



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES/PROF-ARTES

**Sheydsen Paulino Reis Lima**

**ENSINO DE ARTE MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: EXEMPLO NO  
“CE. JOAQUIM GOMES DE SOUSA”**

São Luís – MA  
2024

**Sheydson Paulino Reis Lima**

**ENSINO DE ARTE MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: EXEMPLO NO  
“CE. JOAQUIM GOMES DE SOUSA”**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes.

**Orientador:** Prof. Drº. Reinado Portal Domingo.

**Linha de pesquisa:** Abordagem Teórico Metodológicas das Práticas Docentes.

São Luís – MA  
2024

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Lima, Sheydson Paulino Reis.

Ensino de Arte mediado pelas tecnologias digitais :  
exemplo no "CE. JOAQUIM GOMES DE SOUSA" / Sheydson Paulino  
Reis Lima. - 2024.

90 f.

Orientador(a): Reinaldo Portal Domingo.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em  
Rede - Prof-artes em Rede Nacional/cch, Universidade  
Federal do Maranhão, São Luís - MARANHÃO, 2024.

1. Capacitação. 2. Currículo Escolar. 3. Ensino de  
Arte. 4. Tecnologias Digitais. I. Domingo, Reinaldo  
Portal. II. Título.

Sheydson Paulino Reis Lima

**ENSINO DE ARTE MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: EXEMPLO NO  
“CE. JOAQUIM GOMES DE SOUSA”**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes.

Aprovada em: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Drº. Reinaldo Portal Domingo**  
Orientador  
PROF-ARTES/UFMA

---

**Prof. Drª. Elisene Castro Matos**  
UFMA – EXAMINADORA INTERNA

---

**Prof. Drº. Nilson Santos Costa**  
UFMA – EXAMINADOR EXTERNO

São Luís – MA  
2024

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de trocar o termo “agradecimentos” pelas “expressões de gratidão”, minha concepção diante deste último termo reverbera a amorosidade. Expresso minha sincera gratidão a todos aqueles que, de maneira direta ou indireta, desempenharam um papel fundamental na realização deste estudo. Desejo ressaltar minha apreciação por pessoas especiais que contribuíram de forma significativa:

Ao meu pai, José Maria de Freitas Lima (*in memoriam*), cujo caráter se tornou um modelo de conduta;

À minha mãe, Conceição Reis, uma inspiração de dedicação, perseverança e incentivo constante para nunca abandonar os objetivos;

À minha querida avó, Maria Ramos Nazareth Reis, que até hoje é para mim, exemplo de determinação e dedicação por se fazer espelho ao me tornar viajante presente neste barco a vela, a navegar pelas águas da sabedoria desta profissão;

À minha querida e amada esposa, Célia Magia, pela constante orientação e encorajamento nos momentos cruciais, e pela paciência nos momentos de incerteza;

Ao meu filho, Bernardo Francisco, fonte inesgotável de alegria e determinação para seguir em frente;

À minha irmã Isabella Mayná e ao meu cunhado Kleyton Lima, que sempre acreditaram na minha formação acadêmica em Artes;

Agradeço profundamente ao Professor Dr<sup>o</sup>. Reinaldo Portal Domingo, pela orientação precisa e pelo empenho incansável durante todo o processo de desenvolvimento do mestrado e neste estudo;

Agradeço a Secretaria de Estado da Educação do Maranhão – SEDUC/MA, em especial ao Centro de Ensino Joaquim Gomes de Sousa;

Minha gratidão se estende aos docentes do Programa de Mestrado Profissional em Artes da Universidade Federal do Maranhão, cuja orientação foi crucial para minha formação, com destaque aos Professores: Dr<sup>o</sup>. Alberto Pedrosa Dantas, Dr<sup>a</sup>. Elisene Castro Matos e Dr<sup>o</sup>. José Almir Valente que acreditaram na minha visão e me motivaram a prosseguir com a pesquisa;

Meus agradecimentos também aos docentes/membros da banca de qualificação e defesa, Dr<sup>a</sup>. Elisene Castro Matos e Dr<sup>o</sup>. Nilson Santos Costa, grato pelas contribuições de vocês que foram incrivelmente valiosas para a nossa pesquisa;

Minha gratidão sincera se estende aos amigos de longa data, sempre presentes e oferecendo o suporte necessário. Em especial, agradeço: Camila Érica, Laura Ramira e Quécio Rego pelo apoio fundamental durante todo o processo;

Por fim, minha gratidão aos meus colegas da universidade: Francisca, Jonatas, Thales, Teotônio, Valéria, e, entre outros, que estiveram ao meu lado ao longo dessa jornada de estudos e companheirismo.

## DEDICATÓRIA

Dedico a Deus e aos santos que me acompanham, por permitirem que todas essas circunstâncias se alinhassem no momento adequado.

*“Creio que a única esperança de mudança para o mundo é esse processo de formação física e mental que chamamos Educação, porém o termo é tão convencional e a ele se atribui uma quantidade de significados tão alienada à minha verdadeira ideia, que busco, em vão, uma nova palavra para denominá-la.”*  
- Noemia Varela

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 01</b> – Frequência de uso de dispositivos digitais.....	35
<b>Gráfico 02</b> – Em quais atividades de Arte utiliza dispositivos digitais.....	37
<b>Gráfico 03</b> – Uso de dispositivos digitais em sala de aula.....	38
<b>Gráfico 04</b> – Incentivo aos dispositivos digitais.....	39

## LISTA DE SIGLAS

**BNCC** – Base Nacional Comum Curricular

**COVID - 19** – *Corona Virus Disease 19*

**FILE** – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

**IA** – Inteligência Artificial

**GSM** – *Global System for Mobile Communications/* Sistema Global para Comunicações Móveis

**RA** – Realidade Aumentada

**OA** – Objetos de Aprendizagem

**QR Codes** – *Quick Response Code*

**UFMA** – Universidade Federal do Maranhão

**TICs** – Tecnologias da Informação e Comunicação

**TD** – Tecnologias Digitais

**SEDUC/MA** – Secretaria de Estado da Educação do Maranhão

**ZDP** – Zona de Desenvolvimento Proximal

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01</b> – Releitura de Mona Lisa - Leonardo da Vinci.....	57
<b>Figura 02</b> – Releitura do Manto Vermelho - Tarsila do Amaral.....	58
<b>Figura 03</b> – Releitura Frestras - Silvana Mendes.....	58
<b>Figura 04</b> – Releitura Frestras - Silvana Mendes.....	59

## RESUMO

Esta dissertação de Mestrado aborda o tema do Ensino de Arte mediado pelas Tecnologias Digitais (TD). A pesquisa tem como objetivo investigar a forma como as Tecnologias Digitais podem ser utilizadas como ferramentas de ensino e aprendizagem no contexto da arte, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências artísticas dos estudantes. O estudo apresenta uma revisão da literatura sobre a relação entre arte e tecnologia, destacando a importância das Tecnologias Digitais como recursos pedagógicos no Ensino de Arte. A pesquisa também explora experiências e práticas educacionais que utilizam essas tecnologias, analisando os resultados e impactos obtidos. A metodologia utilizada de abordagem quanti-qualitativa, em que diferentes instituições de ensino são avaliadas em relação ao uso das Tecnologias Digitais no Ensino de Arte. Os resultados preliminares apontam para a importância e potencial das Tecnologias Digitais no Ensino de Arte, possibilitando maior interatividade, experimentação e criatividade por parte dos estudantes como centro do processo. Além disso, verificou-se que o uso dessas tecnologias contribui para o desenvolvimento de competências digitais e para a valorização da arte no currículo escolar. A dissertação conclui com recomendações para a promoção do Ensino de Arte mediado pelas Tecnologias Digitais, destacando a necessidade de formação de professores, a criação de espaços e recursos adequados e a integração dessas ferramentas no currículo escolar. Estas recomendações serão úteis para educadores e gestores que desejam utilizar as TD como recursos educacionais no Ensino de Arte.

**Palavras-Chaves:** Ensino de Arte; Tecnologias Digitais; Currículo Escolar; Capacitação.

## RESUMEN

Esta tesis de Maestría aborda el tema de la Enseñanza del Arte mediada por Tecnologías Digitales (DT). La investigación tiene como objetivo investigar cómo las Tecnologías Digitales pueden utilizarse como herramientas de enseñanza y aprendizaje en el contexto del arte, contribuyendo al desarrollo de habilidades y competencias artísticas de los estudiantes. El estudio presenta una revisión de la literatura sobre la relación entre arte y tecnología, destacando la importancia de las Tecnologías Digitales como recursos pedagógicos en la Enseñanza del Arte. La investigación también explora experiencias y prácticas educativas que utilizan estas tecnologías, analizando los resultados e impactos obtenidos. La metodología utilizada es un enfoque cuanti-cualitativa, en el que se evalúan diferentes instituciones docentes en relación al uso de Tecnologías Digitales en la Enseñanza del Arte. Los resultados preliminares apuntan a la importancia y el potencial de las Tecnologías Digitales en la Enseñanza del Arte, permitiendo una mayor interactividad, experimentación y creatividad por parte de los estudiantes como centro del proceso. Además, se encontró que el uso de estas tecnologías contribuye al desarrollo de habilidades digitales y a la apreciación del arte en el currículo escolar. La disertación concluye con recomendaciones para la promoción de la Educación Artística mediada por Tecnologías Digitales, destacando la necesidad de la formación docente, la creación de espacios y recursos adecuados y la integración de estas herramientas en el currículo escolar. Estas recomendaciones serán de utilidad para educadores y directivos que deseen utilizar la DT como recurso educativo en la Enseñanza del Arte.

**Palabras-clave:** Enseñanza de Arte; Tecnologías Digitales; Currículo Escolar; Capacitación.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>1 ESTADO DA ARTE DA PESQUISA</b> .....	18
<b>2 TECNOLOGIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO</b> .....	24
2.1 O papel do professor na utilização da Tecnologia Digital.....	25
2.2 Objetos de aprendizagem (OA) .....	27
2.3 Trabalho docente e Tecnologia Digital .....	30
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	32
<b>3.1 RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	35
3.2 Análise do discurso .....	41
<b>4 ABORDAGENS CONTEMPORÂNEAS NO ENSINO DA ARTE-EDUCAÇÃO</b> .....	44
4.1 Analisando a natureza da Cultura Visual e sua interação com a Cultura Digital .....	46
4.2 Cultura Visual.....	48
4.3 Cultura Digital.....	50
4.4 Cultura Digital e Arte-formação.....	52
<b>4.5 Explorando o potencial educativo dos dispositivos móveis no contexto do ensino das artes visuais – ARTE E TECNOLOGIA: expor para aproximar</b>	55
4.5.1. Relato experimental da Exposição Anual de arte no Centro de Ensino Joaquim Gomes de Sousa .....	60
4.5.2. Abordagem interativa .....	61
<b>4.6 A acessibilidade das tecnologias móveis no contexto da Arte-educação</b>	61
<b>4.7 Código de resposta rápida/ QR Code e Realidade Aumentada (RA) na Arte-educação</b> .....	64
<b>5 O Guia Didático enquanto proposta de formação continuada (será produzido posteriormente)</b> .....	66
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	68
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	70
<b>APÊNDICES</b> .....	75
<b>ANEXOS</b> .....	84

## INTRODUÇÃO

O Ensino de Arte é um componente curricular fundamental na formação educacional, trazendo consigo a promoção do desenvolvimento criativo, crítico e cultural dos estudantes. No entanto, o mundo contemporâneo tem vivenciado constantes transformações tecnológicas que impactam diretamente na forma como as pessoas se relacionam com o conhecimento e com as artes. Nesse contexto, torna-se imprescindível a discussão e pesquisa acerca do Ensino de Arte mediado pelas Tecnologias Digitais.

As Tecnologias Digitais têm se estabelecido como ferramentas cada vez mais presentes na sociedade atual, proporcionando novas formas de comunicação, acesso a informações e interação social. Paralelamente, essas tecnologias têm ampliado as possibilidades de criação e expressão artística por meio de recursos digitais. Diante disso, surge a necessidade de compreender como essas tecnologias podem ser inseridas de forma eficiente e eficaz no processo de ensino e aprendizagem da arte.

Diante desse contexto, esta dissertação de mestrado tem como objetivo investigar como o Ensino de Arte pode ser mediado pelas Tecnologias Digitais, analisando suas potencialidades e desafios. Pretendemos compreender como as Tecnologias Digitais podem ser utilizadas como recursos pedagógicos no Ensino de Arte, de modo a promover o desenvolvimento de habilidades e competências artísticas nos estudantes.

A nossa experiência como professor tem sido breve, porém intensa. Nas várias escolas lecionadas, deparamo-nos com condições de trabalho insatisfatórias, como salas de aula superlotadas, escassez de recursos materiais e tecnológicos, além da presença de violência dentro e fora do ambiente escolar. Esses desafios têm um potencial significativo para impactar o desempenho acadêmico e o ânimo tanto dos docentes quanto dos discentes.

Apesar de enfrentar essas circunstâncias, que são comuns à maioria dos professores da rede pública de educação, lembramos das reflexões suscitadas durante a nossa pesquisa sobre as condições laborais na docência e sobre o tipo de profissional que não aspirava me tornar. Em resposta, iniciamos uma busca por abordagens renovadas para envolver nossos alunos e incentivá-los a participar ativamente das aulas. Desde o início de minha carreira como professor, dediquei-me a explorar recursos além dos tradicionais livros didáticos, como filmes, documentários,

apresentações de slides e imagens, com o objetivo de diversificar minhas práticas pedagógicas.

Além disso, reconhecemos a crescente presença de alunos nativos digitais em turmas, o que influenciou nossa abordagem. Essa geração de estudantes cresceu em um ambiente repleto de tecnologia, e a familiaridade deles com dispositivos eletrônicos ofereceu oportunidades para incorporar recursos digitais nas aulas. Isso não apenas os engajou de forma mais eficaz, mas também os preparou melhor para um mundo cada vez mais centrado na tecnologia. Adaptamos o método de ensino para incorporar elementos interativos e ferramentas online, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente e relevante para essa nova geração de estudantes.

No decorrer do ano de 2017, enquanto realizava uma análise dos materiais didáticos disponíveis, deparei-me com a descoberta de mídias digitais em formato de DVD fornecidas pelas editoras responsáveis pela produção dos livros escolares. Esses recursos incluíam uma variedade de Objetos de Aprendizagem (OA) diversificados, tais como jogos, infográficos, vídeos, apresentações de slides e imagens, todos relacionados aos conteúdos abordados em sala de aula. Essa experiência abriu os nossos horizontes para a vasta gama de possibilidades que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) oferecem no ambiente educacional. Aproveitando essa oportunidade, decidimos realizar algumas experiências utilizando diferentes tipos de OA durante as aulas.

A partir da prática diária e dos conhecimentos adquiridos por meio de formações direcionadas ao uso de tecnologias para o ensino, surgiram diversas indagações sobre as dificuldades enfrentadas ao tentar utilizar Tecnologias Digitais (TD) durante as aulas. Além disso, começamos a questionar por que outros professores de Arte não adotavam as TD em seu trabalho. Diante desse contexto, percebemos que as respostas para as dificuldades em incorporar as tecnologias de forma efetiva no dia a dia da sala de aula não seriam encontradas facilmente. Além disso, também compreendemos que não seria simples elucidar as razões pelas quais outros professores não utilizavam essas tecnologias em suas práticas educativas.

A partir de 2020, com a eclosão da pandemia de COVID-19, a educação enfrentou desafios sem precedentes em todo o mundo. Esse período pandêmico trouxe à tona a necessidade urgente de adaptação por parte dos educadores, e muitos

tiveram que se familiarizar com o uso de tecnologias de ensino de maneira acelerada. A transição repentina para o ensino remoto e o uso de ferramentas online se tornou a nova norma, independentemente da prontidão dos professores.

Nesse processo, os educadores se viram necessitados da utilização de tecnologias muitas vezes sem o devido treinamento ou experiência prévia. Foi um momento de aprendizado e adaptação rápida, com professores buscando soluções criativas para manter seus alunos engajados em um ambiente virtual. As videoconferências, plataformas de ensino online e recursos digitais se tornaram ferramentas essenciais para continuar o processo educacional durante a pandemia.

A experiência desafiadora da pandemia destacou a importância de capacitar os professores com habilidades tecnológicas e promover o desenvolvimento profissional contínuo para enfrentar cenários imprevistos. Essa transformação imposta também abriu novas oportunidades para repensar a educação e como a tecnologia pode ser integrada de maneira eficaz no ensino presencial e online.

No futuro, a interação entre tecnologia e ensino deve continuar a evoluir, com os educadores se tornando mais proficientes no uso dessas ferramentas para melhorar a qualidade da educação.

Nesse processo, buscaremos responder ao seguinte **Problema científico**: Como as Tecnologias Digitais podem ser utilizadas como recursos pedagógicos enriquecedores no Ensino de Arte?

Definimos como nosso **Objeto de pesquisa**: o uso das TD em sala de aula, o enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem e a capacitação de docentes para estes fins.

A fim de responder esta questão, o **objetivo geral** do nosso estudo é examinar como os benefícios e as potencialidades das TD podem assessorar o Arte-Educador do Ensino Médio.

Elencamos como **objetivos específicos** deste trabalho:

- Realizar estudo aprofundado sobre as noções de trabalho docente e TD;
- Identificar os principais dispositivos digitais utilizados pelos alunos da 3ª série do Ensino Médio;
- Aplicar um Projeto de Atividades com alunos do Centro de Ensino Joaquim Gomes de Sousa, quanto ao uso de Objetos de Aprendizagem (OA) e dispositivos digitais como ferramenta pedagógica nas aulas de Arte a partir do eixo Cultura Visual;

- Produzir um guia didático em formato de *e-book (a posteriori)*, que auxilie os Arte-educadores na integração das TD nas suas práticas cotidianas. Com isso, este material deverá concentrar-se na implementação de recursos tecnológicos como ferramentas didáticas nas escolas.

O uso de tecnologias móveis, como *smartphones*, desempenha um papel significativo no processo de ensino/aprendizagem em artes visuais na contemporaneidade. Os *smartphones* oferecem uma ampla gama de recursos, incluindo acesso à Internet, aplicativos específicos para criação artística, câmeras e filmadoras de alta qualidade. Essas ferramentas podem ser exploradas pelos alunos para expandir suas possibilidades criativas e expressivas. Além disso, os *smartphones* incentivam a pesquisa, a reflexão crítica e a análise, permitindo que os alunos explorem obras de arte, artistas e estilos de forma interativa. Portanto, esses recursos tecnológicos têm o potencial de enriquecer significativamente o ensino e a aprendizagem em artes visuais.

A integração do uso de *smartphones* no contexto escolar como ferramenta de mediação do conhecimento em Arte. Essa escolha de tema surgiu a partir da observação das diferentes situações em que os *smartphones* são utilizados pelos estudantes em sala de aula, bem como da experiência do autor como mediador no FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) e no programa de Pós-Graduação *Strictu-sensu* em Artes na Universidade Federal do Maranhão (PROF-ARTES/UFMA). A proposta central do trabalho é discutir e explorar maneiras de abordar o potencial educativo dos *smartphones* como recursos pedagógicos na escola, especialmente no contexto do Ensino de Arte.

A estrutura do estudo foi organizada da seguinte forma: Introdução, o Capítulo I contextualiza o tema, enfatizando que sua função principal é introduzir o estado da arte da dissertação. Já o Capítulo II explora os referenciais teóricos, incluindo educação, uso de TD na escola e formação de professores. O capítulo III está dedicado à descrição dos procedimentos metodológicos adotados na pesquisa, tratou-se sobre o processo de análise dos dados coletados por meio de questionários realizados com alunos voluntários, bem como os resultados obtidos. O capítulo IV consiste na exposição das abordagens contemporâneas no ensino da Arte-educação e o percurso guiado na elaboração de nosso guia didático destinado para o Arte-educador. Por fim, apresentamos nossas Conclusões e Considerações finais.

## 1 ESTADO DA ARTE DA PESQUISA

Nossa proposta visa contribuir para o enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem da disciplina Arte, com foco na capacitação de profissionais da Arte-educação. O objetivo principal foi incentivar uma maior utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como ferramentas pedagógicas auxiliares no processo de ensino e aprendizagem. Nosso intuito é apresentar aos Arte-educadores uma variedade de possibilidades para aproveitar as ferramentas tecnológicas e os *softwares* disponíveis de forma gratuita, por meio de recursos digitais.

Essas ferramentas podem ser valiosas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem em Arte. A necessidade de investigar o uso das tecnologias na educação surge da constatação de que as TD estão cada vez mais presentes em diferentes aspectos da vida cotidiana, influenciando a forma como interagimos e compreendemos o mundo ao nosso redor (Kenski, 2012). Diante dessas transformações, é fundamental que os professores acompanhem essas mudanças e se mantenham atualizados para oferecer uma educação mais alinhada com as demandas da sociedade atual.

É fundamental ressaltar, desde o princípio, que este estudo não visa atribuir às Tecnologias Digitais a responsabilidade de resolver integralmente os desafios educacionais. As Tecnologias Digitais, em vez disso, são ferramentas que podem facilitar nossas atividades diárias e contribuir para o trabalho docente em suas diversas responsabilidades. O papel do professor mantém sua relevância indiscutível no processo de ensino-aprendizagem na contemporaneidade, em que o aluno assume uma posição central no cenário educacional e o professor se transforma em um facilitador e detentor de conhecimento, colaborando com seus alunos para conduzir um processo educativo conjunto.

As tecnologias devem ser encaradas como instrumentos que assessoram o professor em sua função, que abrange, entre outros aspectos, conforme destacado por Saviani (2013b), a transmissão dos conhecimentos e saberes tradicionais desenvolvidos pela humanidade.

A educação escolar é, essencialmente, uma atividade humana. Seria um equívoco acreditar que dispositivos tecnológicos resolveriam problemas tão complexos quanto aqueles que surgem no ambiente escolar. Sendo assim:

O papel do professor é o de garantir que o conhecimento seja adquirido, às vezes mesmo contra a vontade imediata da criança, que espontaneamente não tem condições de enveredar para a realização dos esforços necessários à aquisição dos conteúdos mais ricos e sem os quais ela não terá vez, não terá chance de participar da sociedade (Saviani, 1999, p. 60).

A noção de que as tecnologias têm o propósito de substituir ou diminuir o papel do professor, como se acreditava no final do século XX, revela-se equivocada. Sob essa perspectiva tecnicista, as atividades de ensino e aprendizagem seriam reduzidas e submetidas a um processo em que a concepção, o planejamento e a coordenação seriam delegados a especialistas, restando à escola apenas a execução desse modelo predefinido. Isso sugere uma visão em que a organização do processo é vista como a garantia de eficiência, buscando corrigir as supostas deficiências do professor e maximizar os efeitos de sua intervenção (Saviani, 2013a).

Contudo, essa abordagem mecânica e inflexível não condiz com a realidade plural e dinâmica do ambiente escolar, que é composto por uma diversidade de indivíduos. O professor, conforme a especialista Kenski (2007), assume um papel essencial como mediador e agente responsável por facilitar uma aprendizagem significativa para os alunos. A pesquisa em discussão adere aos princípios da pedagogia histórico-crítica, cujo principal teórico e pioneiro é Dermeval Saviani, uma figura de destaque na área contemporânea. Dentro dessa abordagem, a educação assume uma função primordial na transformação da sociedade e apresenta características específicas que a diferenciam.

[...] O trabalho educativo é o ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens. Assim, o objeto da educação diz respeito, de um lado, à identificação dos elementos culturais que precisam ser assimilados pelos indivíduos da espécie humana para que eles se tornem humanos e, de outro lado e concomitantemente, à descoberta das formas mais adequadas para atingir esse objetivo (Saviani, 2013b, p. 13).

Com base nessa citação, é possível compreender que a educação desempenha um papel fundamental na humanização de cada indivíduo, ao proporcionar-lhes acesso aos conhecimentos historicamente produzidos que nos distinguem como seres humanos em relação às outras espécies que habitam o planeta. Seguindo a visão de Saviani, o primeiro aspecto que emerge em relação ao objeto da educação é o papel da escola como instituição responsável pela socialização do conhecimento sistematizado (Saviani, 2013b). Atualmente, esse

conhecimento a ser transmitido é guiado pelos currículos adotados pelas redes de ensino, sendo o currículo entendido, de acordo com a concepção ampla de Saviani (2013b), como a organização das atividades essenciais distribuídas ao longo do tempo e espaço escolares.

As Tecnologias Digitais (TD) referem-se a dispositivos, ferramentas, *softwares* e recursos baseados em Tecnologia Digital, como computadores, *smartphones*, *tablets*, aplicativos, *softwares* educacionais, Internet entre outras. Essas tecnologias desempenham um papel crescente na sociedade contemporânea e têm se tornado parte integrante de muitos aspectos da vida, incluindo a educação (Ferreira, 2015b).

No contexto educacional, as TD são utilizadas para apoiar o ensino e a aprendizagem, proporcionando novas formas de acesso a informações, comunicação, colaboração e interação. Elas podem ser empregadas para enriquecer o conteúdo curricular, criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e personalizados, promover a pesquisa, facilitar a avaliação e oferecer recursos que estimulem o pensamento crítico e a resolução de problemas (Ferreira, 2015b).

A utilização das TD como recursos no ensino e aprendizagem do componente curricular Arte encontra respaldo no segundo aspecto relacionado ao objeto da educação. Nesse sentido, busca-se encontrar as formas mais adequadas para concretizar os processos educacionais no ambiente escolar.

Conforme Ferreira (2015b), essa opção pelo uso das Tecnologias Digitais se justifica pelo potencial que elas possuem em enriquecer e aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando uma abordagem mais dinâmica e interativa.

Hoje os educadores sabem da necessidade de uma reformulação do papel da instituição escolar e toda a equipe pedagógica diante do crescimento e uso dessas tecnologias, até porque compreendem o grande impacto nas transformações econômicas, políticas, sociais, culturais e tecnológicas na sociedade e seus reflexos na qualidade do ensino.

Para que aconteça avanço no ensino-aprendizagem, essas mudanças necessitam estar firmemente fincadas dentro das instituições escolares proporcionando aos envolvidos competências para aprender, juízo crítico para selecionar e estabelecer informações, de modo que esse conhecimento básico possa afluir em conhecimento pessoal, social e profissional.

Em razão da quantidade de informações que os sujeitos recebem hoje, sejam dentro ou fora da escola, é necessário fazer mudanças, de modo que esse conhecimento possa resultar em aprendizagem. Com esta revolução surge o advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's), elas são permitidas para ajudar as escolas e os educadores artísticos, apoiando o ensino e a aprendizagem.

Como parte da nossa pesquisa, desenvolvemos o Projeto de Atividades intitulado "**ARTE E TECNOLOGIA: expor para aproximar**". Este projeto surgiu como uma iniciativa para explorar o potencial das Tecnologias Digitais (TD) no contexto do componente curricular Arte. Ele teve como objetivo central a introdução de aplicações de Realidade Aumentada, aliadas ao uso de *QR Codes (Quick Response Code)*, como formas de mediação tecnológica no processo educacional.

O projeto foi implementado na escola como uma exposição física/virtual, na qual os alunos puderam explorar diferentes obras de arte e suas respectivas autorias por meio de dispositivos portáteis, como *smartphones e tablets*. Ao posicionar a câmera do dispositivo sobre os *QR Codes*, os alunos eram direcionados para espaços multimídias que continham informações detalhadas sobre as produções artísticas, proporcionando uma experiência enriquecedora e interativa. A partir dessas experiências os alunos puderam produzir suas releituras de obras de arte usando os seus próprios dispositivos móveis.

Esse projeto surgiu a partir da nossa pesquisa, na qual investigamos a integração das TD no Ensino de Arte e seus impactos na qualidade da aprendizagem. Através da implementação desse projeto, buscamos promover a disseminação de conteúdo artístico, o registro das experiências estéticas dos alunos e, principalmente, a aproximação entre a arte, a tecnologia e o processo de ensino-aprendizagem.

Entende-se que o uso de tecnologias móveis cria a possibilidade de levar os alunos para um ambiente de aprendizagem virtual. É considerada tecnologia móvel o acesso à Internet por meio de dispositivos móveis e/ou computacionais, tais como *smartphones, notebooks, smartpads*, entre outros; o uso desses aparelhos é efetuado por meio de atividades e processos por redes de *Wi-fi, Bluetooth, GSM (Global System for Mobile Communications/ Sistema Global para Comunicações Móveis)*, RA (Realidade Aumentada).

Nos últimos anos, as demandas sociais têm demonstrado um aumento significativo no uso de dispositivos móveis em diversos ambientes. Pesquisas

recentes, como as de Farias (2023), Domingo (2021) e Ferreira (2015), têm destacado essa crescente tendência. As inovações proporcionadas pelas tecnologias móveis vêm desempenhando um papel fundamental no cenário educacional, facilitando o processo de aprendizado e enriquecendo a experiência dos alunos.

O uso dessas ferramentas tecnológicas tem o potencial de transformar significativamente as práticas de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, é crucial envolver as instituições responsáveis pela formação de professores, garantindo que os educadores estejam preparados para utilizar efetivamente essas tecnologias em suas práticas pedagógicas. A colaboração entre a tecnologia e a educação é uma oportunidade valiosa que pode resultar em benefícios significativos para o processo educacional.

As inovações proporcionadas pelas tecnologias facilitam o aprendizado e trazem muitas experiências com o uso dessas ferramentas a favor da educação. Com a tecnologia é possível modificar a prática do ensino e aprendizagem, sendo necessário envolver as instituições que formam os professores.

Desta maneira, nas interfaces experienciadas, como mediador em sala de aula, os processos de ensino e aprendizagem tem dialogado com a Arte-educação de forma a enfrentar os desafios e buscar ideias para que as imagens estejam presentes no ensino de história da arte. Corroborando com isso, destaca-se Losada (2011) as imagens estão o tempo todo trazendo ideias, se comunicando e nós precisamos aprender a enfrentá-las para que não sejamos ingênuos.

Com a intenção de tornar o Ensino de Arte mais próximo do aluno e buscando outros ambientes fora da sala de aula, fez-se necessário o compartilhamento de experiências e interações com os alunos em Eventos Artísticos nos espaços culturais da cidade de São Luís, no estado do Maranhão. Nestas experiências dentro e fora das escolas, houve diversas implicações e dificuldades no acesso a estes espaços, como transporte escolar, quantidade inferior de alunos e a falta de interesse por parte dos próprios alunos.

A partir daí, e através de algumas leituras selecionadas e o surgimento das inquietações, compreende-se que diante do mundo contemporâneo e tecnológico, nós não acessamos as imagens, pelo contrário, elas é que chegam e nos acessam. Partindo desta temporalidade, as aulas de Arte com o uso de tecnologias, que são acessíveis, poderão contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos alunos,

visto que, a própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) respalda em suas competências o eixo Cultura Digital.

A tecnologia é um tema recorrente e de interesse entre os jovens, também reconhecidos como nativos digitais, que segundo Prensky (2006), descrevem pessoas imersas na era digital desde a infância, desenvolvendo afinidade natural com tecnologias como computadores e dispositivos móveis. Eles abordam as ferramentas digitais de maneira intrínseca, considerando-as extensões naturais de seu pensamento e comunicação, o mesmo acontece com os alunos do Ensino Médio de diferentes escolas brasileiras.

Os alunos sabem que a vida deles estão mediadas por tecnologia, e buscam este conhecimento para entender melhor determinados assuntos no qual a tecnologia está envolvida. A sua maioria tem acesso a dispositivos que permitem esses contatos com a tecnologia, seja os telefones celulares, computadores e/ou outros dispositivos conectados a *Web*.

Na perspectiva que o professor pode ser um mediador do conhecimento e um organizador e articulador do processo docente, destaca-se a necessidade de pensar o processo de ensino-aprendizagem centrado no aluno. E assim, pensar diferentes formas do ensino e aprendizagem, dialogando com os dispositivos digitais que estão a favor da aprendizagem, que permitem a criação, a pesquisa e a compreensão por parte dos alunos.

Considerando que as TD representam atualmente o meio tecnológico mais avançado para a transmissão do conhecimento escolar, nosso estudo tem como foco a investigação do uso das TD no Ensino de Arte no Ensino Médio. Partindo desse pressuposto, buscamos compreender como as Tecnologias Digitais podem ser aplicadas de maneira eficaz e enriquecedora no processo de ensino-aprendizagem do componente curricular, visando aprimorar a experiência educacional dos alunos nessa etapa de ensino.

No próximo capítulo, realizamos uma exposição dos referenciais teóricos utilizados, abordando áreas como educação, uso de Tecnologias Digitais no ambiente escolar e formação de professores. Durante essa exposição, estabelecemos diálogos significativos que nos permitem estabelecer conexões. Dessa forma, enriquecemos nossa compreensão do campo e situamos nossa pesquisa em um contexto mais amplo de conhecimento acadêmico.

## 2 TECNOLOGIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO

Segundo Sousa (2011), na educação contemporânea, há uma mudança de paradigma em relação ao papel do professor e à transmissão do conhecimento. O professor já não é mais considerado como a única fonte de todo o conhecimento, e o conhecimento em si não é tratado como um objeto passível de ser transmitido do professor para o aluno.

No entanto, é importante destacar que, em muitas escolas ainda hoje, persiste um modelo de comunicação vertical, no qual o professor é visto como detentor absoluto do saber, dentro dos moldes da educação tradicional, atuando meramente como um transmissor de informações, sem permitir espaço para o aluno discutir suas próprias ideias e trazer novas informações para a sala de aula.

Dessa forma, é observado que muitos professores não consideram a experiência prévia dos alunos e não estimulam a discussão sobre os conhecimentos adquiridos por eles fora do ambiente escolar. Aspectos como vivências familiares, interações sociais, conteúdos absorvidos através da TV, rádio, revistas e Internet acabam sendo negligenciados no processo educativo (Sousa, 2011). Daí a importância de conhecer os conhecimentos prévios dos alunos, sua cultura, segundo os postulados vigotskyanos. Conforme Freire (2011) o processo de ensino e aprendizagem acontece dentro de um enfoque construtivista, com um olhar no professor que tem o papel de estabelecer relações dialógicas de ensino e aprendizagem.

Portanto, é fundamental que os educadores adotem uma abordagem mais inclusiva, na qual o diálogo e a troca de informações sejam incentivados. Valorizar a experiência dos alunos e estimular a discussão sobre seus conhecimentos prévios proporciona um ambiente educacional mais enriquecedor e colaborativo, em que o aprendizado se torna mais significativo e contextualizado, ou seja, colocar o aluno como centro do processo de ensino-aprendizagem. A Tecnologia Digital (TD), por exemplo, pode ser uma aliada nesse processo, ao oferecer recursos e ferramentas que possibilitam a ampliação das fontes de informação e a interação entre alunos e professores.

Segundo Farias (2023), na área educacional, a tecnologia é uma fonte de estratégias, metodologias e atitudes dinâmicas. Porém, a sua contribuição depende da habilidade do professor em utilizá-la. Mesmo com o emprego dos recursos mais

modernos, uma aula mal estruturada pode perder seu sentido pedagógico para o aluno, assim sendo professor é um elemento chave nesse processo de aprendizagem do uso de TD.

## 2.1 O papel do professor na utilização da Tecnologia Digital

A TD envolve um conjunto de tecnologias que possibilita a conversão de linguagens ou dados em formato numérico. Em outras palavras, as imagens, sons e textos visualizados em dispositivos como computadores, *tablets* ou celulares são convertidos em números, interpretados por dispositivos que os transformam naquilo que percebemos em nossos aparelhos eletrônicos. Essa capacidade de transformação numérica descentraliza a informação, aprimora a segurança de diversos dados essenciais, impulsiona a criação de novas tecnologias e facilita o uso prático desses recursos (Farias, 2023).

A função do professor na utilização da TD é de grande importância e impacto no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. Em um mundo cada vez mais conectado e digitalizado, é imprescindível que os educadores sejam capazes de aproveitar os recursos tecnológicos disponíveis a fim de potencializar a experiência educacional, engajar os alunos e prepará-los para a sociedade contemporânea.

O professor auxilia na mediação entre a TD e os estudantes, atuando como um facilitador, orientador e criador de oportunidades de aprendizagem. Ele deve estar apto a selecionar e utilizar adequadamente as ferramentas tecnológicas, considerando seu propósito pedagógico, a faixa etária dos estudantes e as necessidades específicas do componente curricular. Um aspecto crucial do papel do professor na utilização da TD é o de promover a integração equilibrada entre as ferramentas digitais e as estratégias pedagógicas tradicionais. As TD não devem substituir completamente os métodos tradicionais, mas sim complementá-los, favorecendo uma abordagem mais abrangente e dinâmica no processo de ensino e aprendizagem.

Além disso, o professor deve estar constantemente atualizado e em busca de novas tecnologias educacionais e recursos digitais que possam enriquecer suas práticas pedagógicas. Essa busca pelo conhecimento tecnológico inclui a participação em formações, *workshops*, *e-books* e cursos que capacitem o professor a utilizar de forma eficaz as ferramentas e recursos digitais disponíveis.

Outro aspecto relevante é a capacidade do professor de adaptar as TD às necessidades individuais dos alunos. Cada estudante possui características e ritmos de aprendizagem diferentes, e o professor deve ser capaz de utilizar a tecnologia de forma personalizada, buscando atender às expectativas e necessidades de cada estudante.

Além disso, o professor também contribui na promoção da ética e da responsabilidade digital. É importante que os alunos sejam conscientizados sobre os aspectos éticos e legais do uso da TD, como o cuidado com a privacidade e a segurança online. O professor deve orientar os alunos para o uso ético e responsável da tecnologia, capacitando-os a se tornarem cidadãos digitais conscientes e críticos.

Logo, o papel do professor na utilização da TD no processo de ensino e aprendizagem vai além de simplesmente introduzir as ferramentas e recursos digitais. Ele é um mediador, orientador e facilitador, buscando promover uma educação mais engajadora, personalizada e contextualizada. O professor é responsável por selecionar, utilizar e adaptar as tecnologias de forma eficaz, considerando as necessidades e interesses dos estudantes, e promovendo uma abordagem equilibrada entre a TD e as estratégias pedagógicas tradicionais.

De acordo com Pischetola (2019, p.8): "considerando que a participação social e a participação digital se encontram hoje, cada vez mais sobrepostas, a inclusão digital torna-se alvo também a educação" temos, portanto, a crescente sobreposição entre participação social e participação digital faz com que a inclusão digital se torne um objetivo fundamental também na educação. Sendo assim, é imprescindível que o papel do professor seja repensado e adaptado para acompanhar as demandas da Era Digital.

Conforme destacado por Coscarelli e Kersch (2016), a promoção da qualificação docente para atuar na era digital é uma necessidade urgente. Não basta que o professor saiba apenas utilizar e compreender as demandas desse universo digital, é fundamental que ele seja capaz de desenvolver estratégias para promover habilidades e competências necessárias aos novos multiletramentos.

Além disso, o professor deve estar atento às diferentes realidades dos estudantes em relação ao acesso e uso da tecnologia. A inclusão digital não se resume apenas à disponibilização dos recursos tecnológicos, mas também à criação de condições para que todos os alunos possam utilizar essas ferramentas de maneira

equitativa, respeitando suas peculiaridades e necessidades individuais (Pischetola, 2019).

## 2.2 Objetos de Aprendizagem (OA)

De acordo com Areito, o conceito de Objeto de Aprendizagem é complexo:

*(...) un objeto de aprendizaje puede constituir una pregunta más o menos compleja, o en una respuesta de tono similar, en una imagen o simulación; unos ejercicios, cuestionarios o diagramas pueden igualmente constituir un objeto de aprendizaje, así como una diapositiva o conjunto de ellas; una tabla, experimentos, juegos o animaciones; una secuencia de videos o de audio, unas frases o párrafos de un texto, parte de una lección... Es decir, los objetos pueden adquirir formas muy diversas y presentarse en diferentes formatos y soporte. (Areito, 2005 apud Domingo, 2018, p. 9-10)*

O conceito apresentado destaca a versatilidade dos OA, pois eles podem assumir diferentes formas e formatos para facilitar a transmissão de informação docente. Esses objetos podem variar desde uma pergunta mais ou menos complexa, uma resposta com tom similar, uma imagem ou simulação, até exercícios, questionários, diagramas ou conjuntos de slides, tabelas, experimentos, jogos, animações, sequências de vídeos ou áudio, frases ou parágrafos de um texto, partes de uma lição - todos esses elementos podem ser considerados OA.

Essa diversidade de formas e formatos permite adaptar os OA às necessidades e preferências dos alunos, assim como aos objetivos educacionais específicos. Ao fornecer diferentes modalidades de apresentação, os OA podem abordar diferentes estilos de aprendizagem e promover a participação ativa dos alunos.

Esta definição proposta por Areito (2005) ao ser analisada por Domingo (2018) reafirmou, segundo estes autores, a visão de que os OA são todos os elementos (nesse caso, virtuais) que fazem parte do processo de ensino-aprendizagem com propósitos educacionais, visando alcançar objetivos específicos e facilitar a aquisição do conhecimento tanto para alunos quanto para professores (Domingo, 2018).

Uma das principais características dos OA é sua capacidade de serem autocontidos, ou seja, cada objeto pode ser abordado de forma independente, sem depender de outros recursos educacionais. Além disso, eles são projetados para serem reutilizáveis, podendo ser utilizados em diferentes contextos e para diversos propósitos educacionais.

Essa reutilização promove a eficiência e a flexibilidade no uso desses recursos, portanto, é fundamental capacitar os professores para a utilização e criação de Objetos de Aprendizagem, a fim de apoiar o ensino-aprendizagem em Arte.

Uma das ferramentas importantes para capacitar professores é o Repositório de OA, sendo que esse é um espaço digital que tem como objetivo principal reunir, organizar e disponibilizar uma variedade de OA. Esses repositórios funcionam como verdadeiras bibliotecas virtuais, onde educadores podem buscar recursos digitais prontos para uso em suas atividades de ensino.

A importância de um Repositório de OA reside na facilidade de acesso a materiais de alta qualidade, economizando tempo na criação de recursos didáticos. Os educadores podem explorar esses repositórios em busca de OA que se adequem ao seu plano de aula e ao conteúdo específico que desejam ensinar.

No contexto do Ensino de Arte, um Repositório de OA pode conter uma vasta gama de recursos, como imagens de obras de arte, vídeos de performances artísticas, simulações interativas de técnicas artísticas, jogos educacionais sobre movimentos artísticos e muito mais. Esses recursos enriquecem o ensino das artes visuais, proporcionando uma ampla variedade de materiais que podem ser incorporados às aulas de forma eficaz.

OA são materiais educacionais digitais que têm como finalidade apoiar o processo de ensino-aprendizagem, oferecendo recursos interativos e reutilizáveis para facilitar a compreensão e a assimilação de conteúdo. Esses materiais podem variar desde animações, jogos educacionais, simulações, até vídeos, *podcasts* e infográficos.

Os OA surgiram como uma resposta às possibilidades proporcionadas pelas TD na educação. Com o avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação, tornou-se possível criar e compartilhar recursos educacionais de forma mais flexível e acessível. Os OA são desenvolvidos com o intuito de serem reutilizados em diferentes contextos educacionais, sendo adaptáveis tanto para diferentes faixas etárias quanto para diferentes áreas de conhecimento, depende muito da concepção didática do professor, na hora de selecionar estes recursos.

Uma das principais características dos OA é a sua capacidade de oferecer uma abordagem mais interativa e engajadora no processo de ensino e aprendizagem. Por meio de recursos visuais, sonoros e interativos, os OA estimulam a participação ativa

dos estudantes, permitindo que eles manipulem o conteúdo e construam conhecimento de forma mais significativa. Essa interatividade contribui para despertar o interesse dos alunos e promover um aprendizado mais contextualizado e autônomo.

Além disso, os OA também apresentam a vantagem da flexibilidade e personalização. Eles podem ser adaptados de acordo com as necessidades de cada estudante, permitindo que cada um avance em seu próprio ritmo e de acordo com suas características individuais. Essa flexibilidade torna os OA uma ferramenta poderosa para a educação inclusiva, uma vez que podem ser adaptados para atender às necessidades de alunos com diferentes perfis e habilidades.

Outro aspecto importante dos OA é a sua capacidade de promover uma aprendizagem colaborativa e cooperativa. Por meio de recursos interativos, os estudantes podem se engajar em atividades conjuntas, compartilhando conhecimentos, ideias e experiências. Essa interação social favorece a construção coletiva de conhecimento e estimula habilidades como comunicação, colaboração e trabalho em equipe. Contudo, é necessário ter em mente que o uso dos OA requer um planejamento cuidadoso por parte dos professores. É fundamental que eles selecionem e os utilizem de forma intencional, integrando-os de maneira consistente ao currículo e às metas de aprendizagem. Além disso, é importante avaliar constantemente os OA utilizados, buscando identificar possíveis melhorias e ajustes necessários para garantir sua eficácia e adequação aos objetivos educacionais propostos.

Em suma, os Objetos de Aprendizagem representam uma transformação no processo de ensino-aprendizagem, ao incorporar as potencialidades das Tecnologias Digitais na educação. Esses materiais educacionais oferecem recursos interativos, flexíveis e personalizáveis, estimulando a participação ativa dos estudantes, fomentando a colaboração e potencializando o desenvolvimento de habilidades e competências. No entanto, é essencial considerar a relevância e a integração desses recursos no contexto educacional, garantindo a sua adequação e eficácia no processo de ensino-aprendizagem.

Os OA são uma abordagem inovadora para o material educacional, representando uma nova maneira de pensar sobre o ensino-aprendizagem. Ao contrário da abordagem tradicional de conteúdo extenso, os OA são unidades de

aprendizagem autônomas e de curta duração, variando geralmente de dois a quinze minutos.

Por fim, é importante frisar que a inclusão digital na educação não se limita apenas ao domínio técnico das ferramentas digitais. Ela abrange também a promoção da participação ativa dos alunos, o estímulo à colaboração e à criatividade, bem como o desenvolvimento de competências essenciais para a sociedade digital, como a resolução de problemas, pensamento crítico e habilidades de comunicação.

### 2.3 Trabalho docente e Tecnologia Digital

O trabalho docente na era digital vai além do domínio técnico das ferramentas e tecnologias. Os professores precisam estar preparados para utilizar essas ferramentas de forma pedagogicamente relevante, integrando-as de maneira significativa no processo de ensino-aprendizagem. É necessário que eles sejam capazes de criar ambientes de aprendizagem que estimulem a participação ativa dos alunos, promovendo a colaboração, a criatividade e a resolução de problemas (De Oliveira; Freitas, 2020).

Segundo de acordo com entrevista com Domingo (apud Atenas, 2021, p. 165):

*Es importante resaltar en esta entrevista que los alumnos (nativos digitales según los postulados de Marc Prensky (2001) que están sentados en nuestras aulas, son totalmente diferentes a los estudiantes de finales del siglo pasado, donde pocos tenían acceso a Internet y pocas habilidades en cuanto al uso de la tecnología. Hoy la gran mayoría de nuestros alumnos tiene un celular con acceso a Internet y usan sus dispositivos para diferentes funciones, fundamentalmente la comunicación y en menor medida la investigación (Domingo apud Atenas, 2021, p. 165).*

Sob esse prisma, precisamos compreender o docente não como transmissor de conhecimentos curriculares prontos e fechados, mas como mediador, incentivador dos discente (nativos digitais) no processo de descobrir uma nova forma de aprender e organizar seu percurso de aprendizado, aprimorando habilidades de uso produtivo da tecnologia.

Dessa forma, o trabalho docente na era digital também envolve o ensino e o manuseio dos equipamentos e tecnologias utilizados. A escola contemporânea tem como característica central a exigência dessas práticas, tornando-se imprescindível que os professores estejam familiarizados com as ferramentas tecnológicas e saibam como utilizá-las de forma eficaz no contexto educacional (De Oliveira; Freitas, 2020).

Assim, o trabalho docente na era digital demanda a qualificação dos professores para lidar com as demandas tecnológicas e promover habilidades e competências necessárias aos multiletramentos contemporâneos. A formação contínua e o desenvolvimento profissional são fundamentais para capacitar os professores nesse contexto em constante evolução.

Além disso a pandemia provocada pela Covid-19 trouxe novos desafios, como pode ser observado:

Em relação ao uso das Tecnologias Digitais nesse contexto, notamos que, mesmo sem uma formação adequada, os professores vêm se esforçando, no limite das suas possibilidades, para fazer uso adequado dos recursos tecnológicos, melhorando, dessa forma, sua condição de letramento digital. Alguns até cogitam utilizar essas ferramentas no futuro, integrá-las de vez em suas práticas. Como o uso desses recursos não era tomado de forma obrigatória em âmbito educacional, os alunos também sentiram dificuldade em lidar com esse novo formato (temporário ou não) de ensino, sendo necessário que este, ainda que considerado um nativo digital, aprendesse a manusear essas ferramentas para fins educativos, ou seja, passando também por um processo de desenvolvimento do seu nível de letramento digital (De Oliveira e Freitas, 2020, p. 148)

Observa-se que, mesmo sem uma formação adequada, os professores têm se esforçado para utilizar os recursos tecnológicos disponíveis, dentro de suas possibilidades, visando melhorar seu letramento digital.

É interessante notar que alguns professores estão considerando a possibilidade de integrar definitivamente essas ferramentas em suas práticas pedagógicas futuras. A utilização desses recursos, que antes não era obrigatória no ambiente educacional, gerou dificuldades tanto para os professores quanto para os alunos, que precisaram se adaptar a esse novo formato temporário (ou não) de ensino (De Oliveira; Freitas, 2020).

Apesar de serem considerados nativos digitais devido ao ambiente tecnológico em que cresceram, os alunos também enfrentaram desafios ao utilizar ferramentas digitais para fins educativos. Assim como os professores, tiveram que desenvolver seu letramento digital, aprendendo a empregar essas ferramentas de forma efetiva no processo de aprendizagem e pesquisa (De Oliveira; Freitas, 2020).

Nesse sentido, investir em programas de formação contínua para os professores, que abordem tanto o aspecto técnico quanto o pedagógico do uso da TD, é essencial para que possam enfrentar os desafios e explorar as potencialidades dessas ferramentas no processo educacional.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia adotada neste trabalho é uma pesquisa quantitativa-qualitativa com elementos de investigação de campo e com coleta de dados por meio da aplicação de questionários, elaborado pelos pesquisadores, aos alunos participantes e que aborda questões relacionadas ao uso dos OA e dispositivos digitais nas aulas de Arte. Após a coleta de dados, foi realizada uma análise quantitativa e qualitativa dos resultados obtidos, a fim de identificar padrões e tendências no uso das Tecnologias Digitais pelos alunos. Essa análise permitiu uma compreensão mais aprofundada do tema, subsidiando a proposição de recomendações e sugestões para o aprimoramento da prática docente em Arte no processo tecnológico atual.

Portanto, diante da crescente presença das TICs no cotidiano dos estudantes, é fundamental que o trabalho do Arte-educador esteja preparado para utilizar essas ferramentas de forma eficaz e significativa. O presente estudo busca contribuir para essa compreensão, investigando o uso dos OA e dispositivos digitais pelos alunos da 3ª série do Ensino Médio do CE. Joaquim Gomes de Sousa.

A análise dos dados coletados permitiu identificar as preferências dos estudantes e avaliar o impacto dessas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, fornecendo subsídios para aprimorar a integração de recursos digitais nas práticas educacionais. Espera-se que este estudo possa contribuir para uma reflexão e debate sobre o tema, impulsionando o desenvolvimento de estratégias educacionais mais eficientes e inovadoras.

Neste estudo, foi adotada uma abordagem quantitativa-qualitativa para coletar dados objetivos sobre o uso dos OA e dispositivos digitais pelos alunos da 3ª série do Ensino Médio. Essa abordagem foi escolhida por ser adequada para responder à pergunta de pesquisa do estudo, que visa identificar as preferências dos alunos em relação ao uso de TD e avaliar a ação dessas tecnologias no processo de ensino aprendizagem.

É importante esclarecer que, embora a abordagem quantitativa-qualitativa seja uma escolha metodológica adequada para a coleta de dados objetivos e subjetivos sobre o uso de OA e dispositivos digitais, ela não se limita apenas a esses recursos. Ela pode ser aplicada de forma mais ampla para investigar o uso de diferentes meios móveis, como *smartphones* e *tablets*, e suas implicações no contexto educacional.

No contexto do estudo, a ênfase está no uso de OA, mas isso não exclui a possibilidade de abordar o uso de dispositivos móveis em geral, desde que estejam relacionados ao Ensino de Arte e ao impacto no processo de ensino aprendizagem, portanto, é importante garantir que a metodologia seja flexível o suficiente para incluir diferentes tipos de Tecnologia Digital e meios móveis, conforme necessário para responder à pergunta de pesquisa e alcançar os objetivos do estudo.

A revisão de literatura realizada neste estudo abrangeu conceitos relacionados ao uso de Tecnologia Digital no trabalho docente em Arte, OA, dispositivos utilizados pelos alunos e seu impacto na educação. Identificou-se uma lacuna na literatura em relação à compreensão do uso específico dos OA e dispositivos digitais pelos alunos da 3ª série do Ensino Médio, o que justifica a realização deste estudo. A revisão de literatura contribuiu para embasar o estudo, fornecendo um contexto teórico e permitindo identificar lacunas e brechas existentes na literatura que corroboraram a importância da pesquisa.

A população-alvo deste estudo foi composta por alunos da 3ª série do Ensino Médio de cinco turmas. Todos os alunos das turmas selecionadas foram incluídos no estudo, e não houve critérios de exclusão. A amostra do estudo foi composta por 36 alunos, selecionados aleatoriamente a partir do total de 150 alunos das cinco turmas. O tamanho da amostra foi determinado considerando a disponibilidade de recursos e tempo para coleta e análise dos dados.

Para coletar os dados, foi utilizado um questionário estruturado. O questionário continha perguntas sobre o uso de OA e dispositivos digitais pelos alunos, bem como suas preferências e percepções sobre o impacto dessas tecnologias em seu processo de aprendizagem em Arte. O questionário utilizou uma escala de resposta de múltipla escolha e permitiu respostas abertas para coletar informações adicionais.

A coleta de dados foi realizada no mês de maio (2023) nas salas de aula das turmas selecionadas. O questionário foi aplicado aos alunos pelo professor do componente curricular Arte durante as aulas. Antes da aplicação do questionário, foi obtido o consentimento dos participantes.

Os alunos receberam explicações sobre o estudo e tiveram a opção de participar voluntariamente. Foi garantida a confidencialidade dos dados coletados.

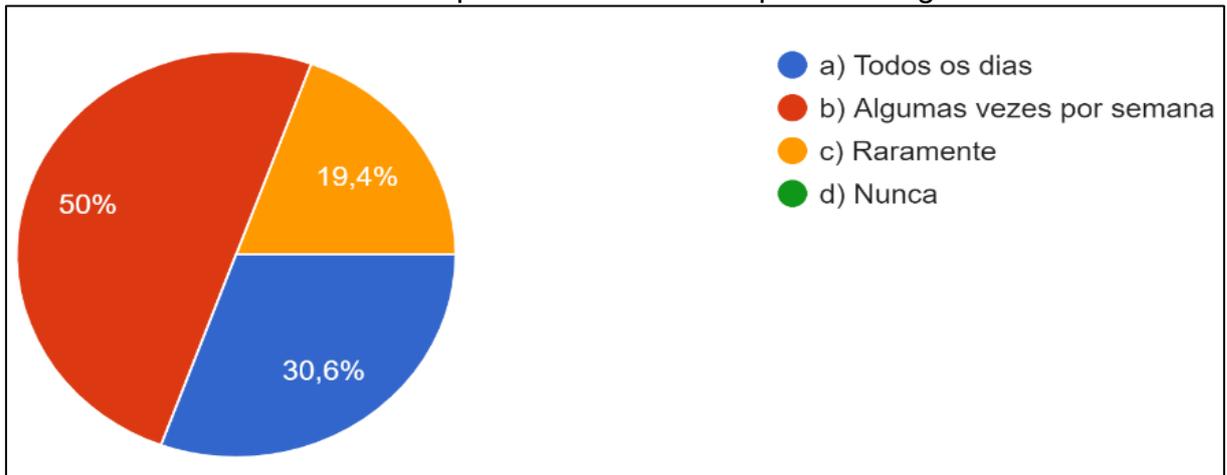
Os dados coletados por meio do questionário (*Google Forms*) foram analisados quanti-qualitativamente. Foram utilizadas técnicas estatísticas, como análise

descritiva e inferencial, para identificar padrões e relações entre as variáveis. Os resultados foram apresentados por meio de gráficos de pizza e gráficos de barra. Os principais achados ilustrados nos gráficos foram discutidos em relação à literatura existente e às questões de pesquisa do estudo.

### 3.1 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dada a necessidade de se fazer a análise dos resultados voltados para o estudo da arte abordaremos a seguir os dados obtidos através da aplicação do questionário. Assim, na etapa do questionário dedicada ao uso de dispositivos digitais para o estudo da arte, inicialmente obtivemos os seguintes resultados:

**Gráfico 01:** Frequência de uso de dispositivos digitais.



Fonte: Os autores, 2023.

Os dados indicam que a maioria dos participantes utiliza dispositivos digitais com frequência para estudar arte. Cerca de 30,6% afirmaram utilizar esses dispositivos todos os dias, o que mostra um engajamento significativo no uso dessas ferramentas para fins educacionais nesse componente curricular. Além disso, aproximadamente 50% dos participantes indicaram utilizar dispositivos digitais algumas vezes por semana para estudar arte. Isso sugere que há uma parcela considerável de estudantes que reconhecem o valor e a utilidade desses dispositivos no processo de aprendizagem dessa matéria.

Por outro lado, 19,4% dos participantes mencionaram utilizar dispositivos digitais raramente para estudar Arte. Essa porcentagem mais baixa pode ser atribuída a uma variedade de fatores, como preferência por métodos de estudo mais tradicionais, falta de acesso adequado a dispositivos digitais ou simplesmente a natureza do componente curricular Arte, que pode envolver atividades práticas e interações mais diretas com materiais físicos.

Considerando o contexto atual, onde a tecnologia desempenha um papel cada vez mais importante na educação, é encorajador ver que a maioria dos participantes utiliza dispositivos digitais para estudar arte. Essas ferramentas podem oferecer

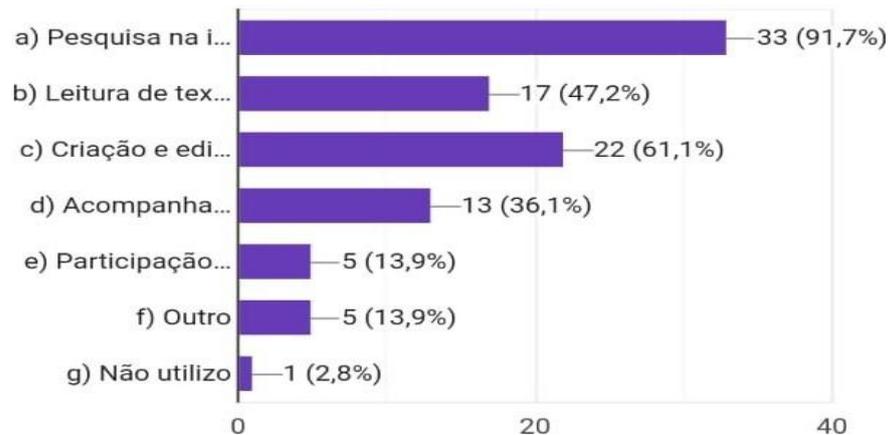
acesso a recursos educacionais, permitir a exploração de obras de arte e artistas, além de proporcionar interações e experiências mais imersivas. No entanto, é importante reconhecer que o uso de dispositivos digitais não é a única forma de estudar Arte e que abordagens variadas podem ser benéficas para uma educação artística completa.

Em seguida quando questionados acerca de qual dispositivo digital o aluno mais utilizava, 89% apontaram que utilizavam o celular e 5,6% tablet, a mesma proporção foi obtida para o uso do laptop. O que coaduna com dados obtidos no *Connected Family Study 2022*, uma pesquisa desenvolvida pela McAfee (2022), uma empresa de tecnologia fundada em 1986 que é especialista em segurança de Internet, dados da pesquisa apontam que 96% das crianças brasileiras usam um *smartphone*:

Sem dúvida, o Brasil teve a mais alta taxa de uso de celular entre crianças e adolescentes, chegando a 96% no total. Além disso, esse uso começa mais cedo do que nunca, com 95% dos pré-adolescentes e adolescentes afirmando que usam um *smartphone* — 19% acima da média global nessa faixa etária (Mcafee, 2022, p.3).

É interessante observar que o uso de *smartphones* para fins educacionais têm se tornado cada vez mais comum, mesmo entre pré-adolescentes e adolescentes. Essa tendência pode ser atribuída ao amplo acesso à tecnologia móvel, à facilidade de uso e à variedade de aplicativos e recursos disponíveis nos *smartphones*, que podem ser utilizados para auxiliar nos estudos, inclusive no componente curricular Arte. Em seguida quando questionados: “Em quais atividades de Arte você utiliza dispositivos digitais”, as respostas apontaram o que se segue.

Os dados mostram que a atividade mais comum realizada pelos participantes é a pesquisa na Internet sobre artistas e obras de arte, com uma porcentagem significativa de 91,7%. Isso indica que a Internet é uma fonte amplamente utilizada para buscar informações e referências na área de Artes. A leitura de textos online sobre teoria das Artes também é uma atividade frequente, mencionada por 47,2% dos participantes. Isso sugere que os recursos digitais, como artigos, blogs e materiais de estudo disponíveis online, desempenham um papel importante no aprofundamento dos conhecimentos teóricos relacionados às Artes.

**Gráfico 02:** Em quais atividades de Arte utiliza dispositivos digitais.

**Fonte:** Os autores, 2023.

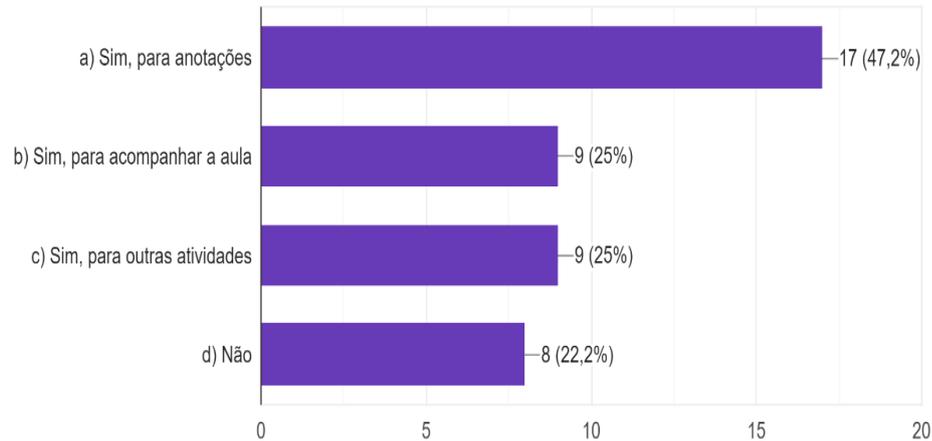
A criação e edição de imagens e vídeos também se destacam, com 61,1% dos participantes realizando essa atividade. Isso reflete a utilização de ferramentas digitais para produzir e manipular conteúdo visual, o que pode ser especialmente relevante em disciplinas artísticas que envolvem expressão criativa e visualização de ideias. O acompanhamento de aulas online de desenho, pintura, escultura, entre outras, é mencionado por 36,1% dos participantes. Isso está alinhado com a tendência crescente de oferecer aulas e tutoriais nessa área por meio de plataformas online, proporcionando acesso flexível a instrutores e conteúdos educacionais específicos.

A participação em fóruns de discussão sobre Arte e outras atividades adicionais são mencionadas por 13,9% dos participantes, indicando a busca por interação e troca de conhecimentos com outros interessados na área. A porcentagem de 2,8% dos participantes que afirmaram não utilizar dispositivos digitais para atividades de Arte é relativamente baixa. Isso pode refletir a crescente integração da tecnologia digital no processo educacional, impulsionada pela ampla disponibilidade de recursos e plataformas digitais.

Questionados se o uso de dispositivos digitais contribui na aprendizagem em Arte, todos os alunos em maior ou menor grau concordaram que sim pois diante das quatro opções: “a) Sim, muito; b) Sim, um pouco; c) Não faz diferença e; d) Não, prejudica minha aprendizagem”, as respostas todas foram em relação as opções a) e b), com 72% apontando que sim, auxilia muito e 28% apontando que auxilia um pouco. Não houve discordância nesta pergunta acerca da ineficácia do uso de dispositivos digitais na aprendizagem da arte.

Os alunos também foram questionados acerca do uso dos dispositivos digitais em sala de aula, os dados obtidos estão expressos no gráfico 03:

**Gráfico 03:** Uso de dispositivos digitais em sala de aula.

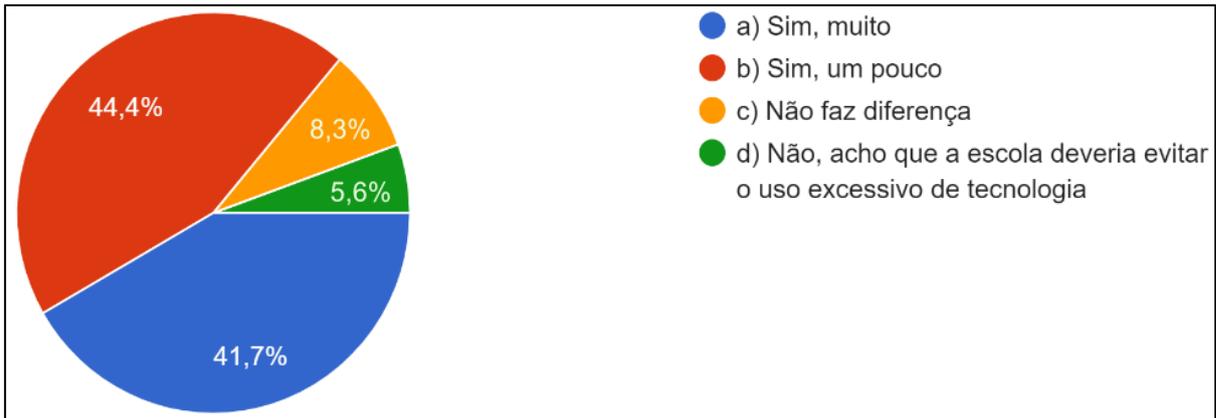


**Fonte:** Os autores, 2023.

Em relação ao gráfico acima, dezessete alunos responderam "sim" para o uso de dispositivos digitais em sala de aula para fazer anotações. Isso corresponde a aproximadamente 47,2% dos entrevistados. Nove alunos responderam "sim" para o uso de dispositivos digitais em sala de aula para acompanhar a aula, o que representa cerca de 25% dos entrevistados. Nove alunos responderam "sim" para o uso de dispositivos digitais em sala de aula para outras atividades, também correspondendo a aproximadamente 25% dos entrevistados e oito alunos responderam "não" para o uso de dispositivos digitais em sala de aula, representando cerca de 22,2% dos entrevistados.

É interessante observar que a maioria dos alunos mostrou uma atitude favorável em relação ao uso de dispositivos digitais em sala de aula, seja para anotações, acompanhamento da aula ou outras atividades. Isso pode ser reflexo da crescente integração da tecnologia na educação, bem como do reconhecimento dos benefícios que essas ferramentas podem trazer para o processo de aprendizagem. Num exercício de autocrítica, os alunos foram questionados com a seguinte assertiva: "Você acha que a escola deveria incentivar mais o uso de dispositivos digitais no componente curricular Arte?" os resultados apontaram o que está descrito no gráfico 04:

**Gráfico 04:** Incentivo aos dispositivos digitais.



Fonte: Os autores, 2023.

O gráfico 04 obteve no item “c) Não faz diferença”, 8,3% e no item d) Não, acho que a escola deveria evitar o uso excessivo de tecnologia, 5,6%.

É interessante observar que a maioria dos alunos (41,7%) acredita que a escola deveria incentivar muito o uso desses dispositivos nesse componente curricular específico. Isso sugere um reconhecimento por parte dos alunos sobre os benefícios que o uso de dispositivos digitais pode trazer para o aprendizado e a prática da Arte.

Além disso, 44,4% dos alunos responderam que a escola deveria incentivar um pouco o uso de dispositivos digitais na disciplina de Arte. Essa resposta indica que há um número significativo de alunos que reconhecem a importância e o potencial dessas ferramentas, mas talvez considerem que o incentivo não precise ser excessivo.

É interessante notar que uma parcela pequena dos alunos (8,3%) indicou que o uso de dispositivos digitais na disciplina de Arte não faz diferença para eles. Isso pode refletir uma neutralidade em relação ao uso dessas tecnologias ou até mesmo uma falta de conhecimento sobre as possibilidades e benefícios que elas podem proporcionar no contexto artístico.

Por outro lado, 5,6% dos alunos afirmaram que a escola deveria evitar o uso excessivo de tecnologia no componente curricular Arte. Essa resposta pode refletir preocupações sobre os possíveis impactos negativos do uso excessivo de dispositivos digitais ou a preferência por abordagens mais tradicionais no Ensino de Arte.

Esses resultados estão de acordo com o cenário atual da educação, onde a tecnologia desempenha um papel cada vez mais importante no processo de aprendizagem. A utilização de dispositivos digitais no componente curricular Arte pode proporcionar acesso a recursos multimídia, ampliar as possibilidades de criação e expressão artística e incentivar a interação e colaboração entre os alunos.

No entanto, é importante destacar que o uso de dispositivos digitais na educação deve ser cuidadosamente planejado e equilibrado, levando em consideração as necessidades dos alunos, a integração com outras abordagens de ensino e a promoção de uma relação saudável com a tecnologia. O questionário permitiu, através de uma pergunta aberta, que os alunos expressassem algum comentário ou sugestão a respeito do uso de dispositivos digitais no componente curricular Arte. Os comentários e sugestões dos alunos expressam diferentes perspectivas em relação ao uso de dispositivos digitais no componente curricular Arte:

Aluno nº1: “Que é importante para o aperfeiçoamento do conhecimento, porém, apenas quando é relacionado ao estudo e não ao entretenimento próprio”.

O primeiro aluno enfatiza a importância de utilizar os dispositivos digitais de forma relacionada ao estudo, e não apenas para fins de entretenimento pessoal. Essa observação ressalta a necessidade de estabelecer limites claros e orientações sobre o uso dos dispositivos durante as atividades educacionais, de modo a garantir que sejam utilizados de forma produtiva e direcionada ao aprendizado.

Aluno nº2:

Usar dispositivos digitais na disciplina arte é de grande ajuda, além de podermos acompanhar as aulas de maneira mais dinâmica podemos ter uma compreensão mais aprofundada sobre os diversos temas discutidos em sala. (Resposta Anônima Do Questionário, 2023).

O segundo aluno destaca os benefícios do uso de dispositivos digitais no componente curricular Arte, como a possibilidade de acompanhar as aulas de forma mais dinâmica e aprofundar a compreensão dos diversos temas abordados. Essa perspectiva ressalta a contribuição dos dispositivos digitais para o enriquecimento do processo de aprendizagem, fornecendo acesso a recursos multimídia e facilitando a exploração de diferentes conteúdos artísticos.

Aluno nº3:

Acho que os alunos só deveriam usar se fosse necessário acessar algum material que o professor colocou no grupo da escola, do contrário, muitos alunos iriam se distrair com o celular e não iriam prestar atenção na aula. [sic]. (Resposta anônima do questionário, 2023).

Por fim, o terceiro aluno traz uma preocupação com possíveis distrações causadas pelo uso de dispositivos digitais durante as aulas. Ele sugere que os alunos deveriam utilizar os dispositivos apenas quando necessário para acessar materiais

fornecidos pelo professor, a fim de evitar distrações que possam prejudicar a atenção e participação na aula. Essa observação destaca a importância de estabelecer diretrizes claras sobre o uso dos dispositivos e promover uma cultura de uso responsável e focado no aprendizado.

Esses comentários evidenciam a importância de uma abordagem equilibrada e consciente no uso de dispositivos digitais no componente curricular Arte. É necessário considerar os benefícios educacionais que essas tecnologias podem proporcionar, ao mesmo tempo em que se adotam estratégias para minimizar distrações e garantir um ambiente propício ao aprendizado. A integração eficaz dos dispositivos digitais no componente curricular Arte requer uma reflexão contínua sobre as melhores práticas e a busca por soluções que promovam a participação ativa dos alunos e o aprimoramento do conhecimento artístico.

### 3.2 Análise do discurso

Em relação as perguntas abertas, é possível realizar a análise do discurso com base em alguns conceitos relacionados a esta técnica, contudo algumas definições precisam ser esclarecidas previamente. Isso porque a análise do discurso considera uma série de elementos, como contexto, ordem do discurso, universo de concorrências, dificuldade da contextualização, estética, *ethos* e *pathos*. Esses elementos fornecem uma compreensão mais profunda das práticas discursivas, revelando as relações de poder, as intenções comunicativas e os efeitos emocionais e persuasivos do discurso.

Contexto é um elemento fundamental na análise do discurso, pois se refere ao ambiente em que a linguagem é produzida e interpretada. Ele inclui fatores sociais, culturais, históricos e políticos que influenciam o discurso. O contexto pode fornecer pistas importantes para entender as intenções e significados presentes nas falas. Para uma análise mais aprofundada do contexto, é possível utilizar a abordagem sociocultural proposta por Vygotsky (1978), que destaca a importância do contexto social e cultural na construção do significado.

A ordem do discurso se refere à maneira como as ideias e informações são organizadas e apresentadas no discurso. Envolve a estruturação das falas, a seleção de palavras e a construção das frases. A ordem do discurso pode revelar as intenções do falante e influenciar a interpretação do discurso. Foucault (2013) discute a

importância da ordem do discurso na construção do poder e das relações de dominação. O universo de concorrências abrange os diferentes discursos e discursos concorrentes presentes em determinado contexto. Refere-se às vozes e posições que estão em disputa no discurso, representando diferentes pontos de vista, ideologias e interesses. Bakhtin (2010) argumenta que o discurso está em constante diálogo com outros discursos presentes no ambiente social, o que influencia sua forma e significado.

A dificuldade da contextualização refere-se aos desafios de interpretar e compreender o discurso em seu contexto específico. Envolve a análise da linguagem, os referentes culturais e as situações sociais que permeiam o discurso. A dificuldade da contextualização pode estar relacionada à compreensão das referências culturais, das intenções implícitas e das nuances de significado presentes nas falas (Bakhtin, 2010).

A estética diz respeito à forma e à expressão estilística do discurso. Envolve o uso de recursos linguísticos, como metáforas, figuras de linguagem e ritmo, para criar e transmitir significado. A estética pode influenciar a maneira como o discurso é recebido e interpretado pelos ouvintes ou leitores. A teoria estética de Roman Jakobson (1960) aborda a importância da expressividade estilística no discurso.

O *ethos* está relacionado à imagem ou credibilidade do falante no discurso. Refere-se à forma como o falante é percebido pelo público, com base em sua autoridade, experiência, valores e postura ética. O *ethos* pode influenciar a persuasão e a eficácia do discurso. Aristóteles (2004) discute o *ethos* como um dos três pilares da retórica, juntamente com o *pathos* e o *logos*.

O *pathos* refere-se às emoções e sentimentos evocados no discurso. Envolve a capacidade de apelar para as emoções dos ouvintes ou leitores, com o objetivo de influenciar suas atitudes e comportamentos. O *pathos* pode ser utilizado para criar empatia, despertar compaixão ou gerar uma resposta emocional específica. Aristóteles (2004) destaca o *pathos* como uma das estratégias retóricas para persuadir o público.

As respostas apresentadas pelos alunos revelam suas percepções individuais e atitudes em relação ao uso de dispositivos digitais na escola. Ao analisar o contexto, é possível observar que os alunos reconhecem a importância dessas tecnologias como ferramentas de aprendizado, destacando a acessibilidade, a variedade de

recursos e a facilidade de pesquisa proporcionadas pelos dispositivos digitais. Além disso, eles enfatizam a necessidade de conscientização e incentivo por parte da escola para o uso dessas tecnologias.

No que diz respeito à ordem do discurso, as respostas dos alunos refletem suas expectativas em relação ao papel da escola no estímulo ao uso de dispositivos digitais. Eles sugerem que a instituição deve mostrar os benefícios do uso dessas ferramentas, bem como ensinar os alunos a utilizá-las de forma eficiente.

No universo de concorrências, os alunos demonstram uma compreensão da importância de equilibrar o uso de dispositivos digitais com outras formas de aprendizado, como a leitura em papel. Eles reconhecem a necessidade de aproveitar as vantagens oferecidas pela era digital, ao mesmo tempo em que valorizam os aspectos tradicionais do ensino.

Quanto à dificuldade da contextualização, pode-se perceber que os alunos estão inseridos em um contexto em que a tecnologia desempenha um papel significativo em suas vidas diárias. Eles identificam o uso de dispositivos digitais como uma maneira eficiente de obter informações, fazer pesquisas, acompanhar aulas e se manter atualizados.

Em relação à estética, as respostas dos alunos são marcadas pela simplicidade e clareza em sua expressão. Eles comunicam suas percepções e sugestões de forma direta, destacando os pontos-chaves que consideram relevantes.

Quanto ao *ethos* e *pathos*, podemos identificar que os alunos demonstram um *ethos* de aprendizes ativos, buscando tirar o máximo proveito das ferramentas digitais para melhorar seu desempenho educacional. Além disso, há um *pathos* de entusiasmo e otimismo em relação ao uso dessas tecnologias, como forma de facilitar o aprendizado e se adaptar às demandas do mundo atual.

No próximo capítulo, faremos um recorte de algumas abordagens contemporâneas no que diz respeito ao Ensino de Arte, destacando alguns conceitos que se interligam com o objeto da pesquisa.

#### 4 ABORDAGENS CONTEMPORÂNEAS NO ENSINO DA ARTE-EDUCAÇÃO

Apesar da variação temporal no percurso histórico do ensino das artes, todas as abordagens surgem a partir das relações culturais e sociais de cada época, assim como das circunstâncias artísticas. Essas reconfigurações periódicas contribuem para uma compreensão mais aprofundada do propósito central da Arte-educação e para definir a natureza da criação artística.

Dessa forma, não é incorreto considerar, mesmo nos tempos atuais, a Arte-educação como um meio de desenvolver a sensibilidade. No entanto, é necessário compreender que as ideias de sensibilidade evoluem ao longo do tempo. No ensino contemporâneo ou pós-moderno, as condições de sensibilidade relacionadas à arte estão mais associadas a “arte atua como uma linguagem que estimula os sentidos, despertando sensações e emoções de forma intensa” cujo “transmite significados que não podem ser comunicados através de nenhuma outra linguagem.” (Barbosa, 2010, p.99). Ao estimular os sentidos, é viável examinar o ambiente circundante e, assim, recriar a própria percepção da realidade.

Os meios de comunicação de massa desempenham um papel significativo na disseminação da cultura e da arte, e eles também podem ser considerados espaços de aprendizagem e apreciação artística. A inclusão dos meios de comunicação, como TV, rádio e redes sociais, é relevante ao discutir a educação em arte e a interpretação artística, uma vez que esses meios podem influenciar na forma como as pessoas percebem, compreendem e apreciam a arte.

Nos dias de hoje, muitos programas de televisão, rádio e conteúdos nas redes sociais abordam arte e cultura, proporcionando oportunidades para que o público se envolva com diferentes formas de expressão artística. Esses meios podem apresentar obras de arte, performances culturais, entrevistas com artistas e debates sobre temas artísticos, enriquecendo o repertório cultural das pessoas.

Além disso, as redes sociais têm desempenhado um papel importante na democratização da arte, permitindo que artistas compartilhem seu trabalho com um público mais amplo e que as pessoas discutam, comentem e compartilhem suas próprias interpretações e perspectivas sobre a arte.

No entanto, surge a questão: há espaço para interpretação? Segundo Barbosa (2010), no Brasil, até 1990, as grandes entidades culturais elitizadas, especialmente

as dedicadas às artes, buscavam preservar a arte de uma possível contaminação pela educação, propagando a ideia modernista de que "arte não se ensina".

O curador, a obra e o artista ocupavam o papel principal, enquanto o visitante era relegado a um papel secundário. No entanto, os Arte-educadores lutaram politicamente para criar espaços de mediação entre arte, público e museu, pelo menos nos Estados Unidos. Progressivamente, a educação foi reconhecida e exigida pelos governos, juntamente com seus aspectos interdisciplinares. Reconheceu-se a importância da representatividade do público com suas diversas culturas visuais e o papel fundamental do visitante como receptor.

No entanto, atualmente, no Brasil, ainda é necessário um esforço significativo para romper com as noções hierárquicas que foram associadas aos espaços culturais por muitos anos. Além disso, surge a questão: foi a consolidação das novas tecnologias que possibilitou a efetiva mediação nas instituições culturais, permitindo a ocorrência da interpretação? Se apenas o acesso fosse suficiente para ensinar e aprender arte, então sim, as novas tecnologias surgiriam como uma poderosa aliada, ou, como preferencialmente denominadas por Barbosa, tecnologias contemporâneas:

(...) prefiro chamar de tecnologias contemporâneas, porque a sobrevivência do novo é incerta e pode ser muito curta, enquanto o contemporâneo tem como garantia de duração pelo menos uma vida, uma geração e pode ser uma terminologia reduzida meramente ao tempo, sem a pecha modernista de vanguarda que carrega o conceito de "novo" (Barbosa, 2010, p. 104).

É inegável que o DVD, vídeos, computadores, celulares e outros dispositivos tecnológicos, juntamente com as produções artísticas decorrentes desse contexto, facilitaram o acesso tanto nas instituições culturais quanto nas escolas. No entanto, ainda há outros aspectos a serem considerados nos dias de hoje. A tecnologia não deve ser utilizada apenas como um mecanismo operacional, limitado a instruções rotineiras nas instituições culturais ou escolas. Ela deve ser empregada para estimular os sentidos, indo além das abordagens tradicionais de ensino e aprendizagem da arte. O papel do visitante ou do aluno como receptor e suas relações interpretativas estão intrinsecamente ligados à forma como a arte é aprendida atualmente "o Ensino da Arte atual enfatiza a recepção do apreciador, não se limitando apenas à obra e ao seu criador" (Barbosa, 2010, p.107).

Na sala de aula, a abordagem "que se concentra principalmente no uso operacional" (Barbosa, 2010, p. 110) é restritiva e não leva em consideração as

transformações sociais, culturais e intelectuais promovidas pelo uso das tecnologias contemporâneas. Essas mudanças afetam não apenas a geração atual de estudantes, mas também aqueles que já concluíram seus estudos, além da sociedade como um todo. Coincidimos com Barbosa (2010, p. 111) quando expressa: “A tecnologia é assimilada pelo indivíduo de modo a reforçar sua autoridade, mas pode também mascarar estratégias de dominação exercidas de fora. O fator diferencial dessas duas hipóteses é a consciência crítica.”

Portanto, é imprescindível compreender a essência do uso dessas tecnologias. No contexto escolar, cabe aos Arte-educadores estarem atentos às imagens, vídeos e informações acessíveis aos alunos, criando estratégias de aprendizagem que incentivem uma abordagem crítica desse conteúdo. Afinal, ser capaz de observar e avaliar com discernimento o que é apresentado na tela do computador demonstra uma postura crítica e atualizada (Barbosa, 2010, p. 110). Além disso, a educação voltada para a recepção também deve ser valorizada nos espaços culturais, visando construir novos princípios que estimulem uma consciência ativa no público.

#### 4.1 Analisando a natureza da Cultura Visual e sua interação com a Cultura Digital

Hodiernamente, percebe-se como inadequada a distinção entre cultura de baixo e alto nível, que antes era representada pela cultura popular e erudita, respectivamente.

De acordo com Domingues (2011, p. 402):

A separação desses dois polos foi uma invenção dos intelectuais europeus, na segunda metade do século XVIII. Por meio do conceito de folclore (“saber do povo”), eles demarcaram a fronteira das manifestações culturais das camadas sociais abastadas em relação àquelas mais amplamente difundidas (Domingues, 2011, p. 402).

A cultura popular já não era mais associada a outros termos e deixou de ser excluída do conceito de cultura. Anteriormente, o termo cultura era reservado apenas para a cultura erudita, que englobava a arte considerada hegemônica e relacionada a valores econômicos, sociais, intelectuais e estéticos. As antigas classificações aristocráticas da cultura alta (erudita/clássica) e baixa (popular) perderam seu significado por várias razões, como a expansão das sociedades e a crescente interação entre essas duas culturas. A relação do ser humano com o mundo mudou

com a revolução industrial, e a popularização dos meios de comunicação em massa, começando com o rádio em 1920, seguido pela televisão e, mais recentemente, a Internet.

Gradualmente, a informação tornou-se acessível a todos, independentemente de sua classe social. De acordo com Domingues (2011, p. 414), é equivocado considerar a existência de culturas fixas, exclusivas e inerentes a uma classe social específica. No entanto, o termo "popular" sugere uma relação dinâmica entre a cultura e as classes sociais, e a contradição principal não reside no confronto entre classes, mas sim, entre o povo e o bloco de poder. Nesse sentido, a cultura pode ser entendida como uma posição que envolve engajamento, ideias e interesses.

Gramsci (2000) questiona a divisão da cultura em categorias tradicionais (intelectual) e populares (acessíveis). Ele apresenta argumentos que abordam a relação dialética entre os intelectuais e o mundo ao seu redor. Segundo ele, os intelectuais "orgânicos" são originários da classe social à qual pertencem, mantendo-se vinculados a essa classe e desempenhando papéis de especialistas, porta-vozes, organizadores e homogeneizadores. Isso difere dos intelectuais "tradicionais", que geralmente não se preocupam em questionar a hegemonia. Essa categoria de intelectuais é pré-existente nas sociedades capitalistas e, mesmo nos tempos atuais, representa "uma continuidade histórica que não foi interrompida, mesmo diante das mais complexas e radicais transformações nas formas sociais e políticas" (Gramsci, 2006, p. 16).

De acordo com as ideias de Gramsci (2000, p. 52-53), é inviável falar de não-intelectuais, pois não há atividade humana que não envolva algum tipo de intervenção intelectual. O autor menciona diferentes tipos de intelectuais "orgânicos" em seus ensaios, enfatizando que cada grupo social cria uma ou mais camadas de intelectuais que conferem homogeneidade e consciência de sua função, tanto no âmbito econômico quanto no social e político (GRAMSCI, 2006, p.15). Dentro dessa classe de intelectuais orgânicos, existem os intelectuais populares, que defendem os interesses das classes subalternas e lutam contra a hegemonia, e os intelectuais orgânicos convencionais, que desempenham um papel funcional na preservação da classe dominante burguesa. Conforme Semeraro (2006, p. 377): "Ao fazer parte ativa dessa trama, os intelectuais "orgânicos" se interligam a um projeto global de

sociedade e a um tipo de Estado capaz de operar a "conformação das massas no nível de produção" material e cultural exigido pela classe no poder".

A partir do surgimento do Modernismo, o conceito de reprodutibilidade técnica ganhou destaque, impulsionado pela câmera fotográfica, pelos movimentos artísticos como o *Pop Art* e pelos avanços tecnológicos que possibilitaram uma sociedade mais informada. Esses avanços tecnológicos têm remodelado a sociedade e levantado questionamentos sobre como o sistema capitalista pode ser influenciado. No entanto, a hegemonia, tão debatida por Gramsci, ainda não foi completamente quebrada.

Conforme apontado por Castells (1999a, p. 50), "o desenvolvimento e as manifestações dessa revolução tecnológica foram moldados pelas lógicas e interesses do capitalismo, embora não se restrinjam apenas a essas expressões de interesses". Essas transformações sociais trazem consigo mudanças significativas e inauguram um novo sistema, a sociedade em rede. Nesse contexto, temos observado o surgimento de uma nova categoria de intelectuais orgânicos, conhecidos como intelectuais midiáticos, que fazem uso dos meios de comunicação de massa.

Logo:

Trata-se, agora, de fazer com que a circulação das informações e a criação do conhecimento não emanem de centros monopolizados e exclusivos, mas sejam construídas democraticamente por todos, local e mundialmente, no trabalho, nas escolas, nas organizações políticas, nos centros culturais, na diversidade de grupos e de etnias (Semeraro, 2006, p. 386).

Portanto, é imprescindível promover o aprimoramento moral e intelectual das massas. Nesse contexto em constante transformação, a educação desempenha um papel fundamental ao intermediar o encontro estético entre os indivíduos, os meios de comunicação em massa e a sociedade como um todo. É por meio desse processo que se busca estimular o pensamento crítico, permitindo que as pessoas se reconheçam como sujeitos políticos conscientes e ativos.

## 4.2 Cultura Visual

Neste estudo, é essencial abordar a Cultura Visual, que Hernández (2007) descreve como uma investigação focada na imagem, destacando seu papel na produção de significados que revelam uma narrativa educacional na contemporaneidade. Um exemplo marcante da influência da Cultura Visual e seus significados é o aumento alarmante do consumo de cigarros após intensas

propagandas e sua representação em filmes de Hollywood, evidenciando a importância desses elementos diante dos avanços tecnológicos e comunicacionais de cada época. Hernández (2007, p. 22), pesquisador e educador espanhol, associa a Cultura Visual “ao olhar e às formas de observar a vida contemporânea, especialmente as práticas que favorecem as representações do nosso tempo e nos levam a repensar as narrativas do passado”.

As transformações e avanços digitais têm possibilitado que as informações ultrapassem as fronteiras do espaço, o que evidencia que estamos vivendo em um mundo cada vez mais multicultural. Como afirma Hall (1997, p. 2), “as revoluções culturais impactam os estilos de vida, o significado que as pessoas atribuem à vida e suas aspirações para o futuro, influenciando a cultura em um contexto mais local”.

A Cultura Visual é transmitida de uma geração para outra e sofre influência dos novos costumes das diferentes épocas. É importante ressaltar que essa Cultura Visual é amplamente mediada pelo mundo digital. Conforme Flusser (2007, p.54), estamos atualmente rodeados por “não-coisas” denominadas “informações”, que se infiltram em todos os aspectos de nossas vidas.

Essas informações imateriais são expressas por meio das redes sociais, da televisão, do armazenamento de dados em computadores e outras formas que geram imagens. Podemos afirmar que a revolução cultural e comunicacional do século XX teve um impacto significativo, colocando a mídia em uma posição privilegiada na vida das pessoas. Não seria exagero dizer que vivemos em uma cultura totalmente digital, como discutido em capítulos anteriores.

As imagens sempre desempenharam um papel significativo no dia a dia das pessoas, uma vez que requerem decodificação e compreensão, enfatizando sua importância no processo cognitivo e na formação individual. Segundo Hernández (2007), a Cultura Visual está associada não apenas às transformações nas concepções de cultura e arte, mas também às mudanças no campo educacional ocorridas nos últimos anos.

A Cultura Visual abrange uma ampla gama de artefatos materiais e suas diversas formas, incluindo imagens de arte tradicional, anúncios, cartazes, imagens digitais e aquelas encontradas nas redes. No entanto, sua análise vai além da mera observação, buscando uma abordagem crítica que permita uma reflexão profunda sobre essas imagens.

Um "alfabetismo visual crítico" que permita aos aprendizes analisar, interpretar, avaliar e criar a partir da relação entre os saberes que circulam pelos "textos" orais, auditivos, visuais, escritos, corporais e, especialmente, pelos vinculados às imagens que saturam as representações tecnologizadas nas sociedades contemporâneas (Hernández, 2007, p. 24).

Aprender a expressar-se adequadamente é um aspecto fundamental, conforme defendido por Hernández (2007), tal como destacado anteriormente. Estamos imersos em uma nova era visual e, como mediadores, devemos facilitar experiências reflexivas que permitam aos estudantes compreender como as imagens exercem influência em seus pensamentos. Uma proposta pertinente é a "Educação para a Compreensão Crítica e Performativa da Cultura Visual"<sup>1</sup>, que vai além do ambiente escolar e engloba também museus, projetos culturais, iniciativas de organizações não governamentais, e muito mais. Afinal, as imagens têm um papel significativo na formação de nossas opiniões sobre diversos assuntos, especialmente quando se trata de jovens cuja subjetividade está em constante desenvolvimento e transformação.

Dessa forma, Hernández destaca que apesar das abordagens e pesquisas pós-estruturalistas, "existe uma escassez significativa de formulações sobre métodos de interpretação e de como aplicar esses métodos, tanto na pesquisa quanto na educação" (2007, p. 29). Assim, é imprescindível que a educação seja constantemente revista, a fim de abranger as múltiplas interpretações dos "textos" contemporâneos.

### 4.3 Cultura Digital

As TD que surgiram durante as terceira e quarta revoluções industriais provocaram uma transformação significativa no mundo, desempenhando um papel fundamental na formação do que conhecemos como Cultura Digital. Nas últimas décadas, a chamada "sociedade pós-industrial" passou a depender cada vez mais da conectividade, resultando no cenário atual que alguns teóricos denominam de quarta revolução industrial.

---

<sup>1</sup> A "Educação para a Compreensão Crítica e Performativa da Cultura Visual" engloba uma variedade de iniciativas que buscam promover uma compreensão mais aprofundada e crítica da cultura visual. Isso pode incluir programas educacionais oferecidos por museus, como visitas guiadas com enfoque na interpretação de obras de arte, projetos culturais que exploram questões sociais por meio de expressões visuais, iniciativas de organizações não governamentais que capacitam jovens a criar mídia visual com consciência crítica e até mesmo campanhas de sensibilização nas redes sociais que incentivam uma análise crítica de imagens e mídias compartilhadas. O objetivo é capacitar os indivíduos, especialmente os jovens, a compreender e se envolver de maneira mais significativa com a cultura visual em todas as suas formas.

O conceito de Cultura Digital está em constante evolução, e diversas terminologias têm sido propostas para ampliar sua abrangência. Entre elas, o termo "sociedade digital" parece ser o mais adequado, pois a partir do final do século XX ocorre uma ruptura de paradigma social, como afirmado por Castells (1999b, p. 49): "Um período marcado pela transformação de nossa 'cultura material', impulsionada por um novo paradigma baseado na tecnologia da informação".

Para estabelecer esse novo paradigma, Castells (1999b) descreve a sociedade digital com os seguintes elementos fundamentais: (1) a informação como recurso essencial; (2) efeitos de ampla abrangência; (3) predominância da lógica de redes; (4) flexibilidade; (5) convergência de tecnologias, resultando no que ele chama de Sociedade da Informação.

Em um dossiê publicado na Revista Telos (2011), mantida pela *Fundación Telefónica*, Castells apresenta uma definição da Cultura Digital baseada em seis princípios fundamentais. Esses princípios incluem: 1. Capacidade de comunicar e integrar qualquer produto através de uma linguagem digital comum; 2. Habilidade de realizar comunicações em tempo real, conectando localidades distintas e permitindo interações sem fronteiras; 3. Existência de múltiplas formas de comunicação; 4. Interconexão de todas as redes digitalizadas e suas bases de dados; 5. Capacidade de reconfigurar as estruturas de comunicação, criando significados em diferentes camadas; 6. Gradual formação de uma mente coletiva por meio do trabalho em rede, envolvendo uma multiplicidade de mentes interligadas. Nesse contexto, destaca-se a interconexão dos cérebros e a emergência de uma mente coletiva.

No que se refere ao ponto 6, é importante ressaltar que as concepções tradicionais de emissor e receptor já não se aplicam mais, pois atualmente todos têm a capacidade de emitir e receber informações de forma contínua, transformando-as constantemente. Com a chegada da comunicação mediada por computadores, uma nova cultura começou a se desenvolver. Castells (1999a) propõe o conceito de "cultura da virtualidade real", não se referindo especificamente à realidade virtual, mas sim à construção de uma espécie de realidade virtual concreta, onde a visualidade assume um papel central na comunicação.

A realidade se mistura inteiramente em uma "composição de imagens virtuais no mundo da fantasia, onde as aparências não apenas são encontradas na tela que medeia a experiência, mas se tornam a própria experiência" (Castells, 1999a, p.395).

Isso resulta em transformações nos processos econômicos, de socialização, de criação, de aquisição de conhecimento, bem como nas formas de produção e consumo de informações e no campo do entretenimento.

De acordo com um estudo realizado pelo *Reuters Institute* em 2020, envolvendo mais de 80 mil pessoas de 40 países, foi constatado que no Brasil, 76% das pessoas utilizam seus *smartphones* como fonte de informação, e pela primeira vez as mídias sociais superaram a televisão em termos de consumo de notícias. Isso indica a existência de uma cultura participativa, na qual a Internet se torna o meio de transmissão de fontes abertas, divulgação livre, descentralização da informação, interação fortuita, comunicação intencional e criação compartilhada, como destacado por Castells (1996, p. 65). Em resumo, as redes possibilitaram que os cidadãos comuns adquirissem visibilidade, utilizando essa visibilidade para diversos fins, tanto para entretenimento quanto para divulgar seus trabalhos. Assim:

[...] fica visível a socialmente revolucionária relação entre os jovens e as novas tecnologias da comunicação e da informação. Tal relação, desde o final do século passado, vem sendo objeto de uma série de discursos acadêmicos, midiáticos e mercadológicos que tem procurado realçar sua cotidianidade produtiva (Santi, v.13, 2014).

Da mesma forma que foi mencionado previamente, é frequente vermos médicos, advogados, empresários e outros profissionais utilizando as redes sociais como meio de divulgação de seus produtos e serviços. Isso faz com que a busca por profissionais capacitados vá além do domínio básico da informática, tornando necessário que eles possuam uma formação que abrange o entendimento do mundo digital e a capacidade de interpretar o contexto visual ao seu redor.

#### 4.4 Cultura Digital e Arte-formação

A Arte-educação está no centro da mudança dos paradigmas educativos como a criatividade, o humanismo, a cidadania, a inclusividade, a paz, a democracia, o desenvolvimento cultural e as novas tecnologias. Os Arte-educadores precisam rever sua metodologia em sala, obtendo, assim, estímulo aos alunos para a curiosidade e a criatividade, bem como, despertar para um olhar mais crítico nas aulas de Arte.

A formação continuada é entendida como um instrumento formativo mediador de saberes e práticas que buscam (re) aprender ou (re) significar situações diárias, buscando aprimorar seus conhecimentos e seus aprendizados (Nóvoa, 2009).

De acordo com Freire (2001) o aprendizado do ensinante ao ensinar não se dá fundamentalmente por meio da retificação que o aprendiz lhe faça de erros cometidos. O aprendizado do ensinante ao ensinar se constata na medida em que o ensinante, humilde, aberto, se ache permanentemente disponível a repensar o pensado, rever-se em suas disposições; em que busca envolver-se com a curiosidade dos alunos e com os diversos caminhos e veredas ainda a percorrer.

A edificação do conhecimento pode ser avaliada a partir da conscientização sobre a utilização das Tecnologias Digitais no componente curricular Arte, cooperando, assim, para que a qualidade do ensino aperfeiçoe e, além disso, inclua socialmente os alunos. As tecnologias educacionais têm uma grande potencialidade de requerer e intensificar o processo de ensino-aprendizagem, e os professores necessitam se amparar destas ferramentas para que a aprendizagem seja verdadeiramente mais ativada, colaborativa, interagindo efetivamente com o que se passa dentro da escola e o que está fora da escola.

Sendo assim:

O professor como mediador de obras ou orientador de percursos de criação de alunos em arte, deve saber que a disponibilidade para a aprendizagem está relacionada ao sentido que tem para os aprendizes e ao que já sabem. A educação é comunicação e significação, e não simples transmissão de informações ou estímulos. É um processo em que ações com intenções educativas podem ser decodificadas, recriadas e assimiladas (atribuição de sentido) pelo sujeito da aprendizagem. As formas de comunicação das mídias podem ser trabalhadas pela construção de um espírito crítico e de uma visão lúcida, que leve ao desenvolvimento do julgamento e da autonomia quando o aluno tenha capacidade de realizar análise comparativa entre experiências de baixa qualidade e experiências de boa qualidade artística e estética (Lavelberg, 2003, p. 99).

Nesse sentido, conforme a educadora Losada reforça (2011, p. 105), o Ensino de Arte “pode promover autênticas experiências intelectuais e estéticas considerando e respeitando o contexto do aluno e suas opiniões”. Dessa forma, toda arte, que procura novas formas de pensar o mundo diferente dos sistemas tradicionais e hegemônicos do conhecimento, “precisa educar seu público em novos modos de percepção. Assim, a arte é essencialmente educativa, não somente em seu aspecto instrumental, mas através do consumatório e do instrumental fundidos na experiência” (Barbosa, 2001, p. 147).

Para Dewey (2010), a arte precisaria se estabelecer ao lado das coisas da experiência comum da vida, ou seja, introduzida em um argumento diretamente

humano, ao contrário de permanecerem relegadas exclusivamente aos museus ou galerias, compartimentalizadas em teorias que distanciam as experiências estéticas da vida cotidiana, ou seja, do prazer pessoal que, segundo o autor, está próximo às coisas da natureza, como o ar, o solo, a luz, as flores. Seriam desses lugares que germinariam as coisas esteticamente admiráveis. “A aprendizagem se dá dentro da zona de desenvolvimento proximal. A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação” (Vygotsky 1984, p. 97).

A noção de ZDP de Vygotsky está interligada à sensibilidade do educador em relação às capacidades e necessidades do aluno, possibilitando a passagem do “não saber” para o “saber fazer”. A partir dessa afirmação é necessário que o educador compreenda a dinâmica da aprendizagem, percebendo o significado da prática escolar na condução desse processo construtivista e no sentido do desenvolvimento das funções psicológicas de seus alunos.

O indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, a partir do seu contato com a realidade, interagindo com o meio ambiente e com as pessoas. (Vygotsky, 1984).

No construtivismo de Piaget, o aluno constrói algo, ou seja, aprende fazendo. O envolvimento emocional torna a aprendizagem mais significativa porque o aluno está construindo algo de interesse e está altamente motivado para fazê-lo. Assim, o papel do aluno não é o de ser apenas mero sujeito aprendiz, mas um sujeito que carrega consigo um conhecimento prévio. O aluno adquire novos comportamentos durante seu desenvolvimento, além de adquirir também novos conhecimentos.

Para Levy (2006), a informação e o conhecimento são as principais fontes de produção de riqueza. O autor alerta no sentido de que a espécie humana lançou-se sem retorno nesse novo espaço informacional. O desafio dos educadores não é avaliar a utilidade da tecnologia, mas determinar em que direção deve prosseguir este processo de criação cultural irreversível.

De fato, o novo olhar sobre o professor enquanto sujeito ativo do cenário do aprendizado tem o direito e a obrigação de comprometer-se com a necessidade de buscar o sentido para as suas ações e interações. Obviamente, que este sentido pode ser procurado de muitos modos (Freitas, 2007).

A escola, em cooperação com os docentes, deve utilizar as TD para enriquecer a formação cultural dos discentes. A tecnologia também pode ser usada para estimular os alunos a serem críticos dos problemas sociais. Por meio de pesquisas e atividades colaborativas, os discentes podem desenvolver o senso crítico, aprender a identificar e propor soluções para os problemas que afetam a sociedade.

Dessa forma, a tecnologia pode ser uma grande colaboração na educação. Ela apresenta uma miscelânea de recursos que permitem um aprendizado mais dinâmico e interativo, além, é claro, de despertar o conhecimento. Logo, é necessário utilizar a tecnologia com prudência. Não basta somente introduzir TD na sala de aula sem pensar no efeito que elas terão no processo de ensino-aprendizagem. É necessário que haja uma reflexão crítica sobre as possibilidades e os limites da tecnologia.

#### **4.5 Explorando o potencial educativo dos dispositivos móveis no contexto do ensino das artes visuais – ARTE E TECNOLOGIA: expor para aproximar**

O Projeto de Atividades **ARTE E TECNOLOGIA: expor para aproximar** terá como intuito introduzir aplicações de realidade aumentada onde poderá ser usada através dos eixos temáticos do componente curricular Arte, em formato de exposição pela Escola e virtual - *@galeria\_escolaearte*, juntamente com o uso dos *QR Codes* (*Quick Response Code*), que será visto como uma forma de mediação tecnológica, na qual os alunos, ao posicionar a câmera do dispositivo portátil, serão direcionados através de links para os espaços multimídias, onde terão acesso as diversas produções artísticas, portanto, a utilização destas tecnologias poderá servir para a disseminação de conteúdo e experiência estética.

O fato de os *smartphones* estarem sempre ao alcance das mãos, facilita para os professores a criação de abordagens metodológicas híbridas para o Ensino da Arte e sua história. Muitas vezes, os professores hesitam em adotar novos métodos, porém é necessário buscar inovação e descobrir novas possibilidades para envolver mais os alunos. É importante destacar que os aplicativos disponíveis nesses dispositivos tecnológicos oferecem excelentes opções de imagens, mas muitos alunos não exploram funções mais complexas devido à falta de orientação. Os estudantes veem o professor como alguém que não acompanha os avanços tecnológicos, o que os leva a buscar conhecimento de modo informal, já que não se sentem em um ambiente

atualizado em termos de informação e comunicação, resultando em uma escola que não utiliza as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e mantém o indivíduo afastado de conhecimentos híbridos.

Vygotsky (1999), enfatiza que a aprendizagem vai além das palavras escritas e faladas. Ele destaca que a aprendizagem também ocorre por meio de experiências sensoriais, interações sociais e estímulos emocionais. Em outras palavras, não apenas absorvemos conhecimento por meio de informações verbais, mas também por meio das nossas experiências sensoriais, das nossas interações com os outros e das nossas respostas emocionais, o que enriquece o processo de aprendizado. Coincidimos com este renomado pensador quando expressa:

E é possível que, recorrendo à leitura da tragédia, à sua percepção artística integral, o leitor ouça em seu som o que nós ouvimos. Só assim é possível transmitir a emoção do crítico; sua meta é direcionar a percepção de algum modo [...]. O resto fica com o leitor: vivenciar nessa direção, nesses tons (entonações), a tragédia. De sorte que esse estudo é apenas o direcionamento da emoção, o seu tom, apenas os contornos da sombra lançada pela tragédia. E, se pela vivência (sonho) artística o leitor perceber a tragédia nesse sentido, nesses tons, a meta do estudo estará realizada e a inefabilidade do pensamento do crítico verterá e submergirá no silêncio elevado e infinito que cerca as palavras da tragédia e conclui o seu mistério. (A inefabilidade e o silêncio são as duas "intraduzibilidades" de que já falamos: verter não é a mesma coisa: inefabilidade é deficiência, é prejuízo, depreciação do sentido, definhamento do espírito, sua incompletude..., que é preciso superar; o silêncio é um excedente, a plenitude, a conclusão do pensamento, o mistério, o que é preciso aceitar) (Vygotsky, 1999, p. 37).

A utilização e adaptação das obras de arte, por meio de releituras e apropriações, visa contextualizar o Ensino de Arte de forma enriquecedora e significativa. Segundo Pessoa Filho (2020), entender imagens envolve analisá-las e interpretá-las, desdobrando-as em um processo reflexivo.

Buscamos uma compreensão mais ampla de cada aspecto relacionado ao nosso tema, expressando o interesse em analisar esse objeto de estudo. Reconhecemos que esse tema é passível de discussões extensas e está constantemente aberto a novas pesquisas, propostas e reinterpretações.

Ainda conforme Pessoa Filho (2020, p.31): “para a leitura acontecer é preciso que haja o leitor, o código ou objeto/linguagem e o autor. Leitura é uma forma de comunicação entre leitor e autor independentemente da linguagem que comunica”.

Na era atual, uma obra de arte é suscetível a diversas análises e inúmeras interpretações, independentemente do momento em que foi criada. Em qualquer época, a obra de arte pode ser interpretada, provocando sensações, reflexões e

questionamentos. Não é necessariamente uma busca por respostas definitivas sobre a intenção do autor ou artista ao criar sua obra. Cada obra de arte é fonte de inspiração, provocação e estímulo para a criação de novas obras (Pessoa Filho, 2020).

Durante a realização do projeto, os alunos realizaram diversas atividades práticas relacionadas ao componente curricular Arte. Algumas destas atividades envolveram a criação de obras de arte inspiradas em grandes artistas. Como mostrado na Figura 01, os alunos realizaram uma releitura da famosa obra 'Mona Lisa' de Leonardo da Vinci. Além disso, na Figura 02, pode-se observar uma releitura do 'Manto Vermelho' de Tarsila do Amaral, também criada pelos estudantes durante o projeto.

**Figura 01:** Releitura da Mona Lisa – Leonardo da Vinci.



Fonte: [https://www.instagram.com/galeria\\_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D](https://www.instagram.com/galeria_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D)

**Figura 02:** Releitura do Manto Vermelho – Tarsila do Amaral.



Fonte: [https://www.instagram.com/galeria\\_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D](https://www.instagram.com/galeria_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D)

Às releituras das obras de arte foram elaboradas pelos alunos participantes na pesquisa, que utilizaram recursos e ferramentas de edição de imagens em seus próprios *smartphones*. Como mostrado também nas Figuras 03 e 04. Os estudantes tiveram a oportunidade de visualizar as imagens das releituras por meio de projeção no *Data Show* da escola, o que deu início a um novo processo criativo, onde puderam explorar a produção de arte digital utilizando dispositivos tecnológicos portáteis. Essa experiência foi transformadora em suas vidas, pois surgiram colagens, montagens inteligentes e criativas, algumas das quais foram compartilhadas nas redes sociais, demonstrando como os processos digitais simples e acessíveis podem ser utilizados por todos (as).

**Figura 03:** Releitura da Frestras – Silvana Mendes.



Fonte: [https://www.instagram.com/galeria\\_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D](https://www.instagram.com/galeria_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D)

**Figura 04:** Releitura da Frestras – Silvana Mendes.



Fonte: [https://www.instagram.com/galeria\\_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D](https://www.instagram.com/galeria_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D)

Apesar das diferentes abordagens de ensino adotadas pelas escolas, os alunos trazem consigo, por meio de seus *smartphones*, uma tecnologia que pode ser incorporada em sala de aula. Infelizmente, muitas escolas públicas não possuem os recursos básicos para sua manutenção. Mesmo diante dessa realidade, muitas instituições proíbem o uso e a presença de dispositivos móveis nas salas de aula. No entanto, é de extrema importância que a educação formal aproveite o potencial dos *smartphones* e *tablets*, pois além de servirem como suporte constante para atividades escolares, esses dispositivos oferecem excelentes recursos pedagógicos. Eles permitem o armazenamento e registro de informações, dispensando a necessidade de carregar objetos e livros pedagógicos pesados para a escola.

Oliveira menciona que Fayga Ostrower, educadora e artista, acreditava em uma formação humana que capacitasse o indivíduo a criar e apreciar a arte com base em seus conhecimentos formais. “Para Fayga, todas as pessoas tinham o direito a uma formação que lhes possibilitasse apreciar e produzir os frutos do conhecimento humano. Isso sempre norteou a Fayga, enquanto educadora, criadora, escritora e pensadora” (Oliveira, 2006, p.274).

A prática de fazer releituras de obras de arte é benéfica, pois não exige que o aluno reproduza fielmente a expressão do artista original. Isso proporciona ao aluno uma motivação para criar algo com base no artista apresentado, permitindo que ele modifique e crie situações inusitadas. Isso não apenas estimula o pensamento artístico e a memória, mas também pode refletir a expressão da cultura dos alunos.

#### 4.5.1. Relato experimental da Exposição Anual de arte no Centro de Ensino Joaquim Gomes de Sousa

A Exposição Anual de arte idealizada no Centro de Ensino Joaquim Gomes de Sousa, a partir do nosso Projeto de Atividades “**ARTE E TECNOLOGIA: expor para aproximar**” foi nossa inspiradora jornada pelo universo da expressão artística. Foram convidados, todos da comunidade escolar, a mergulhar em um mundo onde a criatividade é a linguagem universal e as emoções se manifestam em formas, cores, texturas e movimento (**Ver ANEXO A**). Esta exposição não tratou apenas de obras penduradas nas paredes, mas sim, de histórias contadas através do lápis, do pincel, do dispositivo móvel e dos processos digitais.

Vale destacar que a exposição se tornou imersiva a partir do uso dos *QR Codes* (*Quick Response Code*), em algumas obras e que é visto como uma forma de mediação tecnológica, na qual o público, ao posicionar a câmera do dispositivo portátil, foi direcionado através de links da *@galeria\_escolaearte*, onde tiveram acesso, através da Realidade Aumentada, às diversas produções artísticas e suas respectivas autorias, portanto, a utilização destas tecnologias educacionais poderão servir como disseminação de conteúdo, registro e experiência estética (**Ver ANEXO D**).

Cada obra presente nesta exposição foi mais do que um simples objeto artístico; são reflexos da alma de nossos talentosos artistas, jovens que encontram na arte uma maneira única de expressar o que palavras muitas vezes não conseguem alcançar. Ao explorar as obras, convidamos o público a se conectar com as narrativas, a descobrir os sentimentos que inspiraram cada traço, cada forma e cada construção poética.

O Centro de Ensino Joaquim Gomes de Sousa é um celeiro de talentos, e esta exposição foi uma janela para os corações e mentes que habitam essas salas de aprendizado. Neste Centro de Ensino, celebramos a diversidade de perspectivas, a beleza nas diferenças e a capacidade transformadora da arte de transcender barreiras. Propusemos ao público sentir-se à vontade para explorar, questionar, e, acima de tudo, deixar serem levados pela magia que é a expressão artística.

Ressaltamos que esta exposição não foi apenas um momento de apreciação estética, mas também um convite à reflexão, à conexão e à celebração da riqueza que é a experiência humana.

#### 4.5.2. Abordagem interativa

Nesta exposição é válido salientar, que a mesma foi composta por alguns *layouts* expográficos, dentre eles o intitulado “ARTE E TECNOLOGIA: expor para aproximar” que levou o mesmo título do Projeto de Atividades. No Centro de Ensino Joaquim Gomes de Sousa mergulhamos de cabeça na incrível jornada da releitura de obras de arte, mas com um toque contemporâneo e *hightech*: realidade aumentada **(Ver ANEXO E)**.

Neste *layout*, o público não apenas visualizou releituras expostas, mas também experimentou uma revolução visual. Através da magia da Realidade Aumentada, as obras ganharam vida, transformando o comum em extraordinário. Toda comunidade escolar parou para ver as releituras de: Michelangelo, Tarsila do Amaral, Gê Viana, Silvana Mendes e dentre outros artistas de uma maneira totalmente nova, de um jeito digital e vibrante. Cada obra é mais do que uma simples *collage* impressa; é uma experiência interativa. O público teve a chance de explorar camadas adicionais de significado, descobrir nuances que talvez tenham passado despercebidas anteriormente. É como se as obras ganhassem uma segunda vida, uma nova perspectiva que nos desafia a repensar o que conhecemos sobre arte clássica.

Concluimos que a nossa intenção foi fazer o público sentir-se à vontade para explorar, interagir e se maravilhar com essa jornada única pela arte. Esperamos que tenham saído desta exposição com a mente cheia de novas ideias sobre como a tecnologia pode dar um toque especial à nossa apreciação pela beleza atemporal da arte. Viva a exposição da era digital! **(Ver ANEXO F)**.

#### 4.6 A acessibilidade das tecnologias móveis no contexto da Arte-educação

É comprovado que os dispositivos móveis tecnológicos estão disponíveis no contexto educacional e nas escolas que ainda adotam abordagens tradicionais e limitam seu uso ao ensino informal. A UNESCO defende a utilização desses dispositivos em sala de aula, visando melhorar o processo de aprendizagem e aproveitando a praticidade que a tecnologia oferece para os meios educacionais. Portanto, é responsabilidade das redes de ensino fornecerem e apoiarem adequadamente o uso de tecnologias móveis nas escolas, de acordo com o contexto e necessidades.

As tecnologias móveis, por serem altamente portáteis e relativamente baratas, ampliaram enormemente o potencial e a viabilidade da aprendizagem personalizada. Além disso, à medida que aumentam o volume e a diversidade de informações que os aparelhos móveis podem coletar sobre seus usuários, a tecnologia móvel torna-se capaz de melhor individualizar a aprendizagem (Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel, 2014, p.12).

Apesar das dificuldades associadas ao uso de *smartphones* nas escolas, é importante reconhecer que essa tecnologia está cada vez mais integrada à vida das pessoas. Conforme as palavras de Ana Mae Barbosa (2019), mesmo que seja uma defensora da arte digital, quando ela se depara com uma exposição feita manualmente, ela sente uma emoção e uma conexão intuitiva. Portanto, se o professor não se sente confortável em trabalhar com meios digitais na escola, é importante que ele reflita sobre suas próprias contradições, que muitas vezes estão presentes dentro de si, a fim de explorar outras possibilidades que promovam o protagonismo dos alunos.

Para cada um de nós, a arte tem uma função. Para mim, nessa idade, uma das funções é consolar. Lembro quando meu marido ficou quatro meses numa UTI. Eu saía de lá para ver alguma coisa de arte, como maneira de me consolar. Aí, descobri: meu intelecto tem uma recepção e meu ser tem outra. Sou fã da arte digital. Acontece que me lembro de sair do hospital para uma exposição, mas saía zangada comigo porque não me sentia consolada. Aí, tinha outra exposição do Tomie Ohtake, de gravuras. Então, saía do hospital direto para essa exposição, pedindo aos céus para não encontrar ninguém e ficar sozinha dentro daquele espaço. Essas contradições a gente traz. Temos que trabalhar essas contradições dentro da gente e ser flexível com o aluno, porque ele também tem suas contradições. (Ana Mae Barbosa esteve presente na reunião do Conselho Editorial da Revista E no dia 11 de abril de 2019). <https://www.sescsp.org.br/online/artigo/compartilhar>

O objetivo deste Projeto de Atividades, ao realizar intervenções em imagens, é criar produções estéticas que estejam contextualizadas com as técnicas e estilos de artistas renomados. Através do uso de dispositivos móveis e processos digitais, o indivíduo é capaz de reconhecer as obras de arte, apreciar as pinceladas do artista e compreender diferentes fases, composições, traços, equilíbrio cromático e a linha do tempo.

Esperamos que, ao criar sua própria arte, o sujeito se identifique e compreenda que além de ser uma *collage* digital, há uma apreciação epistemológica das artes visuais, que envolve pesquisa e conhecimento humano.

Hernández (2007), defende que as interações com a Cultura Visual ao nosso redor resultam em novas perspectivas sobre o mundo. Ao explorarmos releituras dos

ícones das artes visuais, absorvemos e assimilamos conhecimento e informações por meio de imagens. De acordo com Barbosa (1998), o pensamento visual auxilia no processo de aprendizagem, tanto formal quanto informal, de maneira inconsciente.

De acordo com Demo (2009), existem professores que adotam posturas tecnófilas e tecnófobas. Para ele, ambas as abordagens são inadequadas, pois não devemos nos render completamente à realidade tecnológica, nem a rejeitar por completo no contexto educacional. Demo também enxerga a Internet como um "lixão", porém reconhece que ela pode abrir novas oportunidades para a autonomia e cidadania dos indivíduos.

Para o professor Demo, tanto a pedagogia quanto à Internet depende uma da outra. Dessa forma, compreenderemos que não é mais possível separar ambas na integração do processo de ensino aprendizagem.

O interesse da escola está relacionado ao desenvolvimento integral do aluno. Segundo Barbosa (2019), o Ensino da Arte tem o potencial de desenvolver a capacidade intelectual, e aqueles que se envolvem com ela estão estimulando sua criatividade e aumentando seu QI.

As teorias da criatividade mostram que para desenvolver uma capacidade criadora na ciência, você precisa de um QI alto. Agora, para você desenvolvê-la nas artes, não é necessário um QI alto. Não é o QI, nem a capacidade intelectual, que vai permitir que alguém seja criador em arte. Já provaram o contrário: trabalhando com arte, a gente desenvolve essa capacidade intelectual medida pelo teste de QI. Então, nós, que trabalhamos com arte, somos um pouquinho mais inteligentes do que seríamos se não estivéssemos trabalhando com arte. Mas há um movimento cerebral que não é completamente conhecido. Gosto da fala de [Albert] Einstein: "Criatividade é a inteligência se divertindo" (Barbosa, 2019\_ na reunião do conselho editorial da revista).

[https://www.sescsp.org.br/online/artigo/compartilhar/13293\\_liberdade+de+criacao](https://www.sescsp.org.br/online/artigo/compartilhar/13293_liberdade+de+criacao)

O trecho citado destaca a diferença entre desenvolver a criatividade nas ciências e nas artes. Enquanto nas ciências tradicionalmente se associa a criatividade a um QI elevado, nas artes essa relação não é tão direta. A prática artística, de acordo com Ana Mae Barbosa, não requer necessariamente um QI elevado, mas, pelo contrário, ao trabalhar com arte, é possível desenvolver a capacidade intelectual medida pelo teste de QI. Sugerindo que o envolvimento com as artes pode contribuir para o desenvolvimento da inteligência.

Vale ressaltar Goleman (2012), esse estudioso apresentou um conceito inovador, a Inteligência Emocional, que envolve o uso das emoções como estratégias

para alcançar o sucesso. Goleman (2012, p.60) pontuou que: “a aptidão emocional é uma metacapacidade que determina até onde podemos usar bem quaisquer outras aptidões que tenhamos, incluindo o intelecto bruto”.

Nota-se que, a inteligência emocional pode enriquecer a prática artística, promovendo uma compreensão das emoções, facilitando a colaboração e contribuindo para a expressão criativa autêntica, ou seja, a conexão com as emoções pode alimentar a criatividade.

#### **4.7 Código de resposta rápida/ QR Code e Realidade Aumentada (RA) na Arte-educação**

O *QR Code*, também conhecido como "*Quick Response*" ou "Código de Resposta Rápida", é um tipo de código de barras bidimensional que oferece alta velocidade e capacidade de armazenamento de informações em um espaço reduzido.

A autoria do *QR Code* é creditada à equipe da empresa japonesa Denso Wave, liderada por Masahiro Hara, em 1994. Inicialmente, seu objetivo era rastrear veículos durante o processo de fabricação (PANKIEWICZ, 2009). No entanto, sua capacidade de armazenar até 7.089 caracteres e a decisão da Denso Wave de disponibilizar o *QR Code* para uso público possibilitaram a sua aplicação em diversas áreas, como anúncios publicitários, passagens de transporte público, turismo, comércio varejista e até mesmo para transporte de dados em escala global.

No começo dos anos 2000, com o avanço da tecnologia dos celulares, o uso dos códigos QR se tornou amplamente aplicável em praticamente todas as áreas, incluindo a educação. De acordo com Law & So (citado por Cruz, 2015, p. 259), a Universidade de Bath foi pioneira na introdução dos códigos QR na educação, atribuindo um código QR a cada livro, que fornecia informações como número do livro, título, autor e localização correspondente.

No artigo de Ribas et al. (2017), é destacada a ampla gama de usos do *QR Code* e como essa tecnologia pode ser aproveitada para beneficiar a educação, abrindo possibilidades para sua aplicação em diferentes modalidades de ensino. De acordo com Vieira e Coutinho (2013), a incorporação dos códigos QR, como parte integrante da aprendizagem móvel (*Mobile Learning*), oferece uma abordagem inovadora para os processos de ensino-aprendizagem.

Essa abordagem introduz uma dinâmica nova e, por ser algo novo, cria uma motivação adicional para os alunos. O papel do professor, nesse contexto, deixa de ser central e passa a ser o de um mediador entre professor, aluno e conhecimento, utilizando as tecnologias como ferramentas para construir o conhecimento. Com base nisso, a utilização de *QR Codes* na educação pode impulsionar uma transformação na forma como as informações são acessadas e compartilhadas, incentivando a interatividade e a produção de conhecimento por meio dos dispositivos móveis.

Quando abordamos o tema da (RA), conforme mencionado por Silva e Rufino (2021), estamos nos referindo a um conjunto de ferramentas interconectadas. Essas diversas ferramentas são utilizadas de forma conjunta para aprimorar a percepção da realidade. Para isso, é necessário utilizar um dispositivo equipado com câmera, como um celular ou tablet, que captura a imagem do ambiente real. Essa imagem é então transmitida para uma tela ou visor, onde é sobreposta com elementos virtuais. Para viabilizar esse processo, utiliza-se um marcador, que consiste em gráficos virtuais vinculados automaticamente à imagem, resultando em uma composição visual que mescla elementos reais e virtuais.

A Realidade Aumentada tem se integrado gradualmente em várias áreas do conhecimento, incluindo a arte. Atualmente, podemos observar a presença de diversos artistas digitais que utilizam essa tecnologia em suas obras. O início do século XXI marcou um período de experimentação para os artistas, explorando o uso de tecnologias em suas criações. Esses primeiros contatos com a tecnologia impulsionaram um grande crescimento no campo artístico. Com relação à interseção entre RA e arte.

Certamente, a realidade aumentada traz mudanças substanciais nesta abordagem, uma vez que permite que dois mundos, que possuem diferentes naturezas, fiquem unidos no mesmo ambiente em que o real e o virtual convivem inseparavelmente. Dessa forma, as possibilidades de "aumentar" o espaço sensível em torno de nós, com informações adicionais geradas por computador, apresentam uma nova visão. Neste panorama, o real e o virtual coexistem em um mesmo espaço perceptivo. Gera-se, por conseguinte, um campo de experimentação amplo, que já levou muitos artistas a se interessarem por esta nova tecnologia (Torres, 2012, p. 3)

Conforme mencionado por Figueiredo (2011), o ensino lúdico requer uma abordagem cuidadosa e estruturada, com objetivos claros e significativos. É essencial planejar atividades que mantenham o foco e evitem que se tornem meramente divertidas. Essa abordagem deve ser desenvolvida de maneira a capacitar os alunos

a se sentirem responsáveis pelo conhecimento adquirido. É importante que essas atividades não sejam vistas como “meros fazeres”, mas sim como uma forma de envolver os alunos e facilitar o processo de aprendizagem.

Portanto, o ensino lúdico em sala de aula de Arte proporciona uma experiência interativa que facilita o aprendizado, permitindo que os alunos se envolvam ativamente. Além de romper com a rotina das aulas tradicionais, essa abordagem possibilita o desenvolvimento de habilidades durante o processo. As atividades promovem mudanças na metodologia de ensino, visando ao aprimoramento e ao crescimento tanto dos alunos quanto dos professores.

Embora não foi nosso Objeto de Estudo, a introdução da Inteligência Artificial (IA) nas aulas de Arte promete revolucionar a educação, proporcionando uma experiência personalizada e inovadora aos alunos. A IA traz recursos como análise de estilo, sugestões de técnicas e colaboração entre humanos e algoritmos, ampliando a criatividade e oferecendo novas perspectivas.

Adaptando-se às necessidades individuais, a IA fornece suporte personalizado para o desenvolvimento de habilidades artísticas, mas é crucial equilibrar sua presença para não substituir a interação humana, o pensamento crítico e a apreciação genuína da arte. A inclusão da IA nas aulas de Arte não apenas segue a evolução tecnológica, mas também abre horizontes para a expressão criativa, preparando os alunos para um mundo digital e interconectado.

## **5 O Guia Didático enquanto proposta de formação continuada (será produzido posteriormente)**

Aqui descreveremos o processo de criação do nosso Guia Didático, que é um de nossos resultados teórico-prático da nossa dissertação. Chamado de "Explorando as Possibilidades Pedagógicas das Tecnologias Digitais no Ensino de Arte", nossa proposta será apresentada em formato de livro digital, também conhecido como *e-book*.

Este Guia Didático será elaborado para auxiliar o uso das Tecnologias Digitais no Ensino de Arte. Será fruto da nossa pesquisa de mestrado e tem como objetivo compartilhar os conhecimentos e experiências teórico-práticas adquiridos ao longo dessa jornada de pesquisa/acadêmica com outros colegas de profissão. Esperamos que, por meio deste guia, mais Arte-educadores possam incorporar as Tecnologias

Digitais em suas práticas diárias, percebendo-as como facilitadoras e não como complicadoras das atividades docentes.

Buscaremos apresentar uma variedade de sugestões e abordagens para seleção e uso das TD a nosso favor, tornando as aulas de Arte mais dinâmicas e agradáveis. Este material educacional será destino aos Arte-educadores do Ensino Médio e terá como objetivo contribuir para a pesquisa sobre o uso pedagógico das Tecnologias Digitais. Estará organizado da seguinte forma:

Na primeira secção, denominada "Fundamentos teóricos", iremos explorar os fundamentos teóricos que embasam a utilização de recursos didáticos em sala de aula. Discutindo com autores da pedagogia histórico-crítica e do Ensino de Arte no contexto brasileiro. Além disso, abordaremos brevemente a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a formação de professores em Arte.

Na segunda secção, intitulada "As Tecnologias Digitais nos processos educacionais", iremos oferecer uma visão geral das Tecnologias Digitais e sua presença em nosso dia a dia. Também começaremos a apresentar as possibilidades pedagógicas dessas (TD) e dos (OA), a fornecer um repertório dos principais recursos que podem ser utilizados de maneira pedagógica, incorporando sistematicamente as Tecnologias Digitais na sala de aula.

Na terceira secção, intitulada "Recursos digitais", iremos apresentar uma seleção de *sites*, *softwares*, aplicativos móveis, OA digitais e outras ferramentas e recursos que poderão serem utilizados com os alunos para ampliar o acesso ao conhecimento artístico disponível na Internet.

Na quarta secção, intitulada "Sequências didáticas", iremos propor de duas a três sequências didáticas para conteúdo de Arte do Ensino Médio, utilizando recursos digitais como ferramentas para apoiar o processo de ensino e aprendizagem, a partir de nossas experiências desenvolvidas em sala de aula. Por fim, apresentaremos nossas Considerações finais.

Ao redigir este material, optaremos por uma linguagem acessível, buscando uma comunicação fluída com os Arte-educadores. As sugestões de *softwares*, aplicativos e procedimentos seguem as diretrizes delineadas durante nossa pesquisa. Portanto, o guia didático, que será produzido posteriormente, permitirá uma reflexão ampla e contextualizada da importância da adoção consciente e criativa das Tecnologias Digitais no contexto do Ensino de Arte. **(Ver APÊNDICE II)**

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, pudemos analisar e refletir sobre o tema do Ensino de Arte mediado pelas TD, buscando compreender suas potencialidades e desafios frente às demandas contemporâneas. Nesse sentido, foi possível constatar que o uso das tecnologias no Ensino de Arte tem transformado profundamente a maneira como os conteúdos são abordados e vivenciados pelos alunos, favorecendo uma aprendizagem mais contextualizada e significativa.

As TD têm se mostrado ferramentas valiosas para a ampliação das possibilidades de criação, expressão e apreciação artística. Os recursos multimídia, como vídeos, animações, imagens em alta resolução, permitem aos alunos explorar diferentes linguagens e experimentar novas formas de expressão, enriquecendo suas produções e possibilitando uma maior articulação entre a Arte e outras áreas do conhecimento.

Além disso, o acesso às TD e a Internet possibilita uma maior democratização do Ensino de Arte, superando as barreiras de tempo e espaço. Através de plataformas digitais e ambientes virtuais de aprendizagem, é possível compartilhar obras de arte, acesso a museus e galerias virtuais, participar de exposições virtuais, conectando-se com artistas e estudiosos ao redor do mundo. Essa abertura para uma cultura artística globalizada amplia o repertório e a compreensão dos alunos em relação à Arte e a vida como um todo.

No entanto, é importante reconhecer que a inserção das TD no Ensino de Arte também desafia os educadores a repensar seus papéis e práticas pedagógicas. O Arte-educador, nesse contexto, assume uma postura de mediador, facilitador e orientador, estimulando os alunos a explorarem as possibilidades criativas das ferramentas tecnológicas, mas também a refletirem criticamente sobre o uso dessas tecnologias e suas implicações na produção e recepção artística.

Nesse sentido, a formação continuada ao longo da vida dos professores se apresenta como um fator crucial para o sucesso da integração das Tecnologias Digitais no Ensino de Arte. É necessário investir em cursos e iniciativas que proporcionem aos Arte-educadores uma atualização como também capacitação sobre as ferramentas e recursos digitais disponíveis, como a redação do *e-book*, que será produzido posteriormente, pois além de ser um guia norteador, terá o papel de

promover reflexões sobre as práticas pedagógicas na incorporação dessas tecnologias.

Diante do exposto, podemos afirmar que o Ensino de Arte mediado pelas TD é um campo fértil para se explorar e potencializar o desenvolvimento das competências artísticas e criativas dos alunos. As possibilidades oferecidas pelo uso das tecnologias contribuem para a formação de cidadãos digitais mais críticos, reflexivos e com uma compreensão mais ampla do mundo da arte.

No entanto, é fundamental que haja uma reflexão constante sobre a utilização dessas tecnologias, buscando balancear a integração das ferramentas digitais com as experiências artísticas tradicionais, garantindo que os aspectos tangíveis e sensoriais não sejam negligenciados. O objetivo deve ser o de utilizar as tecnologias como recurso didático, potencializando as vivências artísticas e não substituindo-as.

Portanto, diante dos desafios e potencialidades apresentados, fica evidente a necessidade de que esta pesquisa possa se estender ao doutorado, contribuindo com pesquisas futuras e discussões contínuas sobre o tema do Ensino de Arte mediado pelas Tecnologias Digitais. Afinal, a educação e a arte são campos em constante transformação, e é essencial que os Arte-educadores se mantenham atualizados e engajados nesse processo de evolução, sempre atentos às demandas e às necessidades das novas gerações de estudantes.

## REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Retórica**. Trad. Quintín Racionero. ... São Paulo: Martin Claret, 2004.  
HOMERO. *Ilíada*. Trad.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhaïlovich. **The dialogic imagination: Four essays**. University of Texas Press, 2010.
- BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos utópicos**, Belo Horizonte: C/Arte.1998.
- BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- BARBOSA, Ana Mae 11 de abril de 2019\_**na reunião do Conselho Editorial da Revista E**). Disponível em: [https://www.sescsp.org.br/online/artigo/compartilhar/13293\\_LIBERDADE+DE+CRIACAO](https://www.sescsp.org.br/online/artigo/compartilhar/13293_LIBERDADE+DE+CRIACAO). Acesso em: 22 jun. 2022.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999a. Disponível em: [https://perguntasapo.files.wordpress.com/2011/02/castells\\_1999\\_parte1\\_cap1.pdf](https://perguntasapo.files.wordpress.com/2011/02/castells_1999_parte1_cap1.pdf). Acesso em: 13 nov. 2022.
- CASTELLS, Manuel. **Fluxos, Redes e Identidades: uma Teoria Crítica da Sociedade Informacional**. In: Castells, M. (Org). *Novas perspectivas críticas em educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999b.
- CASTELLS, Manuel. **Creativity, Innovation and Digital Culture**. A Map of Interactions. Revista TELOS Creativity, Innovation and Digital Culture. 2011. Disponível em: <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp@idarticulo=3.htm>. Acesso em: 20 abr. 2022.
- COSCARELLI, Carla Viana; Dorotea Frank KERSCH. **"Pedagogia dos multiletramentos: alunos conectados? Novas escolas+ novos professores."** *Multiletramentos e multimodalidade: ações pedagógicas aplicadas à linguagem*. Campinas, SP: Pontes Editores (2016): 7-13.
- CRUZ, Sónia. QR Code: um código que pode dizer muito. In: CARVALHO, Ana Amélia Amorim. (Org.) **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**. República Portuguesa. Ministério da Educação, 2015. p. 259-267.
- DE OLIVEIRA PAES, Francisco Cleyton; FREITAS, Samya Semião. **Trabalho docente em tempos de isolamento social: uma análise da percepção do uso das tecnologias digitais por professores da educação básica pública**. Revista Linguagem em Foco, v. 12, n. 2, p. 129-149, 2020.

DEWEY, John. **Ter uma experiência**. In: DEWEY, John. Arte como experiência. São Paulo: Martins Fontes, 2010. p. 109-141.

DEMO, Pedro. **B. Téc. Senac: a R. Educ. Prof.**, Rio de Janeiro, v. 35, n.1, jan./abr. 2009.

DOMINGO PORTAL, Reinaldo. **Los Objetos de Aprendizaje (OA) para la disciplina de metodología de la investigación de los cursos de licenciatura a distância**. Paidéi@ (SANTOS), v. Vol. 10, p. 00-00, 2018.

DOMINGO PORTAL, Reinaldo. (2021). "**¡Uso de la tecnología por todos y para el bien de todos!**". Entrevistado por: Ruhadmi Boulet Martínez. Atenas, Vol. 4 (56), 164-177.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI, a humanização das tecnologias**. São Paulo. Editora da UNESP, 1997.

DOMINGUES, Petrônio. **Cultura popular: as construções de um conceito na produção historiográfica**. História (São Paulo) v.30,n.2, p. 401-419, ago/dez 2011, ISSN 1980-4369. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/his/a/TX6Cn5qhr85zFwnKbkbBZtK/?lang=pt&format=pdf> Acesso em: 25 mar. 2023.

FARIAS, Adalgisa Jesane Silva Ferreira **Videoprocesso como estratégia de aprendizagem híbrida nas aulas de Artes Visuais no C.E Joaquim Aroso – RaposaMA** / Adalgisa Jesane Silva Ferreira Farias. – 2023. 149 f.: il.

FERREIRA, Benedito J. P. **Tecnologias da informação e comunicação na educação: avanço no processo de humanização ou fenômeno de alienação?** Germinal: Marxismo e Educação em Debate, Salvador, v. 7, n. 1, p. 89-99, jan. 2015b. ISSN 2175-5604. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistagerminal/article/view/12434/9506> Acesso em: 07 fev. 2023.

FILE SÃO LUÍS 2017 – **não deixe essa onda passar** | CCVM. (2023).

FIGUEIREDO, Milene da Silva. **A importância do lúdico no ensino De Matemática: Uma amostra da concepção de professores do Ensino Fundamental II**. Paraíba,2011.

FOUCAULT, Michel. **The archaeology of knowledge**. Routledge, 2013.

FLUSSER. Vilém. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Carta de Paulo Freire aos professores**. Estudos Avançados; 15 (42), 2001.

FREITAS, Helena Costa Lopes. **A (nova) política de formação de professores: a**

prioridade postergada. *Educação & Sociedade*, Campinas, CEDES, v. 28, n. 100, pp.1203-1230, out. 2007.

GARCIAAREITO, Lorenzo. **Objetos de aprendizaje. Características y repositorios.** Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED). 2005.

GOLEMAN, D. **Inteligência emocional:** a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

GRAMSCI, Antônio. **Cadernos do cárcere**, v. 2 - Antonio Gramsci: os intelectuais. O princípio educativo. Jornalismo. Ed. e trad. de Carlos N, Coutinho. Coed. de Luiz S. Henriques e Marco A. Nogueira. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

GRAMSCI, Antônio. Caderno 12 (1932): Apontamentos e notas dispersas para um grupo de ensaios sobre a história dos intelectuais. **Cadernos do Cárcere.** Os intelectuais. O princípio educativo. Jornalismo. Edição e tradução: Carlos Nelson Coutinho; co-edição Marco Aurélio Nogueira e Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006, v. 2.

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura:** notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, n. 2, v. 22, p .5, 1997.

HERNANDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual.** Porto Alegre: Mediação, 2007.

IABELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte:** sala de aula e formação de professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.

JAKOBSON, Roman. **Closing statement:** Linguistics and poetics. In: SEBEOK, T. A. (Ed.). *Style in language*. MIT Press, 1960, p. 350-377.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** 9. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

LÉVY, Pierre. **A Conexão Planetária:** o mercado, o ciberespaço, a consciência. Rio de Janeiro, Editora 34, 2006.

LOSADA, Terezinha Maria. **A Interpretação da imagem:** Subsídios para o ensino de arte. 1.ed. Rio de Janeiro: Mauad X: FAPERJ, 2011.

MCAFEE. **A vida por trás das telas de pais, pré-adolescentes e adolescentes** Estudo de 2022 da McAfee® sobre famílias conectadas — Brasil 2022. Disponível em: <https://www.mcafee.com/content/dam/consumer/pt-br/docs/reports/rp-connectedfamily-study-2022-brazil.pdf>. Acesso em 02 fev. 2023.

NÓVOA, António. **Professores:** Imagens do futuro Presente. Lisboa: Educa,2009.

OSTROWER Fayga, **uma vida aberta à sensibilidade e ao intelecto Centro de Estudos do Museu da Vida Casa de Oswaldo Cruz/Fiocruz**. Av. Brasil 4365, Manguinhos 21045-900 Rio de Janeiro – RJ – Brasil [carlaldeida@coc.fiocruz.br](mailto:carlaldeida@coc.fiocruz.br) Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-59702006000500017>. Acesso em: 09 nov. 2022.

PANKIEWICZ, Igor. **O que são os QR Codes**. Tecmundo [internet]; Curitiba, PR; 2009. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/imagem/1995-o-que-sao-os-qr-codes-.htm>. Acesso em: 12 set. 2022.

PESSOA FILHO, R. M. **Releitura nas artes visuais: contribuições à leitura da imagem pictórica nas aulas de Arte do Instituto Federal do Maranhão Campus Açailândia / Raimundo Moraes Pessoa Filho**. - 2020. 80 p.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D' morim e Paulo Sergio Lima Silva. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

PIAGET, Jean. **Epistemologia Genética**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

PISCHETOLA, Magda. **Inclusão digital e educação: a nova cultura da sala de aula**. Editora Vozes Limitada, 2019.

PRENSKY, M. **Don't Bother me, Mom, I'm Learning!**: how computers and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help! St. Paul: Paragon House Publishers, 2006.

RIBAS, Ana Carolina. et al. **O uso do aplicativo QR code como recurso pedagógico no processo de Ensino e aprendizagem**. Ensaios Pedagógicos, Curitiba, v. 7, n.2, p.12-21, jul./dez 2017. Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n14/n14-artigo-2-o-uso-do-aplicativo-qr-code.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2022.

REUTERS INSTITUTE. **Digital News Report 2020**. Inglaterra: University of Oxford, 2020. Disponível em: [https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2020-06/DNR\\_2020\\_FINAL.pdf](https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2020-06/DNR_2020_FINAL.pdf). Acesso em: 08 dez. 2022.

SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. 4. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2013a.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações**. 11. ed. rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2013b.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. 32. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

SANTI, Vilso Junior. **A Sociedade em Rede, A Geração Digital e a Crise na Imprensa: para onde caminha o jornalismo**. Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática, Santa Maria, v.13, n.26, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/download/15641/pdf>. Acesso em: 19 jan. 2023.

SEMERARO, Giovanni. **Intelectuais “orgânicos” em tempos de pós-modernidade.** Scielo. São Paulo, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/tMQPbyYGVwLjsjcT9Kjf9Tx/?lang=pt>. Acesso em: 09 set. 2022.

SILVA, Luiz Gustavo Pereira da. RUFINO, Hugo Leonardo Pereira. **Revisão sistemática sobre as vantagens e desafios no uso de realidade aumentada como ferramenta pedagógica no ensino médio.** Revista Educação/UFSM, vol. 46, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/1984644442392>. Acesso em: 11 nov. 2022.

SOUSA, Robson Pequeno de. et al. **Tecnologias Digitais na Educação.** Eduepb, 2011.

TORRES, Flávia Maria Carneiro; GONÇALVES KIRNER, Tereza; KIRNER, Claudio. **Uso da Realidade Aumentada no Ensino de Ciências.** In: IX Workshop de Realidade Virtual e Aumentada, Paranavaí, 2012. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wrva/2012/0046.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2022.

UNESCO. **Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel.** Disponível em <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2022.

VIEIRA, Liliana de Sousa; COUTINHO, Clara Pereira. **Mobile Learning: Perspectivando o Potencial dos Códigos QR na Educação.** Editora Universidade de Minho. Centro de Competência do Projeto Nónio Século XXI, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/25450>. Acesso em: 05 mar. 2022.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A Tragédia de Hamlet, Príncipe da Dinamarca.** São Paulo: Martins Fontes. (1999).

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Mind in society: the development of higher psychological processes.** Harvard University Press, 1978.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

## APÊNDICES

# APÊNDICE I – FORMULÁRIO: USO DE DISPOSITIVOS DIGITAIS NA ARTE-EDUCAÇÃO

20/01/2024, 14:53

Uso de dispositivos digitais na arte-educação

## Uso de dispositivos digitais na arte- educação

*PESQUISA:* Uso de dispositivos digitais na arte-educação  
Bem-vindo(a) ao nosso formulário de pesquisa!

Agradecemos por dedicar seu tempo para participar deste estudo. Suas respostas são essenciais para nos ajudar a entender melhor os impactos do uso de dispositivos digitais e arte-educação da rede estadual do Maranhão "o caso CE. Joaquim Gomes de Sousa".

### **Confidencialidade:**

Suas respostas serão tratadas de forma confidencial e anônima. Elas serão utilizadas apenas para fins acadêmicos relacionados a esta pesquisa. Seguimos rigorosamente as leis de proteção de dados do Brasil, incluindo a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

**Tempo estimado:** O formulário levará aproximadamente 10 minutos para ser preenchido. Agradecemos se você reservar um momento tranquilo para responder com cuidado e precisão.

**Consentimento:** Ao continuar com o questionário, você estará consentindo voluntariamente em participar. Lembre-se de que a participação é opcional, e você pode interromper o preenchimento a qualquer momento.

**Agradecimento:** Agradecemos sua participação e contribuição. Seu envolvimento é fundamental para o sucesso deste estudo e seu impacto na área de ciências humanas aplicadas a fim de melhoria da nossa sociedade.

Se você tiver alguma dúvida, entre em contato por meio do seguinte e-mail: [sheydsonreis@gmail.com](mailto:sheydsonreis@gmail.com)

Obrigado por sua colaboração!

Atenciosamente,

*Mestrando do Programa de Pós-graduação em Artes*  
**UFMA – UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES**

---

\* Indica uma pergunta obrigatória

20/01/2024, 14:53

Uso de dispositivos digitais na arte-educação

1. 1 Com que frequência você utiliza dispositivos digitais, como celulares, tablets ou laptops para estudar? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Todos os dias  
 b) Algumas vezes por semana  
 c) Raramente  
 d) Nunca

2. 2 Qual é o dispositivo digital que você mais utiliza para estudar? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Celular  
 b) Tablet  
 c) Laptop  
 d) Outro

3. 3 Em quais atividades escolares você utiliza dispositivos digitais? (Marque todas as opções que se aplicam) \*

*Marque todas que se aplicam.*

- a) Pesquisa na internet  
 b) Leitura de textos online  
 c) Assistir aulas online  
 d) Participação em fóruns de discussão  
 e) Elaboração de trabalhos  
 f) Outro (especificar)

20/01/2024, 14:53

Uso de dispositivos digitais na arte-educação

4. 4 Você acha que o uso de dispositivos digitais auxilia na sua aprendizagem? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Sim, muito
- b) Sim, um pouco
- c) Não faz diferença
- d) Não, prejudica minha aprendizagem

5. 5 Você utiliza dispositivos digitais em sala de aula? Em caso afirmativo, para quais atividades? \*

*Marque todas que se aplicam.*

- a) Sim, para anotações
- b) Sim, para acompanhar a aula
- c) Sim, para outras atividades
- d) Não

6. 6 Você já teve problemas com o uso excessivo de dispositivos digitais durante as aulas? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Sim, frequentemente
- b) Sim, algumas vezes
- c) Não, nunca tive problemas

7. 7 Você acha que a escola deveria incentivar mais o uso de dispositivos digitais no processo de ensino? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Sim, muito
- b) Sim, um pouco
- c) Não faz diferença
- d) Não, acho que a escola deveria evitar o uso excessivo de tecnologia

20/01/2024, 14:53

Uso de dispositivos digitais na arte-educação

8. 8 Você tem algum comentário ou sugestão a respeito do uso de dispositivos digitais na sua escola? \*

---

---

---

---

---

#### Ensino de Arte

As perguntas são parecidas, mas não são as mesmas. Continue a responder.

9. 9 Com que frequência você utiliza dispositivos digitais, como celulares, tablets ou laptops para estudar Arte? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Todos os dias  
 b) Algumas vezes por semana  
 c) Raramente  
 d) Nunca

10. 10 Qual é o dispositivo digital que você mais utiliza para estudar Arte? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Celular  
 b) Tablet  
 c) Laptop  
 d) Outro (especificar)

20/01/2024, 14:53

Uso de dispositivos digitais na arte-educação

11. 11 Em quais atividades de Arte você utiliza dispositivos digitais? (Marque toda \*  
as opções que se aplicam)

*Marque todas que se aplicam.*

- a) Pesquisa na internet sobre artistas e obras de arte
- b) Leitura de textos online sobre teoria das Artes
- c) Criação e edição de imagens e vídeos
- d) Acompanhamento de aulas online de desenho, pintura, escultura, entre outras
- e) Participação em fóruns de discussão sobre Artes
- f) Outro
- g) Não utilizo

12. 12 Além da disciplina de Arte, em quais outras disciplinas você utiliza \*  
dispositivos digitais para estudar?

*Marque todas que se aplicam.*

- a) Português
- b) Matemática
- c) Biologia
- d) História
- e) Geografia
- f) Outras

13. 13 Você acha que o uso de dispositivos digitais auxilia na sua aprendizagem \*  
em arte?

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Sim, muito
- b) Sim, um pouco
- c) Não faz diferença
- d) Não, prejudica minha aprendizagem

20/01/2024, 14:53

Uso de dispositivos digitais na arte-educação

14. 14 Você utiliza dispositivos digitais em sala de aula de Arte? Em caso afirmativo, para quais atividades? \*

*Marque todas que se aplicam.*

- a) Sim, para anotações  
 b) Sim, para acompanhar a aula  
 c) Sim, para outras atividades  
 d) Não

15. 15 Você já teve problemas com o uso excessivo de dispositivos digitais durante as aulas de Arte? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Sim, frequentemente  
 b) Sim, algumas vezes  
 c) Não, nunca tive problemas

16. 16 Você acha que a escola deveria incentivar mais o uso de dispositivos digitais na disciplina de Arte? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- a) Sim, muito  
 b) Sim, um pouco  
 c) Não faz diferença  
 d) Não, acho que a escola deveria evitar o uso excessivo de tecnologia

17. 17 Você tem algum comentário ou sugestão a respeito do uso de dispositivos digitais na disciplina de Arte? \*

---

---

---

---

---

20/01/2024, 14:53

Uso de dispositivos digitais na arte-educação

18. 18 Além de dispositivos digitais, você utiliza outros materiais e ferramentas para estudar e criar arte? Quais são? \*

---

---

---

---

---

---

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

## APÊNDICE II – SUMÁRIO DO GUIA DIDÁTICO EM FORMATO DE E-BOOK (a posteriori)

# SUMÁRIO

## 1. Fundamentos Teóricos

- 1.1. Abordagem dos princípios teóricos que embasaram a pesquisa;
- 1.2. Discussão com autores da pedagogia histórico-crítica e do Ensino de Arte no contexto brasileiro;
- 1.3. Breve análise da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e da formação de professores em Arte.

## 2. As Tecnologias Digitais nos Processos Educacionais

- 2.1 Visão geral das Tecnologias Digitais e sua presença no cotidiano;
- 2.2 Exploração das possibilidades pedagógicas das Tecnologias Digitais (TD) e dos Objetos de Aprendizagem (OA);
- 2.3 Apresentação de um repertório de recursos pedagógicos, enfatizando a integração sistemática das Tecnologias Digitais na sala de aula.

## 3. Recursos Digitais

- 3.1 Seleção de sites, softwares, aplicativos móveis e objetos digitais de aprendizagem;
- 3.2 Ferramentas e recursos para ampliar o acesso ao conhecimento artístico disponível na Internet.

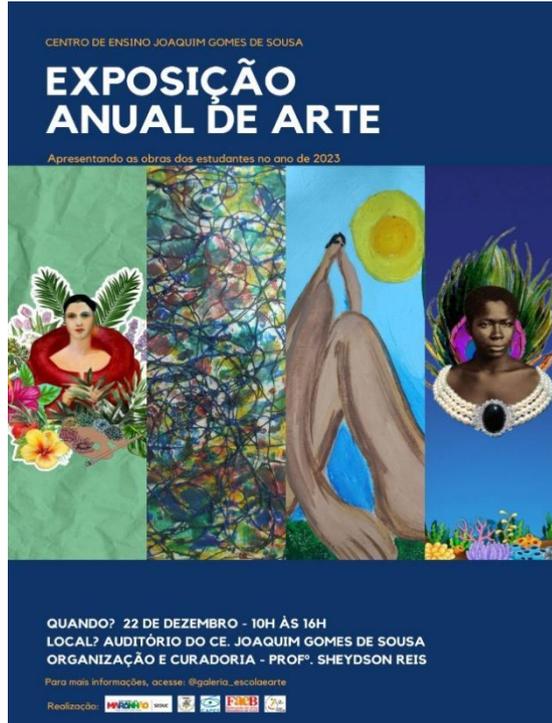
## 4. Sequências Didáticas

- 4.1 Proposta de duas a três sequências didáticas para o Ensino Médio em Arte;
- 4.2 Utilização de recursos digitais como ferramentas de apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

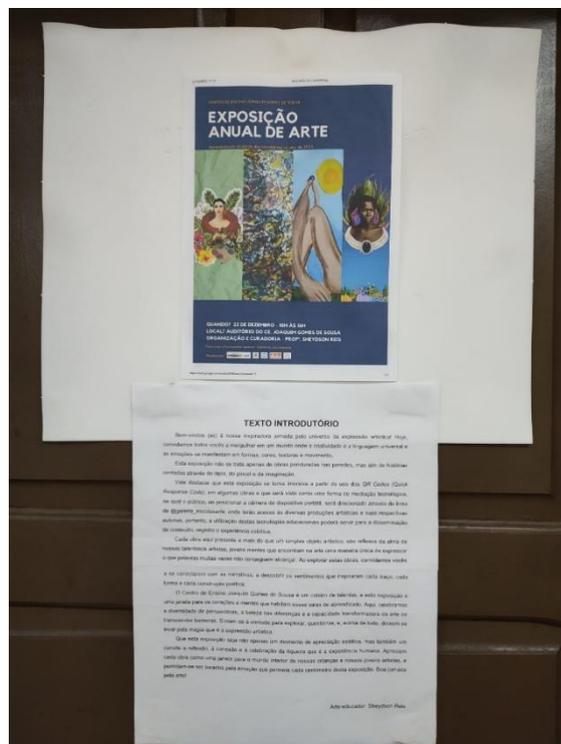
## 5. Considerações Finais

Reflexões e conclusões sobre as abordagens e propostas apresentadas. Destaque para a importância da integração das Tecnologias Digitais no Ensino de Arte.

**ANEXOS**



ANEXO A – Cartaz e Card de divulgação da Exposição;



Anexo B – Entrada da Exposição: Auditório do Centro de Ensino;



**Anexo C** – Ângulo panorâmico do *layout* expográfico “ARTE E TECNOLOGIA: expor para aproximar”;



**Anexo D** – Ângulo lateral do *layout* expográfico “ARTE E TECNOLOGIA: expor para aproximar”;



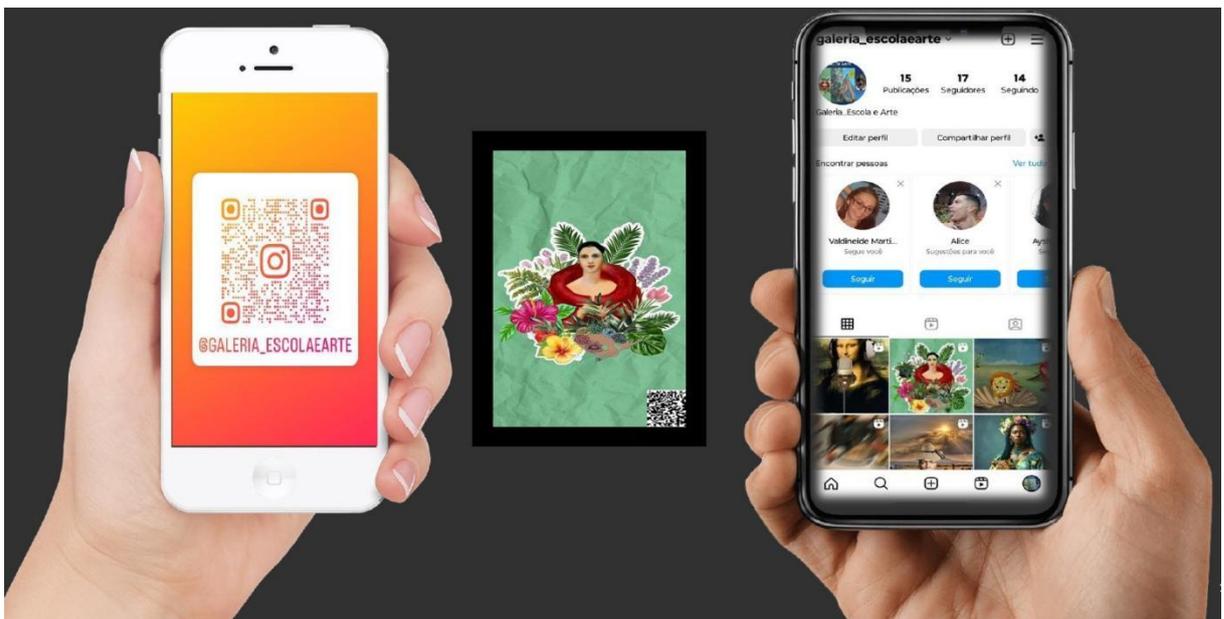
**Anexo E** – Acesso a Realidade Aumentada (RA) através do QR Code;



**Anexo F** – Momento de interação do público com as obras;



**Anexo G – Interação e reflexão;**



**Anexo H – Acesso via QR Code para a realidade aumentada através da @galeria\_escolaearte**

## LINKS PARA INTERNET

[https://www.instagram.com/galeria\\_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D](https://www.instagram.com/galeria_escolaearte/?igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA%3D%3D)

[https://www.instagram.com/galeria\\_escolaearte?utm\\_source=qr&igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA==](https://www.instagram.com/galeria_escolaearte?utm_source=qr&igsh=MTF3b214ZDFodmNjaA==)