



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

**LEUZETE SOUSA DE OLIVEIRA MIRANDA COELHO**

**O USO DO APLICATIVO DAILYART COMO RECURSO PEDAGÓGICO DIGITAL  
NO ENSINO DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA PÚBLICA**

São Luís – MA  
2026

**LEUZETE SOUSA DE OLIVEIRA MIRANDA COELHO**

**O USO DO APLICATIVO DAILYART COMO RECURSO PEDAGÓGICO DIGITAL  
NO ENSINO DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA PÚBLICA**

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. Dr. Reinaldo Portal Domingo

Linha de pesquisa: Abordagem Teórico Metodológicas das Práticas Docentes

São Luís

2026

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

Coelho, Leuzete Sousa de Oliveira Miranda.

O USO DO APLICATIVO DAILYART COMO RECURSO PEDAGÓGICO  
DIGITAL NO ENSINO DE ARTE : uma EXPERIÊNCIA NA ESCOLA  
PÚBLICA / Leuzete Sousa de Oliveira Miranda Coelho. -  
2026.

181 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, 2026.

1. Aplicativo Dailyart. 2. Recurso Pedagógico. 3.  
Ensino de Arte Visuais. 4. Tecnologias Digitais da  
Informação e Comunicação. 5. Dispositivos Móveis. I.  
Domingo, Reinaldo Portal. II. Título.

Leuzete Sousa de Oliveira Miranda Coelho

**O USO DO APLICATIVO DAILYART COMO RECURSO PEDAGÓGICO DIGITAL  
NO ENSINO DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA PÚBLICA**

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. Dr<sup>o</sup>. Reinaldo Portal Domingo**

Orientador  
PROF-ARTES/UFMA

---

**Prof. Dr<sup>a</sup>. Regiane Aparecida Caire da Silva**

Avaliadora externa  
PROF-ARTES/UFMA

---

**Prof. Dr<sup>a</sup>. Elisene Castro Matos**

Avaliador interno  
PROF-ARTES/UFMA

---

**Prof. Dr<sup>o</sup>. Vinícius Souza de Azevedo**

Avaliadora interna (SUPLENTE)  
PROF-ARTES/UFMA

À Deus, por me proporcionar saúde para concretização deste trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, por ter-me sustentado até aqui, concedendo-me sabedoria, discernimento e coragem para seguir firme na caminhada. Sua presença foi e é minha fortaleza diária, tanto nos momentos de alegria quanto nos períodos de preocupação e incerteza.

Aos meus pais, por todo o esforço e renúncia ao longo de suas vidas para me proporcionar acesso à educação e por nunca permitirem que eu desistisse dos meus propósitos, mesmo diante das adversidades. Sou grata pelo exemplo, pelo apoio incondicional e pelos valores que me foram transmitidos.

Aos meus irmãos, por estarem sempre dispostos a me amparar nas mais diversas circunstâncias, e às minhas cunhadas, em especial à Cynthia, cuja solicitude e generosidade, mesmo à distância, sempre estiveram presentes ao meu lado. Às minhas primas Lívia e Liviane, pela confiança constante e pelo apoio sincero ao longo desta trajetória, reafirmando, com gestos e palavras, a certeza de que eu seria capaz de alcançar esta conquista.

Ao meu esposo, Alessandro Miranda, meu maior incentivador, cuja trajetória acadêmica me inspirou a ingressar no Mestrado, mesmo diante de outros compromissos profissionais já assumidos. Seu exemplo de perseverança foi fundamental para que eu acreditasse ser possível trilhar este caminho. Estendo minha gratidão também aos demais familiares, que, mesmo após termos firmado o compromisso de priorizar a convivência familiar — especialmente após o falecimento da matriarca — compreenderam minha ausência neste período de intensa dedicação. Seu apoio e compreensão foram essenciais.

Aos amigos, pela paciência, carinho e constante presença. Em especial, à amiga Maria Diniz, cuja generosidade e incentivo foram determinantes para a realização desta conquista, desde o momento da inscrição até a finalização deste trabalho. À Raicélia Gonçalves, sempre atenta e acolhedora, que ofereceu ajuda da melhor maneira possível, ouvindo com empatia minhas aflições. À Jeane Soares, amiga de infância, que esteve comigo em oração, mesmo nos momentos em que mais precisava de mim e compreendeu minha ausência com generosidade e amor. A todos os amigos e amigas que me escutaram, apoiaram e ofereceram suporte emocional ao longo deste percurso, meu mais sincero agradecimento.

Ao meu orientador, Professor Doutor Reinaldo Portal Domingo, pela orientação dedicada, paciência e comprometimento. Sua experiência e generosidade intelectual foram fundamentais para o desenvolvimento e consolidação desta pesquisa.

Agradeço, ainda, aos professores que integraram o corpo docente do curso, por compartilharem seus saberes e por promoverem discussões significativas sobre arte-educação, estética e pesquisa acadêmica. Cada aula contribuiu de forma efetiva para o meu amadurecimento enquanto professora de Arte e pesquisadora em formação.

Aos colegas da turma 2024.1 do Mestrado Profissional em Artes (PROFARTES/UFMA), minha sincera gratidão pela convivência, trocas construtivas e pelas histórias de vida inspiradoras que tanto contribuíram para minha trajetória acadêmica e pessoal.

A todos e todas, minha eterna gratidão.

“A sociedade se transforma, e à medida que surgem novos ideais de vida, a escola deve modificar suas tendências para adaptar-se às necessidades do presente e àquelas que surgem no horizonte futuro.”

Rosa Sensat i Vilá

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1 –</b>	Há quanto tempo você utiliza o aplicativo DailyArt nas aulas?.....	76
<b>Gráfico 2 –</b>	Antes das aulas de artes, você já havia utilizado aplicativos para aprender sobre Arte? .....	77
<b>Gráfico 3 –</b>	Como você avalia a facilidade de uso do aplicativo DailyArt? .....	77
<b>Gráfico 4 –</b>	O aplicativo DailyArt ajuda a entender melhor o conteúdo apresentado nas aulas de arte?.....	78
<b>Gráfico 5 –</b>	Qual aspecto do aplicativo você considera mais útil para o seu aprendizado? .....	79
<b>Gráfico 6 –</b>	Após o uso de DailyArt, seu interesse pela arte aumentou? .....	79
<b>Gráfico 7 -</b>	Você sente que o DailyArt ajuda a aprender de maneira diferente do que apenas utilizar livros ou aulas tradicionais?.....	80
<b>Gráfico 8 -</b>	Em que medida o DailyArt contribuiu para o seu conhecimento sobre diferentes estilos artísticos?.....	81
<b>Gráfico 9 -</b>	De 1 a 5, como você avalia sua experiência geral com o aplicativo DailyArt? .....	81
<b>Gráfico 10 -</b>	Como você avalia a facilidade de uso do aplicativo DailyArt? .....	86
<b>Gráfico 11 -</b>	O aplicativo DailyArt ajuda a entender melhor o conteúdo apresentado nas aulas de arte? .....	87
<b>Gráfico 12 -</b>	Após o uso do DailyArt, seu interesse pela arte aumentou? .....	88
<b>Gráfico 13 -</b>	Você sente que o DailyArt ajuda a aprender de maneira diferente do que apenas utilizar livros ou aulas tradicionais? .....	89
<b>Gráfico 14 -</b>	Em que medida o DailyArt contribuiu para o seu conhecimento sobre diferentes estilos artísticos? .....	90
<b>Gráfico 15 -</b>	De 1 a 5, como você avalia sua experiência geral com o aplicativo DailyArt? .....	91

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1 -</b>	Como foi a sua experiência ao utilizar o aplicativo DailyArt nas aulas de Arte?.....	82
<b>Quadro 2 -</b>	Em sua opinião, o uso de aplicativos como o DailyArt poderia ser expandido para outras disciplinas? Quais e por quê? .....	83
<b>Quadro 3 -</b>	Experiência dos estudantes com o aplicativo DailyArt (entrevista final).....	91
<b>Quadro 4 -</b>	Possibilidades de uso interdisciplinar do DailyArt (entrevista final) .....	93
<b>Quadro 5 -</b>	Mudanças na percepção das imagens.....	94
<b>Quadro 6 -</b>	Aprendizagens ampliadas pelo DailyArt.....	95
<b>Quadro 7 -</b>	Desenvolvimento da autonomia nos estudos.....	95
<b>Quadro 8 -</b>	Influência do DailyArt na motivação e participação .....	96
<b>Quadro 9 -</b>	Sugestões de melhoria para o aplicativo.....	96
<b>Quadro 10 -</b>	Comparação Geral das Sequências Didáticas.....	99
<b>Quadro 11 -</b>	Avanços pedagógicos observados.....	100
<b>Quadro 12 -</b>	Desafios vivenciados.....	101
<b>Quadro 13 -</b>	Percepção e motivação dos estudantes .....	102
<b>Quadro 14 -</b>	Convergências e divergências pedagógicas.....	103

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1 –</b>	Comparação das notas das turmas 92 e 93 no 1º e 2º bimestres.....	98
-------------------	---	----

## LISTA DE IMAGENS

<b>Figura 1</b>	–	Logotipo do aplicativo DailyArt.....	46
<b>Figura 2</b>	–	Principais seções do menu e interface inicial DalyArt.....	48
<b>Figura 3</b>	–	Interface da DailyArt Magazine visualizada em dispositivo móvel .....	49
<b>Figura 4</b>	–	Página inicial da DailyArt Magazine em interface de desktop.....	50
<b>Figura 5</b>	–	Visualização da interface do Quiz da DailyArt Magazine em desktop .....	50
<b>Figura 6</b>	–	Exemplo de questão e resultado do Quiz da DailyArt Magazine .....	51
<b>Figura 7</b>	–	Uso do aplicativo DailyArt com recursos digitais em escola da rede privada .....	52
<b>Figura 8</b>	–	Produções artísticas proveniente da 1ª experiência com o aplicativo DailyArt – rede privada .....	52
<b>Figura 9</b>	–	Produções artísticas proveniente da 2ª experiência com o aplicativo DailyArt – rede privada .....	53
<b>Figura 10</b>	–	Produções artísticas proveniente da 3ª experiência com o aplicativo DailyArt – rede privada .....	53
<b>Figura 11</b>	–	Trabalhos desenvolvidos com o aplicativo DailyArt, na rede Municipal de Paço do Lumiar (MA) .....	54
<b>Figura 12</b>	–	Trabalhos desenvolvidos com o aplicativo DailyArt, na rede Municipal de São Luís (MA) .....	55
<b>Figura 13</b>	–	AULA 1: Apresentação do aplicativo Daillyart aos alunos .....	57
<b>Figura 14</b>	–	AULA 2: Trabalho teórico e autorrepertoriamento dos alunos .....	58
<b>Figura 15</b>	–	AULA 6 e 7: Trabalho teórico com rotação por estações.....	60
<b>Figura 16</b>	-	Uso das funcionalidades do aplicativo DailyArt pelos alunos.....	60
<b>Figura 17</b>	–	Aula 8 e 9: Elaboração do portfólio artístico e releitura da obra.....	61
<b>Figura 18</b>	–	QRcode de acesso aos protfolios dos alunos .....	62
<b>Figura 19</b>	–	Localização da Escola .....	65
<b>Figura 20</b>	–	Foto da U.E.B. Professor José da Silva Rosa .....	66

## LISTA DE SIGLAS

ABP	Aprendizagem Baseada em Projetos
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CETIC	Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação
CIEB	Centro de Inovação para a Educação Brasileira
CNE	Conselho Nacional de Educação
DCTMA	Documento Curricular do Território Maranhense
ENAP	Escola Nacional de Administração Pública
Fundeb	Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica
IEMA	Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PROF-ARTES	Programa de Mestrado Profissional (Stricto sensu) em Arte
TCLE	Termo de Compromisso Livre e Esclarecido
TDIC	Tecnologia Digital da Informação e Comunicação
TIC	Tecnologia de Informação e Comunicação
VAAR	Valor Anual por Aluno

## RESUMO

Esta pesquisa, vinculada ao Mestrado Profissional em Artes (PROF-ARTES), investiga o uso do aplicativo DailyArt como recurso didático digital no ensino de Arte, em turmas do 9º ano da Unidade de Educação Básica Professor José da Silva Rosa. O estudo parte do problema científico: Como o aplicativo DailyArt, enquanto recurso didático, pode apresentar contribuições no processo de ensino das Artes Visuais, tanto para os docentes quanto para os discentes em sala de aula? Inserido na linha temática das Abordagens Teórico-Metodológicas das Práticas Docentes, tem como objetivo geral analisar as potencialidades e limites da aplicação do aplicativo em contextos escolares, buscando compreender sua viabilidade e implicações pedagógicas. A pesquisa caracteriza-se como de natureza aplicada, de caráter exploratório-descritivo, adotando abordagem quanti-qualitativa no âmbito da pesquisa-ação. O campo empírico abrangeu 55 estudantes do 9º ano, organizados em duas turmas, e as atividades foram estruturadas em quatro fases metodológicas que contemplaram introdução ao aplicativo, práticas colaborativas, produção individual e aplicação de instrumentos de coleta de dados. Os procedimentos metodológicos incluíram pesquisa bibliográfica, aplicação de questionários iniciais e finais, roda de conversa, observações indiretas e registros fotográficos em sala de aula, complementados por produções discentes.

**Palavras-chave:** Aplicativo DailyArt. Recurso pedagógico. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Dispositivos móveis. Ensino de Arte visuais.

## RESUMEN

Esta investigación, vinculada al Máster Profesional en Artes (PROF-ARTES), analiza el uso de la aplicación DailyArt como recurso didáctico digital en la enseñanza del Arte en grupos de 9.º año de la Unidad de Educación Básica Profesor José da Silva Rosa. El estudio parte del siguiente problema científico: ¿de qué manera la aplicación DailyArt, como recurso didáctico, puede contribuir al proceso de enseñanza de las Artes Visuales, tanto para los docentes como para los estudiantes en el aula? Enmarcada en la línea temática de Enfoques Teórico-Methodológicos de las Prácticas Docentes, la investigación tiene como objetivo general analizar las potencialidades y los límites de la aplicación del recurso en contextos escolares, buscando comprender su viabilidad y sus implicaciones pedagógicas. La investigación se caracteriza por ser de naturaleza aplicada, con un enfoque exploratorio-descriptivo, adoptando una metodología cuanti-cualitativa en el ámbito de la investigación-acción. El campo empírico estuvo compuesto por 55 estudiantes de 9.º año, organizados en dos grupos, y las actividades se estructuraron en cuatro fases metodológicas, que incluyeron la introducción al uso de la aplicación, prácticas colaborativas, producción individual y la aplicación de instrumentos de recolección de datos. Los procedimientos metodológicos comprendieron investigación bibliográfica, aplicación de cuestionarios iniciales y finales, grupos de discusión, observaciones indirectas y registros fotográficos en el aula, complementados por las producciones realizadas por los estudiantes.

**Palabras clave:** Aplicación DailyArt. Herramienta pedagógica. Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación. Dispositivos móviles. Enseñanza de Artes Visuales.

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>17</b>
<b>1</b>	<b>ARTE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: INTEGRAÇÃO POR MEIO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS E APLICATIVO .....</b>	<b>21</b>
1.1	Documentos oficiais com normas e diretrizes educacionais para integração das TICs no Ensino de Arte .....	25
1.2	Conectivismo e os fundamentos para a integração de tecnologias móveis .....	30
1.3	A implementação da Lei nº 15.100/2025 e o debate sobre o uso de celulares nas escolas: desafios e perspectivas .....	32
1.3.1	O celular como ferramenta pedagógica: oportunidades no contexto Brasileiro.....	39
<b>2</b>	<b>O USO DO APLICATIVO DAILYART COMO RECURSO PEDAGÓGICO DIGITAL NO ENSINO DE ARTE.....</b>	<b>46</b>
2.1	Características do aplicativo DailyArt .....	46
2.1.1	Funcionalidades e recursos do menu do aplicativo .....	47
2.2	Práticas pedagógicas mediadas pelo DailyArt .....	51
2.2.2	Etapas de utilização do aplicativo na pesquisa.....	56
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>63</b>
3.1	Tipo de pesquisa .....	63
3.2	Caracterização do campo da pesquisa.....	65
3.3	Caracterização do sujeitos da pesquisa.....	67
3.3.1	População da pesquisa .....	67
3.3.2	Amostra e critérios de seleção.....	68
3.3.2.1	Critérios de inclusão.....	68
3.3.2.2	Critérios de exclusão.....	69
3.4	Métodos, procedimentos e materiais.....	69
3.5	Instrumentos de coleta de dados .....	70
3.5.1	<i>Pesquisa Bibliográfica .....</i>	<i>71</i>
3.5.2	<i>Pesquisa Documental .....</i>	<i>71</i>
3.5.3	<i>Pesquisa Eletrônica.....</i>	<i>71</i>
3.5.4	<i>Questionário .....</i>	<i>72</i>

3.5.5	<i>Roteiro de observação</i> .....	72
3.5.6	<i>Roda de conversa</i> .....	72
<b>4</b>	<b>RESULTADOS DA PESQUISA</b> .....	<b>74</b>
4.1	Questionário inicial com alunos.....	74
4.2	Questionário final com alunos.....	84
4.3	Análise Estatística: Comparação do desempenho acadêmico.....	97
4.3.1	Sequências didáticas com a utilização de aplicativos – professores colaboradores.....	98
4.3.2	Caracterização geral das sequências didáticas.....	99
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>105</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>109</b>
	<b>APÊNDICE</b> .....	<b>115</b>
	<b>ANEXO</b> .....	<b>161</b>

## INTRODUÇÃO

O avanço acelerado das tecnologias digitais transformou de maneira significativa as formas de acesso à informação e as práticas de ensino. Nesse contexto, os dispositivos móveis passaram a integrar o cotidiano dos estudantes, configurando-se como potenciais recursos pedagógicos. Entre as ferramentas disponíveis, destacou-se o **aplicativo *DailyArt***, cuja proposta consiste em apresentar diariamente obras de arte acompanhadas de textos curatoriais, ampliando o repertório cultural do usuário de forma acessível e interativa. A familiaridade dos estudantes com o uso do celular, aliada ao caráter educativo do aplicativo, motivou a elaboração desta pesquisa.

O interesse por investigar o uso pedagógico do *DailyArt* emergiu de experiências profissionais construídas ao longo de 17 anos de docência, sendo sete na rede privada e quinze na rede pública. Durante um estágio realizado em uma instituição privada, foi possível observar práticas pedagógicas sustentadas por tecnologias de ponta. Posteriormente, já atuando na rede pública, tornou-se evidente a disparidade entre os dois contextos, particularmente no uso restrito de tecnologias digitais com finalidades educativas. Essa diferença permitiu comparar cenários, identificar lacunas e pensar estratégias viáveis que pudessem aproximar a realidade da escola pública de práticas mais atualizadas e alinhadas às tecnologias digitais contemporâneas.

Diante dessa realidade, evidenciou-se um **problema real** e recorrente na Unidade de Educação Básica Professor José da Silva Rosa — campo empírico deste estudo: a escassez do uso de tecnologias digitais para fins pedagógicos, ao mesmo tempo em que os alunos utilizavam intensamente seus aparelhos celulares para finalidades não educativas. Assim, esta dissertação buscou responder ao seguinte **problema científico**: Como o aplicativo *DailyArt*, enquanto recurso didático digital, pode apresentar contribuições ao processo de ensino das Artes Visuais para docentes e discentes em sala de aula?

Para enfrentar essa questão, definimos como **objeto de pesquisa** o uso do aplicativo *DailyArt* nas aulas de Arte. O **objetivo geral** consistiu em investigar de que forma o professor de Arte pode utilizar o aplicativo *DailyArt* como recurso didático digital com a finalidade de apresentar contribuições no processo de ensino-aprendizagem em Artes Visuais. Como **objetivos específicos** buscou-se: realizar

revisão de literatura buscando informações acerca do aplicativo, sua funcionalidade, assim como, as vantagens da sua aplicação; descrever a aplicabilidade do App DailyArt no desenvolvimento de atividades didáticas para o ensino de Arte; descrever o processo metodológico por meio dos registros produzidos no ensino-aprendizagem em Artes Visuais e analisar a motivação e resultados dos discente em relação ao uso do aplicativo como recurso didático.

Esses objetivos permitiram formular as **perguntas científicas** que orientaram o percurso investigativo: é viável o uso desse aplicativo no ambiente de ensino público com o apoio do celular? Que experiências se tem na Educação Básica sobre o uso deste aplicativo? A metodologia sugerida para utilização do aplicativo é adequada para alcançar os objetivos propostos? Qual é a opinião dos alunos relacionadas ao uso do aplicativo em sala de aula? As perguntas serão respondidas no decorrer da escrita dissertativa.

Para respondê-las, adotou-se uma abordagem **quali-quantitativa**, de **natureza aplicada** e caráter **exploratório-descritivo**, fundamentada no paradigma teórico-metodológico das práticas docentes. A pesquisa foi desenvolvida por meio de uma **investigação de campo** realizada na Unidade de Educação Básica Professor José da Silva Rosa, envolvendo estudantes das turmas de 9º ano e docentes de Arte que utilizaram o aplicativo DailyArt em suas aulas. O estudo integrou instrumentos como questionários iniciais e finais, roda de conversa, observação sistemática e indireta e registros do professor-pesquisador, como relatório de notas - possibilitando a coleta de dados numéricos e descritivos sobre o uso do aplicativo.

No eixo quantitativo da pesquisa, realizou-se análise descritiva com média e desvio-padrão, após verificação da distribuição dos dados pelo teste de normalidade de Shapiro-Wilk; as diferenças entre as médias foram examinadas por meio do teste t de Student para amostras dependentes, utilizando-se o software Jamovi® (v. 2.3.28).

A aplicação de **métodos comparativos e empíricos** possibilitou analisar diferenças e semelhanças entre o período anterior, inicial e posterior ao uso do DailyArt, bem como compreender as potencialidades e os desafios da implementação do recurso digital no contexto escolar. Essa combinação metodológica conferiu maior precisão à análise dos impactos pedagógicos da ferramenta e ampliou a compreensão das práticas docentes e das respostas dos discentes durante o processo investigativo.

O desenvolvimento desta pesquisa envolveu procedimentos metodológicos articulados ao longo de um bimestre letivo, incluindo quatro etapas: familiarização dos

alunos com o aplicativo; aplicação de instrumentos de coleta de dados; práticas colaborativas baseadas em metodologias ativas; **sistematização individual dos conhecimentos por meio de portfólios, que resultou na elaboração de um e-book reunindo os trabalhos produzidos pelos estudantes.** Além da proposta central desenvolvida pela pesquisadora, foram analisadas sequências didáticas aplicadas em diferentes instituições públicas, que utilizaram o aplicativo em práticas orientadas por metodologias diversificadas. Esse conjunto de ações permitiu examinar, de forma integrada, a viabilidade pedagógica do recurso, suas contribuições ao ensino das artes e os desafios observados na realidade escolar.

Para o embasamento teórico desta pesquisa, foram utilizadas como fontes de pesquisa as contribuições de Castells (1999), Prensky (2001), Moran (2015), Siemens (2004), Mattar (2013), Domingo (2019–2021) e Pimentel (2016), além de livros do acervo pessoal, artigos científicos e documentos oficiais como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de Arte. Foram realizados fichamentos, estudos e análises do material coletado, incluindo também os marcos legais que regulam o uso de tecnologias em sala de aula, como a Lei nº 15.100/2025 e o Decreto nº 12.385, que a regulamenta.

A estrutura desta dissertação foi organizada para assegurar clareza e progressão analítica. Após esta **Introdução**, a seção **Arte, Educação e Tecnologias Digitais** discute a relação entre ensino, arte e tecnologias, apresentando também a viabilidade do uso pedagógico dos celulares. Em seguida, em **O Aplicativo DailyArt como Recurso Pedagógico Digital** são apresentadas as funcionalidades do aplicativo e revisadas experiências educacionais já documentadas que evidenciam seu potencial formativo. A seção **Percurso Metodológico da Pesquisa** apresenta os procedimentos investigativos. E na parte dedicada à **Análise e Discussão dos Resultados** expõe os dados obtidos e interpretações. Por fim, as **Considerações Finais** retomam as contribuições do estudo e apontam perspectivas futuras de pesquisa.

Os **Apêndices** reúnem os instrumentos e registros utilizados ao longo do trabalho — como planos de aula, questionários aplicados, roteiros de observação, transcrições de entrevistas, relatórios de progresso e sequências didáticas, **além de um e-book que reúne as produções criadas com aplicação desta pesquisa.** Os **Anexos** incluem documentos visuais, capturas de tela do uso do aplicativo DailyArt,

bem como a legislação pertinente que regulamenta o uso de celulares em sala de aula e iniciativas relacionadas à conectividade nas escolas.

Além de promover o uso das TDICs como ferramenta pedagógica, buscou-se oportunizar uma experiência cognitiva significativa, demonstrando que os dispositivos móveis, presentes no cotidiano dos estudantes, podem ser usados no ambiente escolar para potencializar o processo educativo. Almejou-se, ainda, contribuir com a instituição ao promover maior engajamento discente nas aulas de Arte, estimulando o interesse por conteúdos informativos e de qualidade, ao mesmo tempo em que se busca reduzir o acesso a conteúdos inadequados. Espera-se, por fim, que esta pesquisa possa incentivar o uso consciente e produtivo das tecnologias no cotidiano escolar, fortalecendo o ensino e a aprendizagem em Arte.

## 1 ARTE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: INTEGRAÇÃO POR MEIO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS E APLICATIVO

Ao discutir o panorama da inserção da tecnologia<sup>1</sup> no campo educacional pensamos num fenômeno em expansão, particularmente no componente Arte, impulsionada pela ampliação do uso de recursos digitais e pela necessidade de adaptação às exigências do mundo contemporâneo. Desde o final do século XX, estudiosos como Castells (1999) já destacavam o surgimento da sociedade em rede, caracterizada pelo fluxo contínuo e acelerado de informações por meio de dispositivos tecnológicos interconectados. Tal transformação impactou substancialmente as formas de comunicação e interação social, repercutindo diretamente nas práticas educacionais e artísticas.

A esse respeito, Dowbor reforça a magnitude da transformação tecnológica vivida ao afirmar:

Vivemos hoje uma explosão tecnológica, com Wikipedia, Google, Facebook, Twitter, Mooc, Ocw, EdX, Rea e tantas siglas e iniciativas que nos permitem acessar conhecimentos e socializá-los pelo planeta afora de uma maneira inimaginável em outras eras. Os aparelhos de suporte, desde celulares a tablets e laptops vêm os preços cair rapidamente, e ainda durante a presente década se tornarão onipresentes por toda parte e em todos os níveis sociais. A conectividade permanente de todos com todos, e de todos com todo o conhecimento humano digitalizado, veio para ficar. A educação tradicional, sentada em cima deste vulcão de transformações, começa a sentir um calor crescente. Por enquanto, apenas acomoda-se o melhor possível. Mas as transformações terão de ser sistêmicas (Dowbor, 2013, p.4).

Ao dialogar com essa perspectiva, observamos que o campo educacional já vivencia, de maneira concreta, as transformações previstas pelo autor. A educação vem sendo gradualmente reestruturada para acompanhar a evolução das **Tecnologias Digital de Informação e Comunicação (TDICs)**, notadamente no que se refere à adequação ao uso de dispositivos móveis em sala de aula e aos impactos decorrentes desse recurso no processo pedagógico. Santos (2016, p. 125) corrobora esse entendimento ao afirmar que, com o auxílio de dispositivos móveis, “estudantes desenvolvem análises críticas, capacidade de pesquisa e conhecimento tecnológicos

---

<sup>1</sup> O termo "tecnologia" tem sua origem no grego techné (técnica, ofício) e lógos (estudo, discurso), referindo-se ao conjunto de conhecimentos, métodos e processos aplicados na criação de soluções para demandas específicas. No contexto desta pesquisa, o conceito de tecnologia será empregado na perspectiva educacional, compreendendo a implementação de ferramentas digitais como mediadoras do ensino e da aprendizagem, especialmente no componente curricular Arte.

mais apurados, indo além da crescente evolução da tecnologia digital dos últimos anos [...]”.

No contexto atual, uma parcela significativa das atividades cotidianas é realizada por meio de dispositivos móveis, os quais operam com o suporte de softwares específicos, comumente denominados aplicativos. Esses recursos, também conhecidos como *apps*, funcionam como facilitadores no desempenho de diversas tarefas (Gardner; Davis, 2014). No âmbito educacional, tem-se observado no Brasil, nos últimos anos, um movimento crescente em direção à inserção pedagógica dessas ferramentas em contextos formais e não formais de ensino.

Como parte desse movimento, destaca-se o desenvolvimento de aplicativos voltados ao uso educacional, com vistas a ampliar as possibilidades de aprendizagem mediada por tecnologias digitais. Inserido nesse cenário, encontra-se o aplicativo DailyArt, criado em 2012, cuja proposta se alinha ao uso pedagógico da tecnologia e tem sido objeto de experimentação pela autora desta pesquisa em práticas educativas, conforme será discutido nos capítulos seguintes.

Considerando que este estudo abrange o uso de dispositivos tecnológicos digitais – como celulares e outras ferramentas que serão exploradas ao longo da pesquisa –, optou-se pela utilização do termo TDIC em substituição à nomenclatura TIC<sup>2</sup>. Tal escolha justifica-se por refletir de forma mais precisa e atualizada o escopo da investigação, além de acompanhar as tendências recentes da pesquisa educacional e a necessidade de um olhar crítico sobre a integração das tecnologias digitais ao ensino de Arte.

Diante desse cenário, torna-se impreterível que as instituições de ensino — sejam elas públicas ou privadas — assumam o compromisso de incorporar, de maneira efetiva e crítica, as TDICs em seus currículos, ultrapassando o campo das intenções e se concretizando na prática pedagógica cotidiana, especialmente no ambiente de sala de aula, com o propósito de promover uma comunicação mais eficiente entre docentes e discentes.

Moran corrobora essa perspectiva ao afirmar que:

---

<sup>2</sup> As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) englobam recursos tecnológicos que facilitam a transmissão e o acesso à informação, incluindo meios analógicos e digitais. Já as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) representam uma evolução das TICs, caracterizando-se pelo uso exclusivo de tecnologias digitais conectadas à Internet. Conforme Afonso (2002, p. 169), "as tecnologias de informação e comunicação [TIC] existem desde tempos imemoriais, mas suas formas digitais são um fenômeno que se consolidou na última década do século XX".

O que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso a educação formal é cada vez mais blended, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. O professor precisa seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um (Moran, 2015, p.16)

Conforme observa Prensky (2001, p. 1), "nossos alunos hoje são todos 'falantes nativos' da linguagem digital dos computadores, videogames e da Internet". O autor também questiona: "Como devemos chamar esses 'novos' alunos de hoje? Alguns os denominam Geração N (de Net, rede) ou Geração D (de Digital)", sugerindo que a expressão mais adequada é "nativos digitais".

No contexto de reconfiguração dos processos educacional, destaca-se o ingresso de uma geração de estudantes que já nasceu imersa no ambiente digital e apresenta um domínio intuitivo das linguagens tecnológicas. Tais sujeitos, denominados por Prensky (2001, p. 1) como nativos digitais<sup>3</sup>, contrastam com modelos escolares ainda baseados em estruturas analógicas, exigindo novas formas de interação e aprendizagem.

Apesar da ampla circulação do termo "nativos digitais", diferentes pesquisadores têm problematizado sua generalização, argumentando que tal classificação tende a homogeneizar realidades socioculturais, níveis de acesso e experiências formativas bastante diversas. Entretanto, reconhece-se que o conceito permanece útil quando situado em contextos específicos e analisado criticamente, sobretudo no campo educacional.

Prensky (2001) não pretendia estabelecer um rótulo fixo, mas nomear um fenômeno observável à época, como ele próprio reafirma ao explicar que o termo surgiu porque "as pessoas estavam observando essas mudanças e simplesmente não tinham um nome para elas" (Barbosa; Silva; Sales, 2023, p. 2). Assim, nesta pesquisa, opta-se por utilizar o termo nativos digitais de forma contextualizada, referindo-se aos estudantes que, embora vivenciem condições de acesso distintas, cresceram em

---

<sup>3</sup> Nativos digitais são indivíduos que nasceram e cresceram em um contexto altamente influenciado pelas tecnologias digitais, estando familiarizados com dispositivos eletrônicos, Internet e mídias digitais desde a infância. O termo foi popularizado por Marc Prensky (2001) para descrever a fluência natural desses sujeitos na linguagem tecnológica.

contato contínuo com dispositivos móveis e linguagens digitais, apresentando modos de interação que se diferenciam das gerações anteriores.

Cabe destacar que o próprio Prensky, em entrevista mais recente, reconhece que seu conceito emergiu em um momento de transição tecnológica e que sua relevância depende da leitura crítica feita pelo pesquisador. Ao lembrar o processo de formulação da ideia, o autor enfatiza que observou os jovens “fazendo as coisas de forma distinta quando tinham o mesmo problema” (Barbosa; Silva; Sales, 2023, p. 2), especialmente pela mediação digital em práticas cotidianas.

Tal compreensão sustenta a escolha terminológica desta investigação, uma vez que o foco recai sobre o modo como estudantes do século XXI acessam, processam e produzem informações em ambientes permeados por tecnologias móveis — comportamento amplamente descrito por Prensky. Assim, o termo é empregado não para reforçar dicotomias simplistas entre gerações, mas para delimitar um perfil sociotécnico que impacta diretamente as práticas de ensino de Arte e a inserção de aplicativos educacionais, como o DailyArt, no cotidiano escolar.

Domingo (apud Atenas, 2021) observa que os estudantes contemporâneos apresentam características marcadamente distintas das gerações anteriores, uma vez que já dispõem, em sua maioria, de dispositivos móveis com acesso à Internet e utilizam essas ferramentas majoritariamente para comunicação, e secundariamente, para pesquisa. Tal cenário impõe à escola o desafio de ressignificar suas práticas e espaços de aprendizagem, reconhecendo as singularidades desse novo perfil discente e integrando, de forma crítica e criativa, as TDICs ao cotidiano pedagógico.

Essa nova configuração sociotécnica<sup>4</sup> exige da escola não apenas a adequação de seus recursos e metodologias, mas também uma revisão epistemológica de suas práticas pedagógicas. Ao considerar os estudantes como nativos digitais, evidencia-se a necessidade de reformulação das estratégias didático-pedagógicas com base em pressupostos que valorizem o protagonismo do aluno no processo de construção do conhecimento.

Assim, a integração das TDICs ao currículo escolar, especialmente no componente de Arte, não deve restringir-se a uma perspectiva instrumental ou

---

<sup>4</sup> O termo *sociotécnico* refere-se à inter-relação entre fatores sociais e tecnológicos, enfatizando como os avanços técnicos influenciam e são influenciados pelas estruturas sociais. No contexto educacional, essa expressão indica que a integração das tecnologias digitais transforma não apenas os meios e ferramentas utilizadas no ensino, mas também as relações pedagógicas, os papéis dos sujeitos envolvidos e os próprios modos de construção do conhecimento.

meramente utilitária. Diante dessas transformações, é essencial que os educadores desenvolvam estratégias metodológicas que favoreçam a apropriação crítica das tecnologias digitais pelos estudantes, de modo a potencializar suas possibilidades expressivas e reflexivas. As TDICs, nesse contexto, devem ser compreendidas como elementos estruturantes da prática educativa contemporânea, e não apenas como ferramentas complementares.

Nesse contexto, o ensino de Arte pode tornar-se mais dinâmico, acessível e alinhado às realidades culturais e tecnológicas da sociedade atual. Conforme enfatiza Pimentel:

É preciso pensarmos e agirmos em estratégias que contemplem a complexidade da arte/educação tanto em relação ao artista/professor/pesquisador que aprende enquanto ensina, quanto em relação ao educando, que constrói conhecimentos e vida cultural e pessoal nessa relação. As formas têm que ser múltiplas e criativas. (Pimentel, 2016, p. 767)

O uso das tecnologias digitais, portanto, deve permitir que alunos e professores explorem seus recursos como elementos constitutivos do processo de ensino-aprendizagem, promovendo uma formação crítica, criativa e significativa. Para tanto, é fundamental a análise dos documentos normativos que orientam o uso das TDICs no ambiente escolar, uma vez que tais diretrizes oferecem fundamentos essenciais para a construção de práticas pedagógicas alinhadas aos princípios da educação do século XXI, voltada à formação de sujeitos autônomos, inventivos e socialmente comprometidos.

Neste sentido, o presente capítulo propõe-se a discutir, com base nesses fundamentos, as diretrizes educacionais que norteiam a utilização das TDICs no ensino de Arte. Pretende-se evidenciar como essas tecnologias podem contribuir para o desenvolvimento de competências essenciais e para a ampliação do repertório expressivo dos estudantes no contexto da cultura digital.

### **1.1 Documentos oficiais com norma e diretrizes educacionais para integração das TDICs no Ensino de Arte**

As transformações sociais e tecnológicas que marcam o mundo contemporâneo ultrapassam uma mera substituição de ferramentas comunicacionais. Segundo Dowbor,

As transformações que hoje varrem o planeta vão evidentemente muito além de uma simples mudança de tecnologias de comunicação e informação. No

entanto, as TICs, como hoje são chamadas, desempenham um papel central. E na medida em que a educação não é uma área em si, mas um processo permanente de construção de pontes entre o mundo da escola e o universo que nos cerca, a nossa visão tem de incluir estas transformações. Não é apenas a técnica de ensino que muda, incorporando uma nova tecnologia. É a própria concepção do ensino que tem de ser repensada (Dowbor, 2013, p. 5).

Essa observação revela que a educação deve ser compreendida como um processo dinâmico, permanentemente atravessado pelas mudanças do mundo que a cerca. Nesse contexto, os documentos normativos oficiais assumem o papel de alinhar as políticas educacionais às exigências da sociedade contemporânea, propondo a integração crítica e reflexiva das TDICs no processo pedagógico. Assim, é imprescindível reconhecer que a atualização dos marcos legais representa não apenas um avanço conceitual, mas também desafios estruturais e metodológicos na prática docente. Para tanto, destacaremos os principais documentos normativos e suas adequações aplicadas ao ensino.

A **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, instituída pela Resolução CNE/CP nº 2/2017, é um dos principais documentos que norteiam esse movimento. No componente curricular de Arte, a BNCC organiza-se em quatro linguagens — Artes Visuais, Dança, Música e Teatro —, articuladas em unidades temáticas que visam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, criativas e críticas. Entre essas unidades, destaca-se a de Artes Integradas, a qual propõe abordagens interdisciplinares e explora a relação entre as linguagens artísticas e as novas tecnologias.

O documento enfatiza o papel das tecnologias como facilitadoras da criação artística e do pensamento crítico. A esse respeito, destaca-se a habilidade EF69AR35, que orienta os estudantes a “identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.” (Brasil, 2018, p. 211).

A inclusão dessas diretrizes é essencial para preparar os discentes a interagir de maneira consciente com as novas demandas tecnológicas, consolidando o papel da educação no desenvolvimento de habilidades que integram arte, tecnologia e reflexão crítica sobre as mídias digitais, elementos indispensáveis para a formação de cidadãos ativos e responsáveis no contexto contemporâneo.

Com o intuito de ampliar as diretrizes estabelecidas pela BNCC, foi desenvolvido um documento complementar — a chamada “BNCC da Computação” — formalizado por meio do Parecer CNE/CEB nº 2/2022 e da Resolução CNE/CEB nº

1/2022. Essa normativa propõe a inserção da computação nos currículos da Educação Básica, de forma transversal e articulada com os demais componentes curriculares. A proposta valoriza a formação digital dos estudantes, abordando aspectos éticos, sociais, ambientais e culturais relacionados ao uso da tecnologia (BRASIL, 2022).

Essa ampliação normativa fortalece o papel da escola como espaço formativo voltado à preparação dos alunos para os desafios do mundo digital. Nessa perspectiva, não apenas os discentes, mas também os docentes devem ser capacitados para atuar de forma crítica e propositiva frente às demandas tecnológicas emergentes.

No entanto, o cenário atual revela uma lacuna entre o que é proposto pelo **Conselho Nacional de Educação (CNE)** e pelo **Ministério da Educação (MEC)** e o que de fato acontece nas escolas. Desde 2023, todos os currículos deveriam estar adaptados para incluir habilidades relacionadas à computação, conforme previsto pela "BNCC da Computação". Contudo, muitos estados e municípios ainda não conseguiram implementar essas mudanças de maneira integral (CIEB, 2023). Tal constatação suscita questionamentos relevantes: o que tem impedido a aplicação plena dessas diretrizes? Quais entraves ainda dificultam essa integração nas práticas escolares?

As respostas envolvem múltiplos fatores, entre os quais destacam-se a carência de infraestrutura tecnológica nas escolas públicas, especialmente em regiões menos favorecidas, e a defasagem na formação docente. Como ressalta Borges:

Os professores em exercício não foram preparados para usar tecnologias digitais em sala e os que ainda estão na graduação também não estão sendo preparados[...]. As faculdades de educação das universidades deveriam ser verdadeiros laboratórios de inovação pedagógica (Borges, 2013 apud Cruz et al., 2013, p. 8).

Diante desse cenário, torna-se evidente a urgência de investimentos em políticas públicas que assegurem formação de qualidade, estrutura tecnológica adequada e suporte pedagógico às escolas. Nesse sentido, o MEC adotou medidas para mitigar essas lacunas, entre elas a vinculação do repasse de recursos do **Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica (FUNDEB)** ao cumprimento das metas estabelecidas pela BNCC da Computação, conforme previsto na Lei nº 14.113/2020 (Brasil, 2020).

As medidas previstas nessa legislação buscam incentivar a adaptação dos currículos e garantir equidade na distribuição de recursos, especialmente para

municípios com menor infraestrutura tecnológica. As metodologias de aferição dessas condicionalidades, conforme estabelecido na referida Lei, com aplicação em 2024 e efeitos diretos na distribuição dos recursos em 2025, está relacionada às condicionalidades para o recebimento do **Valor Anual por Aluno** (VAAR) do FUNDEB (Brasil, 2020).

Caso as condicionalidades estabelecidas pelo MEC para a distribuição dos recursos do FUNDEB sejam implementadas de maneira eficaz, o cenário educacional poderá passar por uma transformação significativa. A vinculação da BNCC da Computação às metas para o recebimento do Valor Anual por Aluno (VAAR) do FUNDEB coloca pressão sobre os sistemas municipais de ensino para que adaptem seus currículos de acordo com as novas diretrizes. Para o ensino de Arte, essa integração representa não apenas um desafio, mas também uma oportunidade para expandir as possibilidades de criação, expressão e reflexão no campo artístico.

Além da BNCC e seus complementos, os **Parâmetros Curriculares Nacionais** (PCNs) de Arte já apontava, desde 1998, para a importância da tecnologia relacionando a Arte a questões sociais da atualidade, dentro dos temas transversais, fazendo o que descreve na parte introdutória do seu texto, na sua quinta e última parte (Brasil, 1998).

Outro marco relevante é a **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** (LDB), que passou por atualizações entre 2019 e 2024, incorporando dispositivos legais voltados à educação digital. Entre esses, destaca-se a **Política Nacional de Educação Digital**, instituída pela Lei nº 14.533/2023, cujo objetivo é garantir conectividade de alta velocidade às instituições públicas de ensino e fomentar o desenvolvimento de competências digitais nos estudantes (Brasil, 2023).

No contexto estadual, o **Documento Curricular do Território Maranhense** (DCTMA), alinhado à BNCC, insere a digitalização como eixo estruturante do ensino de Arte, com ênfase nas especificidades socioculturais do Maranhão. O documento reconhece que o uso de recursos tecnológicos amplia o acesso dos estudantes às manifestações artísticas locais e globais, consolidando a Arte como área de conhecimento que contribui para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e sociocultural dos educandos (Maranhão, 2019).

Além das quatro linguagens tradicionais — Artes Visuais, Dança, Música e Teatro —, o DCTMA valoriza também as expressões híbridas, como a videoarte, a performance, o cinema e as instalações interativas, as quais mantêm estreita relação

com as TDICs. Para tanto, recomenda-se a utilização de dispositivos como computadores, tablets e smartphones, bem como softwares educativos voltados à criação e edição artística, viabilizando uma prática pedagógica compatível com os desafios da cultura digital.

Dessa forma, compreende-se que a área de Arte, por sua diversidade e transversalidade, oferece múltiplas possibilidades de integração com as tecnologias contemporâneas, tanto em abordagens gerais quanto específicas de cada linguagem. Essa integração, quando realizada de forma crítica, criativa e contextualizada, fortalece o papel da Arte na formação integral dos estudantes e no enfrentamento das demandas de um mundo em constante transformação.

Essas iniciativas evidenciam um movimento em direção ao alinhamento da educação às exigências do mundo digital que reflete a urgência de conectar o ensino às transformações sociais e tecnológicas atuais. No entanto, persistem desafios significativos, especialmente no que tange à formação docente e à infraestrutura necessária para a implementação eficaz das diretrizes. Nesse contexto, o Conectivismo, estudado por George Siemens, oferece uma base teórica relevante para discutir a integração de tecnologias móveis no ensino, conforme será apresentado a seguir.

## **1.2 Conectivismo e os fundamentos para a integração de tecnologias móveis**

O Conectivismo, proposto e desenvolvido por George Siemens, em colaboração com Stephen Downes, no início dos anos 2000, configura-se como um novo paradigma de ensino-aprendizagem que emerge diante das transformações promovidas pela era digital e pela sociedade da informação. Essa abordagem rompe com os modelos educacionais tradicionais ao defender que o conhecimento não está restrito ao indivíduo, mas distribuído em redes de informação e conexões múltiplas.

A partir desse pressuposto, a aprendizagem é concebida como um processo contínuo e dinâmico, que se concretiza a partir da interação com diversas fontes de conhecimento, ambientes digitais e comunidades priorizando-se nesse modelo aprender envolvendo a criação e manutenção de conexões com diferentes tipos de saberes e sujeitos — sejam pessoas, organizações, sistemas, ou bases de dados. De acordo com Siemens (2004, p.5), "a aprendizagem (definida como conhecimento acionável) pode residir fora de nós mesmos (dentro de uma

organização ou base de dados)", sendo mais relevante "as conexões que nos capacitam a aprender mais [...] que nosso estado atual de conhecimento".

Sob a perspectiva conectivista, Mattar (2013), autor amplamente reconhecido no cenário educacional brasileiro por suas contribuições teóricas acerca das tecnologias digitais e suas implicações no ensino, destaca que, em uma realidade marcada pela abundância e fácil acesso à informação, e pela possibilidade de transferir parte do processamento cognitivo às máquinas, o processo de aprender deixa de ser centrado na memorização, passando a priorizar a construção e a manutenção de conexões em rede que permitam ao indivíduo localizar e aplicar o conhecimento conforme suas necessidades.

A consolidação dessa perspectiva conectivista reforça a importância da habilidade de navegar entre fontes, distinguir informações relevantes e adaptar-se rapidamente a novos contextos de aprendizagem, o que é essencial em ambientes cada vez mais instáveis e informacionalmente densos.

Conforme afirma Siemens:

O conectivismo apresenta um modelo de aprendizagem que reconhece as mudanças tectônicas na sociedade, onde a aprendizagem não é mais uma atividade interna, individualista. O modo como a pessoa trabalha e funciona são alterados quando se utilizam novas ferramentas. O campo da educação tem sido lento em reconhecer, tanto o impacto das novas ferramentas de aprendizagem como as mudanças ambientais na qual tem significado aprender (Siemens, 2004, p. 8).

Nesse cenário, marcado pela descentralização do conhecimento e pela ampliação das redes informacionais, Mattar (2013) ressalta que, em um ambiente informacional abundante e conectado, a aprendizagem não depende mais exclusivamente da atividade interna do indivíduo, pois tanto a cognição quanto os processos de aprendizagem se distribuem entre pessoas, artefatos e sistemas, os quais assumem parte significativa do processamento cognitivo.

Os avanços das TDICs redefine as formas de acesso, produção e circulação do conhecimento. Ferramentas digitais, especialmente aquelas acessadas por meio de dispositivos móveis, funcionam como extensões da cognição humana, favorecendo a aprendizagem em qualquer tempo e lugar. A perspectiva conectivista reconhece que as tecnologias digitais modificam também a estrutura social da aprendizagem, conferindo um novo papel ao professor e ao aluno. O educador deixa de ser o único detentor do saber, passando a atuar como mediador em redes colaborativas de construção do conhecimento. Mattar (2013, p. 25) destaca que "o

conectivismo não vê mais o professor como o único responsável por definir, gerar ou organizar o conteúdo, que conta também com a colaboração dos alunos, em uma estrutura emergente [...]”.

Essa mudança paradigmática implica um novo arranjo didático-metodológico, onde a construção coletiva do saber é valorizada e potencializada pelo uso inteligente das tecnologias. Ainda segundo Siemens, o processo de aprendizagem conectivista está diretamente vinculado à capacidade de adaptação diante da constante renovação da informação. Conforme o autor, “o conectivismo é guiado pela noção de que as decisões são baseadas em fundamentos que mudam rapidamente. Novas informações estão sendo continuamente adquiridas. A habilidade de distinguir entre informações importantes e não importantes é vital” (Siemens, 2004, p. 6).

Com isso, a aprendizagem passa a depender menos da retenção estática de conteúdos e mais da construção de redes de significados capazes de se reorganizar conforme as demandas do contexto. A aplicação do conectivismo no ambiente educacional, especialmente com o uso de tecnologias móveis, amplia o escopo do processo formativo, promovendo uma aprendizagem ativa, contextualizada e contínua. Ferramentas como aplicativos, plataformas e redes digitais facilitam o acesso instantâneo ao conhecimento e fomentam interações entre os aprendizes, independentemente de sua localização geográfica. Ao ampliar as possibilidades de expressão e colaboração, essas tecnologias reforçam a ideia de que a aprendizagem contemporânea é uma experiência distribuída, interdisciplinar e interativa.

Em um cenário de crescente presença de tecnologias móveis, como os celulares, o Conectivismo oferece um referencial teórico-prático para entender como esses dispositivos digitais facilitam o aprendizado ao permitir acesso a informações em tempo real e facilitam a colaboração entre os alunos. Além disso, a teoria reconhece que a aprendizagem não reside apenas na mente humana, mas se estende a dispositivos não humanos que armazenam e processam informações. Aplicativos e ferramentas móveis tornam-se extensões do conhecimento, ampliando as possibilidades de interação e colaboração entre estudantes, independente de restrições geográficas.

Neste contexto, Siemens (2005) reforça que o valor do aprendizado não está apenas no que se sabe, mas na capacidade de estabelecer e manter conexões entre conceitos e fontes de dados. Essa perspectiva justifica o uso de dispositivos

móveis no ambiente educacional, permitindo que o aprendizado seja flexível e contínuo, tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Dessa forma, observa-se que a integração desses recursos no ambiente educacional é não apenas possível, mas necessária, considerando sua presença consolidada na vida dos estudantes e sua capacidade de mediar experiências de aprendizagem mais amplas e conectadas.

Na educação artística, a integração de tecnologias móveis enriquece a experiência criativa e crítica dos estudantes. Segundo Moura (2010) aplicativos e celulares permitem o acesso a uma ampla gama de recursos culturais globais e facilitam a criação, edição e compartilhamento de produções artísticas, promovendo maior participação ativa no processo de aprendizagem.

Em síntese, o Conectivismo oferece um arcabouço teórico robusto para compreender o papel das tecnologias móveis no cenário educacional. Ao adotar dispositivos móveis, como o celular, no processo de ensino-aprendizagem, ampliam-se as oportunidades para a construção de redes de conhecimento e para a participação ativa dos estudantes. As complexidades e as possibilidades que envolvem o uso dos dispositivos móveis no ambiente escolar, com foco nas implicações pedagógicas e nas barreiras que ainda limitam a plena integração dessas tecnologias serão discutidos com mais detalhes nos próximos tópicos desta dissertação.

### **1.3 A implementação da Lei nº 15.100/2025 e o debate sobre o uso de celulares nas escolas: desafios e perspectivas**

O uso de celulares nas escolas tem sido um tema amplamente debatido no Brasil e no mundo, especialmente em relação ao impacto desses dispositivos no ambiente escolar. A recente sanção da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, estabelece diretrizes para a utilização de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nas instituições de ensino da educação básica, públicas e privadas, com o objetivo de proteger a saúde mental, física e psíquica dos estudantes (Brasil, 2025). A nova legislação altera o cenário anterior, no qual o Projeto de Lei nº 104/2015, de autoria do Deputado Alceu Moreira (PMDB-RS), ainda tramitava no Congresso Nacional, buscando restringir o uso de celulares em sala de aula, salvo para fins pedagógicos específicos. A partir da sanção da nova lei, a regulamentação passou a proibir o uso

de dispositivos eletrônicos portáteis pessoais não apenas em sala de aula, mas também nos períodos de recreio e intervalos entre as aulas, reforçando uma abordagem mais ampla para o controle dessas tecnologias no ambiente escolar.

Embora a regulamentação preveja exceções para fins estritamente pedagógicos, de acessibilidade, inclusão e em decorrência de condições de saúde dos estudantes, conforme estabelecido no Art. 3º da Lei nº 15.100/2025, a falta de clareza na implementação dessa norma resultou em um cenário no qual muitas instituições de ensino optaram por adotar uma proibição generalizada do uso de celulares. Essa postura revela um problema estrutural na formulação e aplicação da política pública, que deveria ter sido precedida por investimentos adequados na disponibilização de recursos tecnológicos alternativos, bem como no treinamento de educadores para o uso pedagógico das tecnologias digitais.

Em países que adotaram políticas restritivas quanto ao uso de celulares, como a França, onde alunos até 15 anos estão proibidos de utilizar dispositivos conectados, como celulares, tablets e relógios inteligentes, mesmo durante o recreio, e na Grécia e Dinamarca, onde a regulamentação permite que os alunos tragam seus celulares para a escola, mas exige que permaneçam guardados nas mochilas durante as aulas, observa-se que a infraestrutura tecnológica avançada e os dispositivos fornecidos pelos governos desses países viabilizam a transição para um ambiente educacional digital, sem a dependência dos celulares pessoais dos alunos (Gomes, 2024).

Na Inglaterra, por exemplo, destaca-se a reforma educacional conduzida sob um modelo gerencial orientado pela busca de eficiência, responsabilização e resultados mensuráveis. Embora as TICs não estejam explicitamente abordadas por Prado (2011, p. 99), o autor ressalta que “[...] o governo britânico tem estabelecido padrões de desempenho e metas claras para as escolas, criando mecanismos de avaliação que orientam e justificam intervenções específicas”. Essa lógica gerencial, ao articular autonomia escolar com responsabilização, criou um ambiente institucional propício à inovação, no qual se insere, posteriormente, a integração das tecnologias digitais como apoio ao ensino e à gestão. Assim, é possível inferir que as diretrizes estabelecidas por essa reforma contribuíram para a consolidação de práticas pedagógicas tecnologicamente mediadas, alinhadas à busca por resultados e à modernização da educação pública.

Além disso, ao observar modelos adotados em países desenvolvidos, percebe-se que a integração de dispositivos móveis ao contexto escolar ocorre de forma planejada e contínua, com apoio governamental, infraestrutura adequada e programas de formação permanente para os professores. Essa abordagem sistemática possibilita o uso produtivo das tecnologias digitais em sala de aula, sem desarticular o planejamento didático nem gerar desigualdades no acesso aos recursos educacionais. A título de exemplo, na Espanha:

[...] há que se destacar três âmbitos sobre os quais a LOMCE<sup>5</sup> tem especial incidência com vistas a transformação do sistema atual educativo espanhol, quer sejam, as chamadas TIC's (Tecnologias da Informação e da Comunicação), o estímulo constante ao plurilinguismo (o ensino do espanhol como língua materna e, no mínimo, o ensino da língua inglesa), e a modernização da Formação Profissional (Brandão, 2018, p. 1556).

Práticas semelhantes são observadas no Canadá, onde programas de tecnologia educacional proporcionam acesso gratuito a dispositivos móveis e ao conteúdo curricular digital, assegurando condições equitativas de aprendizagem (Gomes, 2024).

No Brasil, entretanto, a precariedade da infraestrutura escolar e a escassez de dispositivos alternativos de qualidade tornam o celular um recurso essencial para a aprendizagem. Em contextos específicos e restritos, como o de algumas instituições privadas, a realidade é distinta: há algum tempo, muitas delas têm adotado recursos digitais de forma estruturada para qualificar o processo de ensino-aprendizagem. Em determinados casos, inclusive, o uso de celulares em sala de aula já foi restringido, sendo substituído por tablets fornecidos pela própria escola, o que garante a continuidade do acesso digital sem comprometer a organização pedagógica.

Nessa direção, Barros e Araújo (2012) evidenciam, em suas pesquisas, as disparidades significativas entre os recursos tecnológicos e didáticos disponíveis nas escolas públicas e privadas. Os autores destacam que essas diferenças não se limitam à infraestrutura física, mas se estendem à dimensão pedagógica, impactando diretamente a qualidade das práticas docentes.

Como ressaltam autores:

---

<sup>5</sup> LOMCE é a sigla para *Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa* (Lei Orgânica para a Melhoria da Qualidade Educativa), promulgada na Espanha em 2013. A legislação reformou o sistema educacional espanhol, com foco na redução da evasão escolar, melhoria nos resultados em avaliações internacionais (como o PISA), estímulo ao plurilinguismo e fortalecimento da formação técnica e profissional. É considerada equivalente à LDB brasileira no contexto educacional. (Brandão, 2018)

[...] Como nota-se na instituição de ensino particular há uma estrutura física bem montada, com aparatos tecnológicos modernos, ambientes climatizados bem amplos e iluminados, sendo este local utilizado apenas para essa finalidade, acesso a rede mundial de computadores (Internet) e profissionais bem qualificados e com especialização nesta área, notamos que há uma preocupação pedagógica desses profissionais a cerca da utilização das mídias digitais pelos os educandos, ou seja, um ambiente bastante propício para a aplicação e manuseio das tecnologias da informação e comunicação (TIC's) (Barros e Araújo,2012, web).

Essa realidade contrasta fortemente com o setor público, onde a adoção de recursos tecnológicos ainda é limitada. Ainda segundo Barros e Araújo (2012), as escolas públicas enfrentam sérios obstáculos estruturais e pedagógicos: muitas vezes, o ambiente físico e os materiais disponíveis não favorecem o uso significativo das tecnologias, o que resulta em práticas educativas reduzidas à simples transmissão de conteúdo. Os autores destacam que essa ausência de integração entre tecnologia e pedagogia compromete a práxis docente e restringe o desenvolvimento do pensamento crítico entre os alunos.

No contexto brasileiro, as desigualdades no acesso à tecnologia e à Internet dificultam a adoção de políticas que simplesmente proibam o uso do celular sem oferecer alternativas viáveis. Dessa forma, ao invés de uma proibição irrestrita, estratégias pedagógicas voltadas para o uso consciente e produtivo do celular em sala de aula poderiam representar uma abordagem mais eficaz e inclusiva. A própria Lei nº 15.100/2025 reconhece a importância de garantir direitos fundamentais aos estudantes, incluindo o uso de dispositivos móveis para acessibilidade e inclusão (Brasil, 2025). No entanto, na prática, a ausência de diretrizes claras sobre como equilibrar a restrição ao uso inadequado com a necessidade pedagógica tem levado muitas escolas a adotarem medidas punitivas simplificadas, sem considerar as especificidades da realidade educacional brasileira.

Além disso, o impacto da restrição total ao uso de celulares em sala de aula se reflete na dificuldade de professores em estabelecer conexão com os estudantes da era digital. O distanciamento entre educadores pouco familiarizados com tecnologia e alunos que cresceram em um ambiente altamente tecnológico pode comprometer o processo de ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, torna-se pertinente considerar as reflexões de educadores que analisam essas transformações geracionais e tecnológicas, como destaca Domingo em entrevista, ao reforçar a distinção entre os perfis estudantis de diferentes épocas:

É importante destacar nesta entrevista que os alunos (nativos digitais segundo os postulados de Marc Prensky (2001) que estão sentados em nossas salas de aula são totalmente diferentes dos alunos do final do século passado, onde poucos tinham acesso à Internet e poucas habilidades no uso da tecnologia. Hoje a grande maioria dos nossos alunos possui um telefone celular com acesso à Internet e utiliza seus dispositivos para diversas funções, principalmente comunicação e, em menor medida, pesquisa (Domingo apud Atenas, 2021, p. 165, Trad. Nossa).

Essa análise, alinhada à concepção de nativos digitais de Prensky (2001), evidencia como a familiaridade dos estudantes com dispositivos móveis e ambientes digitais influencia diretamente suas expectativas em relação à aprendizagem.

No campo educacional, a coexistência entre uma realidade material e um universo digital trouxe desafios e oportunidades, especialmente no contexto da educação formal. A dinâmica dos espaços escolares, tradicionalmente concebida por indivíduos imigrantes digitais, muitas vezes diverge da cultura digital vivenciada pelos estudantes, que são nativos digitais (Prensky, 2001).

Essa discrepância gera desafios pedagógicos que exigem novas estratégias de ensino, principalmente quando se considera a integração das TDIC ao ensino de Arte. A incorporação dessas tecnologias pode atuar como um agente mediador entre educadores e discentes, proporcionando novas possibilidades de aprendizagem e expressão artística.

A UNESCO (2023) sugere que a adoção de tecnologia no ensino deve ser acompanhada de formação docente contínua, de modo a garantir que os professores compreendam como integrar a tecnologia de forma pedagógica, e não apenas como um dispositivo a ser controlado ou restringido. Isso reforça a necessidade de investir na capacitação docente para o uso estratégico das tecnologias digitais, permitindo que os educadores tenham autonomia para decidir quando e como os dispositivos móveis podem ser empregados em prol do aprendizado.

Outro aspecto central da Lei nº 15.100/2025 é a preocupação com a saúde mental dos estudantes, considerando o impacto do uso excessivo de dispositivos eletrônicos. O Art. 4º da legislação determina que as escolas e redes de ensino devem desenvolver estratégias para prevenir o sofrimento físico, psíquico e mental decorrente do uso imoderado de telas, bem como disponibilizar espaços de escuta e acolhimento para alunos e profissionais que enfrentem dificuldades relacionadas ao uso excessivo de dispositivos eletrônicos (Brasil, 2025). Essas diretrizes refletem um entendimento crescente sobre os riscos do uso descontrolado da tecnologia, como a

nomofobia (medo irracional de ficar sem o celular) e o impacto da exposição prolongada a telas na atenção, cognição e saúde emocional dos jovens.

No entanto, a abordagem da legislação pode ser considerada limitada, uma vez que não contempla a criação de políticas públicas robustas para a implementação de recursos digitais alternativos que poderiam minimizar a dependência dos celulares sem comprometer o acesso ao aprendizado digital. Em países como Suíça e Espanha, a restrição ao uso de celulares é viabilizada pela distribuição de tablets e computadores fornecidos pelas próprias escolas (Gomes, 2024). No Brasil, contudo, a realidade da infraestrutura educacional torna essa solução distante, uma vez que muitas escolas carecem até mesmo de acesso à Internet estável e equipamentos básicos para o ensino digital.

A sanção da Lei nº 15.100/2025 representa um marco regulatório importante na discussão sobre o uso de celulares no ambiente escolar, mas sua implementação ainda enfrenta desafios significativos. Embora a legislação reconheça exceções para o uso pedagógico e para fins de inclusão, a falta de diretrizes claras sobre como controlar e fiscalizar o uso dos dispositivos tem levado à adoção de medidas simplistas, como a proibição generalizada do celular nas escolas. Além disso, a ausência de investimentos em infraestrutura tecnológica e capacitação docente compromete a efetividade da política pública, impedindo que ela atenda de forma equitativa às necessidades dos estudantes brasileiros.

Dessa forma, para que a regulamentação seja eficaz, é necessário adotar uma abordagem mais ampla e estruturada, que contemple a criação de políticas públicas voltadas à inclusão digital, a capacitação de professores para o uso pedagógico das tecnologias e a oferta de recursos tecnológicos alternativos. A proibição isolada do celular, sem a devida adaptação da infraestrutura educacional, pode gerar impactos negativos na aprendizagem, prejudicando especialmente os estudantes que dependem do dispositivo como única ferramenta de acesso ao conhecimento. Assim, a regulamentação do uso de celulares nas escolas não deve ser apenas um mecanismo restritivo, mas sim um instrumento de política educacional que promova um uso equilibrado, responsável e produtivo da tecnologia no ensino.

É precisamente nesse ponto que este trabalho busca aprofundar o debate: a defesa do uso do celular em sala de aula não parte de uma escolha pessoal do pesquisador ou de uma conveniência circunstancial, mas de uma análise realista e necessária do contexto educacional brasileiro. Em muitas escolas públicas, marcadas

pela escassez de equipamentos e pela limitação de recursos tecnológicos, o telefone celular do aluno frequentemente se apresenta como o único meio viável de acesso às ferramentas digitais e aos conteúdos pedagógicos. Ignorar essa realidade seria negligenciar a equidade no acesso à educação.

Portanto, o objetivo não é promover o uso irrestrito do celular, tampouco legitimar sua utilização para fins alheios ao processo de ensino-aprendizagem. Ao contrário, defende-se aqui o uso pedagógico intencional, planejado e orientado do dispositivo, especialmente no ensino de Arte, campo em que o celular pode potencializar experiências visuais, expressivas e investigativas. Proibir esse recurso sem oferecer alternativas viáveis acarreta o risco de aprofundar desigualdades e inviabilizar práticas docentes que dialoguem com a linguagem e os repertórios dos estudantes nativos digitais. Concordamos com o autor da citação, quando expressa:

Entrar neste universo da modernidade cibernética, quando somos um país em grande parte desigual, e apesar dos grandes avanços recentes, envolve dificuldades. De certa forma, precisamos traçar caminhos próprios, e não necessariamente aplicarmos fórmulas desenvolvidas para países ricos. Eles mesmos procuram novos rumos na educação. É útil lembrar alguns dados. Os gastos públicos por aluno nos ensinos pré-primário, primário e secundário, em 1990, foram de 2.419 dólares por ano nos países ricos, contra 263 dólares nos países do terceiro mundo. A desigualdade se mantém. Em 2009, o Luxemburgo gastou 5800 dólares de dinheiro público por aluno, os Estados Unidos 3050, a Venezuela 446 e o Brasil 412.13 “De uma forma geral, constata a Unesco<sup>14</sup>, são os países mais pobres que fornecem a educação mais limitada”. Ou seja, os que deveriam gastar mais em educação para alcançar os mais ricos, são justamente os que gastam menos. A esperança de vida escolar<sup>15</sup> em certos países é inferior a 500 dias, enquanto atinge 3.100 dias no Canadá (Dowbor, 2013, 16).

Essas colocações enfatizam a necessidade de adaptar as políticas educacionais às particularidades de cada contexto. As diferenças existentes entre contextos internacionais e o brasileiro indicam que a regulamentação do uso de celulares nas escolas deve considerar a disponibilidade de infraestrutura tecnológica em cada localidade. Enquanto países como França, Espanha, Inglaterra e Dinamarca conseguem garantir o acesso a recursos digitais substitutivos, no Brasil, o celular ainda representa, para muitos estudantes, o principal meio de acesso aos conteúdos educativos. Portanto, a regulamentação do uso de celulares nas escolas brasileiras deve ser pensada levando-se em conta essa realidade, pois, na ausência de alternativas viáveis, o celular se mantém como um recurso essencial em sala de aula.

### 1.3.1 O celular como ferramenta pedagógica: oportunidades no contexto do ensino de Arte no Brasil

Conforme discutido anteriormente, sob a ótica da Lei nº 15.100/2025, que impõe restrições ao uso de dispositivos móveis no ambiente educacional, é pertinente reconhecer que, embora tais restrições se justifiquem diante dos prejuízos que o uso excessivo pode ocasionar aos discentes, especialmente no que se refere à concentração e à qualidade da atenção dos estudantes, torna-se igualmente necessário considerar a dualidade do uso desses dispositivos no contexto educacional brasileiro. Em especial, nas escolas públicas, muitas vezes marcadas pela carência de recursos tecnológicos, o celular pode funcionar como uma importante ferramenta pedagógica, promovendo a inclusão digital e democratizando o acesso ao conhecimento.

Essa ambivalência do uso dos dispositivos móveis em sala de aula tem sido discutida por autores que defendem uma reavaliação crítica das proibições impostas a esses recursos tecnológicos. Canul (2022) argumenta que a escola, em muitos casos, ainda não incorporou o uso da tecnologia como uma prática cotidiana de aprendizagem. O autor considera questionável a proibição do uso dos dispositivos em certos contextos educacionais, ressaltando que a rápida evolução tecnológica tem dificultado a definição de critérios claros quanto ao tempo ideal de uso desses aparelhos. Para ele, embora falte controle institucional sobre esses usos, os estudantes precisam desenvolver a consciência de que os dispositivos digitais oferecem múltiplas ferramentas que podem apoiar tanto o aprendizado autônomo quanto a construção de trajetórias profissionais mais sustentáveis.

Essa perspectiva se alinha ao contexto brasileiro contemporâneo, no qual os indicadores de conectividade revelam o protagonismo do celular como principal via de acesso à Internet. Dados recentes da pesquisa TIC Domicílios 2024, apresentados durante a 10ª edição da Semana de Inovação da **Escola Nacional de Administração Pública** (ENAP), apontam para um cenário de estabilidade nos indicadores de conectividade no país, após os avanços impulsionados pela pandemia da COVID-19<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> A pandemia da COVID-19 refere-se ao surto global da doença causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, identificado inicialmente em dezembro de 2019 na cidade de Wuhan, China. Tratou-se de uma emergência sanitária de escala mundial, com amplas implicações sociais, econômicas e tecnológicas. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Pandemia\\_de\\_COVID-19](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pandemia_de_COVID-19). Acesso em: 17 jun. 2025.

Observa-se que o celular permanece como o principal meio de acesso à Internet (99%), superando dispositivos como computadores e televisores. Em 2024, por exemplo, o uso da televisão para acessar a Internet ultrapassou em 20 pontos percentuais o uso do computador, evidenciando uma mudança nos padrões de conectividade e reafirmando o protagonismo do celular como tecnologia de uso cotidiano (CETIC.br, 2024).

Esses dados reforçam a necessidade de se considerar o uso planejado do celular como um aliado estratégico no contexto escolar. Como afirma Dowbor:

As tecnologias em si não são ruins. Fazer mais coisas com menos esforço é positivo. Mas as tecnologias sem a educação, conhecimentos e sabedoria que permitam organizar o seu real aproveitamento, levam-nos apenas a fazer mais rápido e em maior escala os mesmos erros. Achávamos que o essencial para desenvolver o país seria criar fábricas e bancos. Hoje constatamos que sem os conhecimentos e a organização social correspondente, construímos uma modernidade com pés de barro, um luxo de fachada que já não engana mais ninguém (Dowbor, 2013, web).

Essa perspectiva evidencia a necessidade de uma mediação pedagógica consciente, que direcione o uso da tecnologia para finalidades educativas consistentes. No campo do ensino de arte, por exemplo, os celulares viabilizam o acesso a plataformas como o Google Arts & Culture, permitindo que estudantes explorem acervos de museus internacionais, ampliem seus repertórios visuais e culturais e transcendam barreiras geográficas e socioeconômicas.

Ao facilitar experiências de aprendizado que seriam inviáveis por meios tradicionais, o celular passa a ser um recurso de engajamento e criatividade, por meio do qual os estudantes podem acessar conteúdos, participar de atividades interativas e produzir seus próprios materiais de forma autônoma e significativa.

A ampliação do acesso à Internet no Brasil corrobora esse potencial. A mesma pesquisa desenvolvida pelo **Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação** - CETIC.br (2024) mostra que, em 2005, apenas 13% dos domicílios urbanos dispunham de conexão à Internet. Em 2024, esse índice atingiu 85%. No mesmo período, o número de usuários da rede saltou de 24% para 86%, e, considerando o conceito ampliado de usuário — que inclui atividades online realizadas por celular, como uso de redes sociais e acesso a sites — o índice chega a 90%. Esses dados indicam uma profunda transformação digital no país, que, se integrada ao ambiente educacional, pode fomentar processos de aprendizagem mais inclusivos e interativos.

Os apresentados dados evidenciam o protagonismo do celular como principal meio de acesso à Internet e revelam seu potencial como ferramenta educativa acessível e democrática, capaz de promover a inclusão digital de estudantes em diferentes contextos socioeconômicos. A esse respeito, Loyola ressalta:

O professor deve ficar atento às potencialidades que os usos das tecnologias possam acrescentar à sua prática docente. São ferramentas que auxiliam na busca de informações, no planejamento de aulas, no desenvolvimento de projetos e de outras atividades que podem ser elaboradas inclusive além do tempo e do espaço da escola. E um fator favorável para essa integração é o desejo expresso da maioria dos alunos em utilizar esses equipamentos na escola (Loyola, 2009, p. 84).

Esse processo de transformação, contudo, não ocorre de forma isolada. De acordo com Saboia et al. (2013), as mudanças sociais e os avanços tecnológicos contemporâneos têm redimensionado as formas de interação e os processos de ensino-aprendizagem. Os autores destacam que a incorporação das tecnologias digitais nas práticas escolares constitui uma estratégia essencial para aproximar os estudantes da realidade digital e para o desenvolvimento de competências alinhadas às exigências de uma sociedade globalizada e tecnologicamente conectada.

Diante disso, impõe-se o desafio de converter o uso inadequado dos dispositivos móveis em práticas pedagógicas intencionais e eficazes. Para tanto, é necessário que as políticas públicas educacionais avancem na implementação concreta das regulamentações já previstas, garantindo que as tecnologias digitais cheguem às escolas não apenas como promessa, mas como instrumentos efetivos de transformação educacional.

Iniciativas bem-sucedidas demonstram que, quando utilizadas de forma planejada, as tecnologias móveis contribuem significativamente para o ensino, ampliando a participação discente mesmo em contextos de escassez de infraestrutura. A evolução dos dispositivos móveis, como smartphones e tablets, tem possibilitado experiências de aprendizagem mais interativas, acessíveis e autônomas. Nesse sentido, Ferrari et al. (2015) destacam que os smartphones deixaram de ser apenas ferramentas de comunicação para se tornarem dispositivos multifuncionais com potencial educativo, cuja versatilidade os aproxima dos computadores portáteis, possibilitando práticas pedagógicas inovadoras.

Dessa forma, observa-se que o emprego intencional e educativo do celular pode desempenhar papel estratégico na promoção da aprendizagem significativa e

na inclusão digital. Essa perspectiva será abordada no próximo tópico, que apontará experiências educacionais concretas em que o uso do celular contribuiu para o engajamento, a autonomia e a criatividade dos estudantes.

Sobre às reflexões apresentadas, observa-se que a incorporação de tecnologias móveis no ensino de Arte pode promover transformações significativas nas práticas pedagógicas contemporâneas, sobretudo nos níveis de ensino fundamental e médio. Dentre as tecnologias citadas, destaca-se o uso do telefone celular, cuja presença em sala de aula, apesar de frequentemente associada a distrações, tem se consolidado, no contexto educacional brasileiro das instituições públicas, como uma ferramenta pedagógica potencialmente relevante.

Conforme destaca Castro:

O celular pode ser um recurso didático com muitas possibilidades de interação pedagógica nas aulas de Artes, mas ainda é pouco explorado. Em minha experiência docente tenho constatado que o aparelho é popular e tem sido utilizado pela maioria dos estudantes, que o trazem para a escola mesmo com normas de proibição. Aliar este recurso ao ensino pode ser uma alternativa positiva, pois ele possibilita o uso de várias ferramentas e aplicativos que podem ser integrados ao ensino de arte, além de proporcionar uma melhor conexão e interatividade na relação professor-aluno. O aparelho já se encontra no contexto da realidade do aluno, por que não aproveitar a oportunidade? As escolas públicas brasileiras geralmente não dispõem de laboratórios de informática utilizáveis, salvo raras exceções, estando a educação numa situação muito defasada em relação ao avanço tecnológico. Além disso, no contexto da sociedade em rede, precisamos refletir em relação ao uso crítico e reflexivo dessas facilidades que o celular oferece (Castro, 2023, p.21).

Em sua pesquisa, que também integra o Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes/UnB, Castro (2023) argumenta que os dispositivos móveis têm potencializado a experimentação criativa e promovido a inovação nas atividades escolares. No ensino de Arte, o uso de aplicativos de edição de imagem, desenho digital e produção audiovisual amplia as possibilidades expressivas dos estudantes, permitindo-lhes explorar técnicas modernas, desenvolver o olhar estético e exercitar a sensibilidade artística em conexão com as linguagens contemporâneas. Dessa forma, o celular não substitui as ferramentas tradicionais, mas as complementa, oferecendo novas formas de aprender, criar e comunicar.

Nesse sentido, a seguir, apresenta-se experiências pedagógicas nas quais o celular e outras tecnologias digitais assumem papel central na construção de aprendizagens significativas no ensino de Arte. Esses retratos evidenciam como a integração intencional e estratégica dos recursos móveis pode fortalecer o fazer

artístico na escola e ampliar as possibilidades de acesso, participação e expressão dos estudantes.

O primeiro trabalho é o artigo intitulado *Smartphones e artes visuais – notas sobre novas tecnologias no ensino da perspectiva forçada*, Souza e Zamperetti (2020) apresentam uma experiência pedagógica que utilizou o smartphone como ferramenta de ensino nas aulas de Artes Visuais com turmas do ensino fundamental. O objetivo foi contextualizar a fotografia na contemporaneidade por meio da produção de imagens digitais com efeitos de ilusão de ótica, como a perspectiva forçada. A proposta envolveu a criação de fotografias pelos alunos, associada à reflexão teórica e análise estética, promovendo a ampliação do repertório imagético e o desenvolvimento de um olhar sensível.

Segundo as autoras, “os smartphones estão presentes na escola por iniciativa e escolha pessoal de alunos e professores [...] e sua presença pode se constituir em um excelente aliado no processo de ensino e aprendizagem em Artes Visuais” (Souza; Zamperetti, 2020, p. 34). Os resultados evidenciam que o uso pedagógico do celular favorece o engajamento discente, estimula a criatividade e contribui para a ressignificação do ensino de Arte no contexto escolar.

Outra aplicação pedagógica relevante é a utilização de técnicas de animação, como o *stop motion*. Almeida (2015), em seu trabalho *stop motion: uma experiência cinematográfica audiovisual para o ensino de artes visuais em escolas do ensino fundamental da rede pública*, desenvolveu uma pesquisa com o objetivo de investigar o uso de tecnologias audiovisuais no ensino de Arte, destacando o potencial educativo de dispositivos como celulares, câmeras digitais e tablets na produção cinematográfica. A experiência foi realizada por meio de oficinas práticas com alunos de escolas públicas de Contagem–MG, nas quais foram produzidos brinquedos ópticos e curtas-metragens utilizando o stop motion, com o celular atuando como ferramenta central na captação de imagens e edição dos vídeos.

Segundo o autor, “o jovem poderá encontrar sua forma de relacionamento com um mundo cada vez mais globalizado e interativo” (Almeida, 2015, p. 65), evidenciando a importância da alfabetização audiovisual no contexto escolar. Os resultados indicaram que o uso do celular contribuiu para o fortalecimento da expressão criativa e crítica dos estudantes, promovendo maior engajamento com os conteúdos artísticos e ampliando a compreensão sobre as linguagens visuais contemporâneas.

O impacto cultural também é potencializado pelo uso de celulares no ensino de Arte, conforme demonstrado no trabalho *Processos criativos em Arte: animação sobre as lendas folclóricas amazônicas, utilizando aplicativos móveis*, pesquisa igualmente desenvolvida no programa de Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes/UFAM. Aragão (2024) evidenciou, por meio de investigação realizada com estudantes do Ensino Fundamental – Anos Finais, que os dispositivos móveis podem atuar como aliados no resgate e na valorização da cultura regional. Utilizando o aplicativo FlipaClip, os alunos criaram animações baseadas em lendas folclóricas amazônicas, explorando narrativas tradicionais por meio de uma linguagem digital contemporânea.

Segundo a autora “a possibilidade de se trabalhar com ferramentas tecnológicas e aplicativos que desenvolvam a criatividade e imaginação dos alunos [...] trouxe-nos uma nova perspectiva educacional” (Aragão, 2024, p. 34). Os resultados indicaram que o uso consciente do celular em sala de aula ampliou a expressão criativa dos estudantes e fortaleceu a conexão entre saberes tradicionais e tecnologias digitais, promovendo o protagonismo discente e a integração entre cultura, arte e educação.

Carvalho (2020), no âmbito do Programa de Pós-Graduação Prof-Artes/UFMA, em sua pesquisa intitulada *Do Registro à Criação: possibilidades do uso do celular no ensino-aprendizagem em Artes da Cena*, investigou as contribuições do uso do celular no ensino-aprendizagem em Artes, com foco no registro e na criação de práticas teatrais. O estudo, realizado com 79 estudantes do Ensino Médio, utilizou o celular como instrumento de registro audiovisual, mediação pedagógica e avaliação reflexiva. As práticas incluíram performance fotográfica, videoperformance e fotofilme, promovendo a autoria criativa dos alunos e favorecendo o desenvolvimento da criticidade e da expressividade.

Conforme destaca a autora, “o uso do celular como ferramenta pedagógica ressignificou a nossa prática e oportunizou possibilidades educativas como proposta formativa de envolvimento com Arte e Tecnologia” (Carvalho, 2020, p. 84). Os resultados evidenciam uma participação ativa dos estudantes, com melhorias significativas em aspectos como autoconfiança, autodisciplina e consciência estética, demonstrando o potencial das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na promoção de experiências artísticas significativas no ambiente escolar.

No mesmo contexto da pesquisa anteriormente apresentada — vinculada ao Programa de Pós-Graduação Prof-Artes/UFMA —, destaca-se o estudo *Artlink*

*Visual: o processo de criação de um aplicativo educacional especializado em Artes Visuais.* Oliveira (2023) desenvolveu essa investigação com o objetivo de criar e implementar o aplicativo *Artlink Visual*, voltado para o ensino de Artes Visuais por meio de dispositivos móveis no ambiente escolar. A proposta buscou suprir a carência de recursos digitais específicos para o ensino de Arte, especialmente após os desafios pedagógicos impostos pela pandemia da COVID-19, integrando o aplicativo aos princípios da abordagem triangular de Ana Mae Barbosa.

A partir do processo de desenvolvimento o autor conclui que “a ferramenta tecnológica adotada não se configura apenas como um recurso periférico do processo didático, mas como meio facilitador para garantir o engajamento dos alunos” (Oliveira, 2023, p. 76). Os resultados do trabalho apontaram que o aplicativo possui alto potencial para promover aprendizagens significativas, estimular a autonomia discente e favorecer práticas pedagógicas inovadoras no ensino de artes visuais.

Diante dos trabalhos explicitados, é possível afirmar que o uso do celular no ensino de arte democratiza o acesso às tecnologias, promovendo criatividade, experimentação e engajamento. Contudo, maximizar seu impacto depende da superação dos desafios estruturais e culturais que limitam sua integração. Investir em formação docente e estratégias pedagógicas específicas para dispositivos móveis é essencial para transformar o celular em um recurso pedagógico indispensável, alinhado às demandas do ensino contemporâneo e inclusivo.

## 2 O USO DO APLICATIVO DAILYART COMO RECURSO PEDAGÓGICO DIGITAL NO ENSINO DE ARTE

### 2.1 Características do aplicativo DailyArt

O DailyArt é um aplicativo que apresenta diariamente uma obra de arte acompanhada de uma breve explicação sobre ela e seu autor. Está disponível para download nas lojas Google Play e App Store, sendo compatível com dispositivos móveis como celulares, tablets, Apple Watches, além de versões para Mac, Chromebooks e algumas Smart TVs.

Figura 1- Logotipo do aplicativo DailyArt



Fonte: App Store, 2025

A versão básica do aplicativo pode ser baixada gratuitamente. O acesso ocorre sem a necessidade de cadastro por e-mail, bastando responder a algumas perguntas iniciais, conforme ilustrado nas imagens do Anexo A.

Segundo Santos e Oliveira:

O aplicativo não apresenta qualquer complexidade em seu menu de acesso. Os ícones informativos são bem claros quanto a sua atuação, deixando o usuário tranquilo para iniciar a navegação. O uso acontece com ou sem o registro de usuário. Caso deseje, o usuário tem a possibilidade de adquirir a versão Premium do aplicativo, que contém uma variedade maior de obras de artistas famosos (Santos e Oliveira, 2020, p. 573).

Quanto ao conteúdo, o aplicativo dispõe de uma coleção com mais de 4.000 obras-primas, 1.200 biografias de artistas e informações sobre 600 coleções de museus. Está disponível em 23 idiomas, com recurso de tradução automática quando a língua do usuário não está contemplada. Embora algumas funcionalidades estejam restritas à versão paga, essas limitações não comprometem sua eficácia como recurso educacional.

O DailyArt também oferece notificações push diárias, possibilidade de utilização de widgets, personalização da tela inicial do dispositivo com obras de arte como papel de parede, além de ferramentas para favoritar e compartilhar conteúdo. Essas características tornam o aplicativo atrativo para o público jovem, aproximando-se, inclusive, de funcionalidades comuns a redes sociais.

No entanto, é importante destacar que o aplicativo apresenta algumas limitações. Por exemplo, no uso do widget, a imagem das obras é automaticamente cortada, quando o ideal seria seu redimensionamento proporcional, de forma a preservar a integridade visual da obra. Além disso, observa-se a ausência de obras de pintores brasileiros mundialmente reconhecidos em seu acervo, o que compromete a representatividade da produção artística nacional. E ainda que a versão gratuita exiba propagandas de forma esporádica durante a navegação, tais inserções não comprometem a eficácia pedagógica do aplicativo.

### **2.1.1 Funcionalidades e recursos do menu do aplicativo**

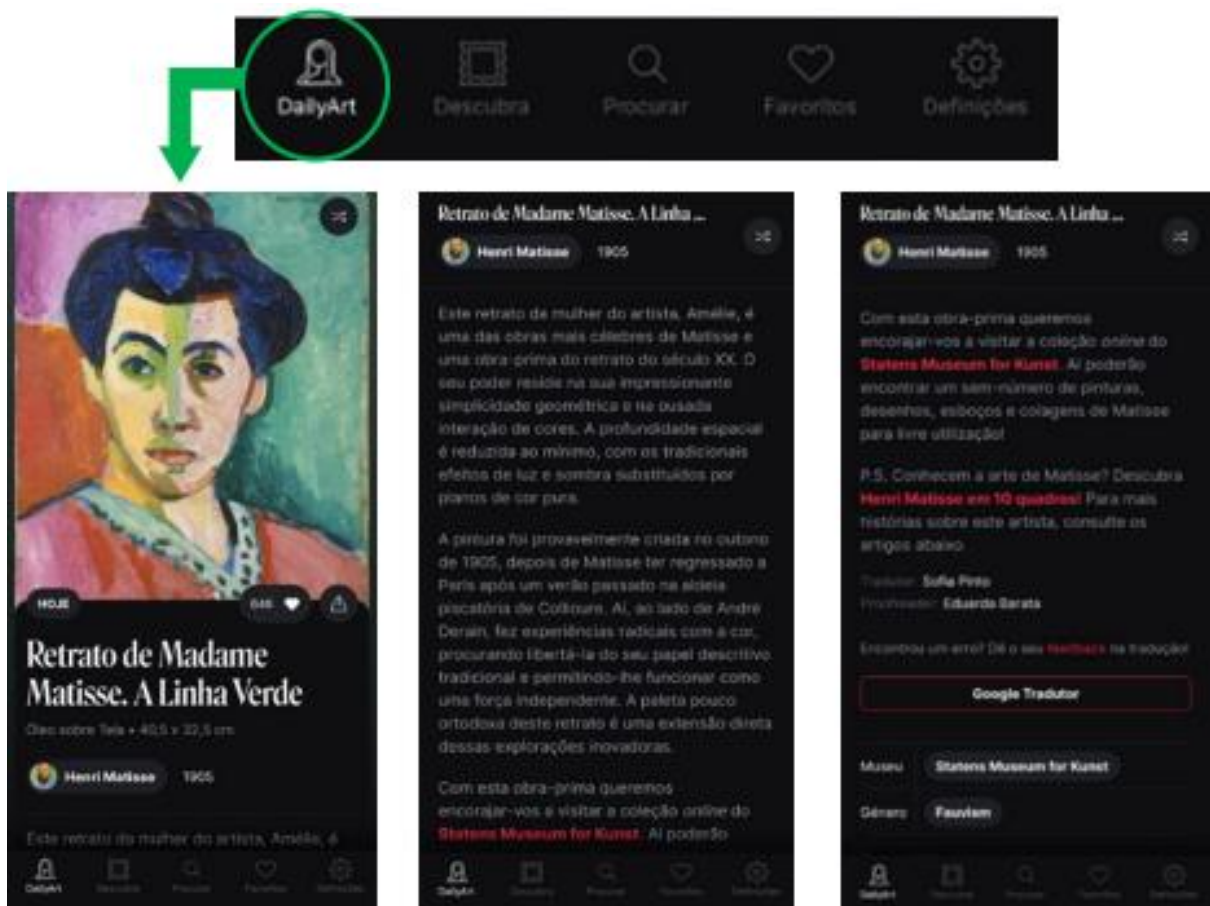
Quanto a seu acesso, o aplicativo possui em seu menu cinco seções principais: *DailyArt*, *Descubra*, *Procurar*, *Favoritos* e *Definições*. Conforme apresentação a seguir:

- O ícone **DailyArt** leva o usuário à obra do dia, com todas as informações e possibilidades de interação.
- Em **Descubra**, é possível explorar a coleção por meio de guias como: Obras-primas, Artistas, Museus e Galerias, Gêneros, Guias para Cidades, Coleções e “Descubra Mais”- este último encaminha para um *Quiz* ou para Revista DailyArt ou a Loja DailyArt.
- Em **Procurar**, aparecem os mesmos guias (exceto “Descubra Mais”).

- A seção **Favoritos**, representada por um coração, armazena as obras selecionadas pelo usuário.
- Em **Definições** encontram-se as opções de personalização e gerenciamento do aplicativo, como seleção de idioma, configuração de notificações, escolha de aparência, além de termos legais, política de privacidade e contato com o suporte técnico.

Para facilitar a compreensão da navegação visual, apresenta-se seguir a interface inicial do aplicativo. Consulte o Anexo A onde estão as demais telas correspondentes às outras quatro seções, que permitem visualizar a disposição gráfica dos menus e compreender de que modo esses recursos se articulam para favorecer a experiência estética e educativa proposta pelo DailyArt.

Figura 2 – Principais seções do menu e interface inicial DailyArt



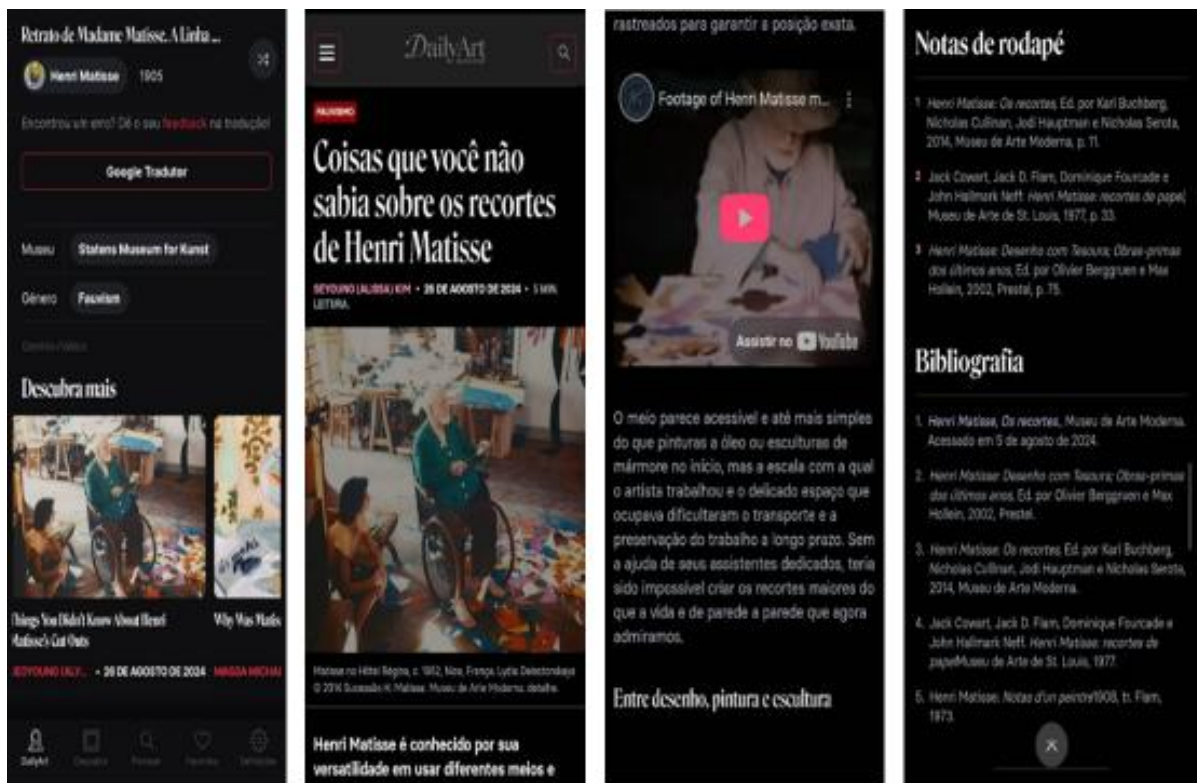
Fonte: App DailyArt, 2025

Além da obra principal do dia, é possível acessar mais informações por meio do item “Descubra mais”, que direciona o usuário à *DailyArt Magazine* – uma revista digital vinculada ao aplicativo.

A *DailyArt Magazine* amplia a experiência educacional ao oferecer informações complementares àquelas contidas no aplicativo. Por meio dela, os usuários têm acesso a textos, vídeos, notas de rodapé e referências bibliográficas.

Adicionalmente, a revista disponibiliza um amplo acervo de acesso gratuito, sendo uma alternativa relevante para o uso em dispositivos como notebooks e computadores, nos quais ainda não há versão instalada do aplicativo.

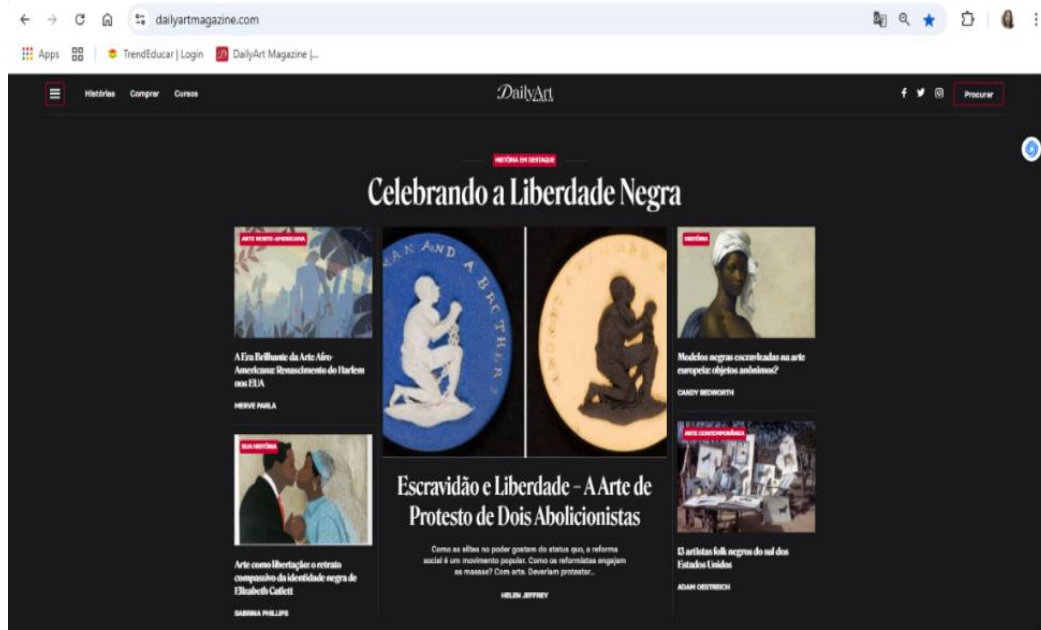
Figura 3 – Interface da DailyArt Magazine visualizada em dispositivo móvel



Fonte: DailyArt Magazine, 2025

Um dos recursos pedagógicos de destaque é o Quiz de sábado, disponibilizado exclusivamente nesse dia da semana, cuja proposta é trabalhar conteúdos artísticos de maneira interativa e lúdica. Os questionários permanecem acessíveis durante a semana e podem ser localizados na aba “Procurar”, situada no canto direito da tela.

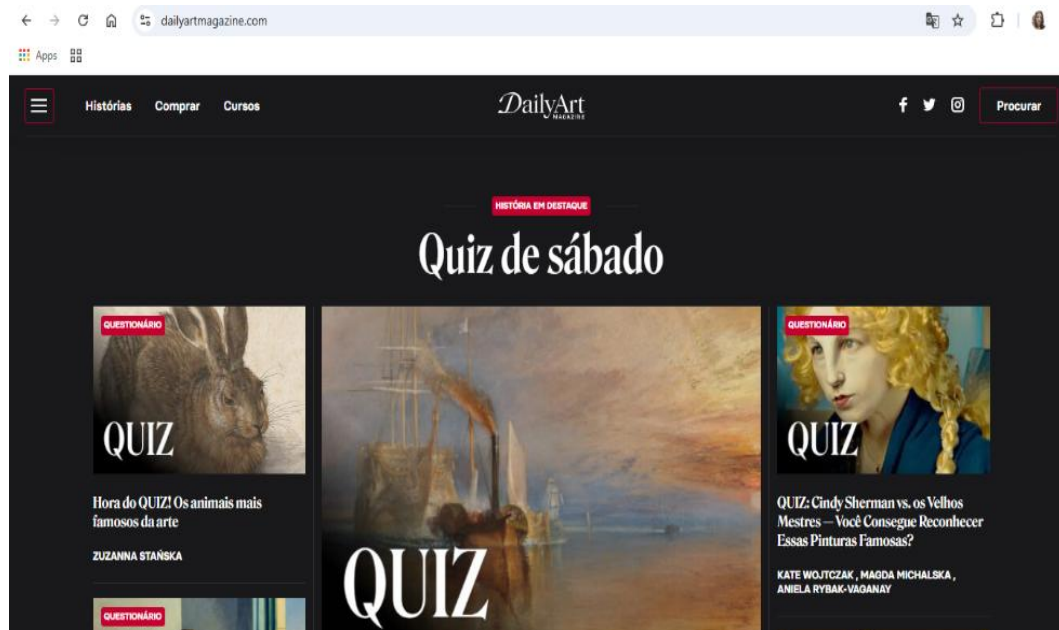
Figura 4 – Página inicial da DailyArt Magazine em interface de desktop



Fonte: DailyArt Magazine, 2025

Esse recurso oferece ao docente múltiplas possibilidades de aplicação com os discentes, podendo ser utilizado em sala de aula ou como ferramenta de autorrepertoriamento em atividades de aprendizagem invertida, conforme a intencionalidade pedagógica adotada.

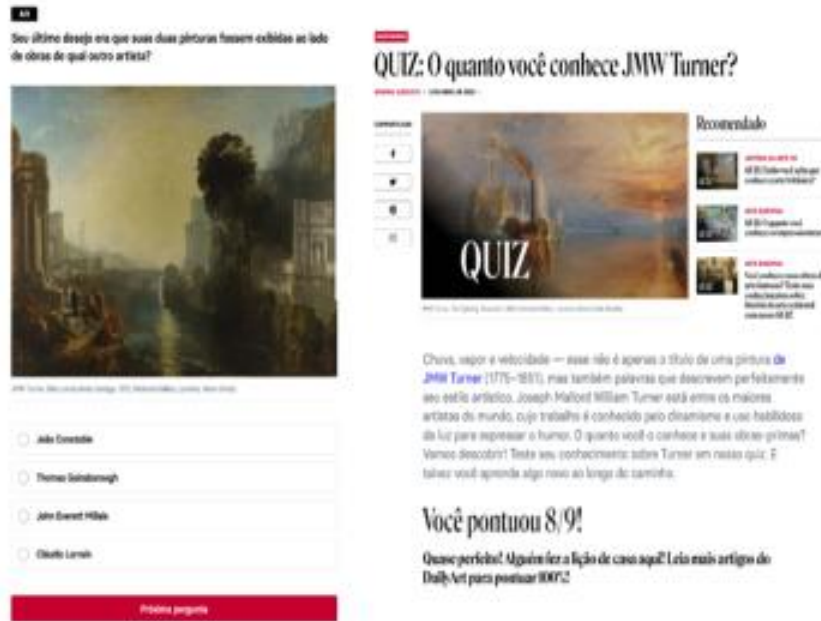
Figura 5 – Visualização da interface do Quiz da DailyArt Magazine em desktop



Fonte: DailyArt Magazine, 2025

A pontuação e os feedbacks fornecidos ao final do questionário contribuem para um processo de aprendizagem dinâmico e reflexivo. A utilização do Quiz configura-se como uma estratégia eficiente para dinamizar o ensino e verificar a compreensão dos estudantes quanto aos conteúdos abordados.

Figura 6 – Exemplo de questão e resultado do Quiz da DailyArt Magazine



Fonte: DailyArt Magazine, 2025

É relevante destacar que a DailyArt Magazine contempla obras e artistas brasileiros em seu acervo, diferente do App. Nesses casos, o aplicativo funciona como meio e direciona os usuários para esse conteúdo nacional, promovendo maior representatividade cultural. Apesar disso, pode ser constatado nos relatos/descriptores tratados a seguir, quanto a aplicabilidade do App.

## 2.2 Práticas pedagógicas mediadas pelo DailyArt

Inicialmente, o aplicativo DailyArt, objeto desta pesquisa, foi conhecido e utilizado pela autora deste trabalho em uma escola da rede privada de São Luís (MA), com infraestrutura tecnológica avançada. Nesse ambiente, alunos e professores dispunham de acesso a iPads, lousas digitais, desktops e diversos outros recursos digitais voltados ao aprimoramento das práticas pedagógicas.

Figura 7 – Uso do aplicativo DailyArt com recursos digitais em escola da rede privada



Fonte: Acervo da autora, 2018 – 2023.

Nessa instituição, o aplicativo foi empregado diversas vezes como suporte para pesquisa e desenvolvimento de atividades processuais – não somente na área de Arte, mas também em outros componentes curriculares, como Língua Inglesa, Língua Portuguesa e História. Foram utilizadas tanto a versão gratuita quanto a paga do aplicativo, com o objetivo de incentivar os estudantes a aprofundarem, de forma autônoma e sistemática, seus conhecimentos sobre obras, artistas e movimentos artísticos.

Figura 8 – Produções artísticas provenientes da 1ª experiência com o aplicativo DailyArt – rede privada



Fonte: Acervo da autora, 2018 – 2023.

Figura 9 – Produções artísticas proveniente da 2ª experiência com o aplicativo DailyArt – rede privada



Fonte: Acervo da autora, 2018 – 2023.

Figura 10 – Produções artísticas proveniente da 3ª experiência com o aplicativo DailyArt – rede privada



Fonte: Acervo da autora, 2018 – 2023.

Os resultados dessa primeira experiência foram promissores, conforme evidenciado nos registros das culminâncias organizadas com base nas atividades realizadas via *App*. A proposta pedagógica da instituição consistia em partir da fruição digital para a produção manual, conectando o universo virtual ao cotidiano e às vivências dos discentes. Em vista disso, as exposições resultantes integravam múltiplos materiais e contemplaram produções baseadas em obras de artistas como Van Gogh, Edgar Degas e Kandinsky – conforme documentando nas imagens-, além de terem recebido retorno positivo por parte dos alunos. Estes relataram ampliação significativa de seu repertório artístico, evidenciada pelas contribuições espontâneas em sala de aula, mesmo sobre conteúdos ainda não formalmente trabalhados, mas já conhecidos por meio do aplicativo.

Paralelamente às atividades desenvolvidas no setor privado, foram implementados projetos fazendo uso DailyArt também em escolas da rede pública. As

ações idealizadas pela pesquisadora, buscaram estratégias para oportunizar o acesso ao recurso digital, realizando adaptações que preservassem a intencionalidade pedagógica do aplicativo, mesmo diante das limitações estruturais presentes nesses ambientes.

Nesse sentido, é pertinente retomar a reflexão de que afirma:

No entanto, com o avanço da informática, as inovações tecnológicas o docente deve estar à frente. Pois, estes mesmos aparelhos inovadores como: computadores, multimídia, caixas de som, telões, internet on line em sala de aula, redes sem fio, aulas via satélite, smartphones, tablets, estão cada vez mais em salas de aula (Cruz et al. 2013, p. 4).

Durante a aplicação dos projetos em escolas públicas, assim como na rede privada de ensino, os alunos foram instruídos sobre o funcionamento do aplicativo e incentivados a desenvolver produtos educacionais baseados no conteúdo disponível no *App*. A exploração dos temas ocorreu de maneira interativa, com uso compartilhado de dispositivos móveis levados pelos próprios estudantes e conectados à Internet da escola. Como resultado, os alunos produziram materiais diversos, incluindo obras tridimensionais confeccionadas com materiais recicláveis. A dinâmica das aulas foi enriquecida por meio de contribuições orais individuais, em duplas ou grupos, de acordo com a especificidade de cada obra abordada e com os acordos estabelecidos previamente entre professor e turma.

Figura 11 – Trabalhos desenvolvidos com o aplicativo DailyArt, na rede Municipal de Paço do Lumiar (MA)



Fonte: Acervo da autora, 2019

Figura 12 – Trabalhos desenvolvidos com o aplicativo DailyArt, na rede Municipal de São Luís (MA)



Fonte: Acervo da autora, 2023

A experiência acumulada nas redes pública e privada permitiu vislumbrar a possibilidade de redução das disparidades existentes entre essas realidades educacionais no que tange ao uso de tecnologias no ambiente escolar. Enquanto no setor privado o uso de dispositivos digitais encontra-se amplamente disseminado e incentivado, nas escolas públicas sua presença ainda é limitada. Tal constatação impulsionou a adaptação de práticas bem-sucedidas da rede privada para o contexto público, com a finalidade de oferecer aos estudantes da educação básica um acesso mais equitativo a recursos tecnológicos no ensino de Arte. Tal como Barros e Araújo demonstram:

Em nossa pesquisa ficou evidente, que há uma diferenciação entre os recursos tecnológicos e didáticos utilizados nas escolas públicas e privadas, havendo uma imposição físico-estrutural, e o que é mais preocupante, o lado pedagógico, entre os ambientes estudados.

Com tudo isso o campo educacional vem passando por inúmeras transformações em suas estruturas e funções, com a utilização dos meios midiáticos como um dos instrumentos para a aprendizagem no ambiente escolar e em relação ao meio social, notando-se que há um crescente aumento pela busca de inúmeras alternativas que sejam aplicáveis para se fazerem a junção dos mesmos (Barros e Araújo, 2012, p.3).

As iniciativas anteriores que utilizaram o aplicativo como recurso pedagógico digital estão alinhadas a proposta dessa pesquisa, cujo propósito foi

responder à questão científica: “Que experiências se teve na Educação Básica sobre o uso deste aplicativo?”. Nesse sentido, buscou-se compreender de que maneira o professor de Arte pôde integrar o DailyArt ao seu fazer pedagógico, analisando seu potencial como recurso didático digital capaz de contribuir para o ensino-aprendizagem em Artes Visuais.

Assim, esta pesquisa propôs-se, em um primeiro momento, a descrever a aplicabilidade do DailyArt no desenvolvimento de atividades didáticas realizadas em escolas públicas. Tal descrição fundamentou-se nas experiências conduzidas pela própria pesquisadora, conforme detalhado no item 2.2.2, intitulado Etapas de Utilização do Aplicativo na Pesquisa, em que se apresentaram os procedimentos de implementação e mediação pedagógica.

Partiu-se da premissa de que a integração do DailyArt ao ambiente escolar poderia estimular o consumo de conteúdos educativos e, simultaneamente, reduzir a exposição dos estudantes a materiais inadequados, frequentemente presentes em redes sociais e jogos eletrônicos. O diferencial desta investigação residiu justamente no direcionamento do uso de tecnologias já presentes no cotidiano dos discentes para fins formativos, potencializando a aprendizagem em Arte de maneira mais dinâmica, interativa e significativa. Nesse sentido, compartilhou-se a perspectiva de Pimentel, quando afirmou:

A tecnologia digital propicia novas formas de pensar e fazer arte. Para que isso aconteça, os alunos precisam entender a natureza dos instrumentos de arte e os meios de escolha. Isso significa que é importante que façam exercícios para conhecer programas de tratamento de imagem, por exemplo, mas é essencial que pensem seu trabalho como sua própria produção artística, e não somente usem os recursos desses programas aleatoriamente. (Pimentel, 2016, p. 769)

Logo, a introdução de sequências didáticas estruturadas e fundamentadas no uso do aplicativo reforça a expectativa de que sua adoção contribua significativamente para o aprimoramento e a inovação das práticas pedagógicas no ensino de Arte, além de se constituir como referência para que outros docentes se apropriem dessas propostas didáticas em seus contextos educativos.

### **2.2.2 Etapas de utilização do aplicativo na pesquisa**

Nesta seção, descreve-se o método adotado na proposta central deste estudo, implementado pela pesquisadora. A aplicação empírica ocorreu ao longo de

um bimestre letivo — especificamente durante o 2º bimestre do ano de 2025 —, abrangendo os meses de abril, maio e junho. As atividades foram conduzidas com base no plano de aula estruturado para esta pesquisa, o qual pode ser consultado integralmente no Apêndice A.

A pesquisa foi realizada com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental da Unidade de Educação Básica (UEB) Professor José da Silva Rosa, totalizando 55 estudantes, distribuídos em duas turmas (92 e 93). Esta instituição configura-se como o campo empírico da investigação. A implementação do aplicativo DailyArt como recurso didático foi organizada de maneira didática, estruturada em quatro fases complementares, a saber:

A **primeira fase** consistiu no estudo introdutório do aplicativo, incluindo sua apresentação aos alunos, análise do menu, acessibilidade, funcionalidades, textos e imagens, bem como um passo a passo para instalação do aplicativo. Para facilitar o acesso, foi disponibilizado um código QR que permitia o download do app. O objetivo foi explorar seu potencial no ensino de Artes Visuais.

Figura 13 – AULA 1: Apresentação do aplicativo Daillyart aos alunos

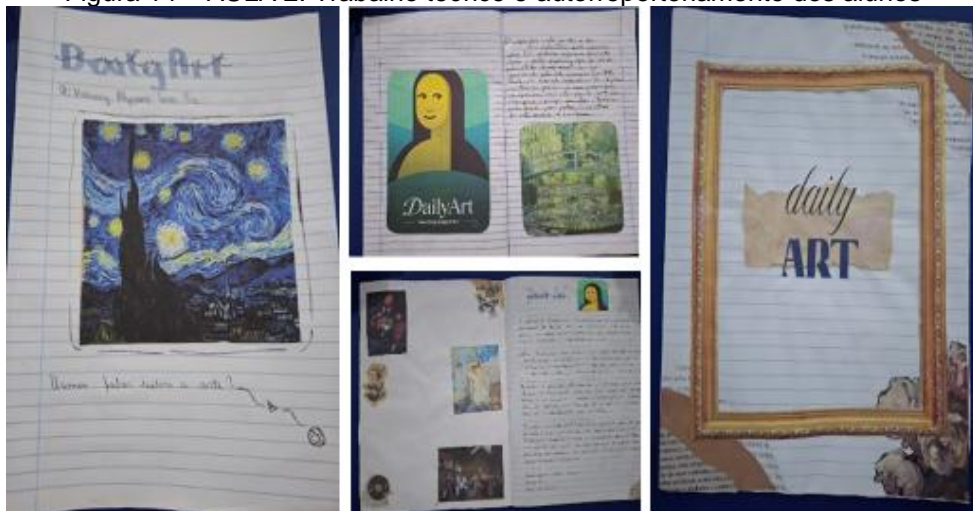


Fonte: Acervo da autora, 2025

Nesta etapa, foi adotada dentro da metodologia ativa a “sala de aula invertida”<sup>7</sup>, com a proposta de que os alunos interagissem com o conteúdo do aplicativo fora do ambiente escolar, utilizando seus dispositivos móveis para fins pedagógicos. Essa abordagem visava, também, contornar a limitação no uso de recursos digitais em sala de aula, decorrente de uma interpretação equivocada da legislação vigente. Após restrições ao uso de celulares nas escolas, houve a generalização dessa medida como uma proibição absoluta, desconsiderando o disposto no Art. 2º da Lei nº 15.100, que, em seu inciso I, autoriza o uso de dispositivos eletrônicos para fins pedagógicos ou didáticos, sob a orientação dos profissionais da educação (Brasil, 2025).

A aplicação desse método resultou em uma resposta espontânea por parte de alguns alunos, que demonstraram interesse em aprofundar seus conhecimentos sobre o aplicativo. De forma autônoma, trouxeram à aula seguinte trabalhos teóricos com informações adicionais sobre o DailyArt, sem que tal atividade lhes fosse solicitada. Esse comportamento possibilitou o compartilhamento de novos dados entre os colegas, revelando o engajamento e o interesse despertados pela utilização de um recurso digital considerado "diferente", segundo os próprios discentes.

Figura 14 – AULA 2: Trabalho teórico e autorrepertório dos alunos



Fonte: Acervo da autora, 2025

<sup>7</sup> Metodologia ativa, segundo Horn (2015, p. 43) “assim denominada porque inverte completamente a função normal da sala de aula”. Ou seja, os alunos deixam de ser receptores passivos de informação e passam a assumir papel central no processo de aprendizagem, sendo responsáveis por acessar, explorar e refletir previamente sobre os conteúdos, enquanto o espaço da sala de aula se transforma em ambiente de interação, aprofundamento e aplicação prática do conhecimento, com mediação do professor.

A **segunda fase** envolveu a aplicação do instrumento de coleta de dados, questionário inicial, por meio de um formulário online (Google Formulário), disponibilizado aos alunos por meio de um grupo de mensagens instantâneas mantido pela escola para comunicação com os responsáveis. Após o recebimento das respostas, foi realizada a análise e interpretação dos dados coletados, com foco na avaliação do impacto do uso do aplicativo no processo de ensino-aprendizagem de Artes Visuais.

A **terceira fase** teve início após o período de familiarização dos alunos com o aplicativo e o compartilhamento de experiências individuais. Após esse momento, os estudantes selecionaram, de maneira autônoma, a obra **Mulher com um Leque**, de Mary Cassatt, como referência para análise e produção artística, evidenciando a ampliação do repertório visual construída ao longo do processo.

A próxima etapa foi organizada em grupos, por meio da metodologia ativa **rotação por estações**<sup>8</sup>, aliada à sala de aula invertida já utilizada anteriormente. Como afirma Horn e Staker (2015, p. 43):

[...] o tempo em sala de aula não é mais gasto assimilando conteúdo bruto, um processo amplamente passivo. Em vez disso, enquanto estão na escola, os estudantes praticam resolução de problemas, discutem questões ou trabalham em projetos. O período em sala de aula torna-se um tempo para aprendizagem ativa, que milhares de estudos de pesquisa sobre aprendizagem indicam ser muito mais eficaz do que a aprendizagem passiva (Horn e Staker, 2015, p. 43).

Cinco grupos foram formados, cada um com acesso a materiais impressos<sup>9</sup> — solução adotada devido à restrição do uso de celulares, que impediu a maioria dos alunos de levarem seus dispositivos para a escola. Após conhecerem as propostas de cada estação, os grupos foram orientados a realizar as atividades correspondentes, revezando-se entre as estações ao término do tempo estipulado para cada uma delas. Essa dinâmica favoreceu o debate e o alinhamento coletivo das respostas.

---

<sup>8</sup> A estratégia pedagógica de rotação por estação propõe a organização dos estudantes em grupos que alternam entre diferentes atividades ao longo da aula, com o propósito de atender aos objetivos previamente definidos pelo docente. De acordo com Bacich, Tanzi Neto e Trevisani (2015, p. 55), “os estudantes são organizados em grupos, cada um dos quais realiza uma tarefa”. Essas tarefas podem incluir leituras, produções escritas ou atividades em ambientes digitais, sendo que, em determinadas estações, a atuação do professor pode ser menos direta, favorecendo a autonomia dos alunos no processo de aprendizagem.

<sup>9</sup> As atividades propostas podem ser consultadas no plano de aula, localizado no **Apêndice A**. Para as tarefas, foi selecionada uma obra de arte presente no aplicativo: *Mulher com um leque*, de Mary Cassatt.

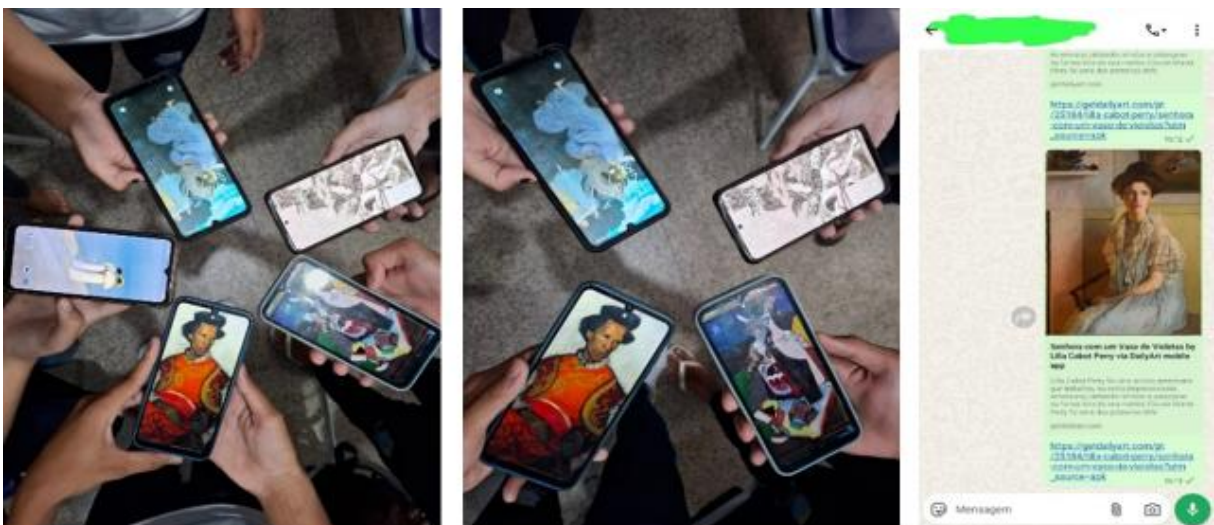
Figura 15 – AULA 6 e 7: Trabalho teórico com rotação por estações



Fonte: Acervo da autora, 2025

A **quarta fase** foi marcada pela sistematização dos conhecimentos adquiridos por meio da prática em sala de aula. Durante essa etapa, os alunos continuaram demonstrando interesse pelo aplicativo. Alguns relataram ter descoberto que era possível utilizar as obras do DailyArt como plano de fundo de tela em seus celulares. Relataram, ainda, que passaram a favoritar suas obras preferidas no aplicativo, com o intuito de compartilhá-las com os colegas por meio de aplicativos de mensagens.

Figura 16 - Uso das funcionalidades do aplicativo DailyArt pelos alunos



Fonte: Acervo da autora, 2025

Os alunos, de forma individual, foram convidados a organizar um portfólio artístico, reunindo as informações obtidas em cada estação, de maneira criativa. A proposta incluía a releitura da obra *Mulher com um Leque*, de Mary Cassatt, — selecionada por eles — utilizando materiais diversos e não convencionais, como elementos sustentáveis possibilitando a exploração das diversas práticas artísticas. Dessa forma, uso do aplicativo DailyArt mostrou-se também como uma ferramenta de busca de referências para que os alunos desenvolvam suas criações de acordo com suas habilidades artísticas manuais.

Figura 17 – Aula 8 e 9: Elaboração do portfólio artístico e releitura da obra



Fonte: Acervo da autora, 2025

A ferramenta, no contexto desta pesquisa, revelou-se um recurso viável e acessível para aplicação em salas de aula de escolas públicas, sem necessidade de investimentos financeiros, conforme dados coletados e analisados com a aplicação do Questionário Final e a Roda de conversa após encerramento das etapas propostas com os participantes. Além disso, esse fato pode ser avaliado diante das produções artísticas desenvolvidas durante a pesquisa que resultou na elaboração de um E-book como subproduto deste trabalho conforme o Apêndice L ou acessando o QRCode abaixo.

Figura 18 – QRcode de acesso aos portfólios e capa do E-book



Fonte: Acervo da autora, 2025

Sob essa ótica, Santos e Oliveira (2020) destacam o DailyArt como uma ferramenta significativa no processo de ensino-aprendizagem em Arte, promovendo um uso mais produtivo e educativo da tecnologia nesta área do conhecimento. Assim, o aplicativo se configura como um recurso pedagógico dinâmico e atrativo, adequado ao contexto da Educação Básica.

Do ponto de vista metodológico, a utilização do aplicativo no contexto educacional apresenta expectativas promissoras. Em termos quantitativos, espera-se um aumento no desempenho acadêmico dos alunos, refletido em suas notas, assim como foi percebido na participação nas atividades. No aspecto qualitativo, identificou-se a promoção de um maior interesse pelo ensino de Arte mediado por tecnologias digitais, bem como a ampliação da compreensão dos estudantes quanto à relevância do consumo de conteúdos artísticos para além do espaço escolar.

### 3 METODOLOGIA

A metodologia é um componente essencial em qualquer investigação científica, pois delinea os procedimentos, estratégias e instrumentos utilizados para a coleta e análise dos dados, garantindo a validade e a confiabilidade dos resultados. De acordo com Minayo (2001, p. 22), "a metodologia científica refere-se ao caminho do pensamento e à prática exercida na construção do conhecimento", o que reforça a importância de um percurso metodológico bem estruturado para a realização desta pesquisa.

Dessa forma, este estudo adota um percurso metodológico que engloba os seguintes aspectos: o tipo de pesquisa, a caracterização do campo de estudo, os sujeitos da pesquisa, os métodos e materiais utilizados, bem como a estratégia de coleta de dados. A seguir, detalha-se cada um desses elementos.

#### 3.1 Tipo de pesquisa

Esta pesquisa caracteriza-se por uma **abordagem quanti-qualitativa**, inserindo-se num paradigma teórico-metodológico das práticas docentes, com o intuito de utilizar o caminho mais adequado para tratar do objeto de estudo deste trabalho, combinando dados numéricos e descritivos para melhor compreensão da problemática investigada - como o professor de Arte pode utilizar o aplicativo DailyArt no contexto educacional.

A exemplo do Brasil, é comum que pesquisas na área educacional sejam classificadas predominantemente como qualitativas, embora muitas delas apresentem características quanti-qualitativas, pois na maioria das vezes os dados vêm acompanhados de uma representatividade numérica que não são usadas. Nesse sentido, Cerezal (apud Domingo, 2019, p. 147, Trad. Nossa) destaca que "toda pesquisa apresenta uma combinação de abordagens, embora uma delas geralmente prevaleça. A melhor solução é a aplicação de métodos mistos, integrando os benefícios de ambas as abordagens". Essa perspectiva corrobora a escolha metodológica deste estudo, que busca equilibrar técnicas quantitativas e qualitativas para compreender melhor o uso do aplicativo DailyArt na prática docente.

Além disso, como ressalta Minayo (2001, p. 22), "o conjunto de dados quantitativos e qualitativos, porém, não se opõem. Ao contrário, se complementam,

pois a realidade abrangida por eles interage dinamicamente, excluindo qualquer dicotomia". Dessa forma, a articulação entre essas duas abordagens não apenas fortalece a investigação, como também possibilita uma compreensão mais ampla e integrada dos fenômenos educacionais analisados, conferindo robustez teórica sustentada por dados empíricos complementares.

Nesse cenário, o componente quantitativo foi desenvolvido por meio de um tratamento estatístico rigoroso, voltado à análise descritiva e inferencial dos dados coletados. Foram calculadas médias e desvios-padrão, após verificação da distribuição dos dados por meio do teste de normalidade de Shapiro-Wilk. As diferenças entre as médias das variáveis quantitativas foram analisadas utilizando o teste t de Student para amostras dependentes, possibilitando avaliar eventuais mudanças ocorridas entre momentos distintos da aplicação. Todas as análises foram realizadas no software Jamovi® (versão 2.3.28), adotando-se um nível de significância de  $p < 0,05$ . Esse procedimento assegurou precisão na interpretação dos dados numéricos, contribuindo para a confiabilidade dos resultados.

A pesquisa ainda inclui-se no campo da **natureza aplicada**, pois tem como propósito gerar conhecimentos passíveis de aplicação na prática educacional, contribuindo para a solução de um problema específico: o uso indevido de dispositivos móveis pelos alunos para fins não pedagógicos. Nesse sentido, o estudo busca investigar estratégias capazes de potencializar o uso de tecnologias digitais como ferramentas de aprendizagem, promovendo um ambiente educacional mais dinâmico e interativo.

**Quanto aos objetivos da pesquisa**, o estudo assume um caráter **exploratório-descritivo**. Segundo Gil (2022, p. 41), "as pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias para a formulação de abordagens posteriores". Dessa forma, esta investigação busca explorar as possibilidades de aplicação do DailyArt no ensino de Arte, ao mesmo tempo em que descreve sua implementação e impacto no processo de ensino-aprendizagem para uma posterior implementação por parte de outros docentes de Arte em sala de aula.

Em relação aos **procedimentos metodológicos**, trata-se de uma **pesquisa de campo**, visto que envolve a coleta de dados diretamente no ambiente escolar, com a participação ativa de docentes e alunos. Conforme Fonseca (2002 apud Gerhardt, 2009, p. 37), "a pesquisa de campo caracteriza-se pelas investigações

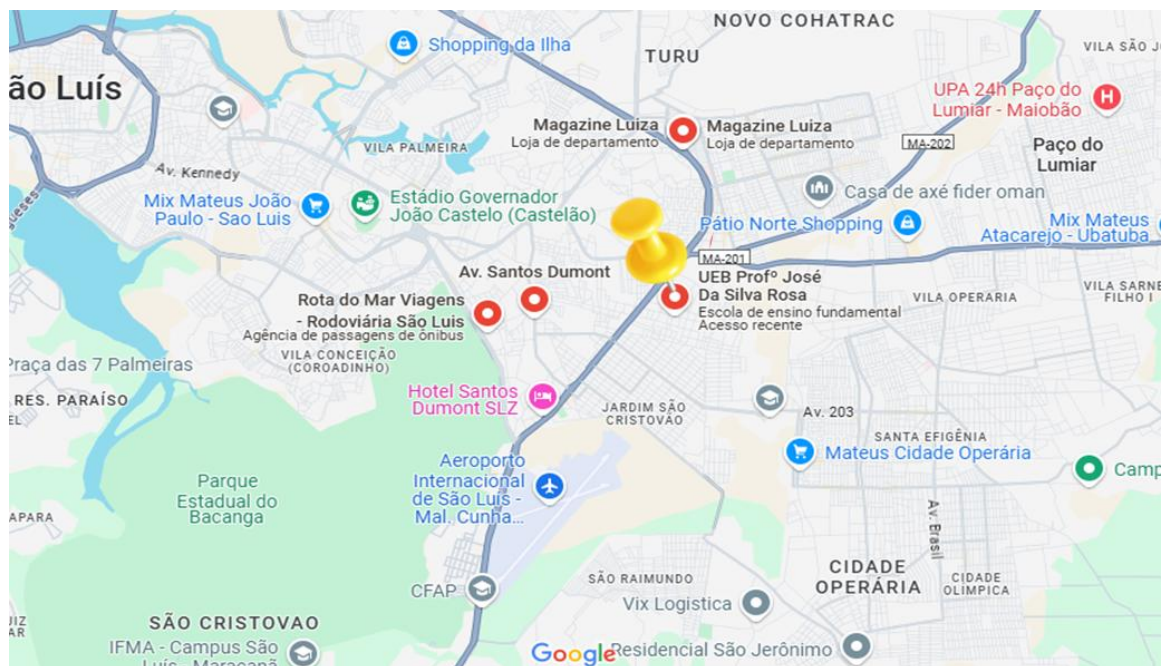
em que, além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se realiza coleta de dados junto a pessoas, com o recurso de diferentes tipos de pesquisa". Nesse sentido, serão utilizados questionários, entrevistas e observações para a obtenção dos dados necessários à análise proposta.

Com essa abordagem metodológica, pretende-se obter uma compreensão aprofundada sobre as potencialidades e desafios do uso do aplicativo DailyArt no ensino de Arte, contribuindo para o avanço das discussões sobre a integração das tecnologias digitais no contexto educacional.

### 3.2 Caracterização do campo de pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida na Unidade de Ensino Básico Professor José da Silva Rosa, pertencente à Rede Pública de Ensino do município de São Luís – MA, localizada na Rua Eliéser Silva, nº 400, no bairro São Bernardo. Trata-se de uma região periférica, caracterizada por desafios socioeconômicos, como baixa renda da população e problemas relacionados ao tráfico de drogas, fatores que impactam diretamente a comunidade escolar. A escola situa-se em uma área vulnerável, margeando uma das principais vias do bairro, historicamente marcada por ocorrências de tráfico e episódios de violência, incluindo homicídios e latrocínios ao longo dos anos.

Figura 19 - Localização da Escola



Fonte: Google Maps, 2025

Figura 20 - Foto da U.E.B. Professor José da Silva Rosa



Fonte: Registro da autora, (2025)

A instituição atende alunos do Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano) no turno matutino e do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) no turno vespertino. Seu corpo docente é composto por 23 professores, e a escola conta com um total de 299 alunos matriculados. Classificada como uma escola de médio porte, dispõe de 10 salas de aula, além de uma biblioteca e uma sala de multimídia integrada a um espaço de jogos, equipada com mobiliário lúdico disponibilizado pelo órgão competente. No entanto, a instituição não possui quadra poliesportiva. Quanto aos recursos tecnológicos, a escola dispõe apenas de caixas de som, notebooks e alguns computadores com acesso à Internet, o que limita o uso de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, a pesquisa de campo desenvolvida nesta escola fundamenta-se na necessidade de compreender a realidade educacional desse ambiente, considerando seus desafios estruturais e socioculturais. De acordo com Mattar (2017, p. 182), “toda pesquisa de campo parte da construção de um modelo da realidade. A partir desse modelo da realidade, podemos determinar as formas de observá-las”. Assim, a partir da análise do contexto escolar e de seus desafios, busca-se estruturar um modelo interpretativo que permita compreender as dinâmicas educacionais e sociais presentes na instituição, fornecendo subsídios para reflexões e possíveis intervenções que possam contribuir para a melhoria do ensino e da aprendizagem.

### **3.3 Caracterização dos sujeitos da pesquisa**

#### **3.3.1 População da pesquisa**

A população deste estudo é composta por estudantes da rede pública de ensino da cidade de São Luís (MA), com ênfase nos alunos regularmente matriculados no 9º ano do Ensino Fundamental da Unidade de Educação Básica Professor José da Silva Rosa. Os discentes apresentam faixa etária predominante entre 14 e 15 anos e compartilham características socioeducacionais comuns aos estudantes da rede pública municipal, com destaque para o interesse por recursos pedagógicos diferenciados, especialmente os relacionados ao uso de tecnologias digitais.

Além dos discentes, integra a população-alvo o professor responsável pelas turmas, que também atuou como pesquisador e executor das intervenções pedagógicas propostas no estudo. Como destaca Bortolozzi (2020, p. 16) “as fontes de informação nas pesquisas qualitativas podem ser obtidas diretamente pelo pesquisador”, o que reforça a pertinência da presença do professor-pesquisador no ambiente escolar como agente central do processo investigativo.

Para fins de aprofundamento analítico, foram também incluídos docentes da disciplina de Arte de outras instituições públicas que aderiram à proposta pedagógica, implementando o aplicativo DailyArt em seus respectivos contextos escolares. Nesse contexto, a pesquisa contou com a colaboração de pelo menos quatro professores de Arte das redes públicas municipal e estadual. Cada docente elaborou uma sequência didática própria, integrando o uso do aplicativo ao planejamento das aulas, aplicada em turmas dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. A diversidade de sujeitos, em termos de níveis de ensino e contextos institucionais, “contribuiu significativamente para a amplitude e profundidade da investigação” (Bortolozzi, 2020, p. 17), permitindo reflexões mais abrangentes sobre o uso de tecnologias digitais no ensino de Arte, dados que serão tratados mais a frente nos resultados dessa pesquisa.

A população em questão é considerada acessível para a finalidade da pesquisa, uma vez que se encontra inserida em ambiente favorável à aplicação de práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais. Ademais, uma postura colaborativa por parte dos estudantes na realização das atividades propostas, tanto nas aulas presenciais quanto nos momentos de autorrepertório artístico, o que contribuiu positivamente para o desenvolvimento e execução da pesquisa. Como

reforça Bortolozzi (2020, p. 16), “a escolha dos participantes e os instrumentos de coleta dependem dos objetivos da pesquisa”, o que justifica a seleção adotada neste estudo.

### 3.3.2 Amostra e critérios de seleção

Considerando o conceito apresentado por Bortolozzi (2020, p. 17), segundo o qual “a amostra é o subconjunto da população”, esta pesquisa foi composta por 55 estudantes das turmas 92 e 93 do 9º ano do Ensino Fundamental da Unidade de Educação Básica Professor José da Silva Rosa, no segundo bimestre letivo de 2025. Ainda com base nas tipologias de amostragem discutidas pela autora, os sujeitos foram selecionados por conveniência, uma vez que a pesquisadora exerce a função de docente regente das turmas mencionadas, o que viabilizou o acompanhamento contínuo de todas as etapas da intervenção pedagógica. Trata-se, portanto, de uma **amostra não probabilística por conveniência**, prática comum em pesquisas qualitativas quando há justificativa metodológica.

A seleção da amostra baseou-se em critérios previamente definidos, considerando os seguintes aspectos:

#### 3.3.2.1 Critérios de inclusão

- Estar regularmente matriculado nas turmas 92 ou 93 do 9º ano do Ensino Fundamental na instituição-sede da pesquisa.
- Participar das aulas presenciais durante o período de aplicação da proposta pedagógica, no segundo bimestre letivo de 2025.
- Concordar com a participação voluntária, conforme termos de consentimento legalmente aplicáveis.
- Ser docente da rede pública (municipal ou estadual), atuando nos anos finais do Ensino Fundamental ou no Ensino Médio, e demonstrar interesse em aplicar o aplicativo DailyArt em sua prática pedagógica.

### 3.3.2.2 Critérios de exclusão

Foram excluídos os estudantes da turma 91 do mesmo ano/série, por estarem sob a orientação de outro docente da área de Arte, que optou por não utilizar o aplicativo DailyArt como estratégia didático-pedagógica durante o período da coleta de dados.

## 3.4 Métodos, procedimentos e materiais

No âmbito da pesquisa científica, a definição e a aplicação dos métodos adequados são fundamentais para garantir a validade e a confiabilidade dos resultados, por tanto é importante destacar a partir das colocações de Gil, que:

A palavra método provém do grego *methodos* e tem o significado de 'caminho para chegar a um fim'. Refere-se, portanto, ao conjunto de regras básicas para desenvolver uma investigação com vistas a produzir novos conhecimentos ou corrigir e integrar conhecimentos existentes. Assim, pode-se entender método científico como a série de passos que se utiliza para obter um conhecimento confiável, ou seja, livre da subjetividade do pesquisador e o mais próximo possível da objetividade empírica (Gil, 2019, p. 9).

Dessa forma, o método empregado nesta pesquisa fundamenta-se no **método comparativo**, por meio do qual serão analisados os dados obtidos a partir de uma avaliação diagnóstica inicial, aplicada antes da utilização do aplicativo DailyArt, e de uma segunda avaliação, realizada após seu uso. Conforme Gil (2019), esse método investiga indivíduos, classes, fenômenos ou fatos, destacando suas diferenças e semelhanças. Embora, em algumas situações, seja considerado menos aprofundado do que outros métodos, pode atingir um alto grau de generalização quando aplicado com rigor metodológico. Um exemplo notável de sua utilização é encontrado nos estudos de Piaget sobre o desenvolvimento intelectual da criança.

Além do método comparativo, a pesquisa emprega métodos empíricos como a **técnica da observação sistemática**. De acordo com Silva (2005), essa abordagem é caracterizada por um planejamento estruturado e pela realização sob condições controladas, garantindo a obtenção de dados alinhados aos propósitos predefinidos da investigação. Assim, a observação sistemática é aplicada para analisar determinados aspectos da realidade educacional no contexto estudado.

Adicionalmente, a pesquisa contou com a aplicação de outros métodos empíricos como questionários direcionados a docentes e discentes, composto por perguntas de múltipla escolha. Segundo Silva (2005), esse instrumento deve ser objetivo e conciso, acompanhado de instruções que esclareçam sua finalidade e incentivem a colaboração dos participantes. As perguntas foram elaboradas seguindo o formato fechado, oferecendo um conjunto predefinido de alternativas de resposta.

Por fim, considerando o tempo reduzido para a aplicação da pesquisa, a coleta de dados também incluiu a observação indireta. Nesse contexto, o professor responsável pela aplicação da sequência didática com o uso do aplicativo acompanhou as aulas, registrando suas percepções em um roteiro de observação estruturado. Esse procedimento metodológico consiste na análise das consequências de um comportamento ou fenômeno, em vez da observação direta do próprio evento. Dessa forma, a observação indireta configurou-se como uma abordagem complementar à pesquisa de campo, contribuindo para a ampliação da compreensão dos resultados e reforçando a validade teórico-empírica do estudo.

### **3.5 Instrumentos de Coleta de Dados**

Neste tópico, são expostas as abordagens utilizadas para coletar e analisar os dados, com o objetivo de investigar como o professor de Arte pode empregar o aplicativo DailyArt como recurso didático digital, visando promover contribuições significativas no processo de ensino-aprendizagem em Artes Visuais. A coleta de dados, conforme descrito por Gerhardt (2009), envolve a busca por informações essenciais para a elucidação do fenômeno ou fato que o pesquisador pretende investigar. Para a realização da pesquisa, foram aplicados questionários com apoio da ferramenta Google Forms com professores e alunos, observações indiretas em sala de aula orientadas por roteiros estruturados, roda de conversa com alunos, além de questionários iniciais e finais, que constituem os principais instrumentos de coleta de dados. Nesse contexto, os participantes e seus responsáveis assinarão o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, garantindo tanto o registro quanto a confiabilidade dos dados.

#### *3.5.1 Pesquisa Bibliográfica*

Considerada a base de toda investigação, a pesquisa bibliográfica fundamenta-se na análise de fontes bibliográficas, ou seja, dados obtidos a partir de obras escritas, que são publicadas em editoras, comercializadas em livrarias e catalogadas em bibliotecas (Gerhardt, 2009).

### *3.5.2 Pesquisa Documental*

A pesquisa documental é conduzida a partir da análise de documentos considerados cientificamente autênticos, sejam contemporâneos ou retrospectivos. Este método tem sido amplamente utilizado nas ciências sociais e na investigação histórica, com o propósito de descrever ou comparar fatos sociais, identificando suas características ou tendências. Os documentos analisados nesse tipo de pesquisa são classificados em duas categorias principais: fontes primárias e fontes secundárias (Gerhardt, 2009). Para esta pesquisa, serão examinados documentos oficiais que orientam a integração entre arte, educação e tecnologia, incluindo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e o Documento Curricular do Território Maranhense. Serão também considerados a Lei nº 15.100/2025, que autoriza o uso de dispositivos eletrônicos para fins pedagógicos, e seu regulamento, o Decreto nº 12.385, que define diretrizes para sua aplicação nas escolas. Além disso, a pesquisa dialoga com o complemento da BNCC que trata da Computação, o qual orienta a inserção crítica e criativa das tecnologias digitais no currículo escolar, fortalecendo a proposta de uso pedagógico de recursos como aplicativos educacionais em sala de aula.

### *3.5.3 Pesquisa Eletrônica*

A pesquisa eletrônica consiste na coleta de informações extraídas de fontes eletrônicas, como websites, homepages, livros digitais, artigos de revistas, folhetos, manuais e guias. Embora essas fontes forneçam uma contribuição significativa para a investigação científica, é fundamental que o pesquisador verifique a procedência das informações, uma vez que nem todo conteúdo disponível em meios eletrônicos possui caráter científico (Gerhardt, 2009).

### 3.5.4 Questionário

O questionário é um instrumento de coleta de dados composto por uma sequência ordenada de perguntas, a serem respondidas por escrito pelo informante, sem a presença do pesquisador. Seu objetivo é levantar opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas e situações vivenciadas. A linguagem utilizada no questionário deve ser clara e direta, para garantir que os respondentes compreendam de forma inequívoca o que está sendo solicitado. Foram utilizadas questões mistas (fechadas e abertas), nas quais, além das opções fechadas, oportunizando a possibilidade de respostas abertas, como a opção "outros" (Gerhardt, 2009). Os modelos dos questionários aplicados aos alunos e professores podem ser consultados, respectivamente, nos Apêndices B e C desta dissertação.

### 3.5.5 Roteiro de observação

Foi utilizado um roteiro de observação indireta para a coleta de dados com docentes de outras instituições da rede pública de ensino, que adotaram o DailyArt como ferramenta digital em suas aulas de Arte. O roteiro de observação indireta é estruturado com base em tópicos que o entrevistador deve seguir durante a entrevista, permitindo flexibilidade na ordem das questões e originando uma variedade de respostas. Na elaboração do roteiro, deve-se considerar a distribuição do tempo para cada tópico, a formulação de perguntas que possibilitem respostas descritivas e analíticas (evitando respostas dicotômicas, como "sim" ou "não") e o controle dos objetivos da entrevista para evitar que o entrevistado se desvie do tema proposto (Gerhardt, 2009). O roteiro de Observação utilizado nesta pesquisa pode ser encontrado no Apêndice D.

### 3.5.6 Roda de conversa

A roda de conversa como instrumento de coleta dados permite produzir e aprofundar dados em processos de investigação científica por promover espaço colaborativo de escuta ativa das experiências e memórias construídas pelos sujeitos participantes, como apontam Oliveira e Gama (2024). Nesta pesquisa a roda de conversa foi conduzida por uma por uma entrevista (Apêndice D) com o objetivo de

ampliar a coleta de dados sobre a compreensão e o sentido despertados nos sujeitos com o encerramento da etapa do fenômeno estudado.

## 4 RESULTADOS DA PESQUISA

Neste capítulo, são apresentados os resultados da pesquisa, estruturados com base na abordagem quali-quantitativa que fundamenta este estudo. No **eixo qualitativo**, os dados foram obtidos pelo professor-pesquisador por meio de um questionário inicial (google forms), um questionário final (google forms), um recorte das perguntas do questionário final aplicada na roda de conversa (gravação de voz) e por registros de observação sistemática durante a execução das atividades em sala, o que possibilitou compreender as percepções, práticas e respostas dos estudantes ao longo do processo de utilização do aplicativo DailyArt. Tais instrumentos também geraram informações numéricas, por meio dos gráficos, que agregam aos resultados **quantitativos**. Nesse eixo, a análise do relatório de notas permitiu comparar o desempenho anterior ao conhecimento do aplicativo com o desempenho posterior à sua implementação, possibilitando identificar eventuais variações decorrentes do uso do recurso digital.

Além da proposta central desenvolvida na unidade de ensino da pesquisadora, são igualmente analisadas sequências didáticas implementadas em diferentes instituições públicas por quatro professores colaboradores, que utilizaram o aplicativo em práticas fundamentadas em metodologias diversificadas. Os dados provenientes dos roteiros de observação indireta preenchidos por esses docentes contribuíram para ampliar a compreensão sobre a viabilidade pedagógica do aplicativo, suas potencialidades para o ensino de Arte e os desafios observados em distintas realidades escolares.

A apresentação e análise dos resultados têm como finalidade avaliar em que medida o aplicativo DailyArt, enquanto recurso didático, pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem das artes visuais, considerando tanto a prática docente quanto as experiências e respostas dos estudantes em sala de aula.

### 4.1 Questionário inicial com alunos

O questionário inicial constituiu o ponto de partida para compreender as percepções dos estudantes sobre o uso do aplicativo DailyArt logo após seu primeiro contato com a ferramenta. Aplicada no segundo bimestre, em maio de 2025, essa

etapa buscou identificar o perfil dos participantes, suas experiências prévias com tecnologias educacionais e sua receptividade inicial ao aplicativo no contexto das aulas de Arte.

Participaram dessa etapa 55 estudantes: 32 pertencentes à turma 92 e 23 da turma 93. As variações no número de alunos matriculados decorreram de transferências ao longo do período letivo, sem prejuízo para a consistência da amostra. Os questionários foram disponibilizados via Google Forms e compartilhados no grupo institucional de mensagens das turmas. Alguns estudantes enviaram suas respostas em horários distintos, em função de ausências justificadas, o que não comprometeu a completude dos dados.

As 12 questões (apêndices A e B) foram organizadas em categorias que contemplam o perfil do aluno, a usabilidade do aplicativo, o impacto inicial na aprendizagem e a satisfação geral, sendo constituídas por 10 itens objetivos e 2 subjetivos. Essa estruturação possibilitou sistematizar os dados de forma clara e organizada, destacando as primeiras impressões dos estudantes sobre o uso do DailyArt e oferecendo uma base consistente para as análises posteriores.

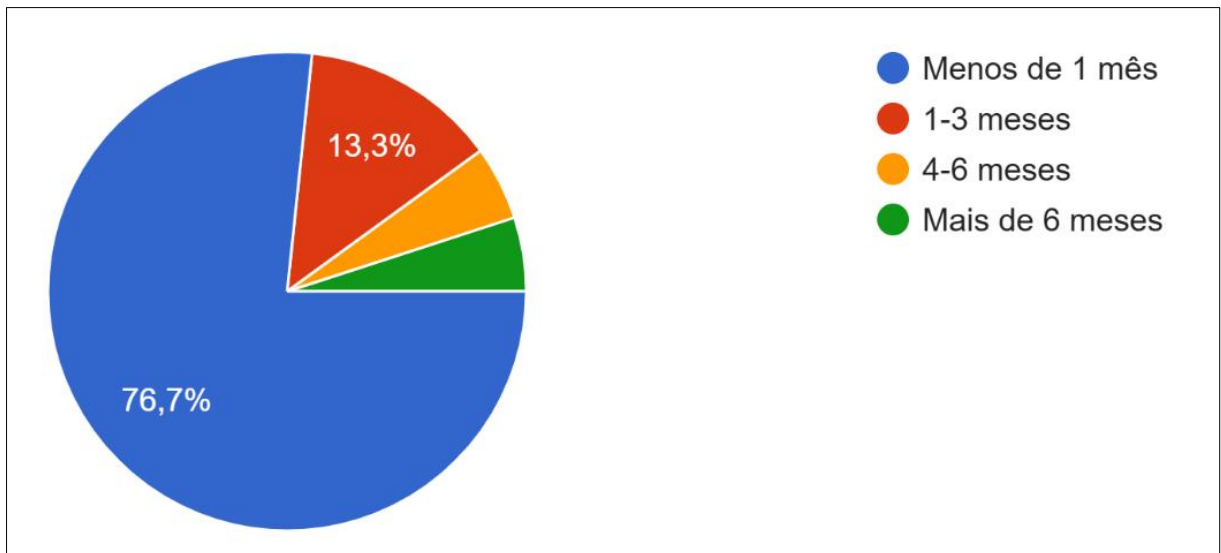
A primeira etapa da análise refere-se justamente à organização dessas respostas, cuja distribuição por categorias evidencia o processo de **codificação**, tal como proposto por Bardin. Para a autora, codificar significa “transformar dados brutos em unidades significativas de registro” (Bardin, 2016, p. 133), o que se materializa na classificação das respostas nos eixos temáticos definidos — perfil, usabilidade, impacto na aprendizagem e satisfação geral. Esse procedimento assegurou um tratamento sistemático das informações, permitindo a identificação de regularidades e orientando a interpretação dos dados coletados.

Os resultados referentes a essa etapa são apresentados a seguir, por meio de gráficos e tabelas que ilustram o comportamento das respostas e permitem identificar tendências observadas no momento inicial da investigação.

O gráfico 1 evidencia que a maior parte dos estudantes teve contato recente com o aplicativo DailyArt. Observa-se que **76,7%** dos participantes utilizaram o aplicativo por **menos de um mês**, período compatível com o início das atividades pedagógicas da pesquisa. Do total da amostragem, apenas **13,3%** relataram uso entre **1 e 3 meses**, enquanto grupos menores indicaram períodos mais longos: **4–6 meses** e **mais de 6 meses**, representando percentuais residuais. Esses dados confirmam

que, no momento do questionário inicial, o DailyArt ainda era um recurso novo para a maioria dos estudantes, o que reforça o caráter exploratório da etapa inicial de apropriação do aplicativo e estabelece uma linha de base importante para comparações posteriores com o questionário final.

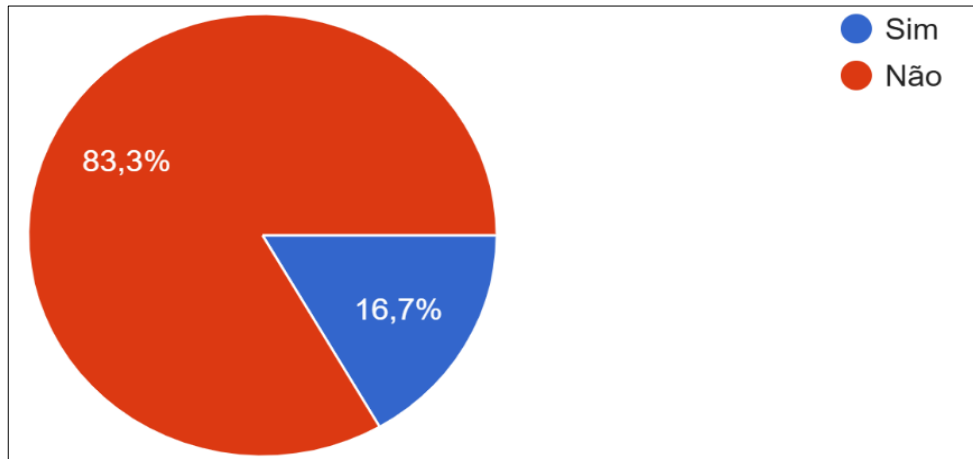
Gráfico 1 – Há quanto tempo você utiliza o aplicativo DailyArt nas aulas de Arte?



Fonte: Dados da autora (2025).

O segundo gráfico revela que **83,3%** dos estudantes **nunca haviam utilizado aplicativos** para aprender Arte antes da experiência com o DailyArt, ao passo que apenas **16,7%** afirmaram já ter recorrido a algum recurso digital semelhante. Essa predominância do “não” aponta para uma baixa familiaridade prévia com ferramentas digitais voltadas ao Ensino de Arte, o que evidencia uma lacuna no uso de tecnologias educacionais nesse componente curricular. Esse resultado é particularmente relevante para a pesquisa, pois sugere que o DailyArt foi, para a maioria dos discentes, o **primeiro contato estruturado** com um aplicativo desse tipo, permitindo observar mais claramente o impacto pedagógico do recurso ao longo da investigação.

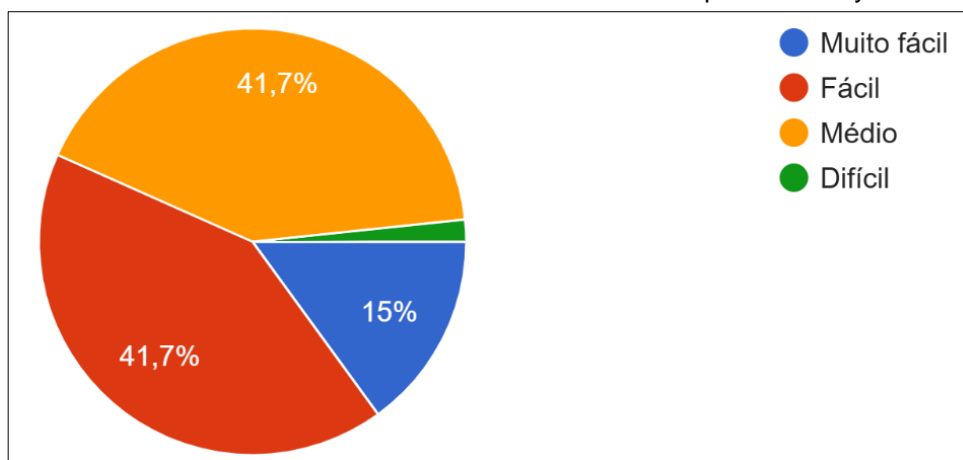
Gráfico 2 – Antes das aulas de Arte, você já havia utilizado aplicativos para aprender sobre Arte?



Fonte: Dados da autora (2025)

O terceiro gráfico que constitui as informações já sobre a seção 2 indica que os estudantes avaliaram positivamente a usabilidade do aplicativo. A soma das categorias “**muito fácil**” (15%) e “**fácil**” (41,7%) alcança **56,7%**, demonstrando que mais da metade da turma percebe o aplicativo como acessível e intuitivo. Outros **41,7%** classificaram a experiência como “**média**”, indicando neutralidade ou necessidade de maior familiaridade com o recurso. Apenas **uma minoria residual** relatou dificuldade. Os dados, portanto, evidenciam que o DailyArt apresenta boa aceitação quanto ao manuseio, aspecto essencial para sua integração pedagógica, uma vez que reduz barreiras tecnológicas e favorece a autonomia discente no uso cotidiano da ferramenta.

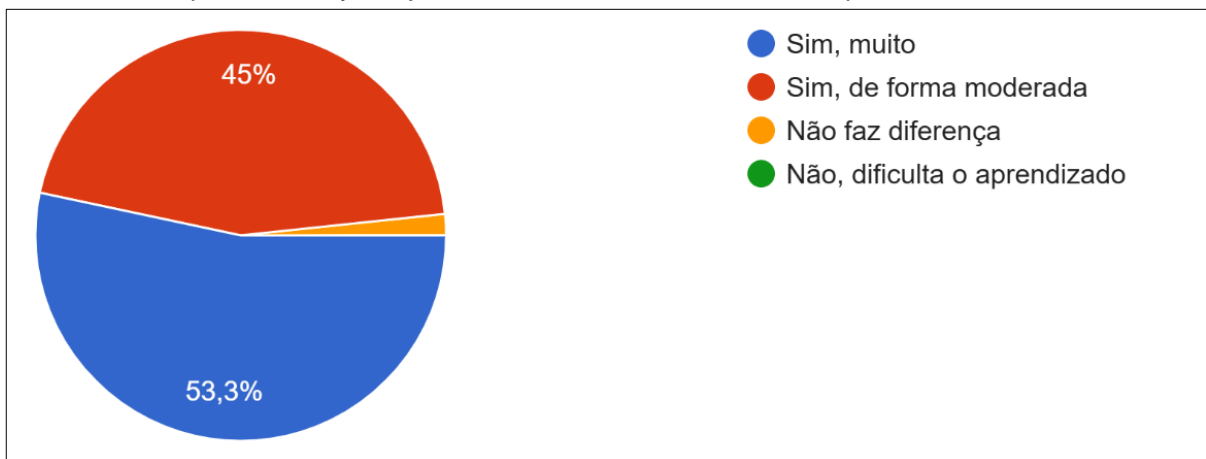
Gráfico 3 – Como você avalia a facilidade de uso do aplicativo DailyArt?



Fonte: Dados da autora (2025)

Os dados do quarto gráfico indicam que a maioria dos estudantes percebe o DailyArt como um recurso facilitador da aprendizagem. Para 53,3% dos respondentes, o aplicativo contribui “muito” para a compreensão dos conteúdos, enquanto 45% afirmaram que ele ajuda “de forma moderada”. Apenas uma parcela residual, inferior a 2%, declarou que o aplicativo “não faz diferença”, e nenhum estudante considerou que seu uso dificulta o aprendizado. Esse padrão evidencia que, já no primeiro momento de uso, o DailyArt foi amplamente reconhecido como uma ferramenta pedagógica eficaz, capaz de apoiar a construção de conhecimentos e ampliar o entendimento das obras trabalhadas em sala.

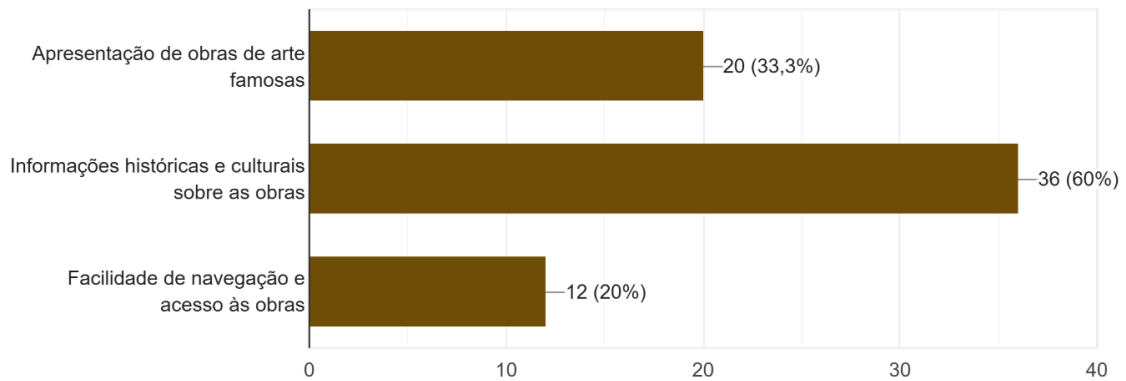
Gráfico 4 – O aplicativo DailyArt ajuda a entender melhor o conteúdo apresentado nas aulas de arte?



Fonte: Dados da autora (2025).

A leitura do quinto gráfico demonstra que o aspecto mais valorizado pelos estudantes é o fornecimento de **informações históricas e culturais sobre as obras**, apontado por 60% dos participantes. Em seguida, 33,3% destacaram a **apresentação de obras de arte famosas**, enquanto 20% mencionaram a **facilidade de navegação**. A predominância das informações contextuais sugere que os estudantes reconhecem no aplicativo um recurso que não apenas expõe imagens, mas que também situa as obras em narrativas histórico-artísticas, contribuindo para o letramento visual e a compreensão ampliada do patrimônio artístico.

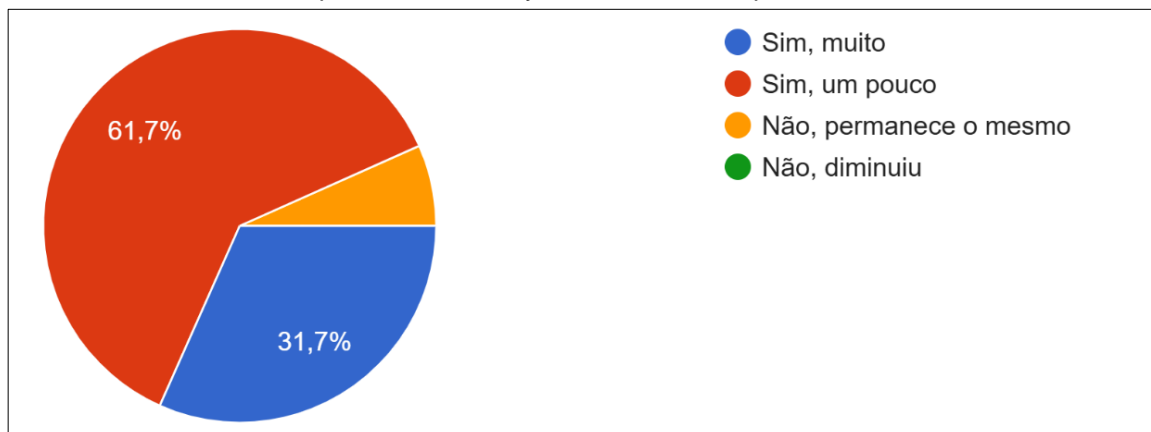
Gráfico 5 – Qual aspecto do aplicativo você considera mais útil para o seu aprendizado?



Fonte: Dados da autora (2025).

Os resultados do gráfico 6 revelam um impacto positivo no interesse pela arte após a introdução do aplicativo, na seção 3 do questionário. Para 61,7% dos estudantes, o interesse aumentou “um pouco”, enquanto 31,7% afirmaram que cresceu “muito”. Apenas 6,6% indicaram que o interesse permaneceu o mesmo e nenhum estudante declarou diminuição. Esses números demonstram que o DailyArt, já na fase inicial, favoreceu a aproximação dos estudantes com o universo artístico, potencializando sua curiosidade e ampliando o engajamento com os conteúdos da disciplina.

Gráfico 6 – Após o uso do DailyArt, seu interesse pela arte aumentou?

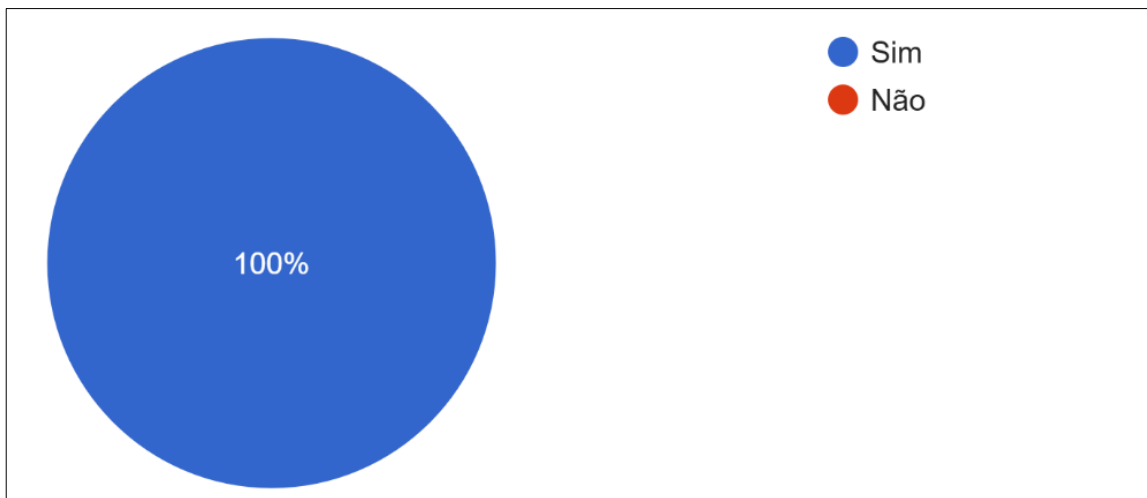


Fonte: Dados da autora (2025).

Os dados do Gráfico 7 revelam que a totalidade dos estudantes (100%) afirmou que o uso do DailyArt despertou interesse em aprender mais sobre Arte. Esse consenso indica que, já no primeiro momento de contato com o aplicativo, houve um

impacto motivacional evidente, demonstrando que ferramentas digitais interativas possuem potencial para ampliar o engajamento discente em conteúdos historicamente percebidos como abstratos ou distantes da realidade cotidiana dos alunos. O resultado também reforça a intencionalidade pedagógica do aplicativo ao aproximar o estudante de obras, artistas e contextos que não fazem parte de sua vivência imediata, contribuindo para um aumento significativo da curiosidade e da disposição para explorar novos conhecimentos estéticos.

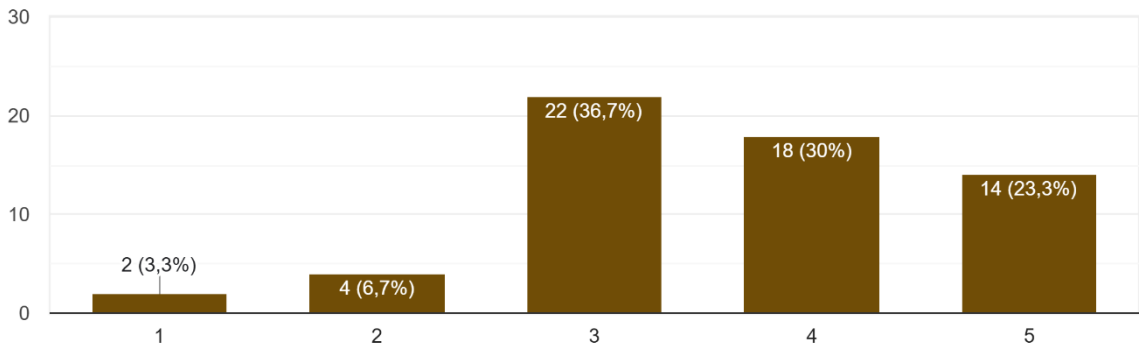
Gráfico 7 – Você sente que o DailyArt ajuda a aprender de maneira diferente do que apenas utilizar livros ou aulas tradicionais?



Fonte: Dados da autora (2025).

No Gráfico 8, observa-se que a maior concentração de respostas situou-se nos níveis intermediários e superiores da escala. Aproximadamente 36,7% dos estudantes atribuíram nota 3, enquanto 30% registraram nota 4, e 23,3% avaliaram o uso do aplicativo com a nota máxima (5). Apenas uma pequena parcela avaliou negativamente a experiência, com 6,7% apontando nota 2 e 3,3% nota 1. Esses números mostram que, mesmo na fase inicial de implementação, a percepção geral sobre o DailyArt foi majoritariamente positiva, consolidando-se como uma ferramenta bem recebida pelo grupo. A predominância de notas médias e altas indica que os estudantes reconheceram a utilidade do recurso, ainda que parte deles estivesse em processo de adaptação às funcionalidades e às dinâmicas propostas em sala. Trata-se, portanto, de um indicativo relevante para compreender o potencial de aceitação e continuidade do uso em contextos pedagógicos.

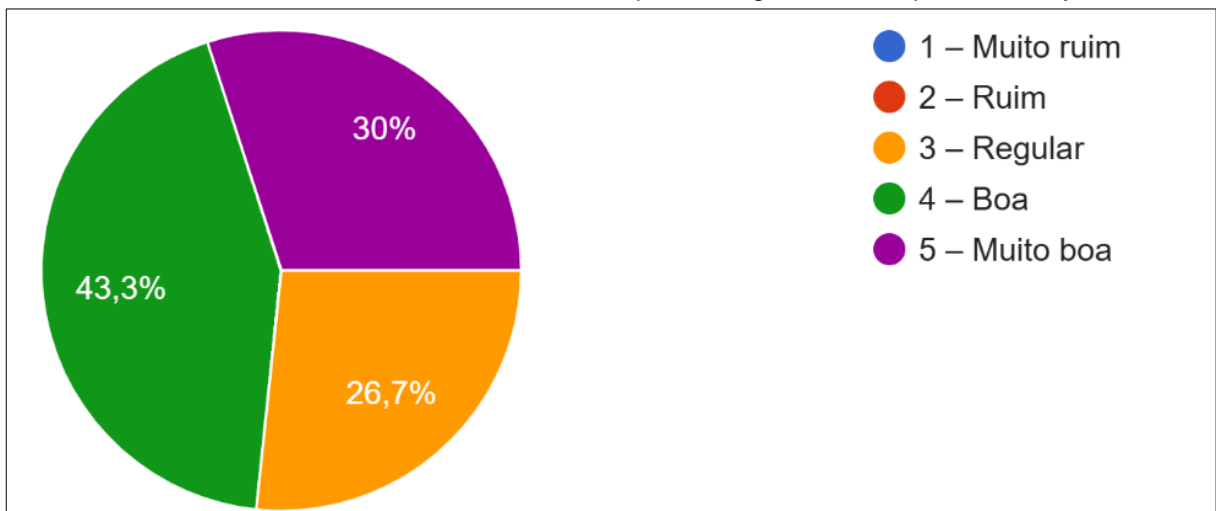
Gráfico 8 – Em que medida o DailyArt contribuiu para o seu conhecimento sobre diferentes estilos artísticos?



Fonte: Dados da autora (2025).

No que se refere à avaliação geral da experiência com o aplicativo, observa-se no gráfico 9 que a percepção dos estudantes foi predominantemente positiva. As respostas concentram-se nas categorias “boa” (43,3%) e “muito boa” (30%), totalizando 73,3% de avaliações favoráveis já no primeiro contato com o DailyArt. Um grupo menor, 26,7%, classificou a experiência como “regular”, indicando neutralidade ou necessidade de maior familiarização com o recurso. Importa destacar que não houve registros nas categorias “ruim” ou “muito ruim”, o que reforça a boa receptividade inicial ao aplicativo e demonstra que, desde o início, a ferramenta foi percebida como adequada e bem aceita no contexto das aulas de Arte.

Gráfico 9 – De 1 a 5, como você avalia sua experiência geral com o aplicativo DailyArt?



Fonte: Dados da autora (2025).

A primeira pergunta subjetiva buscou compreender como os estudantes avaliaram a própria experiência ao utilizar o aplicativo DailyArt nas aulas de Arte. As

respostas foram amplas, porém recorrentes em alguns eixos: ampliação do repertório artístico, facilidade de uso, compreensão de conteúdos, engajamento e utilidade para atividades realizadas em sala e em casa. A seguir, apresenta-se uma síntese organizada das falas dos alunos, agrupadas por categorias de sentido.

Quadro 1 – Percepções dos estudantes sobre a experiência com o DailyArt

<b>Pergunta:</b> <i>Como foi a sua experiência ao utilizar o aplicativo DailyArt nas aulas de Arte?</i>	
<b>Categoria</b>	<b>Citações Representativas dos Estudantes</b>
<b>Ampliar o repertório artístico</b>	“Conheci novas artes e histórias delas.” / “Artes que eu nunca tinha visto, artistas novos, pinturas com diferentes cores e histórias.” / “Tem muitas obras interessantes e chamam muita atenção de quem usa.”
<b>Facilidade de uso e acessibilidade</b>	“Achei muito prático, porque muitos adolescentes preferem aprender dessa maneira.” / “O aplicativo é muito fácil de usar e legal.” / “O que chamou mais atenção foi a facilidade de navegar, as obras de arte.”
<b>Compreensão e aprendizagem</b>	“Ajudou muito no meu aprendizado.” / “As explicações curtas facilitam o entendimento da obra.” / “Entendi mais sobre a matéria, foi divertido fazer as apresentações.” / “Ele ajuda a entender o conteúdo melhor que o livro didático.”
<b>Interesse e motivação</b>	“Me interessou bastante, chamou minha atenção.” / “Muito bom, ajudou no trabalho, com imagens e informações.” / “Faz a gente se interessar muito mais.”
<b>Integração com atividades em sala</b>	“A atividade da Mulher com Leque foi muito interessante.” / “A professora fez atividade em estações e foi bem dinâmica.” / “Foi realizada com portfólio e ajudou a visualizar as obras.”
<b>Propostas de uso ampliado</b>	“Poderia ter quiz no aplicativo para estudar a obra do dia.” / “Seria bom usar com mais frequência e fazer dinâmicas na sala.”

Fonte: Dados da autora (2025).

Os dados revelam que o DailyArt foi percebido majoritariamente como um recurso que amplia conhecimentos e torna o aprendizado mais acessível e agradável. Muitos estudantes destacaram a clareza das explicações e a possibilidade de visualizar obras inéditas, o que reforça o potencial do aplicativo na construção do repertório estético-cultural.

Além disso, observou-se que atividades pedagógicas integradas ao uso do aplicativo — como as estações e a releitura da obra *Mulher com Leque* — intensificaram o engajamento e favoreceram a compreensão conceitual. As sugestões de uso ampliado, como criação de quizzes e dinâmicas, indicam que os alunos reconhecem o valor do recurso e desejam vivências interativas mais frequentes nas aulas.

A **segunda pergunta subjetiva** investigou se os alunos acreditam que aplicativos como o DailyArt poderiam ser utilizados em outras disciplinas e por quais motivos. As respostas mostraram forte valorização de ferramentas digitais no ambiente escolar, além de evidenciar a compreensão dos estudantes sobre as relações entre arte, história, linguagem e conhecimento científico. A tabela abaixo sintetiza as principais categorias identificadas.

Quadro 2 – Percepções dos estudantes sobre o uso de aplicativos em outras disciplinas

<b>Pergunta:</b> <i>Em sua opinião, o uso de aplicativos como o DailyArt poderia ser expandido para outras disciplinas? Quais e por quê?</i>	
<b>Categoria</b>	<b>Citações Representativas dos Estudantes</b>
<b>História (disciplina mais citada)</b>	“História, porque dá para ver obras ligadas a momentos históricos.” / “Toda arte tem história.” / “Ajuda a estudar acontecimentos históricos com imagens.” / “Obras e fatos importantes do passado ficariam mais fáceis de entender.”
<b>Linguagens (Português e Literatura)</b>	“Poderia ser usado em português e literatura para mostrar autores e trechos de forma visual.” / “Deixaria o estudo mais dinâmico e parecido com redes sociais.”
<b>Filosofia e Sociologia</b>	“Para refletir sobre imagens que apresentam ideias filosóficas.” / “Ajuda a entender pensamentos e contextos culturais.”
<b>Geografia e Ciências</b>	“Seria útil em geografia e ciências porque traz conteúdos visuais e explicações rápidas.” / “Ajuda na aprendizagem com mapas, culturas e fenômenos naturais.”
<b>Matemática</b>	“Sim, porque poderia facilitar o estudo de quem tem dificuldade.”
<b>Resistência ou discordância</b>	“Não, o aplicativo é mais apropriado para Arte.” / “Poderia distrair e exigir planejamento demais.”
<b>Percepções sobre benefícios gerais</b>	“Torna o aprendizado mais visual e interessante.” / “Pode aumentar o interesse dos alunos, porque parece uma rede social.” / “Ajuda muito os alunos e facilita o estudo.”

Fonte: Dados da autora (2025)

Os estudantes demonstram ampla abertura para o uso pedagógico de aplicativos em outras áreas do conhecimento, especialmente em História, devido à forte relação entre arte e acontecimentos históricos. A ênfase no caráter visual e explicativo dos aplicativos indica que os alunos valorizam abordagens que facilitam a compreensão e tornam os conteúdos mais dinâmicos.

As respostas também sugerem que o uso de ferramentas digitais dialoga com práticas cotidianas dos jovens, o que pode favorecer o engajamento escolar. Embora uma minoria considere o DailyArt mais adequado exclusivamente para Arte,

a maioria reconhece seu potencial interdisciplinar, especialmente em áreas que lidam com cultura, imagens e narrativas históricas.

#### **4.2 Questionário final com alunos**

A questionário final, aplicado no início do quarto bimestre, em outubro de 2025, teve como finalidade identificar possíveis mudanças nas percepções, nos hábitos de uso e no engajamento dos estudantes após a conclusão das atividades didáticas mediadas pelo aplicativo DailyArt. Mantendo o mesmo conjunto de 14 questões apresentado na etapa inicial, o instrumento buscou observar a evolução das experiências dos discentes ao longo do processo pedagógico.

Convém salientar que, nesta etapa, são apresentados exclusivamente os dados que evidenciaram variações em relação à entrevista inicial. As questões cujos resultados permaneceram constantes — sobretudo aquelas relacionadas ao perfil dos estudantes — foram suprimidas da discussão por não acrescentarem elementos analíticos relevantes ao propósito desta fase. Considerando que o objetivo central do questionário final é identificar transformações, continuidades qualificadas e possíveis deslocamentos interpretativos nas percepções dos alunos ao longo do processo formativo, a inclusão de informações invariáveis não contribuiria para o aprofundamento da análise, podendo, inclusive, comprometer a clareza e a objetividade do tratamento dos dados.

A coleta de dados ocorreu em duas etapas complementares. A primeira correspondeu à aplicação do questionário via Google Forms, seguindo o mesmo procedimento adotado no questionário inicial, o que assegurou uniformidade metodológica e possibilitou a comparação estatística entre os dois momentos da pesquisa. A segunda etapa consistiu em uma roda de conversa conduzida pela professora-pesquisadora, realizada presencialmente com as turmas participantes. Nesse encontro, os estudantes responderam oralmente a cinco perguntas adicionais, elaboradas com o objetivo de aprofundar aspectos subjetivos relacionados ao uso do aplicativo, tais como motivação, dificuldades encontradas, percepção sobre a aprendizagem e sugestões de melhoria.

O registro desse momento foi realizado por meio de um gravador de voz, garantindo precisão na transcrição das falas e confiabilidade na interpretação dos

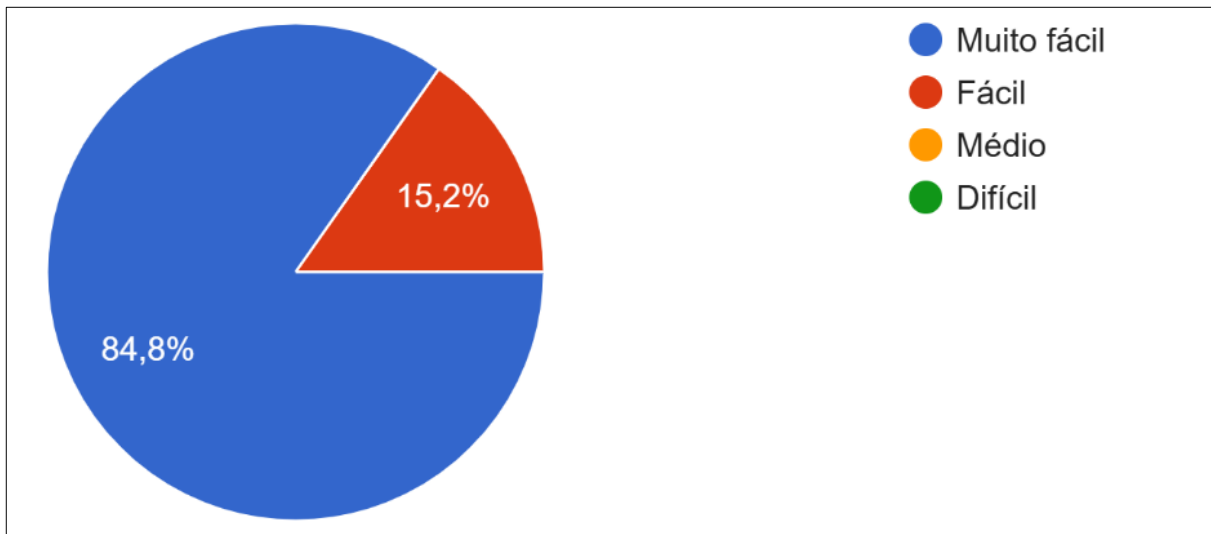
dados. A combinação entre questionário digital e discussão oral permitiu ampliar a densidade qualitativa das respostas, oferecendo elementos importantes para compreender nuances que nem sempre emergem em instrumentos exclusivamente escritos.

O questionário final possibilitou identificar mudanças relevantes em quatro eixos principais: nível de familiaridade com o aplicativo, facilidade de uso, percepção de contribuição para a aprendizagem e grau de satisfação após vivenciar diferentes atividades com o DailyArt. Os dados coletados, posteriormente organizados em gráficos, tabelas e quadros analíticos, possibilitam observar com maior clareza a evolução do uso pedagógico do aplicativo entre maio e outubro de 2025, evidenciando tanto consolidações quanto reinterpretações nas percepções dos estudantes ao longo do processo.

O gráfico 10 do questionário final revela que 84,8% dos estudantes consideraram o uso do DailyArt “muito fácil” e 15,2% o classificaram como “fácil”, não havendo registros nas categorias “médio” ou “difícil”. Esse resultado demonstra um domínio ampliado do aplicativo após o período de uso contínuo durante as atividades pedagógicas.

Quando comparados aos dados do questionário inicial — na qual apenas 15% avaliaram o aplicativo como “muito fácil”, 41,7% como “fácil” e 41,7% como “médio” — observa-se uma mudança significativa. A redução total das percepções intermediárias e de dificuldade indica que os estudantes se familiarizaram com o recurso, além de reforçar que a continuidade das atividades, o uso orientado e a incorporação cotidiana do aplicativo contribuíram para transformar uma ferramenta inicialmente nova em um recurso acessível, compreensível e funcional para todos os participantes. Esses resultados indicam um amadurecimento no uso pedagógico do DailyArt, confirmando seu potencial como tecnologia digital de apoio ao Ensino de Arte.

Gráfico 10 – Como você avalia a facilidade de uso do aplicativo DailyArt?



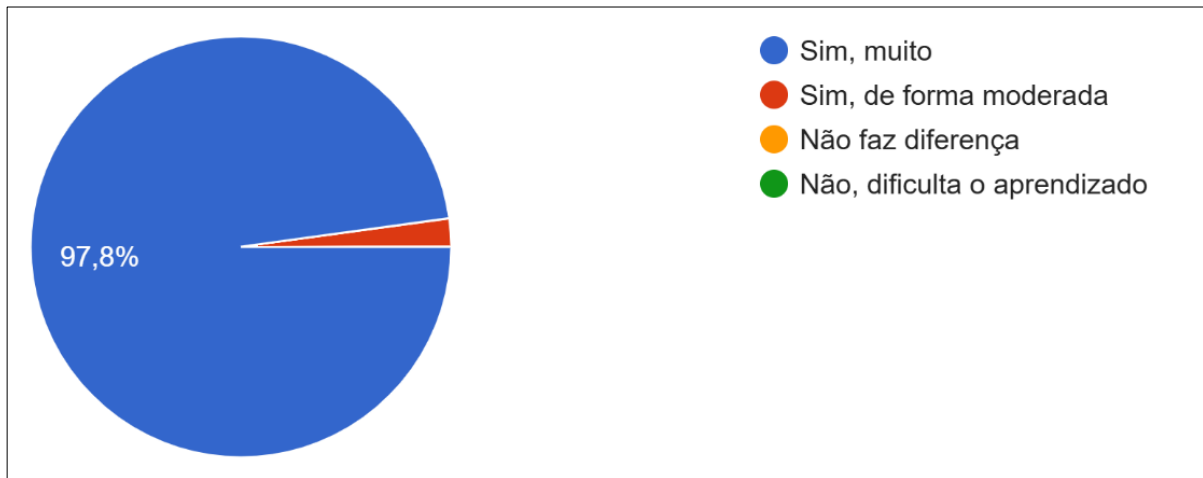
Fonte: Dados da autora (2025).

O gráfico 11 revela um aumento expressivo na percepção dos estudantes sobre a contribuição do DailyArt para a aprendizagem: 97,8% afirmaram que o aplicativo ajuda “muito”, enquanto apenas 2,2% o classificaram como apoio “moderado”. Não houve registros nas categorias “não faz diferença” ou “dificulta o aprendizado”, demonstrando consenso absoluto quanto ao potencial pedagógico do recurso após meses de uso contínuo.

Quando comparados aos dados do questionário inicial — em que 53,3% afirmaram que o aplicativo ajudava “muito” e 45% avaliaram sua contribuição como “moderada” — observa-se um deslocamento significativo na percepção discente. A migração quase total da categoria “moderado” para “muito” indica que, à medida que os estudantes se familiarizaram com o aplicativo e vivenciaram atividades formativas mais complexas, sua compreensão sobre a utilidade pedagógica do DailyArt se consolidou e se intensificou impactando positivamente na aprendizagem.

Essa mudança reitera que o uso sistemático do aplicativo ao longo do percurso formativo ampliou sua relevância no entendimento das obras e conteúdos de Arte, fortalecendo sua aceitação enquanto ferramenta didática eficaz.

Gráfico 11 – O aplicativo DailyArt ajuda a entender melhor o conteúdo apresentado nas aulas de arte?

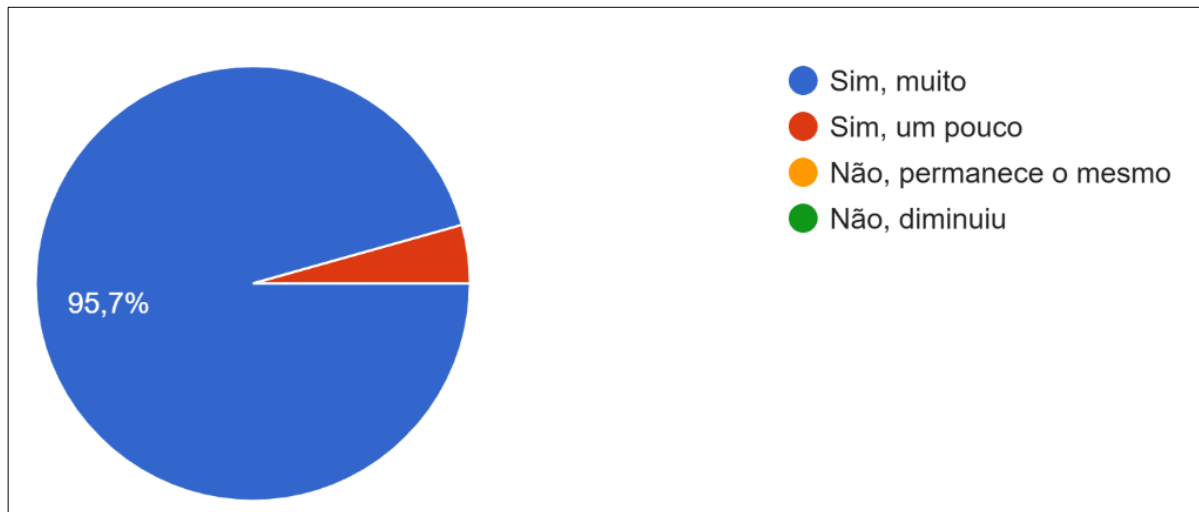


Fonte: Dados da autora (2025).

A análise do Gráfico 12, referente ao questionário final, evidencia uma consolidação e uma intensificação significativa do impacto positivo do aplicativo DailyArt no interesse dos estudantes pela arte, superando expressivamente os dados do questionário inicial (Gráfico 6). Enquanto na fase inicial a percepção de aumento de interesse era distribuída entre "muito" (31,7%) e "um pouco" (61,7%), o cenário final revela uma convergência maciça para a opção "Sim, muito" (**95,7%**). Esta mudança dramática de percepção — com a opção "muito" saltando de aproximadamente um terço para virtualmente a totalidade dos respondentes — é altamente argumentativa.

Ela sugere que o uso contínuo e prolongado do aplicativo não apenas mantém o engajamento inicial, mas o aprofundou, transformando a curiosidade incipiente em um interesse robusto e consolidado. A permanência de 0% nas opções de estagnação ou diminuição, combinada ao quase consenso no aumento "muito", coesa e coerentemente justifica a eficácia da intervenção em promover a apropriação do universo artístico pelos estudantes, cumprindo plenamente um dos principais objetivos pedagógicos da pesquisa.

Gráfico 12 – Após o uso do DailyArt, seu interesse pela arte aumentou?

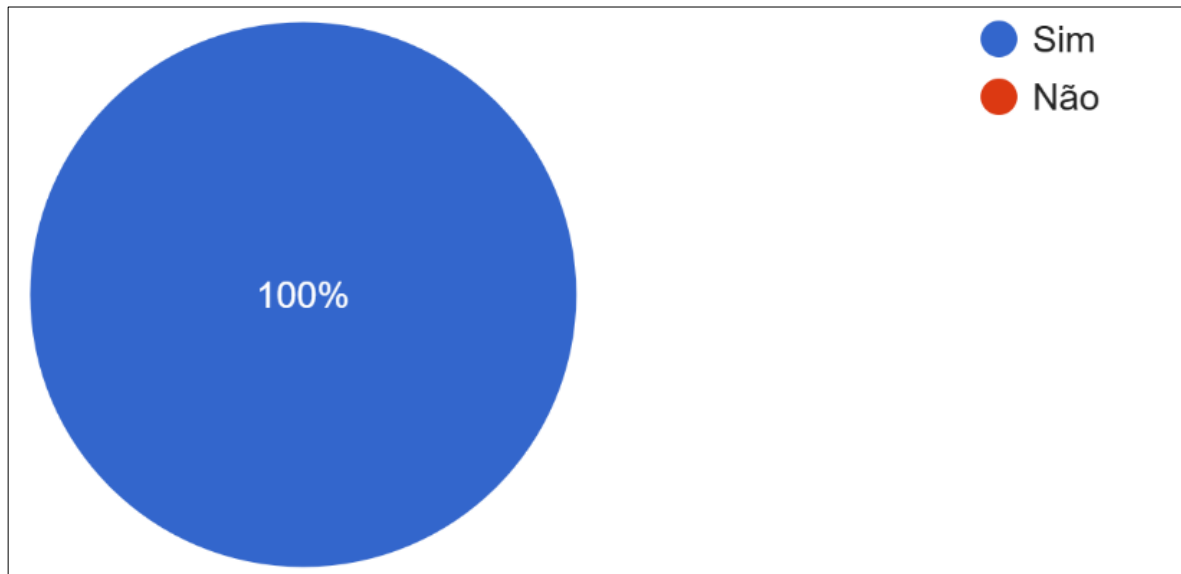


Fonte: Dados da autora (2025).

O Gráfico 13 demonstra que o questionário final manteve a unanimidade observada no início da intervenção (Gráfico 7): **100%** dos estudantes confirmaram que o aplicativo despertou neles o interesse em aprender mais sobre Arte. Enquanto os dados iniciais já atestavam o impacto motivacional imediato do DailyArt no primeiro contato, o resultado final é impactante, pois confirma que esse efeito não foi meramente efêmero. A persistência desse consenso absoluto (**100%**) após o período integral de aplicação atesta a robustez e a sustentabilidade da funcionalidade pedagógica da ferramenta.

Argumentativamente, o Gráfico 13 indica que o DailyArt transcendeu a função de um mero catalisador inicial de curiosidade, consolidando-se como um recurso contínuo para o engajamento e aprofundamento discente. Este resultado reforça a principal premissa da pesquisa ao evidenciar que a integração de mídias digitais interativas pode efetivamente superar barreiras de percepção sobre a Arte, transformando um interesse momentâneo em uma disposição duradoura para a exploração e aquisição de novos conhecimentos estéticos.

Gráfico 13 – Você sente que o DailyArt ajuda a aprender de maneira diferente do que apenas utilizar livros ou aulas tradicionais?

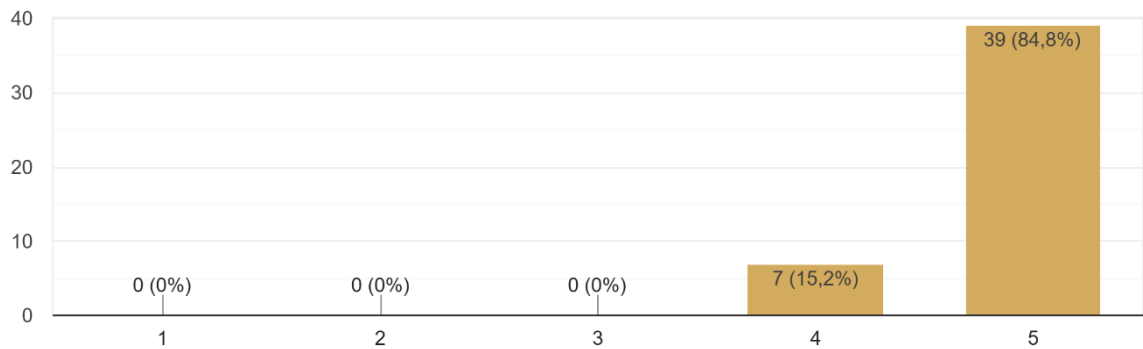


Fonte: Dados da autora (2025).

A avaliação da experiência de uso do aplicativo no questionário, apresentada no Gráfico 14, demonstra uma qualificação exponencialmente superior àquela observada no Gráfico 8 (questionário inicial). Enquanto na fase inicial a avaliação positiva estava distribuída entre as notas 3, 4 e 5, com a presença de notas baixas (1 e 2) indicando a fase de adaptação e incerteza (10% de notas 1 e 2), a fase final elimina por completo essa dispersão. No Gráfico 14, **100%** dos estudantes avaliaram sua experiência de uso nos níveis mais altos, com 84,8% atribuindo a nota máxima (5) e os 15,2% restantes a nota 4. A migração integral das respostas das notas intermediárias (3) e baixas (1 e 2) para a faixa de excelência (4 e 5) constitui um argumento central para a pesquisa.

Essa mudança abrupta e positiva indica que o uso contínuo com intencionalidade pedagógica e didática amplia e consolida a percepção dos estudantes no que diz respeito a valor e a utilidade desse recurso. O resultado final, quase consensual com nota máxima, legitima a ferramenta digital como altamente eficaz e agradável para a aprendizagem de Arte no contexto pedagógico, superando quaisquer resistências ou dificuldades iniciais de adaptação.

Gráfico 14 – Em que medida o DailyArt contribuiu para o seu conhecimento sobre diferentes estilos artísticos?

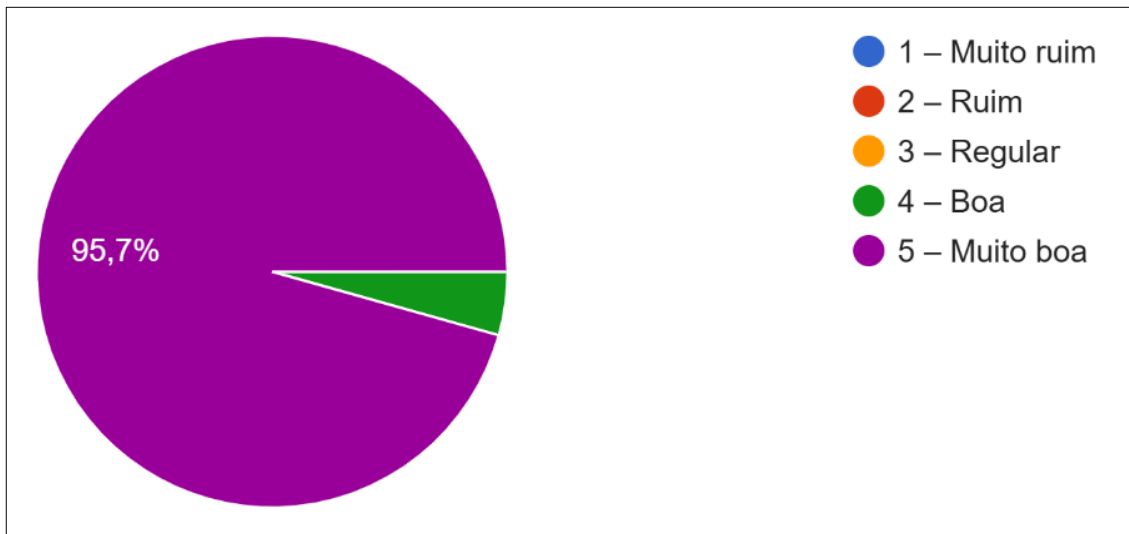


Fonte: Dados da autora (2025).

O Gráfico 15 (Questionário Final), que versa sobre a avaliação geral da experiência com o aplicativo DailyArt, demonstra um aprimoramento categórico da percepção dos estudantes em comparação com o Gráfico 9 (Questionário Inicial). Na fase inicial, 73,3% das avaliações concentravam-se nas categorias "boa" e "muito boa", com um percentual considerável (26,7%) classificando a experiência como "regular". O cenário final, contudo, revela um êxodo completo das avaliações neutras: 100% dos participantes classificaram a experiência como "boa" (4,3%) ou "muito boa" (95,7%). Esta significativa migração para os níveis máximos de satisfação, com um quase consenso (**95,7%**) na categoria de excelência, é um argumento de peso para a pesquisa.

Esse resultado, além de reforçar a boa receptividade inicial, confirma que o uso continuado e o aprofundamento da familiaridade com o recurso eliminaram as reservas ou incertezas iniciais, transformando a percepção de "regular" ou "boa" em uma experiência majoritariamente classificada como "muito boa". Esses valores finais atestam a elevada usabilidade e o valor intrínseco do aplicativo, consolidando sua legitimidade como uma ferramenta digital de excelência e alta aceitação em ambientes de ensino de Arte.

Gráfico 15 – De 1 a 5, como você avalia sua experiência geral com o aplicativo DailyArt?



Fonte: Dados da autora (2025).

A **primeira questão subjetiva** do questionário buscou identificar como os estudantes passaram a avaliar o uso do DailyArt após meses de experiência contínua. Diferentemente da etapa inicial, em que predominavam percepções descritivas e centradas na novidade, as respostas finais revelam maior profundidade analítica, números significativos de exemplos concretos de uso e maior apropriação pedagógica do recurso.

Quadro 3 – Experiência dos estudantes com o aplicativo DailyArt (entrevista final)

<b>Categoria Analítica (Questionário Final)</b>	<b>Unidade de Registro (Síntese)</b>	<b>Citações Literais dos Estudantes (com correções entre parênteses)</b>
<b>1. Apropriação autônoma e amadurecida do aplicativo</b>	Uso espontâneo fora da aula; integração ao cotidiano; ampliação do interesse pessoal.	“Agora que estou mais familiarizado com o app consigo usar até como forma de complementar meus estudos.” / “Continuo usando o app... ele é divertido, a gente fica curioso pra saber sobre as obras e acaba estudando sem nem perceber.”
<b>2. Ampliação da percepção estética e interpretativa</b>	Observação de detalhes antes despercebidos; compreensão ampliada das obras; aprofundamento da análise visual.	“Gostei de ver detalhes das pinturas que normalmente a gente não percebe.” / “Parecia que eu tava vendo ao vivo... gostei das imagens em alta qualidade.”
<b>3. Engajamento afetivo e motivacional</b>	Aumento do interesse; prazer em aprender; valorização da aula mediada por tecnologia.	“Foi massa usar o DailyArt!” / “A experiência foi ótima... torna a aula mais divertida.” / “Quería que todas as aulas tivessem algo diferente como esse aplicativo.”

<b>Categoria Analítica (Questionário Final)</b>	<b>Unidade de Registro (Síntese)</b>	<b>Citações Literais dos Estudantes (com correções entre parênteses)</b>
<b>4. Contribuições para o aprendizado conceitual</b>	Explicações claras; compreensão facilitada; aprofundamento de conteúdos escolares.	“O aplicativo ajudou a entender melhor algumas obras porque já traz as informações prontas.” / “Gostei das explicações rápidas e claras.”
<b>5. Desenvolvimento de competências digitais e culturais</b>	Uso do app como recurso cultural; compartilhamento; semelhança com redes sociais; leitura de imagens.	“O que mais me chamou atenção no aplicativo foi o fato de poder curtir e compartilhar as obras, o que faz o aplicativo parecer uma rede social.”
<b>6. Aplicações práticas em atividades escolares</b>	Uso em portfólios, dinâmicas, seleções de obras, trabalhos individuais e em grupo.	“ Fizemos um portfólio (portfólio) falando sobre a obra... foi algo muito legal.” / “Foi muito interativa a dinâmica com a imagem do DailyArt.”
<b>7. Sugestões de ampliação pedagógica</b>	Possibilidades de projetos, debates, comparações entre obras, escolha da obra do dia.	“Acho que podia ter um momento pra gente escolher a obra do dia.” / “Sugiro usar pra gente comparar obras diferentes.”

Fonte: Dados da autora (2025)

As respostas finais demonstram maior maturidade conceitual em comparação ao questionário inicial. Enquanto no primeiro momento os estudantes enfatizavam sobretudo a novidade e a facilidade de uso, na etapa final eles articulam:

- aprofundamento interpretativo;
- uso autônomo e continuado;
- engajamento afetivo duradouro;
- associação com práticas escolares específicas;
- construção de repertório estético e cultural;

Os depoimentos revelam um deslocamento da simples descrição para uma apropriação crítica, indicando que o DailyArt deixou de ser apenas uma ferramenta auxiliar e passou a integrar a relação dos estudantes com o aprendizado de Arte.

A **segunda questão subjetiva** examinou a percepção dos estudantes sobre o potencial interdisciplinar do DailyArt. As respostas finais mostram argumentações mais consistentes do que na etapa inicial, revelando maior compreensão sobre relações entre áreas do conhecimento e o papel pedagógico das tecnologias digitais.

Quadro 4 – Possibilidades de uso interdisciplinar do DailyArt (entrevista final)

<b>Categoria Analítica (Questionário Final)</b>	<b>Unidade de Registro (Síntese)</b>	<b>Citações Literais dos Estudantes (com correções entre parênteses)</b>
<b>1. Relação com História</b>	Conexão entre obras e períodos históricos; apoio visual; introdução a temas históricos.	“Ele facilita muito... em História ajudaria a conectar fatos com imagens da época.” / “Muitas obras retratam momentos históricos... ajudaria a entender o período.”
<b>2. Uso em Português e Literatura</b>	Interpretação de textos a partir de imagens; análise de vocabulário; estímulo à leitura.	“Poderia servir para interpretar textos a partir de obras.” / “A professora de Português poderia usar os textos das obras pra gente analisar as palavras.”
<b>3. Aplicações em Inglês</b>	Uso do app em outro idioma; ampliação do vocabulário; leitura em língua estrangeira.	“Já pensou uma aula de inglês usando as obras com o texto todo em inglês?” / “Dá pra trocar o idioma e ajuda no vocabulário.”
<b>4. Possibilidades em Ciências e Matemática</b>	Formas geométricas, simetria, corpo humano, descobertas científicas ilustradas.	“Poderia ser usado em Matemática pra falar sobre formas, linhas e simetria.” / “Em Ciências... mostrando ilustrações antigas de descobertas.”
<b>5. Aplicações em Geografia</b>	Representações de culturas, países, paisagens naturais e mapas.	“Dá pra usar em Geografia mostrando lugares diferentes.” / “Mostrar culturas e países.”
<b>6. Uso em Filosofia e Ensino Religioso</b>	Reflexão sobre ideias presentes em obras; símbolos religiosos; debates conceituais.	“Dá pra usar em Filosofia, porque muitas obras falam de ideias importantes.” / “Religião... aparecem obras com símbolos religiosos.”
<b>7. Visão ampliada sobre interdisciplinaridade</b>	Expansão para várias áreas; aprendizagem mais dinâmica; aproximação com cotidiano digital.	“Ajudaria muito no aprendizado... a aula se tornaria mais legal e objetiva.” / “Aplicativos assim podem ser usados em várias disciplinas porque aumentam o interesse.”

Fonte: Dados da autora (2025)

Na etapa inicial, os estudantes já reconheciam a possibilidade de uso do DailyArt em outras disciplinas, porém de forma mais intuitiva e genérica. No questionário final:

- As justificativas tornam-se mais elaboradas e contextualizadas.
- Os estudantes demonstram maior compreensão curricular, associando o aplicativo a conteúdos específicos.
- Há expansão do repertório interdisciplinar, incluindo Ciências, Matemática, Inglês, Geografia e Filosofia.
- Surge uma visão metodológica mais madura, como iniciar uma aula de História analisando uma obra, ou usar textos bilíngues em Inglês.

Assim, as respostas mostram que a experiência prolongada e constante com o DailyArt ampliou não só a proximidade com o aplicativo, mas também a capacidade dos estudantes de compreender o potencial pedagógico da tecnologia em diferentes componentes curriculares.

A **roda de conversa** realizada presencialmente com as turmas participantes constituiu uma etapa complementar essencial ao questionário final, pois permitiu aprofundar elementos subjetivos do processo formativo que não emergem com a mesma intensidade em respostas fechadas de questionário. As falas foram gravadas em áudio, transcritas integralmente e submetidas a um processo de codificação temática, conforme proposto por Bardin (2016), a partir da identificação de unidades de registro relacionadas à percepção estética, autonomia, motivação e sugestões de melhoria. A seguir, apresentam-se as análises das cinco perguntas abertas (Apêndice D) respondidas oralmente, acompanhadas de trechos significativos das falas dos estudantes, organizadas em categorias interpretativas.

A **primeira questão** investigou se o uso contínuo do DailyArt modificou a maneira como os estudantes observam imagens, obras de arte ou elementos visuais presentes no cotidiano. As falas revelam uma mudança expressiva do olhar, marcada pelo desenvolvimento de uma percepção mais analítica, sensível e investigativa. Os estudantes passaram a adotar uma postura interpretativa que não havia sido identificada com a mesma profundidade na entrevista inicial.

Quadro 5 – Mudanças na percepção das imagens

Categoria Analítica	Unidade de Registro (Síntese das Falas)	Citações Representativas dos Estudantes
<b>1. Mudanças na percepção estética e no olhar para as imagens</b>	Desenvolvimento de olhar mais crítico; maior atenção a detalhes; ampliação da capacidade interpretativa.	“Agora eu passei a ver as obras com um olhar mais crítico e saber interpretar melhor as artes.” / “Na obra <i>Mulher com Leque</i> eu não tinha reparado antes no espelho atrás dela... só fui reparar depois do DailyArt.”

Fonte: Dados da autora (2025)

Esses relatos revelam que o aplicativo permitiu ampliar o repertório visual dos estudantes, além de desenvolver uma capacidade de leitura de imagem associada à análise crítica, habilidade que se fortaleceu ao longo dos meses — algo ainda incipiente na entrevista inicial.

A **segunda pergunta** buscou identificar aprendizagens mediadas especificamente pelo DailyArt, isto é, conhecimentos que não seriam alcançados de maneira tão aprofundada apenas por meio das aulas tradicionais. As respostas demonstram que os estudantes reconheceram no aplicativo um recurso que amplia informações, contextualiza obras e desperta interesse por meio de narrativas mais completas.

Quadro 6 – Aprendizagens ampliadas pelo DailyArt

<b>Categoria analítica</b>	<b>Unidade de registro (síntese das falas)</b>	<b>Citações representativas dos estudantes</b>
<b>2. Aprendizagens ampliadas pelo aplicativo (aquisições que não ocorreriam apenas com aulas tradicionais)</b>	Acesso a informações sobre autor, contexto histórico e cultural; maior interesse ao compreender o conteúdo; fortalecimento da interpretação coletiva.	“No livro não especifica muito... já no DailyArt conta sobre o autor, a obra e a história.” / “O aplicativo ajuda a entender melhor as interpretações e o que o autor quis passar.”

Fonte: Dados da autora (2025).

As falas indicam que o aplicativo agregou elementos informacionais e hermenêuticos que fortaleceram a capacidade interpretativa dos estudantes, permitindo-lhes acessar significados, contextos e debates que não emergiriam apenas por meio da observação direta ou da leitura de livros didáticos.

A **terceira pergunta** abordou se o aplicativo influenciou a autonomia dos estudantes, especialmente na busca de obras, artistas e informações adicionais por iniciativa própria. De forma unânime, os participantes afirmaram que o DailyArt ampliou significativamente sua independência, possibilitando acesso contínuo ao conteúdo fora do ambiente escolar.

Quadro 7 – Desenvolvimento da autonomia nos estudos

<b>Categoria analítica</b>	<b>Unidade de registro (síntese das falas)</b>	<b>Citações representativas dos estudantes</b>
<b>3. Fortalecimento da autonomia no estudo de Arte</b>	Busca espontânea de artistas e obras; independência do ambiente escolar; acesso contínuo e em diferentes dispositivos.	“A gente consegue buscar de forma mais autônoma... não precisa estar na sala de aula.” / “Onde a gente estiver, vai poder saber sobre a obra.”/ “É uma forma mais divertida e natural de buscar informação.”

Fonte: Dados da autora (2025).

Essas declarações evidenciam um deslocamento importante em direção à aprendizagem autodirigida, uma vez que, na entrevista inicial, a autonomia aparecia

somente como potencial, enquanto na etapa final ela se concretiza como prática cotidiana.

Na **quarta questão**, buscou-se compreender se o aplicativo contribuiu para manter o interesse e a participação ao longo dos meses de uso. As respostas indicam que o DailyArt desempenhou um papel decisivo no engajamento contínuo dos estudantes, favorecendo tanto a motivação quanto a participação ativa nas aulas.

Quadro 8 – Influência do DailyArt na motivação e participação

Categoria Analítica	Unidade de Registro (Síntese das Falas)	Citações Representativas dos Estudantes
<b>4. Motivação, participação e envolvimento com as aulas</b>	Manutenção do interesse ao longo dos meses; facilidade de uso; rotina diária; interação e compartilhamento; visibilidade a artistas menos conhecidos.	“Já virou rotina, algo natural.” / “É muito fácil de usar... isso ajudou bastante.” / “Dá para favoritar, compartilhar e ver a opinião de outras pessoas.”

Fonte: Dados da autora (2025).

Esses elementos revelam que o aplicativo ampliou a participação e elevou forma como os estudantes se relacionam afetivamente com a Arte, referência pouco expressiva e com baixa identificação explícita no questionário inicial.

A **última questão** convidou os estudantes a sugerirem melhorias para o aplicativo. As respostas se concentraram principalmente na ampliação do acesso gratuito e no aumento da duração de disponibilidade das obras.

Quadro 9 – Sugestões de melhoria para o aplicativo

Categoria Analítica	Unidade de Registro (Síntese das Falas)	Citações Representativas dos Estudantes
<b>5. Sugestões de melhoria para o aplicativo</b>	Desejo de maior acesso gratuito; ampliação do tempo de disponibilidade das obras; redução de limitações das funções pagas.	“Muitas funções são pagas e são as que a gente mais precisa.” / “Poderia ter funções mais baratas ou gratuitas por mais tempo.”

Fonte: Dados da autora (2025).

Esse ponto, que não aparece no questionário inicial, revela que o uso prolongado do aplicativo permitiu aos estudantes reconhecerem limitações estruturais do DailyArt, sugerindo maior maturidade em sua avaliação crítica do recurso.

Nesse aspecto a tabulação das falas evidencia um aprofundamento qualitativo nas percepções dos estudantes ao longo do uso do DailyArt. Em comparação com ao questionário inicial, os discursos finais demonstram:

- **ampliação clara da capacidade interpretativa**, com desenvolvimento de um olhar crítico e sensível para imagens e obras;
- **fortalecimento da autonomia** no estudo de Arte e no uso de recursos digitais;
- **engajamento contínuo e motivação ampliada**, sustentados pela dinâmica interativa do aplicativo;
- **apropriação crítica**, com reconhecimento tanto das potencialidades quanto das limitações do recurso.

As percepções e motivações dos estudantes, sistematizadas no capítulo, constituem a fase de inferência e interpretação, última etapa da Análise de Conteúdo. Quando o texto discute que os alunos demonstraram curiosidade, engajamento e continuidade voluntária no uso do aplicativo, ele avança da simples descrição para uma interpretação crítica dos sentidos atribuídos pelos participantes. Bardin afirma que a inferência consiste em “ir além da mensagem, buscando indicadores que permitam compreender elementos subjacentes às respostas” (2016, p. 165).

Assim, ao interpretar que o DailyArt contribuiu para ampliar o letramento visual, estimular comparações, despertar interesse histórico e favorecer a narrativa criativa, o capítulo realiza exatamente o movimento inferencial que Bardin explicita. O diálogo entre os quadros e a interpretação evidencia que os resultados não se limitam à coleta sistemática das impressões, mas alcançam uma leitura crítica e fundamentada sobre o processo de aprendizagem mediado pelo aplicativo.

As unidades de registro analisadas confirmam que o DailyArt atuou como mediador significativo no processo de formação estética e cultural dos estudantes, promovendo não apenas aprendizagem cognitiva, mas também um envolvimento afetivo e identitário com o universo artístico.

### **4.3 Análise Estatística: Comparação do Desempenho Acadêmico**

O tratamento estatístico realizado com as notas do 1º e 2º bimestres (Apêndice F) permitiu verificar o impacto quantitativo da introdução do aplicativo. Os estudantes foram divididos em dois grupos de acordo com suas turmas: 92 (n=32) e 93 (n=23).

Tabela 1 - Comparação das notas das turmas 92 e 93 no 1º e 2º bimestres.

Variáveis	1º Bimestre	2º Bimestre	p-Valor
Notas 92 (n=32)	5,7±1,3	7,3±0,6	<0,001
Notas 93 (n=23)	5,6±1,4	6,1±2,2	0,508

Fonte: Dados da autora (2025)

Os dados evidenciam diferenças estatisticamente significativas entre as notas do 1º e 2º bimestre para a turma 92, indicando melhora no desempenho após o uso sistematizado do aplicativo. A turma 93, entretanto, não apresentou variação significativa, o que pode ser explicado pelo tamanho reduzido da amostra e menor engajamento no uso do aplicativo, configurando um fator limitante do teste estatístico.

A análise estatística apresentada no capítulo também dialoga com os pressupostos de Bardin, no sentido de que os dados quantitativos funcionam como “indicadores de frequência que reforçam o sentido das categorias estabelecidas” (Bardin, 2016, p. 124). Ao comparar as notas do 1º e do 2º bimestre das turmas 92 e 93, o texto não utiliza os números de forma isolada, mas os articula à interpretação qualitativa, evidenciando variações associadas ao engajamento discente e ao uso sistematizado do aplicativo. Essa articulação metodológica confirma a abordagem quali-quantitativa do estudo e reforça a função dos dados numéricos como complementares à análise de conteúdo.

#### **4.3.1 Sequências didáticas com a utilização de aplicativos – professores colaboradores**

Com o objetivo de compreender de forma mais aprofundada como o aplicativo DailyArt foi mobilizado em diferentes realidades escolares, esta seção apresenta a análise dos roteiros de observação indireta preenchidos pelos professores colaboradores durante a implementação de suas respectivas sequências didáticas<sup>10</sup>. Os dados, de natureza qualitativa, foram examinados à luz das

<sup>10</sup> As versões completas das sequências didáticas estão disponíveis no Anexo D, intitulado Sequências Didáticas com uso do aplicativo DailyArt.

particularidades de cada contexto e alinhados às metodologias previamente planejadas pelos docentes.

A interpretação aqui desenvolvida baseia-se exclusivamente nos registros literais dos observadores, respeitando fielmente suas percepções e evitando qualquer inferência que possa distorcer os resultados da pesquisa. Para fins metodológicos, os professores foram identificados como Docente 1, Docente 2, Docente 3 e Docente 4. É importante destacar que foram contactados e convidados mais de dez professores para contribuir com o estudo, mas apenas quatro deles se dispuseram a contribuir.

A seguir, apresentam-se as sínteses das práticas desenvolvidas pelos professores colaboradores, acompanhadas da análise fundamentada nos roteiros de observação indireta, que revelam tanto os avanços das propostas quanto os desafios vivenciados durante a implementação, organizadas em quadros analíticos que possibilitam uma visão comparativa das experiências.

#### 4.3.2 Caracterização geral das sequências didáticas

Antes de aprofundar as interpretações, torna-se necessário apresentar um panorama geral das propostas desenvolvidas pelos docentes. Cada professor estruturou sua sequência didática de acordo com as especificidades de sua turma, articulando o uso do aplicativo DailyArt a distintos objetivos pedagógicos – desde a apreciação estética até a construção de narrativas ou o estudo histórico da arte. Essa contextualização inicial permite compreender as bases metodológicas e temporais que sustentaram as práticas observadas.

Segue, portanto, uma síntese comparativa dos principais elementos estruturantes de cada sequência.

QUADRO 10 — Comparação geral das sequências didáticas.

Aspectos	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
<b>Ano/Série</b>	8º ano	1º ano do EM	9º ano	7º ao 9º ano
<b>Tema central</b>	Apreciação, interpretação e releitura	História da Arte com suporte do DailyArt	Ressignificação da obra a partir de narrativas pessoais	Escrita criativa a partir de imagens artísticas

<b>Duração com o App</b>	180 minutos	90 minutos	60 minutos	20 minutos
<b>Metodologia predominante</b>	ABP – investigação e releituras	Pesquisa orientada e trabalho colaborativo	Mediação dialógica e intervenção subjetiva	Produção escrita + imagética
<b>Forma de acesso ao aplicativo</b>	Celulares pessoais	Grupos compartilhando dispositivos	Celulares pessoais em trios	Celulares pessoais (com duplas e trios)
<b>Foco da atividade</b>	Análise estética e produção criativa	Conhecimento histórico-artístico	Interpretação subjetiva e diálogo	Narrativa escrita e releituras discursivas
<b>Produto final</b>	Releituras visuais (físicas e digitais)	Fichas técnicas, apresentações e releituras	Produções interpretativas visuais	Mini-histórias + cartazes ilustrados

Fonte: Dados da autora (2025).

Após a apresentação das características gerais, torna-se possível identificar os avanços pedagógicos registrados pelos docentes durante o uso do DailyArt. Os relatos revelam ganhos em dimensões como engajamento, autonomia, desenvolvimento estético e capacidade crítica, ainda que em intensidades distintas, considerando as diferenças entre turmas, tempos de aula e objetivos propostos. A seguir, apresentam-se os avanços descritos pelos professores, sistematizados de forma comparativa.

QUADRO 11 — Avanços pedagógicos observados.

Dimensão	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
<b>Engajamento inicial</b>	Entusiasmo e curiosidade	Elevado interesse	Curiosidade por novidade digital	Entusiasmo e surpresa
<b>Interação entre pares</b>	Colaboração espontânea	Organização em grupos	Argumentação e debate	Compartilhamento de descobertas
<b>Compreensão de conteúdos</b>	Elevada — facilidade de relacionar conceitos	Boa — relação direta com o conteúdo	Alta — comparações e análises visuais	Intermediária — algumas dificuldades
<b>Desenvolvimento estético</b>	Forte — leitura, análise e releitura	Forte — análise de obras e técnicas	Médio — foco interpretativo	Médio — foco narrativo

Dimensão	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
<b>Desenvolvimento crítico</b>	Questionamentos e interpretações	Análises coletivas	Comparações e justificativas	Discussões e reflexões espontâneas
<b>Autonomia dos estudantes</b>	Exploração além da aula	Baixar o app posteriormente	Interesse em usar em casa	Curiosidade posterior ao uso

Fonte: Dados da autora (2025)

Ao lado dos avanços, os roteiros de observação também evidenciam desafios importantes enfrentados pelos docentes durante a implementação das sequências. Questões relacionadas ao acesso aos dispositivos, à conectividade, ao tempo insuficiente de aula ou à necessidade de reorientar o foco dos estudantes devido a distrações digitais foram recorrentes em alguns contextos. A organização desses dados permite reconhecer limites e pontos de atenção que podem subsidiar futuras propostas de uso do aplicativo em sala de aula.

A síntese dos desafios está apresentada no quadro a seguir.

QUADRO 12 — Desafios vivenciados.

Desafios	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
<b>Acesso a dispositivos</b>	Alguns alunos sem celular	Nem todos tinham celular	Nem todos levaram celular (segurança e legislação)	Nem todos tinham celular, exigindo duplas/trios
<b>Conectividade</b>	Necessidade de Internet estável	Não relatado	Falhas exigiram roteamento do professor	Não relatado
<b>Tempo de aula</b>	Necessidade de mais tempo	Suficiente	Parcial – poderia ser maior	Muito curto (20 min)
<b>Manuseio do aplicativo</b>	Sem dificuldades	Adequado	Em geral intuitivo	Alguns alunos com dificuldade
<b>Distrações digitais</b>	Dispersão ocasional	Não relatado	Não ocorreu	Ocorreu uso indevido em alguns momentos

Fonte: Dados da autora (2025)

As percepções dos alunos, tal como descritas pelos professores, constituem um indicador fundamental para avaliar a qualidade e a relevância

pedagógica do uso do *DailyArt*. Os registros evidenciam interesse, motivação e, em alguns casos, continuidade voluntária do uso do aplicativo após as aulas. Ainda que as manifestações variem conforme o tipo de atividade proposta, todas as turmas demonstraram abertura positiva para a exploração do recurso digital.

As principais percepções encontram-se reunidas no quadro seguinte.

QUADRO 13 — Percepção e motivação dos estudantes.

Aspectos	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
<b>Avaliação dos estudantes</b>	Muito positiva — aula mais visual e interessante	Interesse e satisfação	Satisfação, desejo de uso contínuo	Interesse e satisfação
<b>Interesse pós-aula</b>	Desejo de baixar o app	Continuidade espontânea	Solicitaram novas atividades com o app	Interesse em explorar mais obras
<b>Sugestões dos alunos</b>	Comparações entre artistas, análises coletivas, desafios de releitura	Não houve	Não houve	Não houve
<b>Impacto na aprendizagem</b>	Ampliação do letramento visual e compreensão estética	Conexão entre teoria e história da arte	Compreensão aprofundada por comparação visual	Expansão da criatividade e interpretação narrativa

Fonte: Dados da autora (2025)

Por fim, a análise comparativa das quatro sequências evidencia tanto pontos de convergência quanto particularidades que diferenciam a utilização do aplicativo nas distintas realidades escolares. Enquanto todos os docentes relataram melhora no engajamento e maior interesse dos estudantes ao trabalhar com o *DailyArt*, a profundidade da aprendizagem variou de acordo com os objetivos específicos de cada sequência – ora priorizando aspectos estéticos, ora históricos, interpretativos ou narrativos.

O quadro a seguir sintetiza essas relações.

QUADRO 14 — Convergências e divergências pedagógicas.

<b>Critério</b>	<b>Convergências entre Docentes</b>	<b>Divergências entre Docentes</b>
<b>Uso do app como mediador</b>	Todos os docentes relatam que o aplicativo potencializou a compreensão e tornou a aula mais atrativa.	O tempo de uso variou significativamente: de 20 min a 180 min.
<b>Engajamento discente</b>	Alto em todas as turmas, sempre acompanhado de curiosidade.	Intensidade variou — Docente 1 apresentou engajamento mais profundo e contínuo.
<b>Desafios tecnológicos</b>	Acesso desigual aos celulares e, em alguns casos, internet instável.	Docente 2 e Docente 5 tiveram menos problemas de conectividade.
<b>Resultados pedagógicos</b>	Ampliação da leitura de imagem, participação ativa e motivação para continuidade fora da aula.	Profundidade da aprendizagem variou conforme o objetivo: estética (Docente 1), histórica (Docente 2), interpretativa (Docente 3), narrativa (Docente 5).

Fonte: Dados da autora (2025)

A análise dos relatos docentes, descrita a partir dos roteiros de observação indireta, revela o emprego das unidades de registro e de contexto, dimensões fundamentais para Bardin. As unidades de registro aparecem na seleção de expressões e observações estruturadas pelos professores, como “entusiasmo e curiosidade”, “produção escrita e imagética” ou “necessidade de mais tempo”, que funcionam como índices de significação do processo de implementação do aplicativo. Por sua vez, as unidades de contexto são visíveis quando esses registros são interpretados à luz das condições específicas de cada escola, faixa etária, tempo de aula e infraestrutura tecnológica. Bardin esclarece que o contexto é indispensável para que a interpretação não se descole da realidade empírica, afirmando que “toda unidade de registro deve ser entendida em relação à situação comunicativa que a produz” (Bardin, 2016, p. 139).

Nesse sentido, o capítulo demonstra rigor metodológico ao considerar não apenas aquilo que os docentes registram, mas também as condições que moldam suas percepções, desafios e potencialidades da prática pedagógica.

A diversidade das experiências aqui descritas — originadas de diferentes contextos escolares, faixas etárias e abordagens metodológicas — evidencia a riqueza pedagógica proporcionada pelo uso do aplicativo DailyArt. O uso predominante de dispositivos móveis, especialmente celulares, revela-se como

alternativa viável nas escolas públicas, fomentando a integração entre tecnologia, arte e educação.

Nesse contexto, a reflexão dos autores reforça a relevância dessas práticas:

Nesse sentido, essa quebra de paradigmas no contexto educacional fez com que os/as profissionais trouxessem à baila novas formas de transmitir os conteúdos, utilizando-se de metodologias ativas, aulas invertidas e gamificação em suas práticas pedagógicas. Tudo isso com o intuito de cada vez mais aproximar o ensino à realidade em que vivemos, tendo como suporte os mais variados meios tecnológicos, desde celulares, tablets, notebooks e desktops, e dispondo da utilização de aplicativos e programas interativos para facilitar o processo ensino-aprendizagem (Gaio et al. 2021, p.286).

Os autores observam que a inserção das tecnologias digitais no ambiente escolar transforma as práticas pedagógicas e ressignifica o papel do professor, que assume a função de mediador em um cenário marcado por múltiplas linguagens digitais. Tal realidade impõe a adaptação das práticas educativas às novas demandas sociais, culturais e tecnológicas, fortalecendo a conexão entre o ensino e as experiências dos estudantes.

As oportunidades que emergem desse cenário são amplas. O celular pode ser integrado a metodologias ativas<sup>11</sup>, como o ensino baseado em projetos ou a sala de aula invertida, estimulando o protagonismo estudantil e a colaboração entre pares. Nesse sentido, Moran (2015, p. 18) afirma que “as metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas”.

Com base nas experiências analisadas e nas reflexões teóricas apresentadas, constata-se que o aplicativo selecionado — o DailyArt — apresenta alto potencial pedagógico no âmbito na escola pública. A partir de sua implementação em diferentes sequências didáticas, tanto desenvolvidas pela pesquisadora quanto por professores colaboradores, pode-se afirmar que sua aplicabilidade está diretamente vinculada ao sucesso na promoção da aprendizagem em Artes Visuais.

---

<sup>11</sup> As metodologias ativas de aprendizagem compreendem processos pedagógicos dinâmicos e participativos, nos quais os sujeitos do processo educativo são instigados a investigar, analisar criticamente e tomar decisões fundamentadas — de forma individual ou colaborativa — com vistas à resolução de situações-problema. Tais estratégias se valem de contextos reais ou simulados, fazendo uso intencional das tecnologias disponíveis para promover o engajamento do estudante na construção significativa do conhecimento, ao favorecer a compreensão aprofundada das questões abordadas e a elaboração de respostas que apontem para soluções concretas ou caminhos possíveis de resolução.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa desenvolvida sobre o uso do aplicativo DailyArt como recurso pedagógico digital no ensino de Arte permitiu compreender, com profundidade, o potencial formativo das tecnologias móveis no contexto escolar. Partindo do **objetivo geral** de analisar se – e como – o uso sistemático do aplicativo poderia favorecer a aprendizagem, ampliar o repertório artístico dos estudantes e promover engajamento nas aulas, verificou-se que os resultados obtidos e analisados respondem satisfatoriamente ao problema de pesquisa e confirmam a relevância da integração pedagógica de recursos digitais no ensino de Arte.

Os dados coletados ao longo da investigação, por meio de questionários, entrevistas iniciais e finais, e roda de conversa, demonstraram que o DailyArt contribuiu significativamente para enriquecer a experiência estética e cognitiva dos estudantes. Nas etapas iniciais, as percepções dos discentes caracterizavam-se pela novidade e curiosidade diante do aplicativo; já na fase final, após meses de uso contínuo e mediado pedagogicamente, observa-se amadurecimento analítico, ampliação da autonomia, maior profundidade interpretativa e consolidação de repertórios culturais. Esse “antes e depois” evidencia que a aplicação sistematizada de metodologias digitais, articulada a estratégias de mediação docente como as metodologias ativas, potencializa o processo de aprendizagem e transforma qualitativamente a relação dos estudantes com o objeto de estudo.

Em consonância com pesquisas já desenvolvidas no âmbito do PROFARTES, os resultados deste estudo reafirmam a importância da incorporação de tecnologias digitais e do celular como ferramenta pedagógica. Diferentes investigações do programa apontam que aplicativos educacionais, quando utilizados de forma crítica e orientada, ampliam possibilidades didáticas, favorecem o protagonismo discente, dinamizam as práticas em sala de aula e diversificam o acesso à cultura visual.

No contexto desta pesquisa, o uso do celular inicialmente foi vetado pela gestão escolar, em razão de ocorrências anteriores relacionadas ao uso inadequado do dispositivo em sala de aula, o que gerava receio quanto a possíveis prejuízos ao ambiente pedagógico. Contudo, após a apresentação da proposta e o acompanhamento das atividades desenvolvidas com o aplicativo DailyArt, a gestão

autorizou sua utilização e pôde constatar o emprego consciente, mediado e pedagogicamente orientado do dispositivo no processo de ensino e aprendizagem.

Esse movimento institucional revelou-se significativo, pois evidenciou que o problema não reside no dispositivo em si, mas na ausência de mediação e de intencionalidade pedagógica. Assim, os achados desta pesquisa dialogam diretamente com a produção científica do PROFARTES, confirmando que a escola contemporânea necessita avançar na construção de práticas que reconheçam o potencial pedagógico dos dispositivos digitais — especialmente aqueles que já fazem parte da vida cotidiana dos estudantes — que vislumbram e estimulam a pesquisa e as referências para desenvolver suas produções autorais sejam elas digitais ou manuais.

Os resultados evidenciam ainda uma ampla aceitação do aplicativo entre os estudantes, que relataram experiências positivas relacionadas à facilidade de uso, às explicações claras, aos conteúdos diversificados, às possibilidades de interação e ao interesse renovado pela disciplina de Arte. Muitos deles passaram a utilizar o aplicativo fora do ambiente escolar, de forma espontânea, o que demonstra apropriação significativa da ferramenta e incorporação da arte ao cotidiano — algo raro em contextos educacionais e extremamente relevante para o campo da educação estética.

Da mesma forma, destaca-se o papel do aplicativo como mediador cultural, capaz de fomentar aprendizagens que não seriam alcançadas apenas por métodos tradicionais. Entre os principais avanços relatados pelos estudantes, encontram-se: o desenvolvimento do olhar crítico, a capacidade de perceber detalhes antes despercebidos, a ampliação da leitura de imagens, a valorização de artistas e obras pouco conhecidas e o fortalecimento da interpretação visual e histórica. Esses elementos respondem diretamente ao objetivo da pesquisa, confirmando que o DailyArt contribui para uma aprendizagem mais significativa e sensível.

Entretanto, os achados também evidenciam entraves estruturais que impactam o uso pedagógico das tecnologias digitais: a baixa qualidade da internet na escola, a fragilidade da formação docente para o uso pedagógico de tecnologias e a insuficiência de dispositivos disponíveis para todos os estudantes. Esses fatores, amplamente reconhecidos no contexto da educação pública brasileira, representam limitações importantes para a plena implementação de propostas inovadoras e exigem investimentos contínuos em infraestrutura, formação continuada e políticas educacionais direcionadas à inclusão digital.

Considerando as contribuições práticas desta pesquisa, destaca-se a necessidade de socializar os resultados com a comunidade escolar — gestores, professores e demais docentes da rede — a fim de favorecer o debate sobre o uso pedagógico de tecnologias, ampliar repertórios metodológicos e incentivar práticas colaborativas. A experiência demonstrou que a formação docente é elemento central para o sucesso de iniciativas dessa natureza. Assim, sugere-se a oferta de oficinas, encontros formativos e grupos de estudo que possibilitem aos professores conhecer, experimentar e integrar aplicativos como o DailyArt em suas aulas. As produções artísticas resultantes dessa pesquisa organizadas no formato de E-book (Apêndice L) instigam a necessidade de promover condições para essa proposta tenha continuidade nos espaços educacionais regulares.

Do ponto de vista teórico, a pesquisa contribui para o campo da Educação em Arte ao evidenciar que o uso de tecnologias digitais não deve ser visto como substituição do professor, mas como ampliação do repertório metodológico e das experiências estéticas possíveis em sala de aula. Já do ponto de vista social, os resultados apontam para a importância de democratizar o acesso aos bens culturais e artísticos, favorecendo que estudantes de diferentes realidades possam entrar em contato com obras de múltiplas temporalidades, estilos e tradições culturais.

Como limitações do estudo, reconhece-se que a amostra restringe-se a duas turmas de uma única escola, o que impede generalizações amplas. Além disso, fatores externos — como limitações de tempo, calendário escolar e dificuldades tecnológicas — impactaram a regularidade de algumas atividades previstas. Ainda assim, os dados coletados são consistentes e reveladores, permitindo compreender tendências significativas sobre a temática investigada.

Para pesquisas futuras, recomenda-se:

- a) investigar o uso do DailyArt em outras etapas e níveis de ensino;
- b) comparar o uso do aplicativo com outros recursos digitais de arte;
- c) analisar práticas docentes que integrem o aplicativo em projetos interdisciplinares;
- d) explorar o impacto do uso contínuo do aplicativo no desenvolvimento da leitura visual, criatividade e produção artística dos estudantes.

Em síntese, os resultados demonstram que o problema de pesquisa foi plenamente respondido: o DailyArt, quando utilizado de modo intencional e articulado a metodologias pedagógicas adequadas, contribui para a aprendizagem, promove engajamento, amplia repertórios culturais e fortalece o protagonismo discente. Mais

do que uma ferramenta digital, o aplicativo configurou-se como mediador de experiências estéticas e conhecimento histórico-artístico, reafirmando o papel da Arte como componente essencial na formação integral dos estudantes.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, I. L. P. de. Stop motion: uma experiência cinematográfica audiovisual para o ensino de Artes Visuais em escolas do ensino fundamental da rede pública. 2015. 69 f. Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015. Orientadora: Fabiana de Lucca Munaier.
- ALMEIDA, L. B. de et al. O retrato da exclusão digital na sociedade brasileira. *Journal of Information Systems and Technology Management*, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 55–67, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jistm/a/7BZxyCX73JT9tJbBmsbfZ8w/?lang=pt>. Acesso em: 11 maio 2025.
- ARAGÃO, H. M. C. de. *Processos criativos em arte: animação sobre as lendas folclóricas amazônicas, utilizando aplicativos móveis*. 2024. 37 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2024.
- BARBOSA, T. R.; SILVA, H. M. L.; SALES, L. “A Era do Empoderamento” e as novas habilidades esperadas do professor: entrevista com Marc Prensky. *Diálogo das Letras, Pau dos Ferros*, v. 12, p. 1-8, e02315, 2023.
- BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. de M. (org.). *Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação*. Porto Alegre: Penso, 2015.
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BARROS, C. M.; ARAÚJO, G. R. Novas tecnologias: escola pública versus escola particular. In: ENCONTRO FIPED, IV, 2012, Campina Grande. *Anais [...]*. Campina Grande: Realize Editora, 2012. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/99>. Acesso em: 01 jun. 2025.
- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Metodologias ativas e tecnologias digitais: propostas pedagógicas para o ensino da matemática. *Revista Boem*, Florianópolis, v. 10, n. 19, p. 144–160, 2022. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/boem/article/view/21701>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- BORTOLOZZI, Ana Cláudia. *Questionário e entrevista na pesquisa qualitativa: elaboração, aplicação e análise de conteúdo*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020. ISBN 978-65-86101-19-5. Disponível em: <https://pedrojoaoeditores.com.br>.
- BRANDÃO, C. R. J. C. Educação espanhola e brasileira: entre a busca da excelência e a inclusão escolar. *Revista Brasileira de Política e Administração da Educação*, Porto Alegre, v. 34, n. 3, p. 1545–1560, set./dez. 2018. doi:10.21573/vol34n32018.91455. Disponível em: <https://doi.org/10.21573/vol34n32018.91455>. Acesso em: 16 jun. 2025.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: arte*. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>. Acesso em: 11 out. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. *MEC aprova parecer que define normas sobre o ensino de computação na educação básica*. Brasília, 27 jul. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2022/mec-aprova-parecer-que-define-normas-sobre-o-ensino-de-computacao-na-educacao-basica>. Acesso em: 7 nov. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular: educação é a base: ensino fundamental*. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_sit e.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_sit e.pdf). Acesso em: 5 ago. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Versão atualizada em 2023. Disponível em: [https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/642419/LDB\\_7ed.pdf](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/642419/LDB_7ed.pdf). Acesso em: 11 out. 2024.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996; 9.448, de 14 de março de 1997; 10.260, de 12 de julho de 2001; e 10.753, de 30 de outubro de 2003. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 11 jan. 2023. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/lei/l14533.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14533.htm). Acesso em: 12 out. 2024.

BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 14.113, de 25 de dezembro de 2020. Regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação (Fundeb). *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 25 dez. 2020. Disponível em: <https://cnm.org.br/comunicacao/noticias/fundeb-publicada-resolucao-com-as-condicionalidades-para-a-complementacao-vaar-em-2025>. Acesso em: 7 nov. 2024.

BRASIL. Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Brasília, 2025. *Diário Oficial da União: seção 1*, ISSN 1677-7042, n. 9, 14 jan. 2025. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-15.100-de-13-de-janeiro-de-2025-606772935>. Acesso em: 24 mar. 2025.

CANUL, C. A. P. et al. Educación escolar a través del uso de la tecnología de información. *South Florida Journal of Development*, Miami, v. 3, n. 4, p. 5484–5490, jul./ago. 2022. doi:10.46932/sfjdv3n4-111.

CARVALHO, M. P. T. Do registro à criação: possibilidades do uso do celular no ensino-aprendizagem em Artes da Cena. 2020. 91 f. Dissertação (Mestrado em

Artes – Prof-Artes em Rede Nacional) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2020.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. Tradução de Roneide Venâncio Majer. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 521 p.

CASTRO, L. M. P. Arte com celular: dispositivos móveis em aulas de arte no Ensino Fundamental. 2023. 107 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Arte) – Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Programa de Mestrado Profissional em Artes, Brasília, 2023.

CETIC.br. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC Domicílios 2023. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2024. Disponível em:

[https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20241104102822/tic\\_domicilios\\_2023\\_livro\\_eletronico.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20241104102822/tic_domicilios_2023_livro_eletronico.pdf). Acesso em: 1 nov. 2024.

CIEB – CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA. Notas técnicas #23 – EPT em tecnologia: avanços e desafios na implementação de currículos. São Paulo: CIEB, 2024. E-book em PDF. Disponível em:

<https://cieb.net.br/ciebcast-governo-federal-anuncia-sistema-gratuito-para-prefeituras-no-aniversario-de-um-ano-da-enec/>. Acesso em: 1 nov. 2024.

CIEB. Pesquisa mostra que um em cada 5 municípios do País ainda não tem o ensino de Tecnologia no currículo. São Paulo, 2023. Disponível em:

<https://cieb.net.br/pesquisa-mostra-que-um-em-cada-5-municipios-do-pais-ainda-nao-tem-o-ensino-de-tecnologia-no-curriculo>. Acesso em: 1 nov. 2024.

CRUZ, J. A. S.; BIZELLI, J. L.; MAGNONI, M. da G. M. Novas tecnologias e as mediações pedagógicas na educação. In: SEMANA DA COMUNICAÇÃO, 2013, Bauru. *Anais [...]*. Bauru: FAAC/UNESP, 2013. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/277892059>. Acesso em: 30 abr. 2025.

DOMINGO, R. P. La investigación en Ciencias Sociales y Educación: entrevista con destacados especialistas sobre investigación en educación. *Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade*, v. 5, p. 146–156, 2019.

DOMINGO, R. P. ¡Uso de la tecnología por todos y para el bien de todos! Entrevistado por: Ruhadmi Boulet Martínez. *Atenas*, v. 4, n. 56, p. 164–177, 2021.

DOWBOR, L. Tecnologias do conhecimento: os desafios da educação. São Paulo, 2013. Disponível em: <http://dowbor.org/2013/10/tecnologias-do-conhecimento-os-desafios-da-educacao.html/>. Acesso em: 6 maio 2025.

FERRARI, S. dos S. U. et al. *Por toda parte*, 8º ano. 1.ed. São Paulo: FTD, 2015. 320 p. ISBN 978-85-20-00278-0.

FERREIRA, L. P.; SILVA, W. G. da; ROSSONI, E. M. de P.; LAIA, N. C. de. O ensino de arte na contemporaneidade e o uso das tecnologias no ambiente escolar: proposta para o desenvolvimento de material pedagógico. *Brazilian Journal of*

*Development*, Curitiba, v. 9, n. 1, p. 5255–5269, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.34117/bjdv9n1-359>. Acesso em: 1 abr. 2025.

GAIO, R.; CAMARGO, C.; FELÍCIO, C. Tecnologia e Educação: contribuições da extensão universitária no modelo remoto. In: OTA, G. S. G.; RODRIGUES, G. S. (orgs.). *Tecnologia e Educação: aproximações, possibilidades e reflexões*. Diadema: V&V Editora, 2021. p. 384.

GARDNER, H.; DAVIS, K. *La generación app: cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós, 2014.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. *Métodos de Pesquisa*. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GOMES, T. Celular na escola: quais países proíbem o aparelho em sala de aula? *CNN Brasil*, 23 set. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/educacao/celular-na-escola-quais-paises-proibem-o-aparelho-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 10 nov. 2024.

HORN, M. B.; STAKER, H. *Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação*. Porto Alegre: Penso, 2015.

LOYOLA, G. F. *Me adiciona.com: ensino de arte, tecnologias contemporâneas e escola pública*. 2009. 156 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

MARANHÃO. *Documento curricular do território maranhense: para a educação infantil e o ensino fundamental*. Rio de Janeiro: FGV, 2019.

MATTAR, J. *Metodologia científica na era digital*. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

MATTAR, J. Aprendizagem em ambientes virtuais: teorias, conectivismo e MOOCs. *TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, São Paulo, n. 7, p. 21–40, jan./jun. 2013. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52846/34673>. Acesso em: 5 maio 2025.

MINAYO, M. C. S. (Org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (orgs.). *Mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa: Foca Foto-

PROEX/UEPG, 2015. v. II, p. 15–31. Disponível em: <https://uepgfocafoto.wordpress.com/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

MOURA, A. M. C. *Apropriação do telemóvel como ferramenta de mediação em mobile learning: estudos de caso em contexto educativo*. 2010. Tese (Doutorado em Ciências da Educação – Tecnologia Educativa) – Universidade do Minho, Braga, 2010.

OLIVEIRA, Priscila Borges Ribeiro; GAMA, Renata Prenstteter. Roda de Conversa: um instrumento metodológico tecnológico-formativo-coletivo na Pesquisa em Educação. *Revista Educação e Políticas em Debate*, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 1–14, 2024. DOI: 10.14393/REPOD-v13n2a2024-71286. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/revistaeducaopoliticas/article/view/71286>. Acesso em: 14 nov. 2025.

OLIVEIRA, Paulo Victor Monteiro Santana de. ARTLINK VISUAL: o processo de criação de um aplicativo educacional especializado em artes visuais. 2023. 111 f. Dissertação (Mestrado em Rede – Prof-artes em Rede Nacional/CCH) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2023.

OPENAI. *ChatGPT: modelo de linguagem baseado em inteligência artificial generativa (versão GPT-4-turbo)*. [S.l.]: OpenAI, 2025. Disponível em: <https://chat.openai.com>. Acesso em: 18 jul. 2025.

PALLOFF, R.; PRATT, K. *Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula on-line*. Tradução: V. Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIMENTEL, L. G. *Novas territorialidades e identidades culturais: o ensino de arte e as tecnologias contemporâneas*. In: Anais do XI Congresso Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas – ANPAP, Salvador, 2016.

PRADO, M. A. O modelo gerencial da educação: contribuições da experiência da Inglaterra ao debate brasileiro. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v. 41, n. 144, p. 88–111, jan./abr. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/fkRz6VFbYJfKj9fGrZLP8Rb>. Acesso em: 17 jul. 2025.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, MCB University Press, v. 9, n. 5, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 7 mar. 2025.

ROLKOUSKI, E. *Tecnologias no ensino de matemática*. Curitiba: Ibpex, 2011.

SABOIA, J.; VARGAS, P. L.; VIVA, M. A. O uso dos dispositivos móveis no processo de ensino e aprendizagem no meio virtual. *Revista Cesuca Virtual: Conhecimento sem Fronteiras*, v. 1, n. 1, 2013. Disponível em: <https://ojs.cesuca.edu.br/>. Acesso em: 12 nov. 2024.

SANTOS, M. L. S.; OLIVEIRA, L. S. *A relevância do aplicativo DailyArt no processo ensino-aprendizagem de arte*. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO, 2.; SIMPÓSIO NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO, 5., 2020, São Luís. *Anais...* São Luís: EDUFMA, 2020. v. 1, p. 552–562.

SANTOS CRUZ, J.; BIZELLI, J.; MAGNONI, M. *Novas tecnologias e as mediações pedagógicas na educação*. 2013. Disponível em: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/68027843/Novas\\_Tecnologias\\_e\\_as\\_Mediaes\\_Pedagogica20210712-17973-dp74zi.pdf](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/68027843/Novas_Tecnologias_e_as_Mediaes_Pedagogica20210712-17973-dp74zi.pdf). Acesso em: 12 maio 2025.

SANTOS, S. L. dos; STAHL, N. S. P.; SILVA, M. A. G. T. da; SARDINHA, L. C. *Dispositivos móveis: um facilitador no processo ensino-aprendizagem*. *Vértices*, Campos dos Goytacazes, v. 18, n. 2, p. 121-139, maio/ago. 2016. DOI: <https://doi.org/10.19180/1809-2667.v18n216-09>.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. *Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação*. 4. ed. rev. atual. Florianópolis: UFSC, 2005. 138 p.

SILVA, N. C. S.; CHANINI, T. H. C. O ensino de língua inglesa no contexto do YouTube. *International Journal of Development Research*, v. 10, n. 5, p. 36064–36067, maio 2019.

SIEMENS, G. Connectivism: a learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, v. 2, n. 1, p. 3–10, 2005. Disponível em: [http://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm). Acesso em: 13 maio 2025.

SIEMENS, G. *Conectivismo: uma teoria de aprendizagem para a Idade Digital*. 2004. Disponível em: [https://www.academia.edu/7573922/CONNECTIVISMO\\_Uma\\_Teoria\\_de\\_Aprendizagem\\_para\\_a\\_Idade\\_Digital](https://www.academia.edu/7573922/CONNECTIVISMO_Uma_Teoria_de_Aprendizagem_para_a_Idade_Digital). Acesso em: 5 maio 2025.

SOUZA, F. L.; ZAMPERETTI, M. P. Smartphones e artes visuais: notas sobre novas tecnologias no ensino da perspectiva forçada. *Movendo Ideias*, v. 25, n. 2, p. 27–36, jul./dez. 2020. doi: 10.17648/movideias-v25n2-2114. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/360946594>. Acesso em: 3 fev. 2025.

UNESCO. *Relatório de monitoramento global da educação – resumo: a tecnologia na educação: uma ferramenta a serviço de quem?* Paris: UNESCO, 2023. Disponível em: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147\\_por/PDF/386147por.pdf.multi](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_por/PDF/386147por.pdf.multi). Acesso em: 10 nov. 2024.

VEIGA-NETO, A. Cultura, culturas e educação. *Revista Brasileira de Educação*, n. 23, p. 5–15, 2003.

WIKIPÉDIA. *Pandemia de COVID-19*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Pandemia\\_de\\_COVID-19](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pandemia_de_COVID-19). Acesso em: 17 jun. 2025.

## APÉNDICES

## APÊNDICE A – PLANO DE AULA COM USO DO APLICATIVO DAILYART



ESCOLA: U.E.B. Professor José da Silva Rosa  
 PROFESSOR (A): Leuzete Sousa  
 ANO TURMA: 9º ano  
 PERÍODO: 2º BIM. (abril, maio e junho)

ANO LETIVO: 2025  
 COMPONENTE CURRICULAR: Arte  
 UNIDADE TEMÁTICA: Artes integradas e artes visuais

### PLANO MENSAL

TEMAS INTEGRADORES / CONEXÕES: Arte e tecnologia	
OBJETO CONHECIMENTO ESPECÍFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Capítulo 1:</b> Arte e sustentabilidade / <b>Capítulo 2:</b> Arte e machas urbanas</li> <li>• <b>Conexões:</b> Arte e tecnologia</li> <li>• <b>Fazendo arte:</b> App DailyArt</li> </ul>
HABILIDADES	EF69AR01; EF69AR02; EF69AR03; EF69AR05; EF69AR06; EF69AR07; EF69AR35
METODOLOGIA/ MÉTODOS/ DIDÁTICA	<p><b>14/04 a 18/04</b></p> <p><b>AULA 1:</b> Capítulo 1: Arte e sustentabilidade/ INTRODUÇÃO: Arte e tecnologia <b>(INÍCIO do 2º BIMESTRE)</b>  <b>(Semana de ajuste-feriado)</b>  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 15 min.)            Trabalho com conteúdo do livro Capítulo 2.  <b>2º momento:</b> (Tempo estimado 30 min.)            Sondagem diagnóstica: Alguém conhece ou já ouviu falar sobre o aplicativo chamado DailyArt? Qual o possível significado da palavra DailyArt?            Após contribuições, apresentação do aplicativo por meio de slides, destacando funcionalidades e instruções de instalação.  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Iniciar processo de autorrepertoriamento artístico, explorando o aplicativo por uma semana e registrando percepções e informações acessadas.</p>
	<p><b>21/04 a 25/04</b></p> <p><b>AULA 2:</b> Capítulo 1: Arte e sustentabilidade/ INTRODUÇÃO: Arte e tecnologia <b>(Semana de ajuste-feriado)</b>  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 25 min.)            Continuação do trabalho com o Capítulo 2.  <b>2º momento:</b> (Tempo estimado 20 min.)            Compartilhamento das experiências iniciais com o aplicativo. Debate sobre usabilidade e obras acessadas: O que acharam do aplicativo? Houve dificuldades no manuseio? Quais características chamaram mais atenção?  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Continuar explorando o aplicativo e relacionar uma obra com o tema "sustentabilidade" ou com vivências pessoais.</p>
	<p><b>28/04 a 30/04</b></p> <p><b>AULA 3:</b> Capítulo 1: Arte e sustentabilidade/ INTRODUÇÃO: Arte e tecnologia <b>(Semana de ajuste-feriado)</b>  <b>(Tempo estimado 45 min.)</b>            Roda de conversa para compartilhamento das obras selecionadas no aplicativo, justificando as escolhas.            Realização de leitura orientada de imagens com roteiro de análise (descrição, interpretação e apreciação crítica).  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Continuar o autorrepertoriamento, buscando informações complementares sobre a obra escolhida.</p>
	<p><b>05/05 a 09/05</b></p> <p><b>AULA 4:</b> Capítulo 2: Arte e machas urbanas / Conexões: Arte e tecnologia  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 20 min.)            Estudo do Capítulo 2.  <b>2º momento:</b> (Tempo estimado 25 min.)            Compartilhamento das descobertas obtidas com a atividade domiciliar.            Leitura coletiva do item "Conexões: Arte e Tecnologia" (págs. 80 a 82) do livro didático.            Relação entre o texto e a proposta prática com o uso do aplicativo DailyArt.  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Continuar consumindo o conteúdo do aplicativo e acessar a revista digital por meio da aba "Descubra mais", explorando uma publicação de livre escolha.</p>
	<p><b>12/05 a 16/05</b></p> <p><b>AULA 5:</b> Capítulo 2: Arte e machas urbanas / Conexões: Arte e tecnologia  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 30 min.)            Estudo do Capítulo 2.  <b>2º momento:</b> (Tempo estimado 15 min.)            Discussão sobre as descobertas na revista digital acessada pelo aplicativo. Mediação das contribuições e complementação das informações, se necessário.  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Trazer materiais diversos para produção artística (lápiz de cor, canetinhas, revistas, alimentos não perecíveis, linha de crochê, entre outros).</p>

	19/05 a 23/05	<p><b>AULA 6:</b> Capítulo 2: Arte e machas urbanas / Conexões: Arte e tecnologia  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 45 min.)          Divisão da turma em cinco grupos. Explicação e aplicação da metodologia ativa “rotação por estações”. Cada grupo passa por cinco estações, realizando as atividades propostas com base nos materiais impressos (imagens, textos e exercícios) do DailyArt.          Apresentação da dinâmica das estações por slides ou material impresso.  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Reforçar a solicitação de materiais diversos para confecção de obras visuais, conforme proposta da aula anterior.  <b>Observação:</b> para confecção do produto poderá ser usado desde recurso tecnológico a materiais recicláveis (fazendo um link com o conteúdo trabalhado).</p>
	26/05 a 30/05	<p><b>AULA 7:</b> Capítulo 2: Arte e machas urbanas / Conexões: Arte e tecnologia  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 15 min.)          Contemplação do conteúdo do livro, Capítulo 2.  <b>2º momento:</b> (Tempo estimado 30 min.)          Finalização das atividades nas estações, com reorganização dos grupos e mediação da professora.          Inclusão dos alunos ausentes na aula anterior, quando a proposta foi iniciada.  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Organização dos materiais produzidos nas estações para futura socialização.</p>
	02/06 a 06/06	<p><b>AULA 8:</b> Capítulo 2: Arte e machas urbanas / Conexões: Arte e tecnologia  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 15 min.)          Estudo do conteúdo do Capítulo 2.  <b>2º momento:</b> (Tempo estimado 30 min.)          Apresentação da proposta do portfólio individual com base nas atividades desenvolvidas nas estações.  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Pesquisar o conceito e modelos de portfólios na internet. Reunir os materiais produzidos para iniciar a confecção na próxima aula.</p>
	09/06 a 13/06	<p><b>AULA 9:</b> Capítulo 2: Arte e machas urbanas / Conexões: Arte e tecnologia  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 15 min.)          Conclusão do estudo do conteúdo do Capítulo 2.  <b>2º momento:</b> (Tempo estimado 30 min.)          Apresentação do conceito de portfólio pelos alunos. Início da produção dos portfólios individuais com mediação da professora.          Solicita a entrega do produto final <b>portfólio</b> individual com base na obra explorada no aplicativo.  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Concluir o portfólio individual com base nas orientações prestadas em sala de aula.  <b>SISTEMATIZAÇÃO:</b> Estudar para verificação de aprendizagem.</p>
	16/06 a 20/06	<p><b>AULA 10:</b> Capítulo 2: Arte e machas urbanas / Conexões: Arte e tecnologia (Semana de ajuste- feriado)  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 45 min.)          Entrega dos portfólios;          Revisão dos conteúdos estudados ao longo do bimestre.  <b>Proposta de atividade para casa:</b> Concluir o portfólio (alunos retardatários) e revisar os conteúdos para avaliação.</p>
	23/06 a 27/06	<p><b>AULA 11:</b> Capítulo 2: Arte e machas urbanas / Conexões: Arte e tecnologia  <b>1º momento:</b> (Tempo estimado 10 min.)          Organização e orientação para realização das avaliações bimestrais;  <b>2º momento:</b> (Tempo estimado 35 min.)          Aplicação da verificação de aprendizagem</p>
MEIOS/ RECURSOS	<p>Aula expositiva dialogada (quadro branco, pincel e apagador);          Material impresso (fotocópias);          Leitura coletiva do livro didático;          Reprodução de imagens (data show);          Pesquisa orientada no aplicativo DailyArt, por meio de dispositivos móveis ou Smart TV.</p>	
AVALIAÇÃO	<p><b>Avaliação processual, com ênfase nos seguintes aspectos:</b>          Contribuição oral e participação no desenvolvimento das atividades propostas;          Identificação dos conteúdos procedimentais e atitudinais;          Participação e colaboração nas estações;          Conexões críticas entre arte e sociedade;          Organização e entrega do portfólio.  <b>Avaliação formal, com ênfase no seguinte instrumento:</b>          Verificação de aprendizagem.</p>	

## MATERIAL PARA IMPRESSÃO - ATIVIDADES DAS ESTAÇÕES

### **Primeira Estação de Observação e Descrição**

**Objetivo:** Desenvolver a leitura visual da obra.

**Atividade:**

- Os alunos analisam a obra sem ler o texto explicativo.
- Anotam **três características** que mais chamam atenção.
- Compartilham suas observações com os colegas.

### **Segunda Estação de Contexto Histórico**

**Objetivo:** Relacionar a obra ao período e ao artista.

**Atividade:**

- O grupo lê o texto impresso do **DailyArt** sobre a obra e o artista.
- Sublinham **palavras-chave** importantes.
- Criam um pequeno resumo oral para compartilhar.

### **Terceira Estação de Interpretação e Debate**

**Objetivo:** Refletir sobre os significados da obra.

**Atividade:**

- Os alunos respondem as perguntas:
  - Qual pode ser a mensagem desta obra?
  - Como as cores, formas e personagens influenciam sua interpretação?
  - Se essa obra fosse uma cena de filme, qual seria a história?
- Os alunos discutem e registram suas ideias no caderno.

### **Quarta Estação de Comparação e Relação com Outras Artes**

**Objetivo:** Fazer conexões entre a obra e outros elementos culturais.

**Atividade:**

- Os alunos refletem:
  - Essa obra lembra algo que já estudaram?
  - Como ela se relaciona com filmes, músicas ou outras artes?
- Cada grupo escolhe um **exemplo cultural** e justifica a conexão.

### **Quinta Estação de Produção Criativa**

**Objetivo:** Expressar artisticamente a interpretação da obra.

**Atividade:**

- Os alunos criam uma releitura ou interpretação livre da obra do dia. Pode ser um **desenho, colagem, poema** ou **mini-história** inspirada na obra.
- No final, cada grupo compartilha sua produção.

## **Critérios de Avaliação**

**Participação nas discussões**

**Qualidade das análises e interpretações**

**Criatividade na produção artística**

**Organização e entrega do portfólio**



HOJE

1048



## Mulher com um Leque

Óleo sobre tela • 85,5 x 65,1 cm

Neste dia, em 1844, nasceu Mary Cassatt, uma pintora e gravadora (impressora) americana. Foi uma das principais artistas que moldaram o **Impressionismo francês**. Embora tenha nascido em Allegheny, na Pensilvânia, viveu grande parte da sua vida adulta em França, onde fez amizade com Edgar Degas e expôs com os impressionistas.

Neste retrato vagamente pintado, uma mulher de pele clara é mostrada das ancas para cima, sentada com um leque dourado aberto no colo. As pinceladas visíveis conferem à obra uma qualidade suave e impressionista, especialmente no fundo e no vestuário, onde alguns pormenores permanecem indistintos. O seu corpo está ligeiramente virado para a esquerda do observador e ela olha nessa direção, com o queixo suavemente encolhido. Os seus olhos escuros e desfocados encontram-se sob sobranceiras ténues, e o seu rosto oval é definido por um nariz largo e reto e lábios

# Daily Art

O seu cabelo castanho está puxado para trás e emoldurado por um lenço branco atado debaixo do queixo. Usa um vestido de gola alta pintado com pinceladas de verde aipo e amarelo manteiga, acentuado com sombreado malva. Os punhos do vestido dobram-se para trás sobre os antebraços em vermelho escarlate vivo. Está sentada num sofá estofado com costas arredondadas, pintado em tons semelhantes de verde pálido, amarelo e laivos de vermelho.

Atrás dela, um espelho emoldurado reflecte as costas do sofá e a cabeça da mulher, acrescentando profundidade à cena. O canto superior direito da composição é especialmente solto, com pinceladas expressivas de branco, vermelho, verde e azul. Trata-se de uma verdadeira obra-prima impressionista.

Pode saber mais sobre Cassatt e as suas ligações ao grupo dos impressionistas no nosso *Mega Curso Online de Impressionismo Francês*; também poderá desfrutar de bons mexericos! Como é o aniversário de Mary Cassatt, hoje pode inscrever-se com um desconto de -25%! :)

P.S. Descubra a vida e **a arte de Mary Cassatt**, uma das mais importantes pintoras americanas!

Tradutor: **Laura de Oliveira**

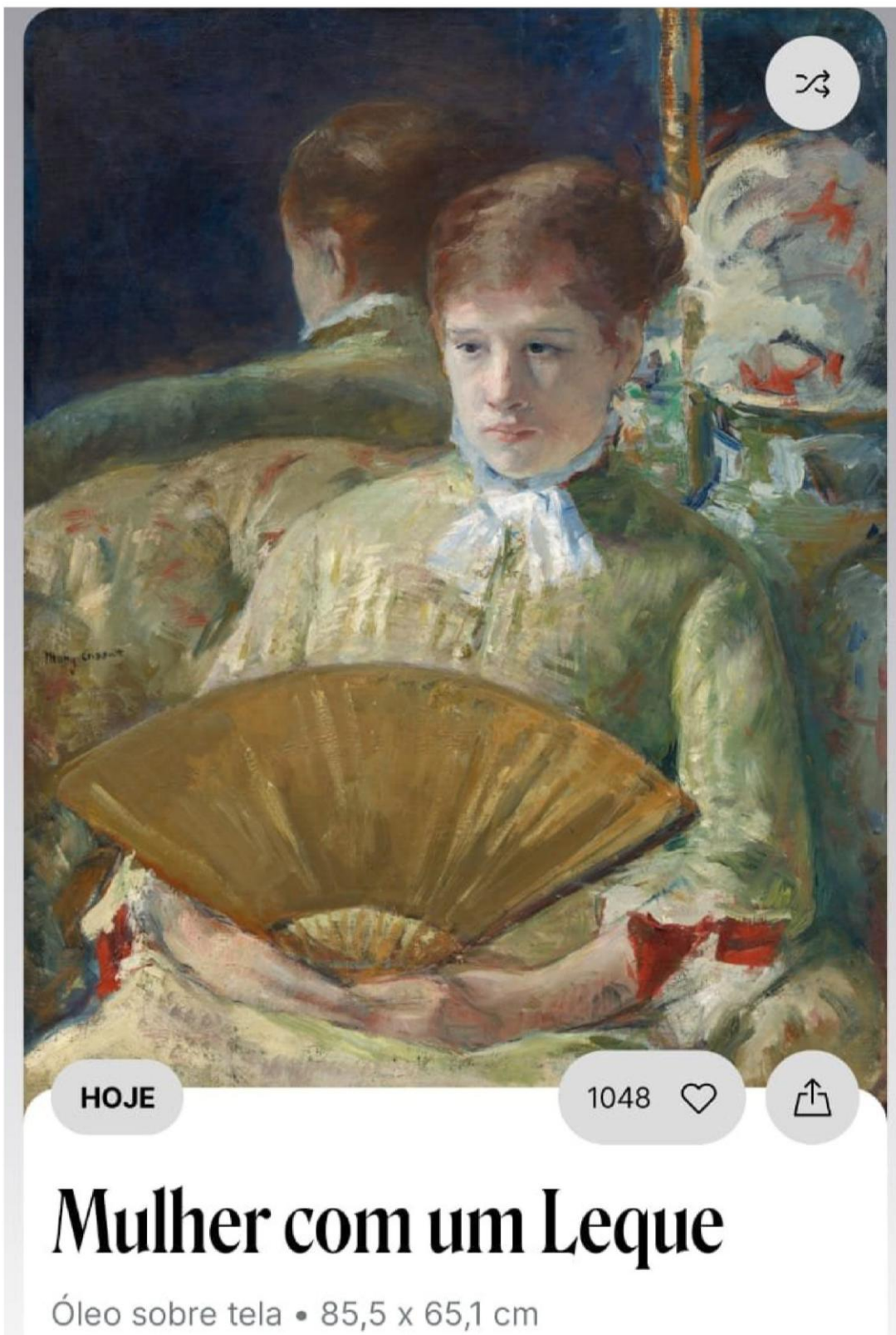
Proofreader: **Barbara Martins**

Encontrou um erro? Dê o seu **feedback** na tradução!

Google Tradutor

Museu **National Gallery of Art**

Género **Impressionismo**



## **APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO I e II INICIAL: USO DO APLICATIVO DAILYART (ALUNOS)**

Prezados alunos

Estamos realizando uma pesquisa a nível de mestrado para incluir o Aplicativo DailyArt nas aulas de Arte. Esta investigação pretende melhorar a utilização de Tecnologias digitais em sala de aula e a participação de vocês neste trabalho é fundamental. Responda às questões abaixo com total liberdade e sinceridade, refletindo sobre sua experiência com o uso do aplicativo DailyArt.

Suas respostas serão de grande valia anônimas e utilizadas para fins de nossa pesquisa acadêmica.

### **Seção 1: Perfil do aluno**

1. Qual é a sua idade?

- Menos de 12 anos
- 12-13 anos
- 14-15 anos
- 16 anos ou mais

2. Há quanto tempo você utiliza o aplicativo DailyArt nas aulas de Arte?

- Menos de 1 mês
- 1-3 meses
- 4-6 meses
- Mais de 6 meses

3. Antes das aulas de arte, você já havia utilizado aplicativos para aprender sobre Arte?

- Sim
- Não

### **Seção 2: Usabilidade do aplicativo**

4. Como você avalia a facilidade de uso do aplicativo DailyArt?

- Muito fácil
- Fácil
- Médio

Difícil

5. O aplicativo DailyArt ajuda a entender melhor o conteúdo apresentado nas aulas de arte?

Sim, muito

Sim, de forma moderada

Não faz diferença

Não, dificulta o aprendizado

6. Qual aspecto do aplicativo você considera mais útil para o seu aprendizado?

Apresentação de obras de arte famosas

Informações históricas e culturais sobre as obras

Facilidade de navegação e acesso às obras

Outros: \_\_\_\_\_

### **Seção 3: Impacto no aprendizado**

7. Após o uso do DailyArt, seu interesse pela arte aumentou?

Sim, muito

Sim, um pouco

Não, permanece o mesmo

Não, diminuiu

8. Você sente que o DailyArt ajuda a aprender de maneira diferente do que apenas utilizar livros ou aulas tradicionais?

Sim

Não

9. Em que medida o DailyArt contribuiu para o seu conhecimento sobre diferentes estilos artísticos?

1

2

3

4

5

### **Seção 4: Satisfação Geral**

10. De 1 a 5, como você avalia sua experiência geral com o aplicativo DailyArt?

1 – Muito ruim

2 – Ruim

3 – Regular

4 – Boa

5 – Muito boa

11. Como foi a sua experiência ao utilizar o aplicativo DailyArt nas aulas de Arte?

(Nesta pergunta, conte como a atividade foi realizada, o que mais chamou sua atenção durante o uso do aplicativo e, se tiver, apresente sugestões de como ele pode ser utilizado de outras formas nas aulas.)

12. Em sua opinião, o uso de aplicativos como o DailyArt poderia ser expandido para outras disciplinas? Quais e por quê?

## **APÊNDICE C - QUESTIONÁRIO FINAL: USO DO APLICATIVO DAILYART (ALUNOS)**

Prezados alunos

Estamos realizando uma pesquisa a nível de mestrado para incluir o Aplicativo DailyArt nas aulas de Arte. Esta investigação pretende melhorar a utilização de Tecnologias digitais em sala de aula e a participação de vocês neste trabalho é fundamental. Responda às questões abaixo com total liberdade e sinceridade, refletindo sobre sua experiência com o uso do aplicativo DailyArt.

Suas respostas serão de grande valia anônimas e utilizadas para fins de nossa pesquisa acadêmica.

### **Seção 1: Perfil do aluno**

1. Qual é a sua idade?

- Menos de 12 anos
- 12-13 anos
- 14-15 anos
- 16 anos ou mais

2. Há quanto tempo você utiliza o aplicativo DailyArt nas aulas de Arte?

- Menos de 1 mês
- 1-3 meses
- 4-6 meses
- Mais de 6 meses

3. Antes das aulas de arte, você já havia utilizado aplicativos para aprender sobre Arte?

- Sim
- Não

### **Seção 2: Usabilidade do aplicativo**

4. Como você avalia a facilidade de uso do aplicativo DailyArt?

- Muito fácil
- Fácil
- Médio

Difícil

5. O aplicativo DailyArt ajuda a entender melhor o conteúdo apresentado nas aulas de arte?

Sim, muito

Sim, de forma moderada

Não faz diferença

Não, dificulta o aprendizado

6. Qual aspecto do aplicativo você considera mais útil para o seu aprendizado?

Apresentação de obras de arte famosas

Informações históricas e culturais sobre as obras

Facilidade de navegação e acesso às obras

Outros: \_\_\_\_\_

### **Seção 3: Impacto no aprendizado**

7. Após o uso do DailyArt, seu interesse pela arte aumentou?

Sim, muito

Sim, um pouco

Não, permanece o mesmo

Não, diminuiu

8. Você sente que o DailyArt ajuda a aprender de maneira diferente do que apenas utilizar livros ou aulas tradicionais?

Sim

Não

9. Em que medida o DailyArt contribuiu para o seu conhecimento sobre diferentes estilos artísticos?

1

2

3

4

5

### **Seção 4: Satisfação Geral**

10. De 1 a 5, como você avalia sua experiência geral com o aplicativo DailyArt?

1 – Muito ruim

2 – Ruim

3 – Regular

4 – Boa

5 – Muito boa

11. Como foi a sua experiência ao utilizar o aplicativo DailyArt nas aulas de Arte?

(Nesta pergunta, conte como a atividade foi realizada, o que mais chamou sua atenção durante o uso do aplicativo e, se tiver, apresente sugestões de como ele pode ser utilizado de outras formas nas aulas.)

12. Em sua opinião, o uso de aplicativos como o DailyArt poderia ser expandido para outras disciplinas? Quais e por quê?

## **APÊNDICE D - ENTREVISTA FINAL: RODA DE CONVERSA (PÓS-USO DO DAILYART)**

- 1.** De que forma o uso contínuo do DailyArt modificou — positiva ou negativamente — a maneira como você observa imagens, obras de arte ou elementos visuais no seu cotidiano, tanto dentro como fora da escola? Pode citar exemplos?
- 2.** Após esses meses utilizando o aplicativo, quais aprendizagens ou descobertas você considera que não teria alcançado apenas com as aulas tradicionais? O que o DailyArt acrescentou à sua formação artística?
- 3.** Você sente que o aplicativo influenciou sua autonomia nos estudos de Arte? De que forma ele contribuiu (ou não) para você buscar obras, artistas ou informações por iniciativa própria?
- 4.** Pensando no conjunto das atividades realizadas durante a pesquisa, como você avaliaria o papel do DailyArt na sua motivação, participação e envolvimento com as aulas? O app ajudou a manter seu interesse ao longo do tempo?
- 5.** Se você pudesse propor melhorias ou novas funcionalidades para o DailyArt com base na sua experiência prolongada de uso, o que sugeriria? Como essas mudanças poderiam tornar o aprendizado ainda mais significativo?

## **APÊNDICE E – QUESTIONÁRIO I: USO DO APLICATIVO DAILYART (PROFESSORES)**

Prezados professores

Estamos realizando uma pesquisa a nível de mestrado para incluir o Aplicativo DailyArt nas aulas de Arte. Esta investigação pretende melhorar a utilização de Tecnologias digitais em sala de aula e a participação de vocês neste trabalho é fundamental. Responda às questões abaixo com total liberdade e sinceridade, refletindo sobre sua experiência com o uso do aplicativo DailyArt.

Suas respostas serão de grande valia anônimas e utilizadas para fins de nossa pesquisa acadêmica.

### **Seção 1: Perfil do Professor**

**1- Qual a sua formação em que área?**

**2- Quantos anos de experiência na docência?**

### **Seção 2: Usabilidade pedagógica**

1. Há quanto tempo você utiliza o DailyArt como recurso didático nas aulas de Arte?

- ( ) Menos de 3 meses
- ( ) 3-6 meses
- ( ) Mais de 6 meses

2. Em quais séries ou turmas você utiliza o DailyArt?

- ( ) Ensino Fundamental I
- ( ) Ensino Fundamental II
- ( ) Ensino Médio

3. Como você avalia a interface do DailyArt para uso em sala de aula?

- ( ) Muito fácil de usar
- ( ) Fácil
- ( ) Moderadamente fácil
- ( ) Difícil

4. Quais funcionalidades do DailyArt você considera mais relevantes para o ensino de arte?

- ( ) Galeria de obras de arte

- ( ) Informações históricas e culturais
- ( ) Notificações diárias com obras novas
- ( ) Outros: \_\_\_\_\_

5. Como você integra o uso do DailyArt nas suas atividades pedagógicas?

- ( ) Como apoio ao conteúdo teórico
- ( ) Para pesquisas individuais dos alunos
- ( ) Para debates e discussões em sala
- ( ) Outros: \_\_\_\_\_

### **Seção 3: Impacto no ensino e aprendizado**

6. O uso do DailyArt impactou positivamente o interesse dos alunos por arte?

- ( ) Sim, muito
- ( ) Sim, moderadamente
- ( ) Não houve impacto perceptível
- ( ) Não, os alunos não se interessam

7. Em sua opinião, o DailyArt facilita o ensino de temas complexos da história da arte?

- ( ) Sim, facilita bastante
- ( ) Sim, mas de forma limitada
- ( ) Não faz muita diferença
- ( ) Não, complica o ensino

8. De que forma o uso de aplicativos como o DailyArt transformou a maneira como você conduz suas aulas de arte?

- ( ) Aumentou a interatividade e o engajamento
- ( ) Tornou o conteúdo mais acessível
- ( ) Não alterou significativamente minhas aulas
- ( ) Outros: \_\_\_\_\_

### **Seção 4: Satisfação e Feedback**

9. Qual é o maior desafio que você enfrenta ao utilizar o DailyArt em sala de aula?

- ( ) Acessibilidade para todos os alunos
- ( ) Dificuldade técnica no uso do aplicativo
- ( ) Falta de tempo para integrar com o currículo
- ( ) Outros: \_\_\_\_\_

10. De 1 a 5, como você avalia sua experiência geral com o DailyArt como recurso pedagógico?

- ( ) 1 – Muito ruim
- ( ) 2 – Ruim
- ( ) 3 – Regular
- ( ) 4 – Boa
- ( ) 5 – Muito boa

### **Parte 1: Uso de tecnologias móveis na educação**

1. Você já utilizou algum aplicativo educacional antes das aulas com o DailyArt?

( ) Sim ( ) Não

2. Em sua opinião, o uso de celulares com fins docentes em sala de aula facilita ou dificulta o processo de ensino-aprendizagem? Por quê?

\_\_\_\_\_

3. Como você avalia o acesso a tecnologias móveis (smartphones, tablets) no contexto da sua escola?

- ( ) Muito bom
- ( ) Bom
- ( ) Regular
- ( ) Insuficiente

### **Parte 2: Experiência com o aplicativo DailyArt**

4. Como você descreveria sua experiência com o DailyArt nas aulas de arte?

- ( ) Muito satisfatória
- ( ) Satisfatória
- ( ) Regular
- ( ) Insatisfatória

5. O uso do aplicativo DailyArt ajudou você a compreender melhor os conteúdos das aulas de arte?

- ( ) Sim
- ( ) Não

Justifique sua resposta: \_\_\_\_\_

6. Em quais atividades ou conteúdos o DailyArt foi mais útil para você?

---

**Parte 3: Impacto pedagógico**

7. Você percebeu alguma mudança na forma como você ou seus colegas se envolvem nas aulas de arte após o uso do aplicativo?

Sim

Não

Explique: \_\_\_\_\_

8. Quais são os principais desafios que você encontrou no uso do DailyArt?

9. Em sua opinião, o uso de aplicativos como o DailyArt deve ser expandido para outras disciplinas? Por quê?

**Parte 4: Sugestões**

10. De que maneira o aplicativo DailyArt poderia ser melhorado para facilitar ainda mais o seu aprendizado?

Agradecimento Final:

Muito obrigado por sua participação! Suas respostas são extremamente valiosas para o sucesso desta pesquisa e para o aprimoramento do uso de tecnologias no ensino de Arte.

## APÊNDICE F – ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO INDIRETA

Prezados professores

Estamos realizando uma pesquisa a nível de mestrado para incluir o Aplicativo DailyArt nas aulas de Arte. Esta investigação pretende melhorar a utilização de Tecnologias digitais em sala de aula e a participação de vocês neste trabalho é fundamental. Responda às questões abaixo com total liberdade sinceridade, refletindo sobre sua experiência com o uso do aplicativo DailyArt.

Suas respostas serão de grande valia anônimas e utilizadas para fins de nossa pesquisa acadêmica.

### I. Identificação da observação

- **Instituição:** \_\_\_\_\_
- **Nome do professor:** \_\_\_\_\_
- **Data da observação:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_
- **Série/Turma:** \_\_\_\_\_
- **Quantidade de alunos presentes:** \_\_\_\_\_
- **Tema da aula:** \_\_\_\_\_
- **Duração da atividade com o aplicativo:** \_\_\_\_\_ minutos

### II. Ambiente e acessibilidade

1. Todos os alunos tiveram acesso ao aplicativo?

( ) Sim

( ) Não

Se não, qual foi a principal dificuldade? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Como os alunos acessaram o aplicativo?

( ) Celulares pessoais

( ) Tablets da escola

( ) Computadores da escola

( ) Outros: ? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Houve dificuldades técnicas durante o uso do aplicativo?

Sim

Não

Se sim, quais? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. O espaço físico da sala favoreceu a experiência com o aplicativo?

Sim

Não

Observações: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### III. Engajamento dos alunos

1. Como foi a reação inicial dos alunos ao uso do aplicativo?

Demonstraram entusiasmo e curiosidade

Ficaram indiferentes

Demonstraram resistência ou desinteresse

Observações: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Durante a utilização do aplicativo, os alunos demonstraram:

Concentração e interesse na atividade

Dificuldade em manusear o aplicativo

Participação ativa em debates e discussões

Uso indevido do celular para outras finalidades

Observações: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Houve interação entre os alunos para troca de informações sobre o uso do aplicativo?

Sim

Não

Se sim, de que forma? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### IV. Impacto no processo de ensino-aprendizagem

1. O uso do DailyArt contribuiu para a compreensão do conteúdo abordado na aula?

Sim

Não

Observações: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Os alunos conseguiram relacionar as informações do aplicativo com o tema da aula?

Sim, com facilidade

Sim, com alguma dificuldade

Não conseguiram relacionar

Observações: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. O uso do aplicativo facilitou a compreensão de conceitos mais complexos da História da Arte?

Sim

Não

Observações: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Durante a aula, houve manifestações espontâneas dos alunos sobre o aplicativo? Quais?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Houve comparação entre as informações do aplicativo e outros materiais didáticos utilizados na aula?

Sim

Não

Observações: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## V. Motivação e percepção dos alunos

1. Como os alunos avaliaram a experiência com o aplicativo?

Demonstraram interesse e satisfação

Mostraram-se neutros

Demonstraram desinteresse

Observações: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Após a aula, os alunos demonstraram curiosidade em explorar mais o aplicativo?

Sim

Não

Observações: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Os alunos sugeriram formas diferentes de utilizar o aplicativo no ensino de arte?

Sim

Não

Se sim, quais sugestões? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## VI. Considerações finais do observador

• Quais foram os principais desafios identificados durante a aplicação do aplicativo?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

• O que pode ser melhorado na abordagem didática ao utilizar o DailyArt?

- 
- 
- Sugestões gerais sobre a experiência observada:
- 
- 

**Instruções para preenchimento:** Este roteiro deve ser preenchido de maneira detalhada e objetiva, destacando os principais pontos observados na aula. Todas as informações registradas serão analisadas no contexto da pesquisa para compreender a eficácia do uso do DailyArt no ensino de Arte.

**Agradecemos sua colaboração!**

## **APÊNDICE G – TRANSCRIÇÃO DA “RODA DE CONVERSA” QUE COMPOZ A ENTREVISTA FINAL COM OS ALUNOS**

**Bem, de que forma o uso contínuo do DailyArt modificou, pode ser positivamente ou negativamente, a maneira como vocês observam as imagens de uma forma geral, obras de arte, os elementos visuais que tem no nosso dia-a-dia, no nosso cotidiano, tanto dentro da escola como fora da escola? Vocês podem citar exemplos também.**

**Discente 1:** Bom, o DailyArt me ajudou bastante na forma como eu vejo as imagens, porque antes, quando eu olhava uma imagem, eu me interessava muito por ela. Mas agora eu passei a ver as obras com um olhar mais crítico e saber interpretar melhor as artes. Ou seja, saber o que o artista quis passar ou o que ele quis interpretar com aquela obra, porque agora eu tenho uma visão mais crítica e consigo interpretar o que a obra quer dizer.

**Discente 2:** Sim, ele deu uma influência mais positiva, né? Tipo, quando eu vi aquela obra de arte da mulher do leque, tinha um espelho atrás dela, que eu não tinha reparado antes, eu só fui reparar depois que eu vi no Daily Arch. Ótimo, vamos para a segunda então.

**Após esses meses utilizando o aplicativo, quais aprendizagens ou descobertas vocês consideram que não teriam alcançado apenas com as aulas tradicionais e que o DailyArt acrescentou alguma coisa à formação de vocês?**

**Discente 3:** Assim, de uma forma mais geral, as informações das obras como um todo, porque no livro, quando a gente olha uma obra, o livro não especifica muito, não conta muito sobre a história da obra. Mas já no Daily Arch, ele conta sobre o autor, conta sobre a obra em si, conta sobre a história, tanto histórica quanto cultural, sobre a obra. Isso é uma coisa que me interessou bastante, porque quando a gente olha uma obra assim, crua, a gente não sente muito interesse sobre ela.

**Discente 4:** Mas quando a gente olha uma coisa mais abrangente, mais informativa sobre uma determinada obra, acaba despertando mais interesse sobre aquela obra. Sim, e eu vou citar outro exemplo de uma obra de arte do DailyArt. Foi num trabalho que a gente apresentou juntos, inclusive, que falava sobre a importância das mulheres na arte.

**Discente 5:** E tinha uma obra que tinha uma mulher sem vestimenta, de força, sentada numa cama. Lá na sala, a gente debateu um pouco sobre essa obra de arte e cada

um teve uma interpretação diferente. Eu acho que o DailyArt ajuda a gente a entender melhor essas interpretações e o que o autor quis passar com aquela obra.

**Muito bem, vamos para a terceira, então. Vocês sentem que o aplicativo influenciou na autonomia dos estudos de vocês em arte? De que forma ele contribuiu, ou não, para vocês poderem buscar obras, artistas ou informações por iniciativa própria?**

**Discente 6:** Eu acho que ele ajudou muito, porque, como a própria pergunta fala, por iniciativa própria. A gente busca de uma forma mais divertida, uma forma mais natural.

**Discente 7:** Bom, o aplicativo, como já disse, ele nos mostra uma curiosidade que a gente pode despertar sozinho. A gente pode tanto buscar no livro, mas no livro a gente precisa estar na sala de aula. Já no aplicativo, a gente consegue buscar de uma forma mais automotiva (autônoma). Ou seja, a gente não precisa estar necessariamente em uma sala de aula para buscar sobre essa obra. Porque com o celular, o tablet, o computador, a gente tem casa. A gente consegue levar para casa e levar para diversos lugares.

**Discente 8:** Então, onde a gente estiver, a gente vai poder saber sobre aquela obra. E, como a pergunta já fala, de uma forma mais autônoma, de uma forma mais... Independente. Independente, de uma forma mais singular, a gente e a obra.

**Muito bem. Então, pensando no conjunto das atividades que foram realizadas durante o desenvolvimento das atividades, da pesquisa, como vocês avaliariam o papel do DailyArt na motivação, participação e envolvimento com as aulas? O aplicativo, ele ajudou a manter esse interesse ao longo do tempo?**

**Discente 9:** Ele ajudou, sim, a manter o interesse. Porque, como a gente falou na pergunta anterior, a gente vê ele diariamente. Então, já virou rotina, já é uma coisa natural, digamos assim. Bom, o aplicativo, na minha forma de ver, ele ajudou bastante no interesse pelas obras. Porque o DailyArt, ele é um aplicativo fácil de ser usado, como eu fiz no Instagram.

**Discente 10:** A gente vai lá, a gente entra no aplicativo, ele disponibiliza a obra e a gente vê a informação sobre ela. É muito fácil de usar, não é uma coisa... Ai, nem é um bicho de sete cabeças. É uma coisa que a gente consegue usar diariamente, não é uma coisa difícil de usar.

**Discente 11:** E isso foi uma das coisas que ajudou bastante na forma de uso do DailyArt. O efeito dá pra compartilhar, não é? Dá pra favoritar. Dá pra compartilhar, favoritar.

**Discente 12:** Dá pra ver a opinião de outras pessoas sobre a obra, que é uma coisa que eu achei bastante. Se outras pessoas gostaram, não gostaram, o que elas acharam sobre a obra. Eu achei bacana também, porque o DailyArt, ele meio que explode as artes pra pessoas, artistas menores, né, que quiserem publicar suas artes ali, que não são muito reconhecidas. (Referência feita ao acesso feito pelo app a Magazine DailyArt)

**Discente 13:** Artistas brasileiros também, que não são muito reconhecidos. Eu acho que o DailyArt ajuda bastante nisso e eu gostei bastante disso. Ótimo. (Referência feita ao acesso feito pelo app a Magazine DailyArt)

**Vamos pra última questão, tá? Se você pudesse, ou se vocês pudessem, né, propor melhorias ou novas funcionalidades para o DailyArt, com base na experiência que vocês tiveram aí ao longo desses meses de uso, o que vocês poderiam sugerir como essas mudanças poderiam tornar o aprendizado ainda mais significativo?**

**Discente 14:** Bom, pra mim, uma melhoria que poderia ser feita é tornar algumas funções gratuitas, não todas, mas algumas, porque no DailyArt muitas funções são pagas, como exemplo, de uma obra diária. Muitas dessas obras não ficam o dia todo, elas ficam no máximo 24 horas. E isso é uma coisa que atrapalha bastante, porque hoje eu vejo essa obra e dois dias depois eu quero vê-la de novo.

Mas a gente não vai poder ver. E se for ver, tem que pagar. E muitas dessas funções que são pagas são as que a gente mais precisa.

**Discente 15:** Então a gente, por ser paga, muitas pessoas acabam não tendo condição de estar pagando por essas funções e acaba tornando meio complicado o uso desse aplicativo. É, eu acho que é isso que o João falou. Eu acho que o aplicativo podia ter algumas funções mais baratas também, sem ser pagas, ou até por um tempo maior.

## APÊNDICE H – RELATÓRIOS DE PROGRESSO DOS ALUNOS

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO LUÍS SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO Av. Castelo Branco, Ed. Trade Center-São Francisco	<b>RELATÓRIO DE \$NOMEREL</b> <b>AVALIAÇÃO:</b> <b>ESCOLA:</b> UEB ENS FUND PROF JOSE DA SILVA ROSA
--	---

**Ano letivo de :** 2025

**Série/Ano:** 9º ANO

**Turma:** 92

**Turno:** *Vespertino*

Componente Curricular: ARTE									
ALUNOS	AVALIAÇÕES				RESULTADO FINAL			PRES.	FALTA
	BIM 1	BIM 2	BIM 3	BIM 4	MÉDIA	REC	MÉD. FINAL		
ALEX ALMEIDA RODRIGUES	5	8	fech.dia	fech.dia	3.25		Fec/Ano	14	1
ALEXSANDRA MENDES DE OLIVEIRA	6	7.5	fech.dia	fech.dia	3.37		Fec/Ano	12	3
ANA LUCIA DA SILVA SOUSA	8.5	7	fech.dia	fech.dia	3.87		Fec/Ano	11	4
CRISLENE PEREIRA GARCIA	6.5	7	fech.dia	fech.dia	3.37		Fec/Ano	9	6
DEIVID EDUARDO ASSUNCAO DA SILVA	5.5	8	fech.dia	fech.dia	3.37		Fec/Ano	14	1
DUANNY VITORIA SOUSA	7	7	fech.dia	fech.dia	3.5		Fec/Ano	13	2
EVELYN SILVA SANTOS	4	7.5	fech.dia	fech.dia	2.87		Fec/Ano	7	8
FERNANDA SILVA	5	7	fech.dia	fech.dia	3		Fec/Ano	14	1
GABRIEL DE OLIVEIRA FERREIRA	7	7	fech.dia	fech.dia	3.5		Fec/Ano	12	3
GIVANILDO PEREIRA DA ROCHA JUNIOR	5.5	6	fech.dia	fech.dia	2.87		Fec/Ano	8	7
HAGATTA LORRANA PEDROSA FREITAS	9	7.5	fech.dia	fech.dia	4.12		Fec/Ano	11	4
ISABELL CRISTINA MOTA SOUSA	4.5	7	fech.dia	fech.dia	2.87		Fec/Ano	14	1
ISNAELE ARAUJO DOS SANTOS	4	7	fech.dia	fech.dia	2.75		Fec/Ano	15	0
JESUS DAVI VIEIRA SILVA	7	7	fech.dia	fech.dia	3.5		Fec/Ano	15	0
JOANA SILVA SOARES	4	7.5	fech.dia	fech.dia	2.87		Fec/Ano	11	4
JOAO AMARO MATOS RAMOS	7	8	fech.dia	fech.dia	3.75		Fec/Ano	12	3
JOAO VICTOR DOS SANTOS PEREIRA	6	7	fech.dia	fech.dia	3.25		Fec/Ano	15	0
JOSEPH VICTOR SOUZA MATOS (Transferencia Ex	fech.dia	fech.dia	fech.dia	fech.dia	0		Fec/Ano	0	0
KAILA CHRISTINE OLIVEIRA DO NASCIMENTO	4	8	fech.dia	fech.dia	3		Fec/Ano	15	0
LUIZ GABRIEL BASTOS SILVA	6.5	8	fech.dia	fech.dia	3.62		Fec/Ano	14	1
MARIA EDUARDA SOUZA MACIEL	7	8	fech.dia	fech.dia	3.75		Fec/Ano	8	7
MARIA SOFIA DE SOUSA SILVA	5	7.5	fech.dia	fech.dia	3.12		Fec/Ano	14	1
MAXSUEL FERNANDO SOUSA PACHECO (Transfe	fech.dia	fech.dia	fech.dia	fech.dia	0		Fec/Ano	0	0
MAXYENNE DOS SANTOS MOURAO	5.5	8	fech.dia	fech.dia	3.37		Fec/Ano	15	0
MIQUEIAS SANTOS SOARES	5	8.5	fech.dia	fech.dia	3.37		Fec/Ano	14	1
NAYELE VIEIRA VIANA	4	7	fech.dia	fech.dia	2.75		Fec/Ano	11	4
NICOLAS MIKAEL OLIVEIRA DA SILVA	4	8	fech.dia	fech.dia	3		Fec/Ano	14	1
PYETHRA CRISTINE MENDONCA DOS SANTOS	7	7	fech.dia	fech.dia	3.5		Fec/Ano	12	3
THALITA DE CASTRO LOPES	7	7	fech.dia	fech.dia	3.5		Fec/Ano	12	3
THAYLLON ARIEL DINIZ COSTA	5	7	fech.dia	fech.dia	3		Fec/Ano	12	3
VITOR GABRIEL SANTOS DUTRA	4.5	7	fech.dia	fech.dia	2.87		Fec/Ano	13	2
WARLEY DE JESUS EVANGELISTA	7	5	fech.dia	fech.dia	3		Fec/Ano	9	6
YANNE ESTER PEREIRA MENDES	5	7	fech.dia	fech.dia	3		Fec/Ano	12	3
YASMIM VICTORIA ALVES PEREIRA	6	8.25	fech.dia	fech.dia	3.56		Fec/Ano	14	1

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO LUÍS SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO Av. Castelo Branco, Ed. Trade Center-São Francisco	<b>RELATÓRIO DE \$NOMEREL</b> <b>AVALIAÇÃO:</b> <b>ESCOLA:</b> UEB ENS FUND PROF JOSE DA SILVA ROSA
--	---

**Ano letivo de :** 2025  
**Turma:** 93

**Série/Ano:** 9º ANO  
**Turno:** Vespertino

Componente Curricular: ARTE									
ALUNOS	AVALIAÇÕES				RESULTADO FINAL			PRES.	FALTA
	BIM 1	BIM 2	BIM 3	BIM 4	MÉDIA	REC	MÉD. FINAL		
ALEHANNY RHYANNA COSTA PIRES	7	7	fech.dia	fech.dia	3.5		Fec/Ano	20	1
AMANDA CAROLINE MOURA ARAUJO	4.5	7	fech.dia	fech.dia	2.87		Fec/Ano	13	8
AMANDA KELLY ALMEIDA COSTA	6.5	7.5	fech.dia	fech.dia	3.5		Fec/Ano	17	4
ANA VITORIA SILVA DOS SANTOS	6	5	fech.dia	fech.dia	2.75		Fec/Ano	18	3
ANDRE FELIPE RODRIGUES MARTINS	4	3	fech.dia	fech.dia	1.75		Fec/Ano	14	7
DIOGO BRAYAN MARQUES MOREIRA	7	7.5	fech.dia	fech.dia	3.62		Fec/Ano	18	3
ERICK CLAPTON MOTA DA SILVA	5	7	fech.dia	fech.dia	3		Fec/Ano	11	10
FELIPE DE JESUS RODRIGUES DOS SANTOS	7.5	8	fech.dia	fech.dia	3.87		Fec/Ano	21	0
JAMILLY CRISTHINNE DE JESUS SILVA (Transfere	fech.dia	fech.dia	fech.dia	fech.dia	0		Fec/Ano	0	0
JOARLYSON MENDES FERREIRA	4	3	fech.dia	fech.dia	1.75		Fec/Ano	19	2
JULIA DA SILVA NASCIMENTO	4.5	8	fech.dia	fech.dia	3.12		Fec/Ano	16	5
JULLY LIZANDRA MENDES DOS SANTOS (Transfere	fech.dia	fech.dia	fech.dia	fech.dia	0		Fec/Ano	0	0
KELYANE LEITE DOS ANJOS	7.5	6	fech.dia	fech.dia	3.37		Fec/Ano	16	5
LUIS FERNANDO DOS SANTOS SILVA	4	8	fech.dia	fech.dia	3		Fec/Ano	16	5
LUIZ EDUARDO PINTO BARBOSA	6	9	fech.dia	fech.dia	3.75		Fec/Ano	19	2
MARIA ELINA CAMPOS DE MORAES LIMA	4	8.5	fech.dia	fech.dia	3.12		Fec/Ano	20	1
NATYSON ITALO COSTA ARAUJO	4	3	fech.dia	fech.dia	1.75		Fec/Ano	18	3
PEDRO GABRIEL SANTOS DA SILVA	5.75	7	fech.dia	fech.dia	3.18		Fec/Ano	18	3
PEDRO HENRIQUE OLIVEIRA COIMBRA	4	4	fech.dia	fech.dia	2		Fec/Ano	16	5
PEDRO HENRIQUE PESTANA SILVA	5	6	fech.dia	fech.dia	2.75		Fec/Ano	18	3
PYETTRA EDUARDA BOTELHO PAIVA	5	0	fech.dia	fech.dia	1.25		Fec/Ano	13	8
RICARDO RIBEIRO DUTRA	7	5	fech.dia	fech.dia	3		Fec/Ano	19	1
RICARDO SOUSA DA SILVA ARAUJO	5	6	fech.dia	fech.dia	2.75		Fec/Ano	21	0
RITA MIKAELLY DOS SANTOS DA SILVA (Transfere	fech.dia	fech.dia	fech.dia	fech.dia	0		Fec/Ano	0	0
RYANN RENAN BRITO DE SOUSA	7	6	fech.dia	fech.dia	3.25		Fec/Ano	20	1
YASMIN COSTA PEREIRA	8.5	9	fech.dia	fech.dia	4.37		Fec/Ano	18	3
ENZO RAFAEL VIANA VAZ (Transferencia Externa)	fech.dia	fech.dia	fech.dia	fech.dia	0		Fec/Ano	3	5

## APÊNDICE I – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) Participante,

Esta pesquisa é sobre ***O USO DO APLICATIVO DAILYART COMO RECURSO PEDAGÓGICO DIGITAL NO ENSINO DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA NA UNIDADE DE EDUCAÇÃO BÁSICA PROFESSOR JOSÉ DA SILVA ROSA*** e está sendo desenvolvida por LEUZETE SOUSA DE OLIVEIRA MIRANDA COELHO, do MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES/PROF-ARTES da Universidade Federal do Maranhão/UFMA, sob a orientação do Prof. Dr. Reinaldo Portal Domingo.

O objetivo geral do estudo é **investigar de que forma o professor de Arte pode utilizar o aplicativo DailyArt como recurso didático digital com a finalidade de apresentar contribuições no processo de ensino-aprendizagem em Artes Visuais**. A finalidade deste trabalho é contribuir com a instituição escolar ao proporcionar mais engajamento dos alunos nas aulas de arte, mediado pelo uso adequado dos aparelhos. Além de **despertar o hábito e interesse dos discentes em consumir conteúdos mais informativos e de qualidade, ao passo em que se busca minimizar o acesso aos conteúdos inapropriados oriundos de redes sociais e jogos. Por fim, espera-se potencializar o uso consciente desses recursos tecnológicos no cotidiano dos estudantes, fomentando o ensino e a aprendizagem em Arte**.

Solicitamos a sua colaboração para ***responder um questionário com perguntas abertas e fechadas através da ferramenta google formulários (FORMS) com a presença do pesquisador para levantar opiniões, interesses, expectativas sobre o uso do aplicativo DailyArt nas aulas de Arte***, como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos da área de educação e publicar em revista científica nacional e/ou internacional. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto. Informamos que essa pesquisa não apresenta riscos e/ou desconfortos para o participante da pesquisa, caso venham ocorrer medidas serão tomadas pelo pesquisador para prevenir e/ou minimizar tais riscos.

Esclarecemos que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, você não é obrigado(a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador(a). Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificação na assistência que vem recebendo na Instituição (se for o caso). Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Eu aceito participar da pesquisa, que tem o objetivo é **investigar de que forma o professor de Arte pode utilizar o aplicativo DailyArt como recurso didático digital com a finalidade de apresentar contribuições no processo de ensino-aprendizagem em Artes Visuais**. Entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer. Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir sem que nada me aconteça.

Os pesquisadores tiraram minhas dúvidas e conversaram com os pais e/ou responsáveis que por ventura tinham dúvidas e procuravam esclarecimento sobre o processo. Li e concordo em participar como voluntário da pesquisa descrita acima. Estou ciente que meu pai e/ou responsável receberá uma via deste documento.

São Luís, \_\_\_\_de \_\_\_\_\_de 2025

Participante da pesquisa (menor de idade)

Impressão dactiloscópica

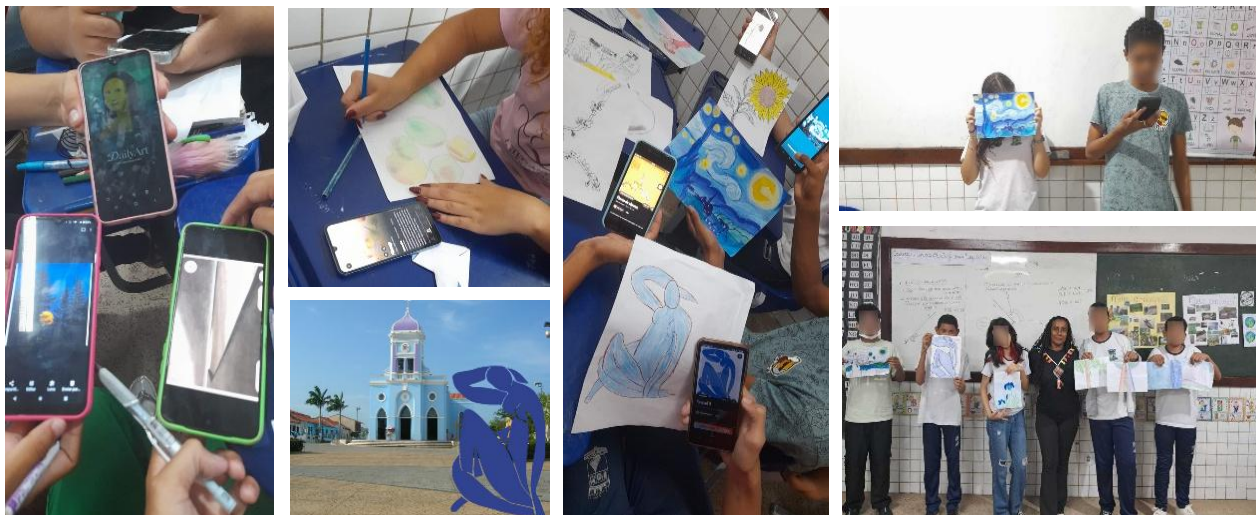
Assinatura do responsável do participante da pesquisa

Pesquisador

Pesquisador responsável

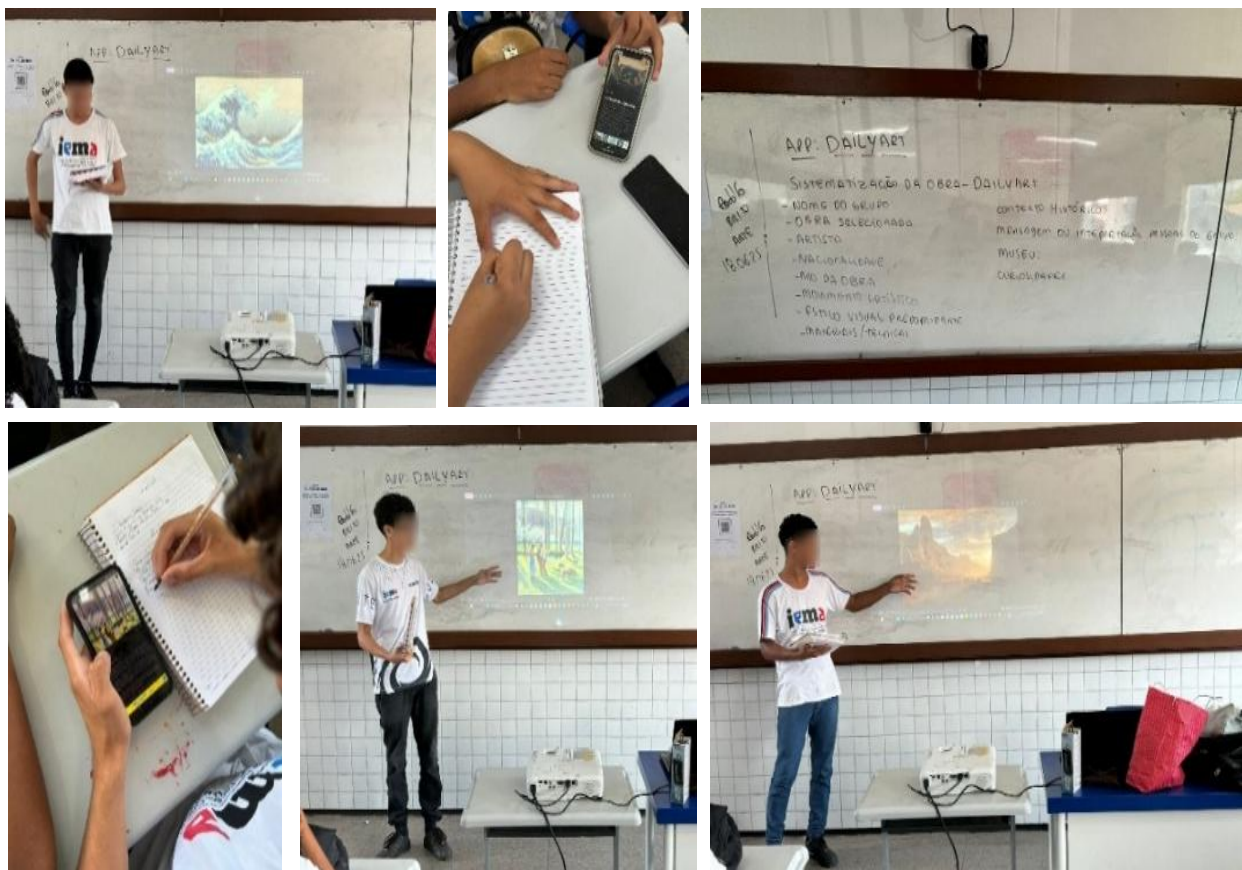
## APÊNDICE J – TRABALHOS DESENVOLVIDOS COM DAILYART PELOS PROFESSORES COLABORADORES

Trabalhos resultados da experiência com o Daillyart – Rede Municipal de São José de Ribamar (MA)



Fonte: Registos Docente 1, 2025.

Produções artísticas com o aplicativo DailyArt – Ensino Médio, IEMA (MA)



Fonte: Registos realizado Docente 2, 2025

Trabalhos desenvolvidos com o aplicativo Daillyart – Escola Municipal Vovó Amália (MA)



Fonte: Registros Docente 3, 2025

Produções desenvolvidas com o aplicativo Daillyart – Escola Municipal Vovó Amália (MA)



Fonte: Registros realizado Docente 4, 2025

APÊNDICE L – PRODUTO EDUCACIONAL: E-BOOK RESULTANTE DA  
PESQUISA



O USO DO APLICATIVO  
**DAILYART**  
COMO RECURSO PEDAGÓGICO DIGITAL

AUTORA:  
LEUZETE SOUSA DE OLIVEIRA MIRANDA COELHO  
SOB ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR DR.  
REINALDO PORTAL DOMINGO

PRODUTO EDUCACIONAL DERIVADO  
DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO  
APRESENTADA AO  
PROF-ARTES / UFMA - 2024.



AUTORES:  
LEUZETE SOUSA DE OLIVEIRA MIRANDA COELHO

SOB ORIENTAÇÃO DO PROFESSOR  
DR. REINALDO PORTAL DOMINGO

ACESSE A VERSÃO INTEGRAL DA DISSERTAÇÃO  
POR MEIO DO QR CODE AO LADO.



## SUMÁRIO

---

1	APRESENTAÇÃO .....	03
2	INTRODUÇÃO.....	04
3	O APLICATIVO DAILYART.....	05
4	ETAPAS DA PESQUISA.....	06
	4.1 PRIMEIRA FASE	
	4.2 SEGUNDA FASE	
	4.3 TERCEIRA FASE	
	4.4 QUARTA FASE	
5	OBRA DE REFERÊNCIA.....	07
6	ATIVIDADES EM ESTAÇÕES.....	08
7	PORTFÓLIOS DOS ALUNOS.....	09
8	SOBRE OS AUTORES.....	32
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33



# Arte e tecnologia

## **Apresentação**

Este e-book é o produto educacional derivado da dissertação de mestrado apresentada por Leuzete Sousa de Oliveira Miranda Coelho ao Programa PROF-ARTES da Universidade Federal do Maranhão. Reúne o percurso metodológico e os produtos gerados, em especial os portfólios desenvolvidos pelos estudantes, evidenciando as etapas de utilização do aplicativo DailyArt no contexto escolar da Unidade de Educação Básica Prof. José da Silva Rosa.

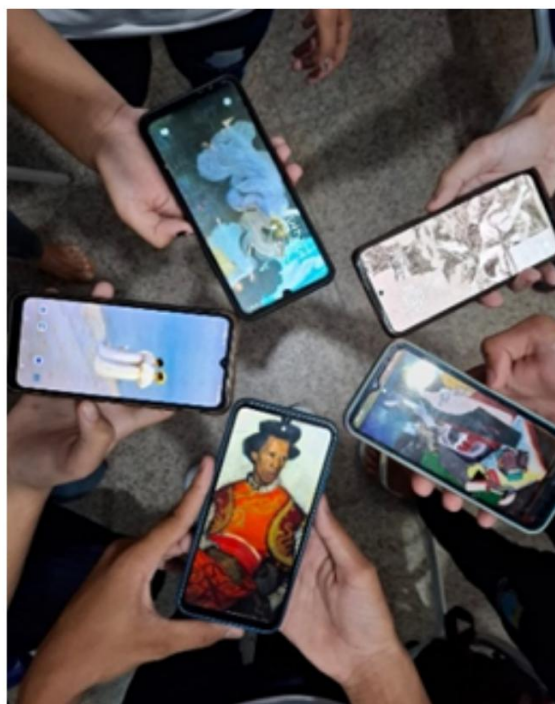
**2024-2025**  
**PROFARTES**

CAMINHOS DA PESQUISA

# INTRODUÇÃO

A pesquisa partiu da constatação de que, embora os estudantes façam uso intensivo de dispositivos móveis, sua utilização em contextos pedagógicos na escola pública é ainda tímida. Diante disso, investigou-se como o aplicativo DailyArt poderia funcionar como recurso didático digital para o ensino de Artes Visuais, com foco nas contribuições para docentes e discentes. O estudo, de natureza aplicada e caráter exploratório-descritivo, adotou abordagem quanti-qualitativa em pesquisa-ação com 55 estudantes do 9º ano, e estruturou as atividades em quatro fases metodológicas ao longo de um bimestre letivo (familiarização, práticas colaborativas e produção individual por portfólio).

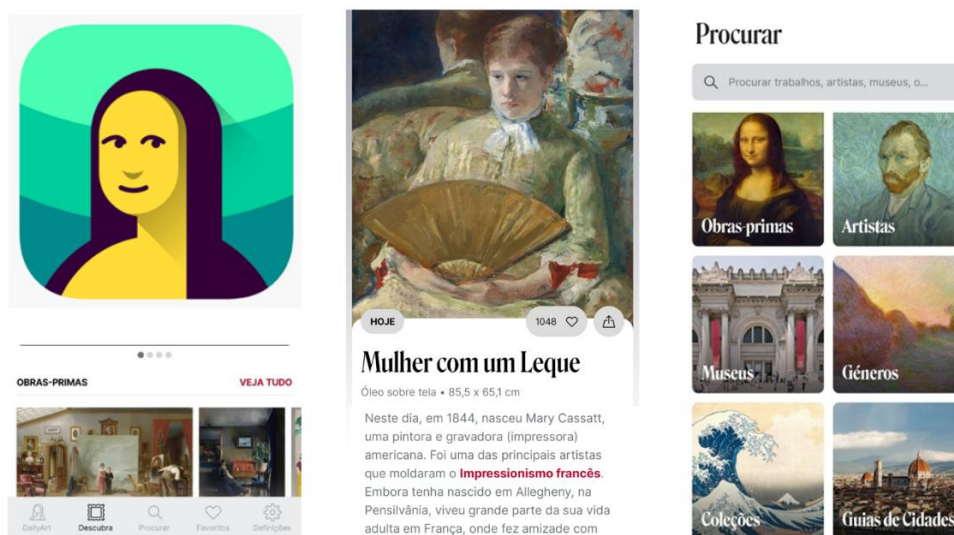
O portfólio foi escolhido como produto por sua capacidade de sistematizar aprendizagens, documentar processos e apresentar produções artísticas individuais que evidenciam o percurso didático desenvolvido. A participação ativa dos estudantes, tanto em atividades com dispositivo quanto em alternativas sem celular, constituiu elemento central do processo.



# O APLICATIVO DAILYART

## UMA GALERIA DE ARTE NA PALMA DA MÃO.

O DailyArt apresenta diariamente obras de arte acompanhadas de textos curatoriais, funcionando como uma “galeria portátil” que amplia o repertório cultural dos usuários. Na dissertação, a autora expõe as funcionalidades do aplicativo – obra do dia, busca por artista, movimento e museu – e discute sua relevância pedagógica como mediador para fruição, pesquisa e produção no ensino de Arte.



O USO DO APLICATIVO NO CAMPO EMPÍRICO FOI ORGANIZADO EM TRÊS FASES COMPLEMENTARES. ABAIXO SEGUE O RELATO DAS ATIVIDADES E PROCEDIMENTOS CONFORME O TRABALHO DESENVOLVIDO.

# ETAPAS DA PESQUISA

## *Daily Art*

### PRIMEIRA FASE INTRODUÇÃO E FAMILIARIZAÇÃO

A primeira fase consistiu na apresentação do aplicativo aos estudantes: análise do menu, das funcionalidades, dos textos e imagens, e instruções para instalação (foi disponibilizado um QR code para facilitar o download). Adotou-se, nessa etapa, estratégias de familiarização que permitissem aos alunos explorar o potencial do DailyArt no ensino de Artes Visuais. Em muitas atividades iniciais, foi utilizada a abordagem de sala de aula invertida para que os alunos interagissem com o app fora da escola e trouxessem observações à aula seguinte.

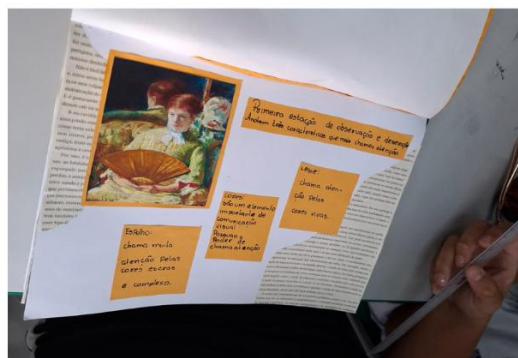


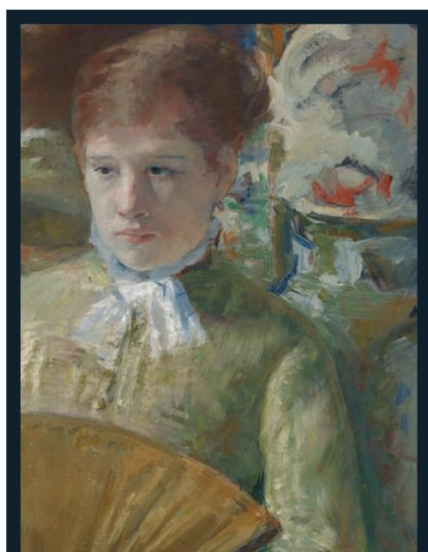
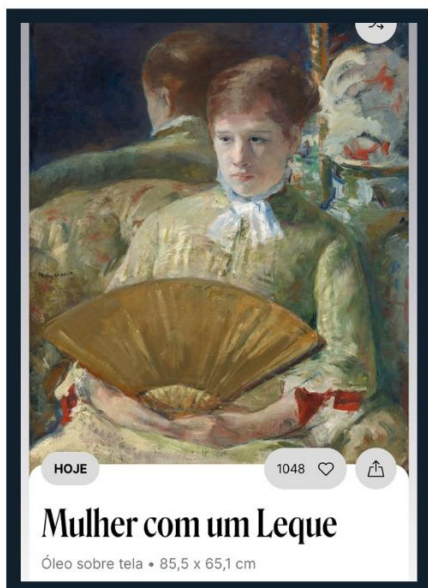
### SEGUNDA FASE TRABALHANDO EM COLABORAÇÃO

Após o período de familiarização, as atividades foram organizadas em grupos, utilizando metodologias ativas como a rotação por estações aliada à sala de aula invertida. Cinco grupos trabalharam com propostas distintas em estações, revezando-se entre elas; quando o uso do celular foi restrito, foram disponibilizados materiais impressos para assegurar a participação de todos. Essa dinâmica favoreceu o debate, a co-construção de significados e atividades práticas de releitura das obras.

### TERCEIRA FASE PRODUÇÃO E SISTEMATIZAÇÃO

Na terceira fase, cada estudante organizou um portfólio artístico reunindo as produções, fichamentos e releituras realizadas nas estações e nas atividades individuais. As propostas incluíram a releitura da obra com materiais diversos (inclusive elementos sustentáveis) e a sistematização do autorrepertório e das informações coletadas, consolidando a aprendizagem em um produto individual representativo do percurso. A dissertação registra também a construção de QR codes para acesso aos portfólios em desenvolvimento.





## OBRA DE REFERÊNCIA

### *Utilizada nas atividades*

NESTE DIA, EM 1844, NASCEU MARY CASSATT, UMA PINTORA E GRAVADORA (IMPRESSORA) AMERICANA. FOI UMA DAS PRINCIPAIS ARTISTAS QUE MOLDARAM O IMPRESSIONISMO FRANCÊS. EMBORA TENHA NASCIDO EM ALLEGHENY, NA PENNSILVANIA, VIVEU GRANDE PARTE DA SUA VIDA ADULTA EM FRANÇA, ONDE FEZ AMIZADE COM EDGAR DEGAS E EXPOS COM OS IMPRESSIONISTAS.

NESTE RETRATO VAGAMENTE PINTADO, UMA MULHER DE PELE CLARA É MOSTRADA DAS ANCAS PARA CIMA, SENTADA COM UM LEQUE DOURADO ABERTO NO COLO. AS PINCELADAS VISÍVEIS CONFEREM À OBRA UMA QUALIDADE SUAVE E IMPRESSIONISTA, ESPECIALMENTE NO FUNDO E NO VESTUÁRIO, ONDE ALGUNS PORMENORES PERMANECEM INDISTINTOS. O SEU CORPO ESTÁ LIGEIRAMENTE VIRADO PARA A ESQUERDA DO OBSERVADOR E ELA OLHA NESSA DIREÇÃO, COM O QUEIXO SUAVEMENTE ENCOLHIDO, OS SEUS OLHOS ESCUROS E DESFOCADOS ENCONTRAM-SE SOB SOBRANCELHAS TÊNUES, E O SEU ROSTO OVAL É DEFINIDO POR UM NARIZ LARGO E RETO E LÁBIOS

O SEU CABELO CASTANHO ESTÁ PUXADO PARA TRÁS E EMOLDURADO POR UM LENÇO BRANCO ATADO DEBAIXO DO QUEIXO. USA UM VESTIDO DE GOLA ALTA PINTADO COM PINCELADAS DE VERDE AIPO E AMARELO MANTEIGA, ACENTUADO COM SOMBREADO MALVA. OS PUNHOS DO VESTIDO DOBRAM-SE PARA TRÁS SOBRE OS ANTEBRACOS EM VERMELHO ESCARLATE VIVO. ESTÁ SENTADA NUM SOFÁ ESTOFADO COM COSTAS ARREDONDADAS, PINTADO EM TONS SEMELHANTES DE VERDE PÁLIDO, AMARELO E LAIVOS DE VERMELHO.

ATRÁS DELA, UM ESPELHO EMOLDURADO REFLECTE AS COSTAS DO SOFÁ E A CABECA DA MULHER, ACRESCENTANDO PROFUNDIDADE À CENA. O CANTO SUPERIOR DIREITO DA COMPOSIÇÃO É ESPECIALMENTE SOLTO, COM PINCELADAS EXPRESSIVAS DE BRANCO, VERMELHO, VERDE E AZUL. TRATA-SE DE UMA VERDADEIRA OBRA-PRIMA IMPRESSIONISTA.

FONTE: TEXTO DAILYAR, 2025

# ATIVIDADES EM ESTAÇÕES:



PERCURSO METODOLÓGICO DA SEGUNDA E TERCEIRA FASES DA PESQUISA



## PRIMEIRA ESTAÇÃO DE OBSERVAÇÃO E DESCRIÇÃO

ATIVIDADE:

- Os alunos analisam a obra sem ler o texto explicativo.
- Anotam três características que mais chamam atenção.
- Compartilham suas observações com os colegas.

# 1

# 2

## SEGUNDA ESTAÇÃO DE CONTEXTO HISTÓRICO

ATIVIDADE:

- O grupo lê o texto impresso do DailyArt sobre a obra e o artista.
- Sublinham palavras-chave importantes.
- Criam um pequeno resumo oral para compartilhar.



# 3

## TERCEIRA ESTAÇÃO DE INTERPRETAÇÃO E DEBATE

ATIVIDADE:

- Os alunos respondem as perguntas:
  - Qual pode ser a mensagem desta obra?
  - Como as cores, formas e personagens influenciam sua interpretação?
  - Se essa obra fosse uma cena de filme, qual seria a história?
- Os alunos discutem e registram suas ideias no caderno.



## QUARTA ESTAÇÃO DE COMPARAÇÃO E RELAÇÃO COM OUTRAS ARTES

ATIVIDADE:

- Os alunos refletem:
  - Essa obra lembra algo que já estudaram?
  - Como ela se relaciona com filmes, músicas ou outras artes?
- Cada grupo escolhe um exemplo cultural e justifica a conexão.



# 5

# 4



## QUINTA ESTAÇÃO DE PRODUÇÃO CRIATIVA

ATIVIDADE:

- Os alunos criam uma releitura ou interpretação livre da obra do dia.
- Pode ser um desenho, colagem, poema ou mini-história inspirada na obra.
- No final, cada grupo compartilha sua produção.

# PORTFÓLIOS

## TRABALHOS DOS ESTUDANTES

### PRODUÇÕES

NESTA SEÇÃO SERÃO EXIBIDOS OS TRABALHOS PRODUZIDOS PELOS ESTUDANTES - MATERIAIS QUE REPRESENTAM AS ETAPAS VIVENCIADAS DURANTE O DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA E QUE COMPOEM OS PORTFÓLIOS INDIVIDUAIS. A ORGANIZAÇÃO VISUAL SEGUIR A DISPOSIÇÃO DEFINIDA PELA AUTORA NOS ANEXOS E APÊNDICES DA DISSERTAÇÃO.

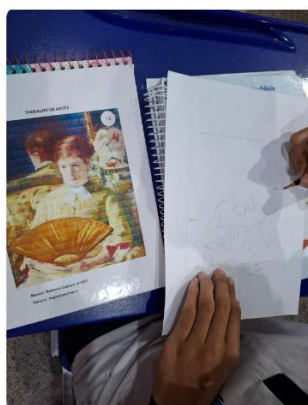
### DAILYART

### SELEÇÃO

A SEGUIR, APRESENTAM-SE EXEMPLOS DAS PRODUÇÕES DESENVOLVIDAS PELOS ESTUDANTES AO LONGO DAS FASES DA PESQUISA. CONSIDERANDO O VOLUME EXPRESSIVO DE TRABALHOS REALIZADOS, ESTA SEÇÃO REÚNE UMA SELEÇÃO REPRESENTATIVA DAS ATIVIDADES, PRIORIZANDO PRODUÇÕES CONCLUÍDAS DENTRO DO PERÍODO PREVISTO E COMPATÍVEIS COM A PROPOSTA VISUAL DO E-BOOK, SEM A PRETENSÃO DE CONTEMPLAR A TOTALIDADE DOS MATERIAIS PRODUZIDOS.

AS PRODUÇÕES QUE COMPOEM OS PORTFÓLIOS FORAM ELABORADAS NO CONTEXTO DAS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS DESENVOLVIDAS AO LONGO DO BIMESTRE LETIVO, EM CONSONÂNCIA COM A ROTINA ESCOLAR E AS DEMAIS DEMANDAS CURRICULARES, EM RAZÃO DO TEMPO PEDAGÓGICO DISPONÍVEL E DO CARÁTER PROCESSUAL DAS PROPOSTAS. ALGUNS TRABALHOS PODEM APRESENTAR OCORRÊNCIAS PONTUAIS RELACIONADAS À ORTOGRAFIA, À CONCORDÂNCIA OU À ORGANIZAÇÃO TEXTUAL, ASPECTOS QUE NÃO COMPROMETEM OS OBJETIVOS CENTRAIS DA PESQUISA NEM A INTENCIONALIDADE FORMATIVA DAS ATIVIDADES.

OS TRABALHOS AQUI APRESENTADOS CONSTITUEM REGISTROS AUTÊNTICOS DO PERCURSO DE APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES, EVIDENCIANDO PRÁTICAS VOLTADAS À LEITURA VISUAL, À INTERPRETAÇÃO ESTÉTICA, À REFLEXÃO CRÍTICA E À PRODUÇÃO ARTÍSTICA, PRESERVANDO SUA NATUREZA PEDAGÓGICA E INVESTIGATIVA.



REGISTRO VISUAL  
DAS PRODUÇÕES



CAPA

Primeira Etapa de Observação e Descrição

Análise de três características que mais chamam atenção

O leque dourado  
Espelha ao fundo  
Cores suaves

Resumo

Segunda Etapa de Contexto Histórico

Palavras-chave importantes

Mary Cassatt, nascido em 1844  
foi uma pintora e gravadora principais artistas que moldaram o Impressionismo francês. Viveu o maior parte da vida na França onde seu estilo foi fortemente influenciado por esse movimento. Suas obras são marcadas por pinceladas visíveis delicadas nas cores e foco em figuras femininas em momento cotidiano.

Impressionismo  
Mary Cassatt  
Mulher na arte  
França  
1844

Objetivo

Compreender o momento histórico, cultura social em que a obra foi produzida e identificá-la como isso influenciou o estilo e tema a técnica do artista.

Terceira Etapa de Interpretação e Debate

Objetivo

Refletir sobre o significado da obra e como seus elementos visuais despertam diferentes leituras e emoções no observador.

I. Qual poder ser a mensagem da obra?  
A obra pode transmitir a ideia de introspecção e silêncio, mostrando a delicadeza da figura feminina.

II. Como as cores, formas e personagens influenciam sua interpretação?  
Cores suaves passam paz e silêncio.

III. Se essa obra fosse uma cena, qual seria o histórico?  
Uma mãe esperando, perdida em pensamentos.

Quarta Etapa de Comparação e Relação com outras Artes

Objetivo

Relacionar a obra com outras formas de Arte e expressões culturais.

Como ela se relaciona com filmes, música e outras artes?  
Traz o estilo e clima de uma época antiga.

Cada grupo escolhe um cenário cultural!  
Dança portuguesa, pela elegância das roupas e postura.

Quinta Etapa de Produção Criativa

ENTRE O LÉQUE E O VENTO

Eulália estava sentada em silêncio, com o leque nas mãos, sentindo o tempo passar devagar. Ela não sabia se esperava alguém ou se apenas gostava de se perder nos próprios pensamentos. Com o vento vindo da janela aberta, ela sentiu que sua cabeça refletia no espelho em sua imagem, mas um pedaço da história que ninguém via. Uma mulher calma por fora, mas cheia de sonhos por dentro.

Objetivo

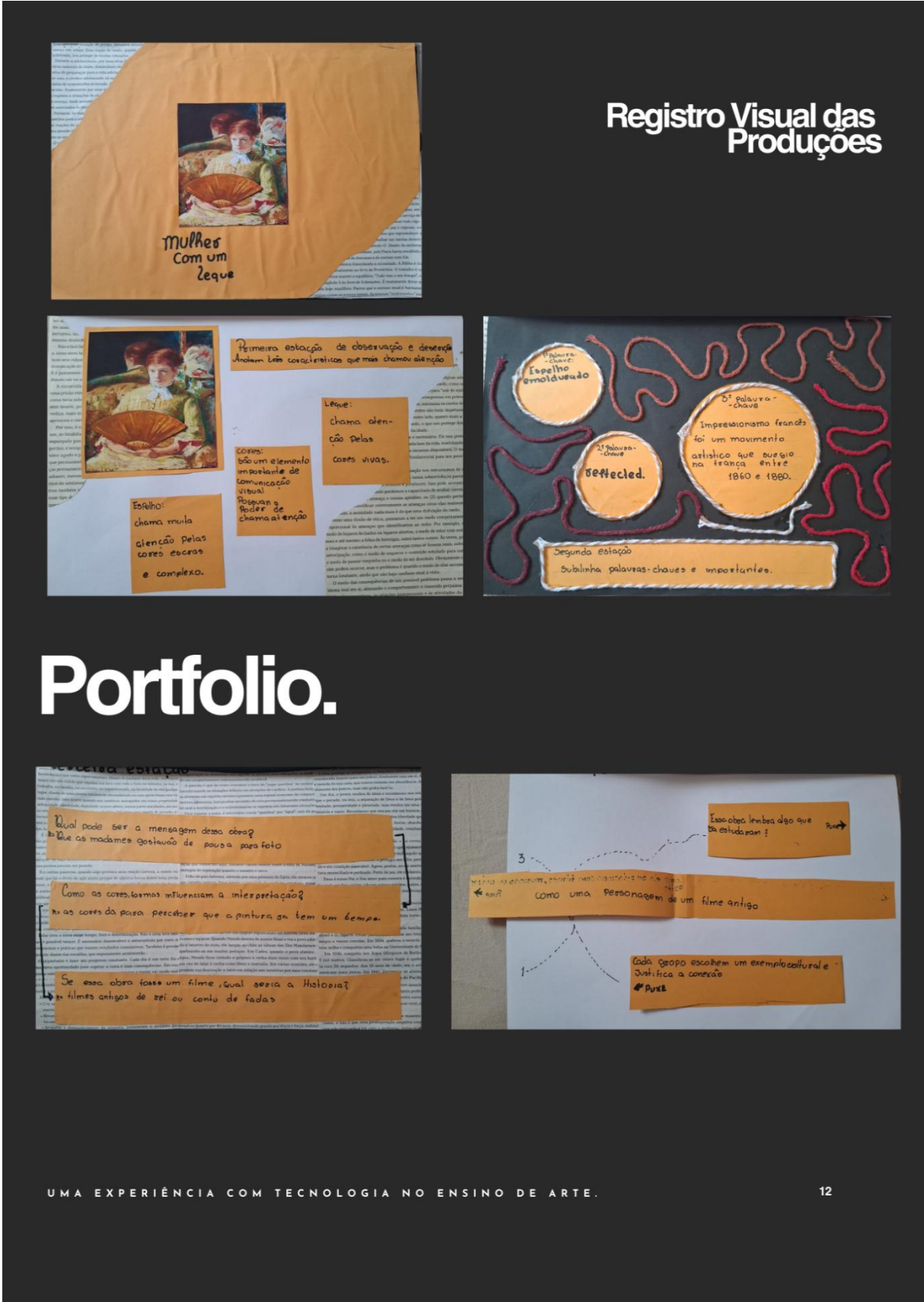
Usar a imaginação para criar algo novo inspirando no obra expressando sentimento e ideias.

Crie uma mini-história inspirada na obra!

IMAGEM

Objetivo

Identificar os elementos visuais da obra e relacioná-los com o contexto histórico e cultural.



# Portfolio.

REGISTRO VISUAL  
DAS PRODUÇÕES



CAPA

OBJETIVO: DESENVOLVER A LECTURA VISUAL DA OBRA



ANO TEM TÊX CARACTERÍSTICAS QUE MAIS CHAMAM ATENÇÃO

- O TÍTULO DA OBRA
- AS CORES QUENTES
- O CARLÃO DA MÃO ESQUERDA

ANÁLISE DA OBRA

Quê é o tema? A obra dá uma ideia sobre o que o artista quer dizer, e também qual é a sua intenção artística.

Qual é o estilo da obra? Como se relaciona com o contexto histórico e artístico da época?


Festação

OBJETIVO: DESENVOLVER A LECTURA VISUAL DA OBRA

2ª ESTACÃO

PALAVRAS CHAVES:

- cores quentes
- cores vivas
- qualidade da obra
- tema



RESUMO DA OBRA:

A obra retrata uma mulher e um homem em um ambiente interior. Foi uma das principais obras que ajudou a impressionar os críticos.

As pinturas visuais conferem a obra uma qualidade única e impressionante.

3ª ESTACÃO

3-0: De qual obra trata a obra de arte? Qual é o tema?

3-1: Sobre uma pintura de um homem e uma mulher, para quem eu vou fazer esta obra, pensando

OBJETIVO: REFLETIR SOBRE O SIGNIFICADO DA OBRA

3-2: Qual é o tema da obra?

3-3: Como se relaciona com o contexto histórico e artístico da época?

3-4: Como se relaciona com o contexto histórico e artístico da época?

3-5: Como se relaciona com o contexto histórico e artístico da época?



OBJETIVO: REFLETIR SOBRE O SIGNIFICADO DA OBRA

4ª ESTACÃO

4-1: Qual é o tema da obra? Qual é o contexto histórico e artístico da época?

4-2: Como se relaciona com o contexto histórico e artístico da época?

4-3: Como se relaciona com o contexto histórico e artístico da época?

4-4: Como se relaciona com o contexto histórico e artístico da época?



5ª ESTACÃO

OBJETIVO: EXPRESSAR ARTISTICAMENTE A INTERPRETAÇÃO DA OBRA

5-1: OS ALUNOS CRIAM UMA VERSÃO DO TÍTULO DA OBRA, PORÉM, SEM O TÍTULO ORIGINAL DA OBRA.

POEMA:

MULHER COM CAROLINA

QUE ENCONTREI EM SEUS OLHOS

UM SUAVE

EU QUERO SABER

MEU CORAÇÃO SE ENTRA

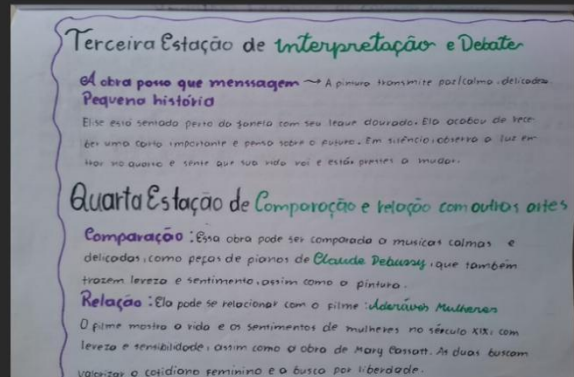
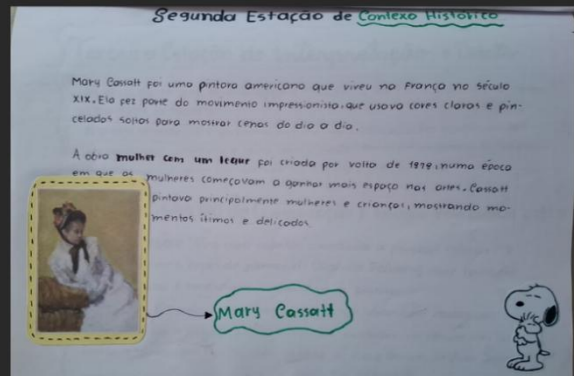
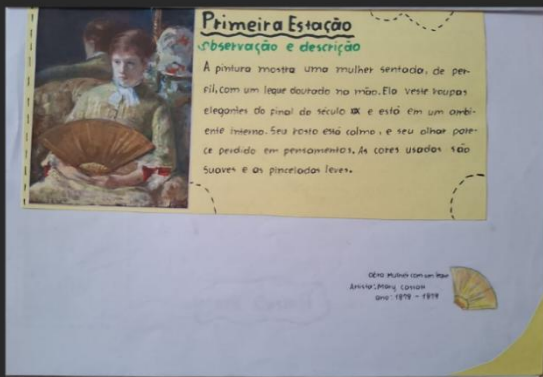
QUANDO SE ENTRA

QUANDO SE ENTRA

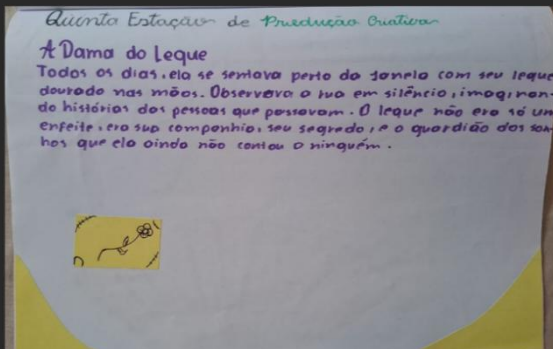
QUANDO SE ENTRA

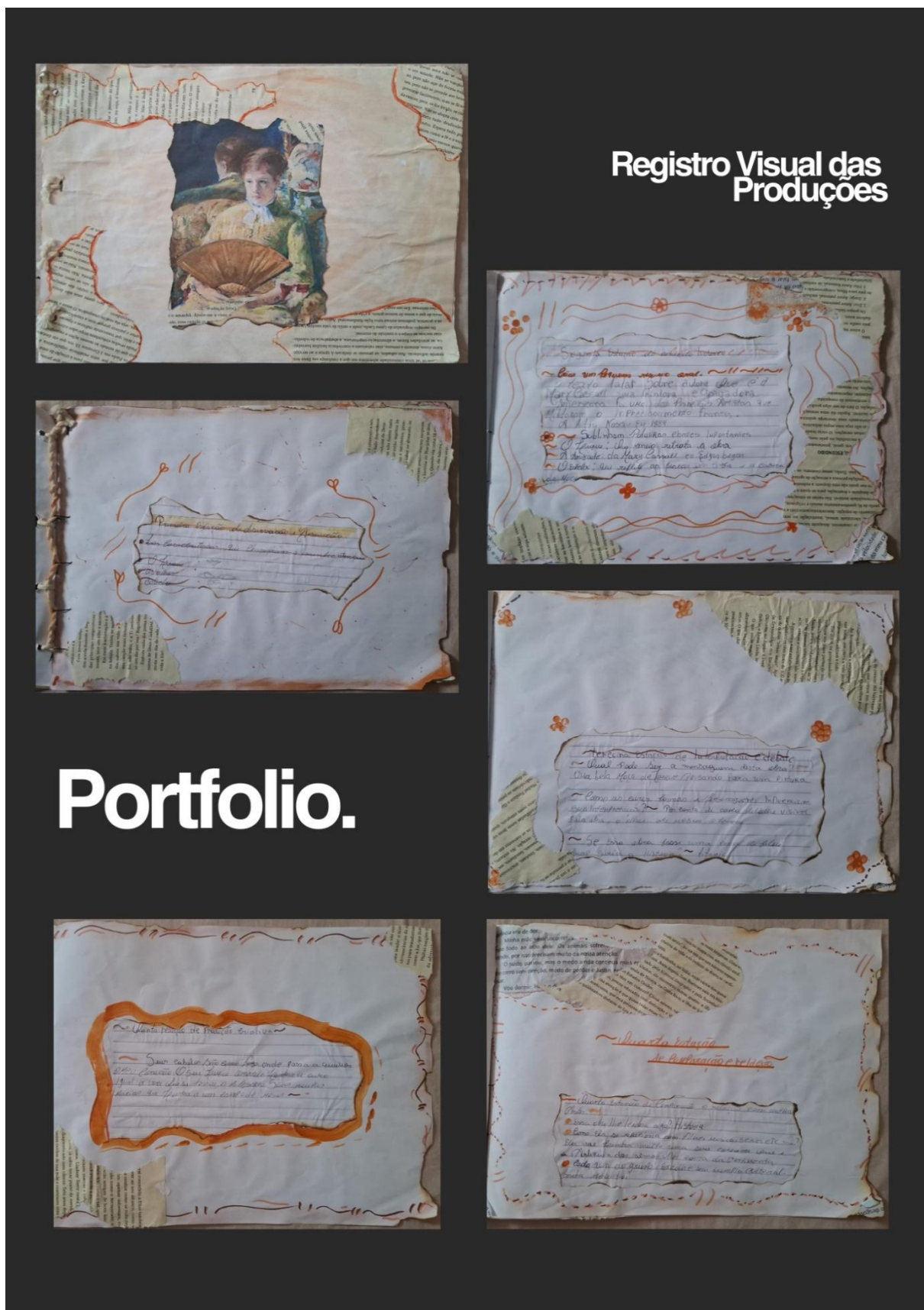


## Registro Visual das Produções



# Portfolio.



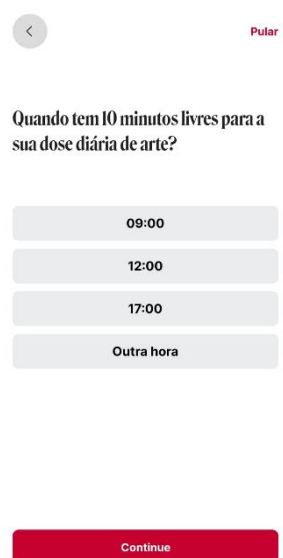


O acesso ao conteúdo integral do e-book pode ser realizado por meio do QR Code apresentado na Figura 18, no item 2.2.2 – Etapas de utilização do aplicativo na pesquisa.

**ANEXOS**

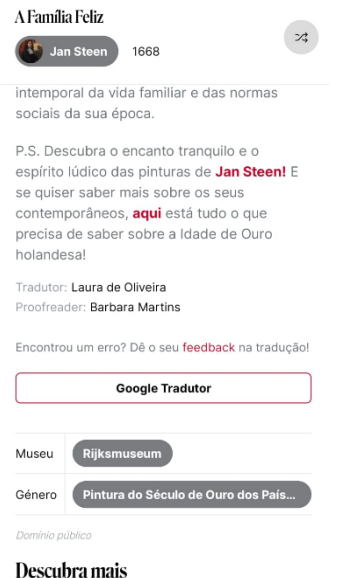
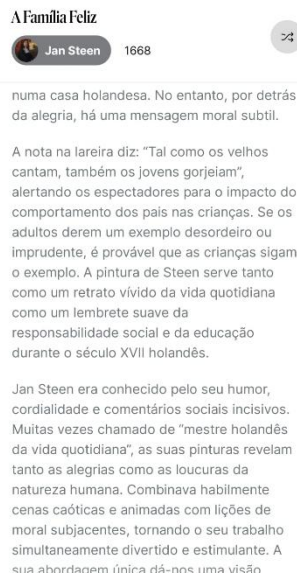
# ANEXO A – CAPTURAS DE TELA E DEMONSTRAÇÕES DO USO DO DAILYART

## Primeiros passos para baixar App



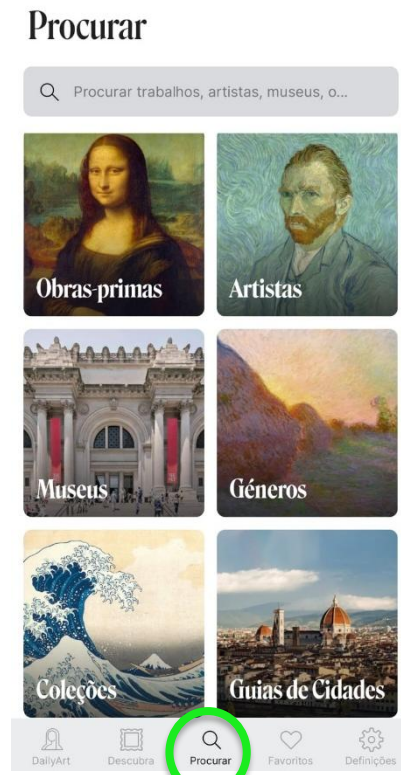
Fonte: Google play, 2025

## Publicação do dia



Fonte: DailyArt, 2025

Interfaces do Menu: *Descubra, Procurar, Favoritos e Definições*



Olá amante de arte!

Obras-primas Artistas Museus e Galerias

- 

**Mulher com um Leque**  
Mary Cassatt  
c. 1878/1879
- 

**Julie Le Brun A Olhar Para um Espelho**  
Élisabeth Vigée Le Brun  
1787
- 

**Lírios d'água**  
Claude Monet  
Por volta de 1922

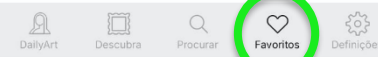
Retrato de Madame Matisse. A Linha Verde  
Henri Matisse

**Desbloqueie experiências mágicas com o DailyArt Premium**

Tem de ser um utilizador premium para desbloquear as suas obras-primas previamente guardadas.

[Explore as vantagens de Premium](#)

Já comprou o DailyArt Premium antes? [Iniciar sessão aqui](#)



Definições

Inspire-se com arte sem limites!

[Tornar-me Premium](#)

Inicie Sessão

Língua >

Notificações >

Ícone >

Legal >

Configurações de privacidade de anúncios >

Unidades Centímetros Polegadas

Tamanho do Texto Predefini... Grande Sistema

Tema Claro Escuro Sistema



Fonte: DailyArt, 2025

## ANEXO B – DOCUMENTAÇÃO LEGAL SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DO USO DE CELULARES NAS ESCOLAS

23/03/2025, 11:28

L15100



**Presidência da República**  
**Casa Civil**  
**Secretaria Especial para Assuntos Jurídicos**

### LEI Nº 15.100, DE 13 DE JANEIRO DE 2025

#### Regulamento

Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica.

**O PRESIDENTE DA REPÚBLICA** Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º Esta Lei tem por objetivo dispor sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, inclusive telefones celulares, nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica, com o objetivo de salvaguardar a saúde mental, física e psíquica das crianças e adolescentes.

Parágrafo único. Para fins desta Lei, consideram-se sala de aula todos os espaços escolares nos quais são desenvolvidas atividades pedagógicas sob a orientação de profissionais de educação.

Art. 2º Fica proibido o uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou intervalos entre as aulas, para todas as etapas da educação básica.

§ 1º Em sala de aula, o uso de aparelhos eletrônicos é permitido para fins estritamente pedagógicos ou didáticos, conforme orientação dos profissionais de educação.

§ 2º Ficam excepcionadas da proibição do *caput* deste artigo as situações de estado de perigo, estado de necessidade ou caso de força maior.

Art. 3º É permitido o uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais por estudantes, independentemente da etapa de ensino e do local de uso, dentro ou fora da sala de aula, para os seguintes fins:

- I - garantir a acessibilidade;
- II - garantir a inclusão;
- III - atender às condições de saúde dos estudantes;
- IV - garantir os direitos fundamentais.

Art. 4º As redes de ensino e as escolas deverão elaborar estratégias para tratar do tema do sofrimento psíquico e da saúde mental dos estudantes da educação básica, informando-lhes sobre os riscos, os sinais e a prevenção do sofrimento psíquico de crianças e adolescentes, incluídos o uso imoderado dos aparelhos referidos no art. 1º desta Lei e o acesso a conteúdos impróprios.

§ 1º As redes de ensino e as escolas deverão oferecer treinamentos periódicos para a detecção, a prevenção e a abordagem de sinais sugestivos de sofrimento psíquico e mental e de efeitos danosos do uso imoderado das telas e dos dispositivos eletrônicos portáteis pessoais, inclusive aparelhos celulares.

§ 2º Os estabelecimentos de ensino disponibilizarão espaços de escuta e de acolhimento para receberem estudantes ou funcionários que estejam em sofrimento psíquico e mental decorrentes principalmente do uso imoderado de telas e de nomofobia.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 13 de janeiro de 2025; 204º da Independência e 137º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA  
*Macaé Maria Evaristo dos Santos*  
*Camilo Sobreira de Santana*  
*Swedenberger do Nascimento Barbosa*  
*Ricardo Zamora*

Este texto não substitui o publicado no DOU de 14.1.2025.

\*

23/03/2025, 11:33

D12385



**Presidência da República**  
**Casa Civil**  
**Secretaria Especial para Assuntos Jurídicos**

**DECRETO Nº 12.385, DE 18 DE FEVEREIRO DE 2025**

Regulamenta a Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025, para tratar da proibição do uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou o intervalo entre as aulas, para todas as etapas da educação básica, com o objetivo de preservar a saúde mental, física e psíquica das crianças e dos adolescentes.

**O PRESIDENTE DA REPÚBLICA**, no uso da atribuição que lhe confere o art. 84, *caput*, inciso IV, da Constituição, e tendo em vista o disposto na Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025,

**DECRETA:**

Art. 1º Este Decreto regulamenta a [Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#), para tratar da proibição do uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou o intervalo entre as aulas, para todas as etapas da educação básica, com o objetivo de preservar a saúde mental, física e psíquica das crianças e dos adolescentes.

Parágrafo único. As normas relativas ao uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais por estudantes nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica serão orientadas pelo disposto neste Decreto.

Art. 2º Aos sistemas de ensino e aos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica compete implementar as disposições da [Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#), deste Decreto e das normas complementares estabelecidas pelo Conselho Nacional de Educação sobre o tema, com a garantia da adequação ao contexto local e da participação da comunidade escolar, observado o princípio da gestão democrática do ensino público, de que trata o [art. 3º, caput, inciso VIII, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996](#).

Art. 3º Nos termos do disposto no [art. 2º, § 1º e § 2º](#), e no [art. 3º da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#), o uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais será permitido para os seguintes fins:

I - por estudantes com deficiência, nos termos do disposto no [art. 2º da Lei 13.146, de 6 de julho de 2015](#), mediante atestado, laudo ou outro documento assinado por profissional de saúde com a indicação do uso desses dispositivos como instrumento de tecnologia assistiva no processo de ensino e aprendizagem, de socialização ou de comunicação, conforme o disposto no [art. 3º, caput, incisos I e II, da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#);

II - monitoramento ou cuidado de condições de saúde dos estudantes, mediante atestado, laudo ou outro documento assinado por profissional de saúde com a indicação do uso desses dispositivos, conforme o disposto no [art. 3º, caput, inciso III, da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#); e

III - garantia do exercício dos direitos fundamentais por toda a comunidade escolar, conforme o disposto no [art. 3º, caput, inciso IV, da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#).

Parágrafo único. O atestado, o laudo ou outro documento de que tratam os incisos I e II do *caput* poderão ser substituídos por outras formas de comprovação, a critério dos sistemas de ensino.

Art. 4º Para assegurar a implementação do disposto no [art. 2º da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#), e neste Decreto, os estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica deverão observar as normas complementares e as orientações emitidas pelo Conselho Nacional de Educação e pelos seus sistemas de ensino, e estabelecer, em seus regimentos internos e em suas propostas pedagógicas:

I - as estratégias de orientação aos estudantes e às suas famílias;

II - as estratégias de orientação e de formação às professoras e aos professores;

III - os critérios para orientar o uso pedagógico dos aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, consideradas as características de cada etapa e de cada modalidade de ensino atendida;

IV - a forma de guarda dos aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, para evitar que os estudantes os utilizem durante a aula, o recreio ou os intervalos entre as aulas, observado o disposto no [art. 3º da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#); e

23/03/2025, 11:33

D12385

V - as consequências do descumprimento do disposto na [Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#), e neste Decreto.

§ 1º Para fins do disposto no *caput*, será considerada a participação da comunidade escolar, conforme o princípio da gestão democrática do ensino público, de que trata o [art. 3º, caput, inciso VIII, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996](#).

§ 2º Os estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica darão publicidade às alterações promovidas em seus regimentos internos e em suas propostas pedagógicas para atender aos termos do disposto neste Decreto.

Art. 5º Para o cumprimento do disposto no [art. 4º da Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#), conforme o contexto local, as redes de ensino e os estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica deverão:

I - promover ações de conscientização sobre os riscos do uso imoderado de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, de modo a integrar o tema ao planejamento pedagógico anual;

II - oferecer formação aos profissionais da educação sobre:

a) a educação digital para o uso seguro, responsável e equilibrado de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais; e

b) a identificação de sinais de sofrimento psíquico em estudantes, decorrente do uso imoderado de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais; e

III - promover espaços de escuta e garantir acolhimento aos estudantes, às professoras, aos professores e aos profissionais atuantes no estabelecimento de ensino que apresentem sinais de sofrimento psíquico relacionado ao uso de dispositivos digitais e às ofensas *on-line*.

§ 1º As ações de que tratam os incisos I a III do *caput* deverão considerar o disposto na [Lei nº 14.819, de 16 de janeiro de 2024](#).

§ 2º Na hipótese prevista no inciso III do *caput*, o estabelecimento de ensino poderá recomendar o atendimento por profissional externo para estudantes, professoras, professores e demais profissionais.

Art. 6º Ao Conselho Nacional de Educação compete estabelecer normas complementares necessárias à implementação do disposto na [Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025](#), e neste Decreto.

Art. 7º Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 18 de fevereiro de 2025; 204º da Independência e 137º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA  
*Macaé Maria Evaristo dos Santos*  
*Camilo Sobreira de Santana*

Este texto não substitui o publicado no DOU de 19.2.2025

\*

## ANEXO C – DECRETO QUE INSTITUI A ESTRATÉGIA NACIONAL DE ESCOLAS CONECTADAS

17/07/2025, 16:30

D11713



**Presidência da República**  
**Casa Civil**  
**Secretaria Especial para Assuntos Jurídicos**

### DECRETO Nº 11.713, DE 26 DE SETEMBRO DE 2023

Institui a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas.

**O PRESIDENTE DA REPÚBLICA**, no uso das atribuições que lhe confere o art. 84, **caput**, incisos IV e VI, alínea “a”, da Constituição, e tendo em vista o disposto no art. 4º, **caput**, inciso XII, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, na Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, na Lei nº 14.172, de 10 de junho de 2021, na Lei nº 14.180, de 1º de julho de 2021, e na Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023,

#### **DECRETA:**

Art. 1º Fica instituída a Estratégia Nacional de Escolas Conectadas - Enec, com a finalidade de articular ações para universalizar a conectividade de qualidade para uso pedagógico e administrativo nos estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica.

Parágrafo único. A Enec considerará as dimensões de infraestrutura e equipamentos previstas:

I - nos seguintes dispositivos da [Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996](#):

- a) [inciso IX do caput do art. 3º](#);
- b) [inciso XII do caput do art. 4º](#); e
- c) [art. 8º](#);

II - no [§ 2º do art. 1º da Lei nº 9.998, de 17 de agosto de 2000](#);

III - nas estratégias 7.15 e 7.20 da [meta 7 do Anexo à Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014](#);

IV - na [Lei nº 14.172, de 10 de junho de 2021](#);

V - na [Lei nº 14.180, de 1º de julho de 2021](#); e

VI - no [inciso VI do caput do art. 2º da Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023](#).

Art. 2º A Enec visa conjugar esforços de órgãos e entidades da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, de escolas, do setor empresarial e da sociedade civil para a consecução dos seguintes objetivos:

I - promover a universalização da conectividade de estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica;

II - fomentar a equidade de oportunidades de acesso às tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem; e

III - contribuir com a aprendizagem digital e com o aperfeiçoamento da gestão por meio da ampliação do acesso à internet e às tecnologias digitais pelos estudantes, pelos professores e pelos gestores da rede pública de educação básica.

Art. 3º A conectividade de estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica contemplará:

I - conexão em alta velocidade que permita:

- a) a realização de atividades pedagógicas e administrativas **online**;
- b) o uso de recursos educacionais e de gestão; e

17/07/2025, 16:30

D11713

c) o acesso a áudios, vídeos, jogos e plataformas de **streaming**;

II - disponibilidade de rede sem fio no ambiente escolar, composto por:

a) salas de aula;

b) bibliotecas;

c) laboratórios;

d) salas de professores;

e) áreas comuns; e

f) áreas administrativas;

III - disponibilidade de ferramentas para seu monitoramento constante e para garantia da segurança da informação; e

IV - disponibilidade de equipamentos e dispositivos de acesso à internet adequados para fins administrativos e educacionais.

Parágrafo único. Para garantir a conectividade de que trata o **caput**, serão adotadas as seguintes ações, sem prejuízo da adoção de medidas adicionais:

I - disponibilização de energia elétrica por intermédio do acesso à rede pública de energia ou da instalação de tecnologias de energias renováveis;

II - expansão da conexão à internet de alta velocidade por meio de implantação e manutenção de rede de fibra ótica, de conexão via satélite ou de outros serviços de acesso à internet de alta velocidade;

III - contratação de serviços de acesso à internet de alta velocidade;

IV - disponibilização de rede sem fio para acesso à internet no ambiente escolar;

V - disponibilização de equipamentos e dispositivos eletrônicos de acesso à internet;

VI - suporte técnico, monitoramento e manutenção dos dispositivos eletrônicos e das redes sem fio; e

VII - estímulo ao desenvolvimento de soluções inovadoras que auxiliem na consecução dos objetivos da Enec.

Art. 4º A Enec será implementada de forma articulada a outras iniciativas destinadas ao fomento do uso pedagógico de tecnologias digitais e à inserção da educação digital na educação básica.

Art. 5º As ações executadas no âmbito da Enec poderão complementar outras iniciativas de conectividade de estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica, com vistas a garantir a consecução das metas e dos parâmetros técnicos de conectividade estabelecidos pelo Comitê Executivo de que trata o art. 6º.

Art. 6º Fica instituído o Comitê Executivo da Estratégia Nacional de Escolas Conectadas.

§ 1º Ao Comitê Executivo compete:

I - articular as políticas, os planos, os programas, as iniciativas e a disponibilização de recursos relacionados à conectividade de estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica;

II - estabelecer metas para a consecução dos objetivos da Enec;

III - definir e publicizar parâmetros técnicos para contratação, gestão e manutenção dos serviços de fornecimento de energia elétrica e de acesso à internet;

17/07/2025, 16:30

D11713

IV - definir e publicizar referenciais técnicos sobre a infraestrutura interna para distribuição do sinal de internet nos estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica;

V - definir critérios e mecanismos de monitoramento da qualidade da conexão nos estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica;

VI - monitorar as iniciativas e avaliar os resultados das ações da Enec; e

VII - monitorar a conectividade de estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica.

§ 2º As metas e os documentos técnicos aprovados pelo Comitê Executivo servirão como referência para a atuação dos órgãos e colegiados relacionados ao objeto deste Decreto, especialmente do Grupo de Acompanhamento do Custeio a Projetos de Conectividade de Escolas e do Conselho Gestor do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações.

Art. 7º O Comitê Executivo é composto por:

I - dois representantes dos seguintes órgãos:

a) Ministério da Educação, um dos quais o coordenará;

b) Casa Civil da Presidência da República; e

c) Ministério das Comunicações; e

II - um representante dos seguintes órgãos e entidades:

a) Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação;

b) Ministério de Minas e Energia;

c) Agência Nacional de Telecomunicações - Anatel;

d) Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação - FNDE;

e) Telecomunicações Brasileiras S.A. - Telebras;

f) Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social - BNDES; e

g) Rede Nacional de Ensino e Pesquisa - RNP.

§ 1º Cada membro do Comitê Executivo terá um suplente, que o substituirá em suas ausências e seus impedimentos.

§ 2º Os membros do Comitê Executivo e os respectivos suplentes serão indicados pelos titulares dos órgãos e entidades que representam e designados em ato do Ministro de Estado da Educação.

§ 3º O Comitê Executivo poderá convidar representantes de outros órgãos e entidades, públicos e privados, e especialistas de notório conhecimento para participar de suas reuniões, sem direito a voto.

§ 4º O Comitê Executivo poderá instituir grupos de trabalho temporários com o objetivo de:

I - analisar e articular soluções para assuntos específicos relacionados à matéria; e

II - desenvolver projetos e atividades acerca da conectividade por qualquer um de seus membros.

§ 5º O Comitê Executivo se reunirá, em caráter ordinário, bimestralmente e, em caráter extraordinário, mediante solicitação de qualquer um de seus membros e convocação do seu Coordenador.

§ 6º A participação no Comitê Executivo será considerada prestação de serviço público relevante, não remunerada.

17/07/2025, 16:30

D11713

§ 7º O quórum de reunião do Comitê Executivo é de maioria absoluta, observada a obrigatoriedade de presença de um representante dos seguintes órgãos:

I - Casa Civil da Presidência da República;

II - Ministério das Comunicações; e

III - Ministério da Educação.

§ 8º O quórum de aprovação do Comitê Executivo é de maioria simples.

§ 9º A Secretaria-Executiva do Comitê Executivo será exercida pelo Ministério da Educação.

§ 10. Os membros do Comitê Executivo que se encontrarem no Distrito Federal se reunirão presencialmente ou por videoconferência e os membros que se encontrarem em outros entes federativos participarão da reunião por meio de videoconferência.

§ 11. Os membros do Comitê Executivo não farão jus ao pagamento de diárias ou passagens.

Art. 8º O Comitê Executivo publicará anualmente relatório sobre os resultados obtidos pela Enec.

Art. 9º Compete à Casa Civil da Presidência da República acompanhar a implementação da Enec.

Art. 10. Compete ao Ministério das Comunicações propor ao Comitê Executivo parâmetros para a escolha das soluções de conectividade mais eficientes, com o apoio técnico da Anatel, da Telebras e da RNP, com avaliação das alternativas tecnológicas e comerciais disponíveis que melhor se adaptem às diferentes situações dos estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica que serão atendidos no âmbito da Enec.

Art. 11. Compete ao Ministério da Educação articular e coordenar as ações necessárias à consecução dos objetivos da Enec junto aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios.

Art. 12. Os Estados, o Distrito Federal e os Municípios poderão aderir voluntariamente à Enec por meio da celebração de ato com o Ministério da Educação.

§ 1º No ato de adesão à Enec, o ente federativo deverá:

I - apresentar diagnóstico que contenha informações sobre a situação atualizada, as ações, as políticas e os programas existentes para a conectividade para fins educacionais, conforme previsto no art. 2º; e

II - firmar termo de compromisso, por meio do qual se comprometerá a:

a) atender ao disposto no art. 3º e aos parâmetros técnicos definidos pelo Comitê Executivo nas suas políticas de conectividade para fins educacionais; e

b) anuir com a execução de ações para garantia da conectividade para fins educacionais nos seus estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica por meio de programas apoiados tecnicamente ou financeiramente pelo Governo federal.

§ 2º Os entes federativos que se vincularem à Enec serão priorizados nas ações e nos programas do Governo federal relacionados à conectividade de estabelecimentos de ensino da rede pública da educação básica.

Art. 13. Os entes federativos que aderirem à Enec deverão:

I - instalar e manter em funcionamento o sistema denominado Medidor Educação Conectada ou outro que venha a ser indicado pelo Ministério da Educação; e

II - disponibilizar as informações necessárias ao monitoramento de que trata este Decreto.

Art. 14. A implementação da Enec poderá abranger a conectividade de equipamentos sociais relacionados a outras atividades, especialmente a saúde pública.

17/07/2025, 16:30

D11713

Art. 15. Para o cumprimento do disposto neste Decreto, o Ministério da Educação ou o Ministério das Comunicações poderá celebrar, dentre outros:

- I - contratos de gestão;
- II - termos de parceria;
- III - acordos de cooperação;
- IV - termos de fomento; ou
- V - termos de colaboração.

Parágrafo único. A celebração dos instrumentos de que trata o **caput** observará o disposto na [Lei nº 9.637, de 15 de maio de 1998](#), na [Lei nº 9.790, de 23 de março de 1999](#), na [Lei nº 13.019, de 31 de julho de 2014](#), e nas demais normas aplicáveis às espécies.

Art. 16. Ficam revogados os [art. 8º](#) e [art. 9º do Decreto nº 9.204, de 23 de novembro de 2017](#).

Art. 17. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 26 de setembro de 2023; 202º da Independência e 135º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA  
*Jose Juscelino dos Santos Rezende Filho*  
*Camilo Sobreira de Santana*

Este texto não substitui o publicado no DOU de 27.9.2023.

\*

## ANEXO D – SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS COM USO DO APLICATIVO DAILYART

### SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

**PROFESSORA:** Maysa Leite Serra dos Santos

**INSTITUIÇÃO:** E.M. Ecto Juvêncio Nogueira (Município de São José de Ribamar)

**TURMAS:** 8º e 9º ano

**Objeto de conhecimento:** Arte contemporânea

**Tema da Aula:** Releituras Visuais: Explorando a Arte com Olhar Contemporâneo

#### **Objetivos de Aprendizagem (BNCC - Arte):**

- (EF69AR05) Experimentação e análise de diferentes formas de expressão artística, como desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia e performance
- (EF69AR01) Pesquisa, apreciação e análise de diferentes formas de artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diversas épocas e matrizes estéticas e culturais
- Desenvolver trabalho colaborativo e habilidades de investigação.

#### **Metodologia Ativa Utilizada:**

##### **Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)**

Os grupos serão desafiados a **investigar, analisar e reinterpretar** uma obra artística, conectando-a com temas contemporâneos e explicar suas escolhas para a turma.

**Tempo Total: 45 minutos**

#### **Etapas da Sequência Didática:**

<b>Etapa</b>	<b>Tempo</b>	<b>Atividades</b>
<b>1. Acolhimento e Organização dos Grupos</b>	5 min	Organizar a turma em grupos de 4 a 5 alunos. Cada grupo pesquisará uma obra de arte no aplicativo DailyArt.
<b>2. Apresentação da Proposta</b>	5 min	Explicar o desafio: cada grupo deverá <b>analisar</b> uma obra de arte e criar uma <b>releitura visual</b> dela, com ou sem uso de celular.
<b>3. Investigação Guiada</b>	15 min	Os grupos irão:

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar o contexto histórico, autor e significado da obra.</li> <li>• Discutir possíveis interpretações atuais da obra.</li> </ul>
<b>4. Releitura Criativa</b>	15 min	<p>Criar uma nova versão da obra, usando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Com celular:</b> montagem em aplicativo de edição de imagem ou vídeo curto reinterpretando a obra (TikTok, Canva, Instagram Stories, CapCut, etc).</li> <li>• <b>Sem celular:</b> desenhar ou montar colagem com papéis, lápis de cor, textos e imagens.</li> </ul>
<b>5. Compartilhamento e Encerramento</b>	5 min	Cada grupo apresenta sua releitura e explica brevemente o que representaram. Finalizar com apreciação coletiva.

### **Materiais Necessários:**

- Fichas informativas (autor, época, contexto, elementos visuais)
- Celulares com acesso à internet (uso opcional)
- Papel A3, lápis de cor, cola, tesoura, revistas para colagem
- Aplicativos sugeridos: Canva, CapCut, PicsArt, TikTok, Instagram

### **Alternativa para Alunos Sem Celular:**

Todos os grupos recebem **as mesmas instruções e possibilidades**, mas aqueles **sem celular** usarão **fichas impressas com informações da obra** e realizarão **atividades manuais (colagem/desenho)**. Assim, **nenhum aluno é prejudicado** e todos participam ativamente.

## **Sequência Didática 2**

**Escola:** I. P Barjonas Lobão (IEMA -Escola Estadual)

**Série:** 1º ano (Ensino Médio)

**Professor:** Antonio Rodolfo Brito Amorim

**Tema:** Explorando a História da Arte com o Aplicativo DailyArt

### **Objetivo Geral:**

Utilizar o aplicativo DailyArt como ferramenta pedagógica para promover o conhecimento de obras de arte, artistas e movimentos artísticos, desenvolvendo o senso crítico, estético e histórico dos alunos.

**Duração:**

4 aulas (50 minutos cada) – adaptável para mais encontros

**Etapas da Sequência Didática**Aula 1 – Apresentação da Proposta e Introdução ao DailyArt**Objetivos:**

Compreender o propósito do projeto.

Conhecer o aplicativo DailyArt e seu funcionamento.

**Atividades:**

Roda de conversa inicial: “O que você sabe sobre História da Arte?”

Apresentação do app DailyArt :

Funcionalidades (obra do dia, buscas por artista, movimento, museu).

Curiosidades sobre as descrições e as obras.

Orientações gerais para uso e navegação segura.

Criação de pequenos grupos (2 a 3 alunos) para o projeto.

**Tarefa de casa:**

Cada grupo escolhe 1 obra/artista/movimento no app para estudar durante a sequência.

Aula 2 – Pesquisa e Preenchimento da Ficha de Sistematização**Objetivos:**

Sistematizar o conhecimento obtido.

Ler, interpretar e contextualizar informações artísticas.

**Atividades:**

Entrega da Ficha de Sistematização da Obra (modelo abaixo).

Orientação sobre fontes seguras para pesquisa complementar (DailyArt, Google Arts & Culture, sites de museus).

Grupos iniciam o preenchimento da ficha com base na obra selecionada.

### Aula 3 – Produção Criativa e Preparação para Apresentação

**Objetivos:**

Criar uma apresentação visual e oral sobre a obra estudada.

Relacionar informações técnicas com interpretações pessoais.

**Atividades:**

Continuação do preenchimento da ficha.

Criação de material de apoio para apresentação:

Slides, pôster digital ou painel impresso (recursos disponíveis).

Proposta de releitura criativa (desenho, poema, encenação, vídeo ou meme artístico opcional).

Professor orienta os grupos com sugestões e correções.

### Aula 4 – Compartilhamento e Socialização dos Conhecimentos

**Objetivos:**

Compartilhar aprendizados com os colegas.

Desenvolver habilidades de comunicação oral, síntese e escuta.

**Atividades:**

Apresentação dos grupos (máx. 5 min por grupo).

Exposição dos painéis ou projeção dos slides.

Troca de comentários e perguntas entre os grupos.

Reflexão coletiva: “O que aprendi com os outros grupos?”

(pode ser feito em forma de bilhete anônimo ou cartaz coletivo).

**FICHA PARA OS ALUNOS PREENCHEREM:**

Sistematização da Obra – DailyArt	
-----------------------------------	--

Nome do grupo:	
Obra selecionada:	
Artista:	
Nacionalidade:	
Ano da obra:	
Movimento artístico:	
Estilo visual predominante:	
Materiais/técnica utilizados:	
Contexto histórico e cultural da obra:	
Mensagem ou interpretação pessoal do grupo:	
Curiosidades (sobre a obra ou o artista):	
Museu/coleção onde a obra está:	
Releitura criativa (se houver):	

---

### SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3: DIÁLOGOS COM A OBRA – UM NOVO OLHAR

**Professora:** Lilia Regina Lima Santos Rodrigues

**Escola:** E.M. Vovó Amália

**Local:** São José de Ribamar

**Série:** 8º ou 9º ano

**Carga horária:** 2 aulas de 45 minutos

**Tema central:** Aproximação com obras de arte a partir de narrativas pessoais e ressignificação da imagem

**Produto final:** Recriação artística de uma obra com intervenção pessoal

#### Aula 1 – Apresentação e Aproximação com a Obra

◆ **Início:**

- Apresentação do app **DailyArt** com conversa sobre como ele funciona: imagem + curiosidade + artista + contexto histórico.
- Debate inicial: "**O que é arte para você?**"
- Exibição de 1 ou 2 obras selecionadas no app (de preferência com figuras humanas ou cenas narrativas).

◆ **Atividade com Celular:**

- Em grupos de 3, alunos acessam o app (com apenas 1 celular por grupo se necessário) e escolhem uma obra que mais chamou atenção.
- Leitura coletiva do texto sobre a obra.

◆ **Atividade Sem Celular:**

- O professor projeta ou imprime a obra do dia escolhida no app.
- Leitura oral coletiva do texto.
- Discussão guiada: “O que está acontecendo nessa imagem?” “Como você se sente ao olhar para ela?”

## **Aula 2 – Criação Artística: Intervenção Pessoal na Obra**

◆ **Proposta prática:**

- Cada aluno recria a obra escolhida, mas insere elementos do seu cotidiano ou da sua história pessoal.  
Ex: adicionar objetos do dia a dia, roupas contemporâneas, transformar o fundo da pintura em um lugar conhecido.

◆ **Materiais sugeridos:**

- Papel A4, revistas para colagem, lápis de cor, tinta guache (ou café solúvel como tinta), canetinha, cola, tesoura.

◆ **Fechamento:**

- Exposição em mural com título: “**Um novo olhar sobre a arte**”
- Compartilhamento oral de ideias por parte de alguns alunos.

### **SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4: ARTE É LÍNGUA: TRADUZINDO O OLHAR**

**Disciplinas envolvidas:** Arte e Inglês

**Público-alvo:** 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental

**Tempo estimado:** 2 aulas de 50 min (uma com cada professor)

**Produto final:** Mini galeria ilustrada com traduções criativas das obras

**Tema central:** A leitura artística e a tradução como meios de expressão e interpretação cultural

**Professora:** Maria de Jesus de Diniz (Arte) e Luís Máximo (Inglês)

**Escola:** U.E.B. Professor Raimundo

**Localização:** São Raimundo, São Luís- MA

### **OBJETIVOS GERAIS**

- Apresentar o **DailyArt** como ferramenta de aprendizagem artística acessível e rica em conteúdo.
- Desenvolver a leitura e interpretação visual em Arte e a tradução guiada em Inglês.
- Estimular o olhar crítico e sensível dos alunos para obras de arte de diferentes culturas.
- Produzir uma **galeria visual-bilingue** com releituras e traduções autorais.

## Etapa 1: Aula de Arte – “A Obra que Fala”

### 1. Abertura (15 min)

- O professor apresenta o **DailyArt** (projetado ou com o celular) explicando sua função.
- Mostra uma obra e o texto em inglês que o app fornece diariamente.
- Solicita aos alunos que, **em casa**, acessem o app (ou recebam uma versão impressa com imagem e texto) e escolham **uma obra que mais chamou atenção**, anotando:
  - Nome da obra e artista;
  - Elementos visuais que se destacam;
  - O que acham que a obra quer dizer.

Obs.: Para turmas com pouco acesso digital, imprimir 4 ou 5 obras com os textos em inglês para distribuir na aula seguinte.

### 2. Atividade prática com celular

- Alunos acessam o app em dupla ou trio e escolhem a obra.
- Fazem uma **interpretação visual** livre (desenho, colagem, pintura, etc.) inspirada na obra.
- Registram um **título pessoal** para sua releitura e anotam em português o que a obra representa para eles.

### 2. Atividade prática sem celular

- O professor distribui impressões de diferentes obras com texto em inglês.
- Os alunos escolhem uma e fazem a interpretação visual da obra (desenho, colagem, etc.).
- Criam um título para sua versão da obra e anotam uma pequena explicação pessoal sobre o significado.

## Etapa 2: Aula de Inglês – “Traduzindo com o Coração” (50 min)

### 1. Aquecimento

- O professor de inglês retoma a obra escolhida pelos alunos na aula de Arte.
- Apresenta o texto em inglês retirado do DailyArt (ou da folha impressa).
- Trabalha com os alunos a **tradução assistida**, destacando:
  - Palavras-chave;
  - Falsas semelhanças;
  - Expressões descritivas.

### 2. Atividade com celular

- Alunos fazem a **tradução colaborativa** com apoio do professor.

- Criam uma versão traduzida mais pessoal e poética do texto, levando em conta o que compreenderam da obra.

## 2. Atividade sem celular

- Usam os textos impressos do app.
- Em duplas, sublinham palavras conhecidas, procuram significado com dicionários impressos ou com ajuda do professor.
- Escrevem uma versão em português que transmita a ideia da obra de forma acessível.

## 3. Encerramento

- Os alunos montam um pequeno **painel ou varal expositivo** com:
  - A releitura visual da obra feita na aula de Arte;
  - O texto original (ou parte dele) em inglês;
  - A tradução pessoal feita em sala.

## PRODUTO FINAL:

**Mini galeria bilíngue** com obras reinterpretadas + tradução afetiva do texto em inglês. Pode ser fixada na sala, em corredores ou montada em forma de livro coletivo.

## Materiais sugeridos:

- Folhas A4, papelão, revistas, lápis de cor, canetas, pincéis, cola, cartolina;
- Impressões das obras e textos do DailyArt (caso sem celular);
- Dicionários impressos ou glossário feito pelo professor de inglês;
- Varal com pregadores, painéis reutilizáveis ou espaço no mural da escola.

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA 5: “ARTE EM PALAVRAS – ESCRREVENDO SOBRE IMAGENS”

**Série recomendada:** 7º ao 9º ano

**Carga horária:** 1 aula de 45 minutos

**Tema central:** Produção escrita e imagética a partir da fruição de obras de arte

**Produto final:** Texto criativo + cartaz ilustrado

### Aula Única – Contando uma História com a Arte

#### ❖ Início:

- Apresentação do **DailyArt** como uma galeria portátil: “Uma obra de arte por dia”.
- Conversa com a turma: “Você já imaginou o que acontece antes ou depois de uma imagem?”

### ❖ **Atividade com Celular:**

- Alunos, individualmente ou em duplas, acessam o app.
- Escolhem uma obra e criam uma **mini-história inspirada na imagem** (antes, durante ou depois da cena).

### ❖ **Atividade Sem Celular:**

- Professor traz de casa ou imprime uma obra do DailyArt do dia.
- Exibe a imagem e faz uma leitura compartilhada.
- Alunos inventam coletivamente uma narrativa para aquela cena.

### **Produção Final:**

- Cada aluno escreve **um parágrafo ou uma pequena narrativa** e ilustra com um desenho ou colagem inspirado na obra.
- Pode ser feito em papel A4 dividido: metade texto, metade imagem.

### ❖ **Materiais sugeridos:**

- Papel A4, lápis, canetinhas, revistas velhas, cola, lápis de cor.

### ❖ **Fechamento:**

- Leitura coletiva de algumas produções.
- Montagem de um varal de textos e imagens na sala ou no corredor da escola com o título: **“Histórias que a arte contou”**.