para ensinar Impressionismo.** São Paulo, 12 ago. 2015. Disponível em: <<http://porvir.org/professora-usa-minecraft-para-ensinar-impressionismo/>>. Acesso em: 08 maio 2019.

QUARENTANI, Sabrina. **Obras de Arte, uma experiência por meio do Minecraft.** São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/60716564-Obras-de-arte-uma-experiencia-por-meio-do-minecraft.html>>. Acesso em: 08 maio 2019.