



Licenciatura em
**ARTES
VISUAIS**
com ênfase em
DIGITAIS

Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

O uso de aplicativos móveis nas aulas de Artes

Gutemberg Cavalcanti da Silva

Carpina
2021

GUTEMBERG CAVALCANTI DA SILVA

O uso de aplicativos móveis nas aulas de Artes

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador(a): Felipe de Brito Lima

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C365u da silva, gutemberg
O uso de aplicativos móveis nas aulas de Artes / gutemberg da silva. - 2021.
28 f.

Orientador: Felipe de Brito .
Inclui referências e apêndice(s).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Licenciatura em Artes Visuais, Recife, 2021.

1. Aplicativos Educacionais. 2. Recurso Didático Pedagógico. 3. Ensino Infantil. 4. Arte. I. , Felipe de Brito, orient. II. Título

CDD 700

FOLHA DE APROVAÇÃO

Gutemberg cavalcanti da Silva

O uso de aplicativos móveis nas aulas de Artes

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Aprovada em 28/08/2021

Banca Examinadora:

Felipe de Brito Lima (UFRPE)
Presidente e Orientador(a)

Rafael Pereira de Lira (UFRPE)
Examinador(a)

Elizabeth Cristina Rosendo Tomé da Silva (UFRPE)
Examinador(a)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por tudo que ele me proporcionou no decorrer deste curso, a minha família e amigos, pelo inestimável incentivo e por todo o apoio dado nas horas difíceis. Aos meus colegas de turma pela amizade, companheirismo e por todas as aprendizagens vivenciadas nesta caminhada.

Expresso também minha gratidão às instituições de ensino às quais fui vinculado, em especial a Universidade Federal Rural de Pernambuco que me deu todo apoio ao longo de minha trajetória acadêmica, e que contribuiu decisivamente para minha formação.

Aos meus professores e ao meu orientador Dr. Felipe de Brito Lima por ter sido meu orientador, e pelos importantes momentos de aprendizagem proporcionados, a minha tutora Maria Betânia Barbosa Cardoso, pela paciência e incentivo para que eu pudesse chegar até aqui.

RESUMO

Nos dias atuais a utilização de novas tecnologias na educação ainda encontra entraves para seu uso na prática educativa. Considerando a realidade atual, a tecnologia é parte integrante da vivência das crianças. Esta pesquisa tem a finalidade de analisar o uso de aplicativos nas aulas de arte do ensino infantil. A partir de pesquisas em livros que abordem a temática, e entrevistas com professores que adotaram aplicativos para auxiliar em suas aulas de arte, analisaremos como esses aplicativos contribuem para o ensino das artes, bem como as dificuldades encontradas por estes professores na sua utilização. O referencial teórico contempla discussões acerca do avanço tecnológico e sua influência nas aulas de arte, além de sua contribuição para o ensino das aulas de arte através de aplicativos. Os procedimentos metodológicos consistem em entrevista com professores do ensino fundamental da disciplina de Artes, e pesquisa em livros que abordem a temática. Espera-se que os dados obtidos e as discussões propostas a partir deles, contribuam para reflexões sobre a utilização de tecnologia e de aplicativos nas aulas de arte.

Palavras-chave: Aplicativos Educacionais. Recurso Didático Pedagógico. Ensino Infantil. Arte.

ABSTRACT

The use of new technologies in the field of Education is currently still facing challenges. Considering the present context, technology is part of children's lives. This research has the objective of analyzing the use mobile apps in Art lessons in primary education. Based on bibliographical research and interviews with teachers who have adopted these tools, we analyze their contributions to the teaching of Arts as well as the difficulties encountered by these educators. The theoretical framework addresses discussions about the advancements of technology and its influence in Art lessons, along with contributions to pedagogical practices made possible by mobile apps. Methodological procedures consisted in conducting interviews with primary school Art teachers based on the premises identified in literature. Data obtained as well as discussions proposed from it are expected to contribute to reflections about the use of technology in Art lessons.

Keywords: Learning apps. Pedagogical resources. Primary school. Arts.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1	A inserção das tecnologias no ambiente educacional.....	11
2.2	A arte na educação infantil e sua contribuição para o desenvolvimento da criança.....	13
2.3	O uso de aplicativos educacionais nas aulas de Arte	14
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	17
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	21
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
	REFERÊNCIAS.....	28

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo tecnológico, e esta tecnologia faz parte do nosso cotidiano, e é utilizada das mais diversas formas. Por que não a utilizar também nas salas de aula? A junção de tecnologia com educação pode ser uma tarefa um tanto difícil, devido às dúvidas que surgem em relação a eficiência deste novo método na prática educativa, afinal o modelo de ensino ao qual estamos inseridos tem sofrido poucas mudanças em relação ao desenvolvimento tecnológico que presenciamos constantemente. A tecnologia nos permite obter vários tipos de informação, e através dela o aluno já chega em sala de aula com algum tipo de conhecimento, ficando claro que as informações que este aluno recebe não vem apenas do professor, e que o aluno passou a ser parte ativa no próprio processo educativo. O professor deixa de apenas transferir conhecimento, e passa a orientar seus alunos a ponto de fazer com que eles tenham base para adquirir seu próprio conhecimento. Logo, o educador deve estar preparado para facilitar o processo pedagógico do aluno.

Por outro lado, devemos entender que se existe algum desestímulo entre alunos e professores, as aulas podem se tornar tediosas, o que pode ser um grande problema. Um professor desestimulado não trabalhará o conteúdo com afinco, não irá atentar para o conhecimento que o aluno já tem e muito menos trazer novos recursos para transmitir suas aulas, impossibilitando de suas aulas serem mais interessantes. Ocorre o contrário quando existe o estímulo, o aluno sente vontade de aprender, e de buscar por mais conhecimento, o professor sempre traz novidades para sala de aula, e desta forma prende a atenção do aluno, pois suas aulas se tornam mais interessantes. As crianças tem nascido em um mundo tecnológico onde existe uma troca de informação constante, logo entende-se que a tecnologia já faz parte de sua vida, segundo Prensky, “nossos estudantes de hoje são todos falantes nativos da linguagem digital, dos computadores, vídeo games e internet” (2011, p.1).

Atrair a atenção do aluno para construção do conhecimento é um desafio, e o professor deve tanto escolher as ferramentas adequadas, como dominá-las, afim de atingir o fim desejado, mudando os métodos de ensino antigo e dando oportunidade ao novo. Para Zabala, “[...] a forma como se aprende e o ritmo da aprendizagem, variam segundo as capacidades, motivações e interesses de

cada um [...]” (1988, p. 34). O déficit escolar se deve ao fato de os estudantes não terem equipamentos apropriados, conexão, ambiente adequado para estudar, autonomia para desenvolver seus estudos. É claro que, conseqüentemente, muitos desses alunos, por falta de condições e estímulo para continuar seus trabalhos, desistem.

É possível afirmar que as ferramentas tecnológicas se bem aplicadas para o processo de ensino aprendizagem, podem contribuir significativamente para o desenvolvimento do aluno, bem como se tornar uma ferramenta importante utilizada pelo professor. A presente pesquisa tem como objetivo principal analisar o uso de aplicativos nas aulas de arte no ensino infantil. Adota como objetivos específicos refletir sobre o uso destes aplicativos no ensino das Artes Visuais nas escolas, e avaliar as percepções docentes a respeito do uso destes aplicativos.

Este trabalho ressalta em seu conteúdo, o uso de aplicativos nas aulas de arte do ensino infantil, como meio didático e pedagógico em sala de aula, com o intuito de fazer com que a aula se torne tanto proveitosa quanto estimulada. No próximo capítulo, serão abordados ensino da arte na educação infantil, e o uso de aplicativos educativos como meio educacional durante a construção do conhecimento em artes no ensino infantil, com o propósito de fundamentar teoricamente a importância desta pesquisa. Nos capítulos seguintes, são apresentados os procedimentos metodológicos e os resultados obtidos na pesquisa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo consta a base teórica utilizada na construção deste trabalho, onde serão abordados os temas: a inserção das tecnologias no ambiente educacional, a arte na educação infantil e sua contribuição para o desenvolvimento da criança e o uso de aplicativos educacionais nas aulas de Arte do ensino infantil.

2.1 A inserção das tecnologias no ambiente educacional

Nos últimos anos a sociedade passou por profundas mudanças principalmente no que diz respeito a tecnologia. O desenvolvimento científico tem levado ao surgimento de uma série de tecnologias voltadas para comunicação, e o processo de transmissão de informação entre as pessoas sobre as quais surgem novas formas de pensar, agir e se comunicar, trazendo consigo relações efetivas, sociais, culturais de lazer. De acordo com Nunes e Silveira:

Uma das características centrais da sociedade em que vivemos é a sucessão de mudanças, cada vez mais acentuadas, no campo das ciências e das tecnologias, na estrutura familiar, no mercado de trabalho, no meio ambiente e nas novas formas de relações sociais, políticas, econômicas e culturais (2008, p.99).

Com o surgimento de diversas tecnologias na sociedade não fica difícil de perceber o seu uso para diversos fins, principalmente quanto ao uso das chamadas tecnologias móveis que também estão inseridas no contexto escolar, uma vez que estas se encontram fortemente presentes na sociedade. A escola que por sua vez é formadora dos sujeitos sociais deve se adaptar às novas práticas educacionais que a tecnologia pode oferecer, ajustando as práticas educativas com a tecnologia, de modo que esta última possa contribuir gerando possibilidades de ensino que alunos e professores possam aproveitar. Segundo a Unesco:

Quando os estudantes utilizam as tecnologias móveis para completar tarefas passivas ou de memória, como ouvir uma aula expositiva ou decorar informações em casa, eles têm mais tempo para discutir ideias, compartilhar interpretações alternativas, trabalhar em grupo e participar de atividades de

laboratório, na escola ou em outros centros de aprendizagem (2014, p.16).

A internet faz parte do nosso cotidiano e auxilia no processo de aprendizagem. Através dela alunos buscam conteúdos e conhecimento que possa ajudá-los a resolver problemas relacionados as matérias da escola, e que as tecnologias móveis podem e devem ser usadas como suporte para objetivos educacionais bem fundamentados, e previamente definidos. Mas para isso é necessário que o professor tenha domínio dessas tecnologias, e desta forma estará ciente se o uso de tais ferramentas de fato alcançará o fim desejado.

A internet oferece oportunidades de interações significativas, como e-mails, as listas de discussão, os fóruns, os chats, os blogs, as ferramentas de comunicação instantânea e os sites de relacionamento, mas o professor precisa informar e orientar os alunos sobre a utilização da internet, sobre as vantagens e os perigos que ela oferece (PRADO, 2015, p.14).

Ao incluir os dispositivos móveis em ambientes educacionais, podemos explorar atividades de ensino ilimitadas, possibilitando que professores e alunos realizem uma variedade de atividades nas mais diversas propostas. Cabe ao professor a tarefa de criar um ambiente de aprendizagem que inclua a utilização de diferentes formas de tecnologias, uma vez que estas ferramentas não atuam por conta própria. É preciso salientar que a escola pode conter os melhores meios tecnológicos para o ensino, mas se os professores não estiverem preparados para usa-los de nada adianta.

Existe uma facilidade do jovem se relacionar com a tecnologia, há uma atração que desperta o interesse, a vontade de experimentar as ferramentas que ela pode e tem a oferecer, isso pode ser compreensível devido a facilidade de acesso de dados e o fato de a tecnologia estar presente em lugares em que há carência de livros e escolas. Geralmente as pessoas transportam consigo seus aparelhos celulares, o que possibilita a aprendizagem ocorrer em qualquer lugar, e os aplicativos de instrução desde que escolhidos de forma adequada pelo professor podem gerar uma melhor flexibilização dos estudos, por que ele permite que o aluno acesse as informações no tempo e espaço que for melhor para si. Estamos vivendo em um tempo em que a educação não está mais resumida a quatro paredes, ainda mais nos dias atuais em que devido a pandemia do novo coronavírus as pessoas devem manter o distanciamento

social, e que através da tecnologia e seus aplicativos a sala de aula passou a ganhar dimensões gigantescas.

Neste sentido é possível citar os sites de museus virtuais, através dos quais alunos podem mesmo em suas salas de aulas fazer visitas a estes museus com apenas o uso de aparelhos tecnológicos. Isto enriquece as aulas já que além das explicações do professor, o aluno vai ter uma experiência virtual como se estivesse no próprio museu. Segundo o Blog com ciência: Com novas necessidades e a adoção de novos hábitos, a demanda por determinados tipos de serviços aumentou. Professores e alunos tiveram que se adaptar ao ensino à distância por meio de ferramentas online.

2.2 A arte na educação infantil e sua contribuição para o desenvolvimento da criança

As crianças nascem sem saber ler e escrever, elas observam as imagens, os gestos, os símbolos que estão ao seu redor, e a partir daí reconstrói significados do ambiente no qual elas vivem. E este mundo de símbolos influi diretamente no seu modo de pensar e de agir.

O que vemos com isto é que a criança desenvolve uma compreensão, formulando novas ideias, construindo significados próprios, sobre aquilo que a rodeia. Esse contato com os símbolos e o aumento das experiências de percepção, que trazem elementos para representação da criança começa com a comunicação com o outro. O professor orienta a criança na observação dos objetos em sua volta, e com isso aumenta a percepção dessas crianças enriquecendo o conhecimento artístico.

Sobre a importância do educador neste aspecto, Penteadó afirma que:

Chamamos a atenção para a importância do educador, como um provocador, capaz de despertar a sensibilidade e a reflexão diante do objeto estético. Chamar a atenção para que vejam com atenção as imagens, analisem seus elementos, suas formas, cores, a disposição dos objetos, o tipo de material usado, os temas representados, para que efetivamente possa se concretizar uma apreciação estética passível de julgamento, de uma opinião baseada na experimentação e não apenas na constatação e que permite ir além do “gosto, não gosto, é feio, é bonito (2001, p. 110).

Entendemos que as crianças que passam por esse tipo de interação têm uma maior facilidade em distinguir e compreender e de criar. O ensino das artes visuais não deve ser visto como passatempo, mas como meio para que o aluno tenha um olhar curioso sobre as coisas, desenvolvendo sua imaginação e criatividade. Afinal, a arte é mais que uma atividade prática, pois ela proporciona a criança a representação do que está em sua mente, e isso envolve sentimento, emoção e conhecimento.

2.3 O uso de aplicativos educacionais nas aulas de Artes

Aplicativos são um tipo de programa de computador desenvolvido para processar dados de modo eletrônico, de forma a facilitar e reduzir o tempo do usuário ao executar uma tarefa (APLICATIVOS, 2021). Geralmente esses aplicativos são utilizados em aparelhos móveis como smartphones e tablets, eles são criados a partir da área de atividade desejada e podem contar com diferentes funcionalidades. Conhecer as possibilidades que um aplicativo pode oferecer é fundamental para dar uma melhor experiência ao consumidor final.

Analisar o comportamento do consumidor é estudar os processos envolvidos quando indivíduos ou grupos selecionam, compram, usam ou descartam produtos, serviços, ideias ou experiências para satisfazer necessidades e desejos (SOLOMON, 2005, p.6).

Existem várias categorias de aplicativos, das quais podemos citar: os utilitários, que tem o objetivo de resolver problemas de forma rápida; os de serviço, que são canais para os prestadores destes serviços; os de comércio, que possibilitam a comercialização dos mais variados serviços em suas plataformas; os de estilo de vida, que geralmente trazem inspirações para o estilo de vida das pessoas; os educativos que tem a finalidade de contribuir e facilitar a aprendizagem de conteúdos; os de entretenimento, que servem para divertir o usuário, como os jogos; e os informativos, com o objetivo de deixar o usuário informado sobre qualquer assunto que ele desejar.

Para que a aprendizagem seja efetiva e atraente para as gerações atuais, são necessários recursos interativos e engajadores semelhantes aos que os estudantes estão familiarizados em suas rotinas, fazendo com estes se interessem pelos conteúdos propostos (PRENSKY, 2012, p.01).

Talvez a maior dificuldade que podemos encontrar no uso de aplicativos nas aulas de Artes seja a estrutura que a escola oferece, a escolha dos aplicativos adequados para aula e o domínio que o professor tem sobre este aplicativo. Uma escola bem estruturada oferece o conforto, e o material necessário para que o professor possa realizar sua aula de forma que o aluno consiga compreender o conteúdo da melhor forma possível. Na utilização de aplicativos nas aulas de Artes, se faz necessário uma internet de qualidade, uma sala de informática bem estruturada, e materiais de apoio nos quais o aluno possa embasar seus estudos. Isto tudo serve de estímulo para que o aluno tenha interesse em permanecer na sala de aula.

E mesmo com uma escola bem estruturada, o professor deve estar preparado para trazer uma aula que não seja baseada na memorização, mas que através dos aplicativos ele consiga contextualizar o conteúdo, e fazer com que o aluno possa refletir sobre o que está fazendo. Coutinho afirma que “a escola e os seus agentes têm de mudar os métodos e técnicas de ensino e pensar em formas eficientes e eficazes para preparar os estudantes para a sociedade do conhecimento” (2011, p.10).

Existe uma grande quantidade de aplicativos educacionais que podem contribuir na aprendizagem. É preciso observar qual o aplicativo deve-se usar para que ele possa contribuir com o conteúdo que precisa ser trabalhado. O professor através disto, tem a oportunidade de fazer com que suas aulas se tornem mais atrativas e atinja o que ele pretende, que é a aprendizagem. Isto pode não ser uma tarefa simples uma vez que cada aluno tem um nível de conhecimento diferenciado e a assimilação do conteúdo pode ocorrer de forma diferente.

A aprendizagem baseada em jogos digitais é eficiente porque está de acordo com o estilo de aprendizagem dos estudantes atuais e futuros, é motivadora, por ser divertida e é bastante versátil porque pode ser adaptada a quase todas as disciplinas e habilidades a serem aprendidas, sendo muito eficaz se for corretamente utilizada (PRENSKY, 2012. p.5).

A escolha do aplicativo também é fundamental, pois sabemos que o professor não é o detentor do conhecimento. O que ele deve fazer é facilitar o processo educativo, e desta forma a escolha de aplicativos que tenham em seu conteúdo além do assunto que o professor deseja trabalhar, uma linguagem

visual que atraia o aluno. Estes aplicativos devem ser escolhidos de forma que atendam tanto às expectativas do professor quanto as dos alunos. A tecnologia traz mudanças e muda uma sociedade, podemos observar a existência de bibliotecas virtuais, onde o aluno não precisa se locomover e ir a uma biblioteca física para pesquisar determinado assunto. Basta alguns cliques e o assunto que se deseja pesquisar aparece na tela do celular, computador, tablet etc. Um aprendizado sem tecnologia nos dias atuais seria muito difícil imaginar. A tecnologia trouxe evolução e está inserida nas escolas, resta aos que fazem parte do processo educativo buscar a melhor forma de usufruir dela para que o processo educativo tenha mais qualidade.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nesta seção serão apresentados os procedimentos metodológicos, organizados a partir de objetivos traçados, buscando a apuração de dados relativos ao problema.

O êxito de uma pesquisa depende fundamentalmente de certas qualidades intelectuais e sociais do pesquisador, entre as quais são: conhecimento do assunto a ser pesquisado, curiosidade, criatividade, integridade intelectual, atitude autocorretiva, sensibilidade social, imaginação disciplinada, perseverança e paciência, confiança na experiência (GIL, 2008, p.18).

A pesquisa foi realizada em uma escola privada localizada na zona da mata norte pernambucana, que funciona no turno da manhã, onde existe em média 350 (trezentos e cinquenta) alunos matriculados. O número de funcionários chega a 24 dentre professores, diretoria e demais colaboradores. Possui uma boa estrutura com salas climatizadas, pintadas, nela possui bebedouros, cantina, banheiros, além de uma área para prática de educação física. Segundo Souza, Muller, Fracassi e Romeiro, “o pesquisador não modifica o local, nem as condições e composição de nada, apenas relata as condições que encontra e verifica os efeitos que se manifestam em relação ao problema estudado” (2013, p.17).

Na escola os professores do ensino infantil têm idade entre 25 (vinte e cinco) a 42 (quarenta e dois) anos. Alguns professores tem em seu currículo o magistério e cursos de aperfeiçoamento oferecidos pela escola, e outros ainda estão concluindo o ensino superior. A maior parte deles leciona há mais de 8 (oito) anos. Estes professores utilizam a tecnologia em suas aulas de Artes, o que vem sendo muito explorado em tempos de pandemia e conseqüentemente no sistema híbrido de ensino que a escola passou a adotar.

A pesquisa contou com leitura de livros que abordam o tema além de entrevista realizada com os professores da escola que utilizam os aplicativos nas suas aulas de arte.

Entrevistas são fundamentais quando se precisa/deseja mapear práticas, crenças, valores e sistemas classificatórios de universos sociais específicos, mais ou menos bem delimitados, em que os conflitos e contradições não estejam claramente

explicitados. Nesse caso, se forem bem realizadas, elas permitirão ao pesquisador fazer uma espécie de mergulho em profundidade, coletando indícios dos modos como cada um daqueles sujeitos percebe e significa sua realidade e levantando informações consistentes que lhe permitam descrever e compreender a lógica que preside as relações que se estabelecem no interior daquele grupo, o que, em geral, é mais difícil obter com outros instrumentos de coleta de dados. (DUARTE.2004, p.15).

Foram entrevistados 3 (três) docentes do ensino infantil, com o intuito de extrair informações acerca do uso dos aplicativos nas aulas de arte, sobre suas vantagens e desvantagens, bem como as dificuldades encontradas no processo de ensino aprendizagem através dos mesmos.

Assim, tomar depoimentos como fonte de investigação implica extrair daquilo que é subjetivo e pessoal neles o que nos permite pensar a dimensão coletiva, isto é, que nos permite compreender a lógica das relações que se estabelecem (estabeleceram) no interior dos grupos sociais dos quais o entrevistado participa (participou), em um determinado tempo e lugar (DUARTE,2004, p.219).

A pesquisa de caráter qualitativo, buscou compreender e interpretar fatos e fenômenos, buscando-se aprender, descrever, discutir e analisar a complexidade de um caso concreto, na edificação de um embasamento que promova a compreensão da pesquisa.

Os procedimentos consistiram no uso, pelas 3 docentes participantes, de 3 aplicativos em aulas em turmas da Educação Infantil, compostas por alunos com faixa etária entre 4 e 5 anos. Os aplicativos foram disponibilizados no período entre 28 de junho de 2021 a 11 de julho de 2021, com orientação de como funcionavam e deixando a vontade de cada participante a forma de como utiliza-los para lecionar a matéria, com os celulares e tablets, de propriedade da própria instituição e dos alunos. As professoras foram orientadas a, durante o uso dos aplicativos, observar o comportamento das crianças diante dos mesmos, e suas possíveis contribuições para as aulas de arte no ensino infantil. Os aplicativos utilizados foram:

Quadro 1 - Aplicativos utilizados para pesquisa

<p>Colorir e aprender. Este aplicativo consiste em um jogo em que é possível desenhar e colorir de forma real da mesma forma que fazemos no papel, usando diferentes</p>

ferramentas a criança pode usar a imaginação para desenhar e colorir, através deste aplicativo é possível promover o desenvolvimento da imaginação, as artes e aumenta a capacidade de concentração e habilidades motoras finas das crianças.

Disponível para download em:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.coloring.learn.kids&hl=pt_BR&gl=US

Conhecendo as cores. Este aplicativo consiste em um jogo em que utiliza as cores, através dele é possível o aluno aprender as cores primárias e secundárias a partir de suas misturas, através do toque na tela os desenhos são coloridos onde o aluno pode escolher onde e com qual cor deseja pintar.

Disponível para download em:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.cores&hl=pt_BR&gl=US

Jogo de Arte Quebra Cabeça. Este aplicativo consiste em um jogo educativo de quebra cabeças que tem em seu conteúdo uma coleção de obras de arte dos mais famosos artistas. Este jogo além de apresentar obras de grandes artistas promove a concentração, a capacidade de desenvolver habilidades de observação, a criatividade e imaginação das crianças.

Disponível para download em:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.artpuzzle&hl=pt_BR&gl=US

Fonte: Elaboração do autor

Estes aplicativos foram escolhidos levando em consideração, as necessidades dos alunos no processo do fazer artístico, e a relação dos aplicativos com atividades trabalhadas em sala de aula de forma tradicional. Quando pegamos aquilo que já conhecemos ou já sabemos e relacionamos com o uso de aplicativos educativos na área de arte utilizados nesta pesquisa, somos levados a esquemas de assimilação que a criança utiliza na sua aprendizagem, e como o jogo ajuda nisto quando é utilizado. A arte é uma prática de ensino que desperta a capacidade de criação e auxilia a tornar público os sentimentos, como também através dela o aluno desenvolve diversas habilidades, dentre elas: foco, concentração, criatividade etc.

Para avaliar as percepções das docentes após o uso dos aplicativos, foi elaborado um roteiro de entrevista afim de se obter respostas subjetivas, com foco na impressão sobre tudo acerca das dificuldades e contribuições.

Quadro 2 – Fundamentação para o roteiro de entrevistas

Pergunta 1: *de que forma(s) estes aplicativos contribuíram para atingir os objetivos pedagógicos da sua aula de Artes do ensino infantil?*

Esta pergunta foi feita por que conforme debatido no capítulo teórico as crianças tem facilidade em lidar com a tecnologia, se sentem atraídos por ela, e que segundo Penteado (2001, p.110) “O educador é capaz de despertar a sensibilidade e reflexão diante do objeto estético”.

Pergunta 2: *de que forma(s) o uso dos aplicativos impactou a didática e a forma de conduzir as atividades?*

Esta pergunta foi feita por que conforme discutido no capítulo teórico os aplicativos são criados para um determinado fim, através de suas funcionalidades e isso traz uma experiência para os alunos, com base no que diz Solomon sobre o comportamento do consumidor e sua análise, que vem do estudo de todo processo envolvido quando se escolhe, usa, compra e até mesmo descarta produtos para satisfazer as necessidades e desejos (SOLOMON, 2005 p.6).

Pergunta 3: *de que forma(s) estes aplicativos impactaram o engajamento dos estudantes nas atividades?*

Como foi o comportamento dos alunos diante de uma aula com aplicativos? Esta pergunta foi feita por que conforme discutido no capítulo teórico “a aprendizagem baseada em jogos digitais é eficiente, divertida e motivadora se for usada de forma correta” (PRENSKY,2012, p.05). O professor enquanto orientador deve buscar a melhor forma de utilizar os aplicativos a benefício da aprendizagem, ele tem um importante papel neste contexto.

Pergunta 4: *quais as diferenças entre uma aula com e uma aula sem o uso destes aplicativos? Quais os benefícios e desvantagens de cada tipo de aula?*

Esta pergunta foi feita por que conforme consta no material teórico, os aplicativos são produzidos para facilitar a vida do usuário em uma determinada área desejada, trazendo desta forma uma melhor experiência a pessoa que a utiliza.

Pergunta 5: *quais os principais desafios e dificuldades para a inserção de aplicativos móveis nas aulas de Artes?*

Esta pergunta foi feita por que conforme discutido no capítulo teórico a tecnologia está inserida na sociedade, e a escola por sua vez não pode “virar as costas” para isso, uma vez que ela faz parte da sociedade. Segundo PRENSKY (2001, p.01) “os estudantes são todos falantes nativos da “linguagem digital, dos computadores, vídeo games, internet”. Onde o fato de os estudantes já terem convivência com o meio tecnológico e por fim os aplicativos, a inserção deles pode se tornar algo fácil.

Fonte: Elaboração do autor

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo são apresentados os resultados obtidos a partir das respostas ao questionário elaborado, e discutidos com base no referencial teórico. Conforme a pergunta 1, sobre a contribuição dos aplicativos para atingir os objetivos nas aulas de arte, as professoras responderam:

Quadro 3 – Trechos de respostas a pergunta 1

Participantes	Respostas
Professora 1	<i>Consegui um maior rendimento entre meus alunos, foi possível utiliza-los na sala de aula e ainda pedi aos pais que utilizassem em casa onde tive um retorno satisfatório.</i>
Professora 2	<i>As crianças tem facilidade em mexer no celular, elas gostam, os alunos ficaram mais interessados e curiosos, foi possível prender a atenção deles e passar o assunto com facilidade.</i>
Professora 3	<i>A aula com jogos no celular foi uma novidade, os alunos gostaram bastante, além de contribuir de forma motora e visual dos alunos, os aplicativos despertaram um interesse maior no conteúdo.</i>

Fonte: Elaboração do autor

As três concordaram que através destes aplicativos foi possível alcançar o objetivo pretendido, que foi o ensino da arte através deles. As respostas são indícios de que os aplicativos contribuem e que são eficientes para atingir os objetivos pedagógicos das suas aulas de Arte. Vale ressaltar ainda que além de contribuir com as aulas de Arte, uma das entrevistadas afirmou que o uso dos aplicativos também auxilia na coordenação motora e visual dos alunos.

As falas são consistentes como o pensamento identificado na literatura que foi abordado na revisão bibliográfica no capítulo teórico, com base no autor Prensky que afirma algo semelhante ao pensamento dos professores, quando diz que: “uma aprendizagem baseada em jogos digitais é eficiente” (PRENSKY,2012, p.05).

Em relação a pergunta 2, acerca dos impactos do uso de aplicativos na didática, as professoras responderam o seguinte:

Quadro 4 – Trechos de respostas a pergunta 2

Participantes	Respostas
Professora 1	<i>Ainda não havia utilizado aplicativos nas aulas de arte, então foi uma novidade e tive que mudar a didática da aula, e teve que haver uma adequação, para que eu pudesse transmitira a aula.</i>
Professora 2	<i>Senti que a aula foi mais dinâmica, foi uma aula diferente, uma novidade, as crianças já tinham conhecimento de aplicativos e jogos. Antes de usar aplicativos o trabalho era todo manual, recortes, colagem desenhos etc. Normalmente a família ou os professores ajudam bastante nesse sentido, por que tem que cortar papel, colar no lugar certo etc. Com os aplicativos tive a percepção que eles conseguem realizar as atividades sozinhos, além do interesse que achei maior, percebi que eles gostam muito de atividades com celular.</i>
Professora 3	<i>Houve uma mudança na forma de transmitir a aula, mas não achei complicado, o fato de não usar os objetos que estamos acostumados foi diferente, mas os alunos já tinham contato com aplicativos o que contribuiu para aula.</i>

Fonte: Elaboração do autor

As respostas deixam claro que para utilizar os aplicativos na sala de aula, foi necessária uma preparação na forma de utilizar os materiais (aplicativos) e na forma de conduzir a aula. Percebemos através nas falas que os materiais utilizados não são os mesmos e que a forma dos alunos trabalharem as atividades no celular são diferentes. De acordo com a professora 2, os alunos não precisaram de ajuda para realizar as atividades propostas.

Sobre a forma de como o professor muda a didática na condução de suas aulas, a fala das professoras é consistente como o pensamento identificado na literatura que foi abordado na revisão bibliográfica no capítulo teórico e com base na autora Pentead: “chamamos a atenção para importância do educador como um provocador, capaz de despertar a sensibilidade e a reflexão diante do objeto estático” (2001, p.110). O professor através do conhecimento que lhe é proposto deve achar meios para que a aula atinja o objetivo pretendido, utilizando com eficiência os objetos e meios que lhe é proposto.

Ao questionar as professoras sobre o comportamento dos alunos diante de uma aula com aplicativos conforme a pergunta 3, foram obtidas as seguintes respostas:

Quadro 5 – Trechos de respostas a pergunta 3

Participantes	Respostas
Professora 1	<i>A aula foi produtiva, os alunos ficaram interessados e queriam jogar os joguinhos, pedi para os pais utilizarem os aplicativos em casa, o que segundo os pais foi bom, os alunos gostaram das aulas e foi possível atrair a atenção dos alunos para a aula.</i>
Professora 2	<i>Minha percepção foi de que os alunos se interessaram bastante, tive um retorno satisfatório, pois eles perguntam se vai ter o joguinho pelo celular, através de perguntas percebi que consegui atingir o que queria através da aula pelo celular, acharam a aula bastante divertida, diante disto posso afirmar que a aula foi proveitosa e divertida.</i>
Professora 3	<i>Os alunos ficaram curiosos e interessados, querendo mexer no celular e jogar os jogos, acredito que as atividades pelo celular pareciam mais diversão. Percebi mais interesse dos alunos.</i>

Fonte: Elaboração do autor

De acordo com as respostas obtidas pelas professoras, foi possível identificar que os alunos tiveram um bom interesse nas aulas de Arte com o uso dos aplicativos, e através deles foi possível administrar o conteúdo proposto de forma satisfatória. Os alunos demonstraram interesse pela aula ministrada com o auxílio dos aplicativos: os mesmos vivem em meio a tecnologia, e estão familiarizados com ela, e isto está de acordo com o que abordamos no capítulo teórico com base no autor Prensky ao afirmar que: “são necessários recursos interativos e engajadores semelhantes aos que os estudantes estão familiarizados em suas rotinas, fazendo com que estes se interessem pelos conteúdos propostos” (2012, p. 1).

Percebemos através das respostas das professoras que os aplicativos despertam interesse nos alunos, e também a vontade deles de participar das aulas de arte, mostrando que se pode ter uma aula eficiente com o uso de ferramentas tecnológicas.

Sobre a pergunta 4, que diz respeito aos benefícios e diferenças entre aulas com e sem aplicativos, as três professoras afirmaram que existe de fato

uma diferença nas aulas e são pontos relevantes, que podem ser debatidos para se obter uma forma de sanar as desvantagens apresentadas nas respostas das professoras a seguir:

Quadro 6 – Trechos de respostas a pergunta 4

Participantes	Respostas
Professora 1	<p><i>Uma aula sem aplicativos, nós temos contato com materiais, e é possível fazer em conjunto as atividades. Os aplicativos auxiliam de fato nas aulas, mas tira um pouco desse contato, do grupo, no meu ponto de vista isso não bom. Na aula com aplicativo o aluno faz a atividade praticamente que sozinho sem auxílio, o que é um ponto positivo, para atividades em casa os aplicativos foram uma excelente opção. Outro ponto que acredito ser negativo, seja de os alunos tão novos já estarem utilizando celulares, uma vez que temos ciência que existe uma idade indicada para utilização destes.</i></p>
Professora 2	<p><i>Nas aulas online os aplicativos ajudam bastante, onde as crianças tiveram um interesse maior. Nas aulas presenciais gosto mais de trabalhar com manuseio de materiais e em grupos o que nas aulas pelo aplicativo não é possível.</i></p> <p><i>Nas aulas com aplicativos tenho certeza de que são elas que fazem as atividades em forma de jogos. As atividades que são feitas em casa em aulas de arte, geralmente os pais são os que realizam parte da tarefa, como cortar papel, e nos aplicativos eles realizam de fato o que peço e sozinhos. Os alunos não põem as mãos na massa, não tem contato com os materiais.</i></p>
Professora 3	<p><i>Acredito que uma aula sem aplicativos, conseguimos um maior contato entre os coleguinhas, o trabalho em grupo etc. Já com o aplicativo o aluno fica sozinho realizando a atividade, por que um só consegue jogar. Acredito que a desvantagem é a de realizar a atividade sozinho, e não tem aquele contato com os coleguinhas. vantagem, percebi um interesse maior dos alunos na aula.</i></p>

Fonte: Elaboração do autor

Através das respostas das professoras fica perceptível a preocupação com o contato com os objetos e a forma criativa com que se desenvolve a aula de Artes. Não há contato com os coleguinhas, o que em tempos de pandemia se torna algo positivo, já que o aluno pode realizar as atividades sem qualquer tipo de auxílio, apenas utilizando os jogos. De acordo com que abordamos no capítulo teórico com base em Coutinho, cabe aos docentes e escolas lidar com estas questões, visto que “tem a responsabilidade buscar formas de ensino

eficientes, para preparar os estudantes para a sociedade do conhecimento” (2011, p. 10).

Os aplicativos tem o objetivo de contribuir para aquilo que foi proposto, e essa contribuição deve ser completa. As desvantagens apresentadas devem ser contornadas, seja com alteração na forma de ministrar as aulas, ou até mesmo na escolha dos aplicativos. Deve-se buscar um conjunto que contribua de fato para o ensino da Arte.

Em relação a pergunta 5, sobre desafios encontrados para inserir os aplicativos em suas aulas de arte, e conforme as respostas obtidas no quadro a seguir, foi possível perceber que deve haver uma preparação, desde a escolha dos aplicativos e conteúdo, bem como os meios em que esse conteúdo será ministrado.

Quadro 7 – Trechos de respostas a pergunta 5

Participantes	Respostas
Professora 01	<i>Acredito que o maior desafio seja o da escolha dos aplicativos, e com preparar a aula para que esse aplicativo contribua de fato para aprendizagem da turma.</i>
Professora 02	<i>Convencer que os aplicativos não servem para deixar os alunos soltos, mostrar para os pais que aquilo também se trata de educação e que a arte pode ser ministrada desta forma. Saber a tecnologia e o tipo de aparelho que pode ser utilizado, alguns aparelhos não conseguem baixar os aplicativos devido aos seus sistemas.</i>
Professora 03	<i>Como foi algo novo, a maior dificuldade que tive foi a de montar a aula, adequando o conteúdo que iria passar com os aplicativos, e organizar a aula de forma que todos os alunos pudessem ter contato com celular, pois nem todos tinham o aparelho</i>

Fonte: Elaboração do autor

As professoras afirmam que uma aula através dos aplicativos requer uma preparação, onde a escolha dos aplicativos é importante, além dos aparelhos que por muitas vezes não atendem a expectativa desejada. E deve-se levar em consideração que existe uma cobrança externa, que são as dos pais que não abrem mão de uma boa qualidade de ensino para seus filhos, e fazem questionamentos aos professores sobre os métodos utilizados nas aulas.

De acordo com que abordamos no capítulo teórico, a escola deve fornecer a estrutura adequada e o material necessário para que o professor realize as atividades em sala de aula, de forma que o aluno compreenda o conteúdo de forma satisfatória e eficiente.

As respostas das professoras deixam evidente que o uso dos aplicativos apesar das dificuldades apresentadas, trouxe um engajamento dos alunos nas salas. A atenção foi capturada e houve um retorno satisfatório em relação a aprendizagem segundo as docentes, reforçando que a tecnologia pode contribuir para o processo de ensino aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da realização do presente trabalho, procuramos demonstrar o quanto é importante o uso de aplicativos nas aulas de arte no ensino infantil, sobretudo, nos dias atuais em meio ao grande avanço da tecnologia. Os aplicativos são ferramentas que auxiliam no processo de ensino aprendizagem.

É notório que os aplicativos contribuem consideravelmente para o ensino da Arte nas escolas, e em qualquer processo educativo, uma vez que abrem leques e oportunidades para condução das aulas. Isto ficou ainda mais claro nos tempos de pandemia, em que várias escolas utilizaram aplicativos para transmitir suas aulas.

Dentre as principais vantagens dos aplicativos, estão: aulas mais dinâmicas; organização de informações; criação de um melhor ambiente de aprendizagem; incentivo a aprendizagem individual; possibilidade de continuidade do ensino fora da sala de aula. Além destas vantagens, há também a questão da economia de material didático, pois o mesmo pode ser disponibilizado em ambientes virtuais de aprendizagem. Vários conteúdos e materiais de diferentes formatos podem ser disponibilizados, como vídeos, som, slides, textos, chats, animações e simulações, possibilitando também uma maior interação com os colegas e os professores.

Logo, diante do atual cenário, ficou claro que o uso de aplicativos auxilia nas aulas e tem sido uma das alternativas para manter e seguir com os cronogramas de estudos, em meio ao isolamento social. Assim, por intermédio de ferramentas com tablets, celulares, computadores e notebooks é possível acessar e dar seguimento às aulas de Arte atendendo seus objetivos pedagógicos.

REFERÊNCIAS

- APLICATIVOS. Dicionário online de Português, 25 de junho de 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/aplicativo/>. Acesso em 25 jun. 2021.
- COUTINHO, clara; Lisboa, Eliana. “**sociedade da informação, do conhecimento e da Aprendizagem: desafios para educação no século XXI**”. Revista de Educação, Vol. XVIII, n.1, pp. 5 – 22, 2011.
- DUARTE.R. **Entrevistas em Pesquisas Qualitativas**. Curitiba, n.24, p. 213-225, 2004.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- Tecnologia em tempos de pandemia. **Blog com Ciência**,2020. Disponível em: <https://museuweg.net/blog/a-importancia-da-tecnologia-em-tempos-de-pandemia/>. Acesso em 30 de ago. de 2021.
- NUNES, A. I. B. L.; SILVEIRA, R. N. **Psicologia da aprendizagem: processos, teorias e contextos**. Fortaleza: Liber Livro, 2008.
- PENTEADO. C. **A arte e a educação na escola: os caminhos da apreciação Estética de jovens e adultos**. Porto Alegre, 2001
- PRADO, A. **Entendendo o aluno do século 21 e como ensinar a essa geração. Educação e evolução**, p.1 – 18, 2015.
- PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC, 2012.
- SOLOMON, Michael R. **O comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo**. 5. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.
- SOUZA, Dalva Inês de; MÜLLER, Deise Margô; FRACASSI, Maria Angélica Thiele; ROMEIRO, Solange Bianco Borges. **Manual de orientações para projetos de pesquisa**. Fundação Escola Técnica Liberato Salzano Vieira da Cunha. Novo Hamburgo, 2013.
- UNESCO. **UNESCO Policy Guidelines for Mobile Learning**. França: 2014. Disponível em: <<http://www.bibl.ita.br/UNESCO-Diretrizes.pdf>>. Acesso em 12 de dez.2020.
- ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.