



Especialização em
**ARTES E
TECNOLOGIA**

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

Inovação Digital no Ensino de Artes Visuais: Explorando o Potencial do Google Arts & Culture

EPAMINONDAS MANUEL CHAVES JÚNIOR

Gravatá-PE
2023

EPAMINONDAS MANUEL CHAVES JÚNIOR

Inovação Digital no Ensino de Artes Visuais: Explorando o Potencial do Google Arts & Culture

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

Orientadora: Juliana Andrade Leitão

Coorientador: Prof. Dr. Artur Torres de Araújo

Gravatá-PE

2023

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)

- C512i Júnior, Epaminondas Manuel Chaves
Inovação Digital no Ensino de Artes Visuais: Explorando o Potencial do Google Arts & Culture /
Epaminondas Manuel Chaves Júnior. - 2023.
32 f. : il.
- Orientadora: Juliana Andrade Leitao.
Coorientador: Prof. Dr. Artur Torres de Araujo.
Inclui referências, apêndice(s) e anexo(s).
- Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Especialização em Artes e Tecnologia , Recife, 2023.
1. Google Arts & Culture. 2. Artes Visuais. 3. Tecnologia. I. Leitao, Juliana Andrade, orient. II. Araujo,
Prof. Dr. Artur Torres de, coorient. III. Título

FOLHA DE APROVAÇÃO

EPAMINONDAS MANUEL CHAVES JÚNIOR

Inovação Digital no Ensino de Artes Visuais: Explorando o Potencial do Google Arts & Culture

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

Aprovada em 23/10/2023 (data da apresentação)

Banca Examinadora:

Juliana Andrade Leitão (UFRPE)

Presidente e Orientadora

Amanda Mansur Custódio Nogueira (UFRPE)

Examinadora

Daniela Nery Bracchi (UFRPE)

Examinadora

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família e aos meus amigos pelo inestimável incentivo e por todo o apoio dado nas horas difíceis. Aos meus colegas de turma pela amizade, apoio, companheirismo e por todas as aprendizagens vivenciadas nesta caminhada.

Expresso também minha gratidão às instituições de ensino onde fui vinculado ao longo de minha trajetória acadêmica, que contribuíram decisivamente para minha formação. E aos professores pelo apoio e cuidado ao longo desta caminhada, e pelos momentos de aprendizagem proporcionados.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo abordar sobre possíveis usos da ferramenta Google Arts e Culture para o ensino das artes visuais. Tem como proposta, apresentar o Google Arts e Culture como um recurso didático metodológico inovador para a sala de aula para ser um facilitador para o professor em sala. A ferramenta Google Arts & Culture por se tratar de um recurso tecnológico, possibilita uma grande experiência de aprendizado para o aluno, pois suas funcionalidades vão de visualização de obras e artistas, bem como a navegação simulando a visita de museus e outros lugares, sendo um meio de motivação para os alunos. Essa pesquisa consiste na revisão de literatura e de um questionário respondido por oito professores de arte do ensino fundamental de instituições públicas. Os resultados obtidos indicaram que o uso da ferramenta Google Arts & Culture facilita muito o desenvolvimento do ensino nas aulas de artes.

Palavras-chave: Google Arts & Culture. Artes Visuais.

ABSTRACT

This research aims to address possible uses of the Google Arts and Culture tool for teaching visual arts. Its proposal is to present Google Arts and Culture as an innovative methodological teaching resource for the classroom to be a facilitator for the teacher in the classroom. The Google Arts & Culture tool, as it is a technological resource, enables a great learning experience for the student, as its functionalities range from viewing works and artists, as well as navigation simulating the visit of museums and other places, being a means of motivation for students. This research consists of a literature review and a questionnaire answered by eight elementary school art teachers from public institutions. The results obtained indicated that the use of the Google Arts & Culture tool greatly facilitates the development of teaching in arts classes.

Palavras-chave: Google Arts & Culture. Artes Visuais.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	13
3.1	METODOLOGIA	13
3.2	QUESTIONÁRIO.....	14
4	GOOGLE ARTS & CULTURE.....	15
5	DISCUSSÕES E OPINIÕES DE PROFESSORES DE ARTES	20
6.	CONCLUSÃO	25
	REFERÊNCIAS	26
	ANEXOS.....	28

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia está presente em nosso cotidiano, desenvolvendo-se constantemente e de maneira rápida. Diante disso, por que não utilizar esses meios tecnológicos em sala de aula? Compreendendo que a escola tem a missão de preparar seus alunos para o futuro, torna-se cada vez mais necessário que os professores busquem métodos e recursos para prender a atenção dos estudantes. Segundo Faria e Oliveira,

Dentro desse mundo tecnológico, é importante que o professor use artefatos para diversificar e tornar uma aula mais prazerosa para seus alunos. É muito mais divertido, por exemplo, passar um filme sobre determinado conteúdo, do que ficar preso em livros, sabendo que muitos dos alunos nem abrirão eles em casa para ler. Vão preferir até procurar um resumo na internet ou assistir umas aulas pelo Youtube. Se existem tantos recursos que tornam uma aula mais chamativa, então, por que não os usar para instigar os alunos à leitura e o pensamento crítico? (Faria; Oliveira, 2017, p. 1).

Com a intenção de apresentar aulas mais atrativas, capazes de prender a atenção dos alunos nas aulas de artes, disciplina que muitas vezes não é ministrada por professores com formação específica, mas sim por profissionais de áreas afins que acabam lecionando para compor sua carga horária, surge o desafio de motivar os alunos, evitando assim um certo desinteresse pela disciplina. Nesse contexto, a utilização de recursos tecnológicos nas aulas torna-se de extrema importância para alcançar esse objetivo.

O professor de artes visuais também tem que ser um pesquisador constante e precisa estar atento à realidade do aluno para possibilitar e estimular oportunidades de expressão. Uma dessas maneiras e demandas na atualidade é a arte produzida com o uso de tecnologia os equipamentos que proporcionam o uso dessas tecnologias estão inseridos na cultura da maioria dos alunos, principalmente dos mais jovens.

Ao buscar maneiras de formação artística que permitam ao aluno expressar-se, faz-se necessário o uso da expressão visual por meio das TICs (tecnologias da informação e comunicação), uma vez que a vida cotidiana dos alunos está imersa nessas tecnologias e por meio delas eles se relacionam com o mundo, com os amigos e com a vida.

Segundo Pimentel (2012) “No ensino de arte, nos dias de hoje, não pode se abster do uso de tecnologias contemporâneas, quer seja na produção artística, quer seja nos estudos sobre arte” (Pimentel, 2012 p. 7).

Segundo Barbosa e Coutinho (2011, p.41), “a pedagogia tradicional é introduzida no Brasil no ensino da arte com a Academia das Belas Artes no século XIX, percorre o século XX e permanece ativa ainda hoje”. Mesmo sendo uma disciplina presente no currículo escolar, encontram-se dificuldades em ministrar a disciplina de artes em sala de aula nos dias atuais, mesmo com a tecnologia que temos hoje em dia e que a maioria dos alunos já tem acesso aos recursos tecnológicos.

A proposta desse trabalho em utilizar a plataforma Google Arts & Culture é a possibilidade de poder ter acesso a informações variadas sobre o vasto conteúdo dessa ferramenta, onde estão presentes mais de 2 mil museus. O objetivo maior é a aproximação à cultura e conhecimento que o Google Arts & Culture pode promover, fazendo da sua plataforma um facilitador para o acesso a arte e outros conhecimentos, durante a pandemia da Covid-19, a plataforma teve mais que o dobro de acesso no período.

O Google Arts & Culture, tecnologia desenvolvida e lançada em 2011 pelo Google, é uma plataforma online onde os visitantes têm acesso a museus e galerias de arte de diferentes lugares do mundo e também a locais históricos e de caráter patrimonial a partir da tecnologia Street View, que possibilita passeios virtuais por esses locais muito próximos de uma visita real, assemelhando pelo computador a visão que um visitante teria indo presencialmente àquele ambiente (Depiné, 2020).

A possibilidade de poder visitar locais de todo o mundo e ter o contato de forma virtual com obras e artistas de forma interativa faz com que essa plataforma tenha um grande potencial em sala de aula para que os alunos fiquem mais estimulados e envolvidos com a disciplina de artes.

Diante do que foi exposto, vimos a necessidade de explorar a ferramenta Google Arts & Culture, por acreditarmos em sua potencialidade como material de trabalho para o professor de arte, de modo que o objetivo desta pesquisa é investigar quais as contribuições dessa ferramenta para a aula de artes visuais. Neste sentido, fizemos uma revisão de literatura sobre o tema constante no segundo capítulo, bem como os procedimentos que adotamos visando a obtenção de resultados.

Com o desenvolvimento desta pesquisa, elencamos dois objetivos mais específicos: apresentar a ferramenta Google Arts & Culture com suas funcionalidades, com a intenção de explorar um pouco as especificidades dessa ferramenta. Essas informações compuseram o capítulo quatro, intitulado "Google Arts & Culture". Como modo de obtermos respostas para essa proposta, o segundo objetivo específico foi investigar como essa ferramenta pode ser utilizada por professores em aulas de arte. Assim, formulamos um questionário (conforme anexo A) com sete questões, que foram respondidas por oito professores. Suas respostas às questões constam do quinto capítulo, no qual apresentamos suas discussões, opiniões e sugestões sobre o Google Arts & Culture nas aulas de arte.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Essa seção apresenta a base teórica dos temas abordados no trabalho, bem como seus principais conceitos.

A cada dia que passa as informações são transmitidas cada vez mais rápidas e em um curto espaço de tempo, com isso se faz necessário que a escola junto com os professores se profissionalize cada vez mais para que possa ensinar de forma que facilite o aprendizado por parte do aluno.

O construtivismo de Piaget é a construção de conhecimento do aluno e do professor e não apenas a transmissão do professor para o aluno, tendo em vista que ambos terão que aprender a utilização da ferramenta para utilizá-la. Nesse sentido Piaget (1972) diz que:

O conhecimento não é uma cópia da realidade. Conhecer um objeto, conhecer um acontecimento não é simplesmente olhar e fazer uma cópia mental, ou imagem, do mesmo. Para conhecer um objeto é necessário agir sobre ele. Conhecer é modificar, transformar o objeto, e compreender o processo dessa transformação e, conseqüentemente, compreender o modo como o objeto é construído. Uma operação é, assim, a essência do conhecimento. É uma ação interiorizada que modifica o objeto do conhecimento.

Segundo o conceito de conhecimento apresentado pelo sociólogo Pierre Bourdieu (1989), este é definido como,

Um conjunto de informação armazenada por intermédio da experiência ou da aprendizagem *a posteriori*, por meio da introspecção *a priori*. No sentido mais lato do termo, trata-se da posse de múltiplos dados inter-relacionados que, por si só, têm um menor valor qualitativo (BOURDIEU, 1989, p. 09).

O Ministério da Educação (MEC) ao perceber a importância das novas tecnologias para a educação, cria em 1997 o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo), e o reformula a partir do decreto n.6.300/2007, para promover o uso pedagógico de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na rede pública de ensino fundamental e médio, visando a inclusão digital por meio da democratização do acesso às tecnologias (Brasil, 2007).

A Arte sempre esteve ligada aos meios tecnológicos e também a formas de expressão artística, como por exemplo o cinema e a fotografia, que demoraram a serem reconhecidos como Arte:

O uso de tecnologia em Arte não acontece somente em nossos dias. A Arte, em todos os tempos, sempre se valeu das inovações tecnológicas para

seus propósitos. Até mesmo porque seu ideal de transcendência ao comum necessita do que está disponível, para que algo seja criado. Nesse sentido, a gravura, o cinema e a fotografia, por exemplo, levaram algum tempo para serem reconhecidos como Arte (...) (Pimentel, 2010 p.2).

Fátima Cristina Vollú (2006, p.15) lembra que “não se pode ignorar a enorme presença dos meios eletrônicos e da informática na cultura da humanidade.” pois estamos rodeados de tecnologia, como os telefones celulares, câmeras digitais, videogames, dentre outros.

Esse conceito, fortalece o entendimento da importância do uso da tecnologia na educação como algo positivo para a aprendizagem dos alunos, sabendo que esses meios devem ser usados de uma forma que venha a agregar para o desenvolvimento dos alunos.

Os alunos, em sua maioria, têm acesso a essa tecnologia em casa, facilitando assim seu entendimento ao utilizar essas ferramentas em sala de aula. No entanto, sabemos que a realidade de alguns não é assim; eles não têm acesso à internet ou a um computador em casa. Em alguns casos, até mesmo as escolas enfrentam dificuldades em proporcionar aos alunos o acesso a essas tecnologias que poderiam auxiliar em seu aprendizado.

Nesse sentido, é importante que professores e gestores das escolas estejam comprometidos em realizar uma inclusão tecnológica para seus alunos, de forma que venha a satisfazer os anseios dos alunos com relação ao uso dessas tecnologias. Dessa maneira, alunos que não tenham facilidades de acesso a essas tecnologias podem encontrar essa facilidade nas escolas, tornando seu aprendizado mais rico e buscando diminuir a desigualdade no aprendizado por parte daqueles que, porventura não tenham acesso aos meios tecnológicos fora da escola.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esse capítulo aborda os procedimentos metodológicos que foram desenvolvidos com o propósito de encontrarmos informações sobre a proposta da pesquisa.

3.1 METODOLOGIA

Essa pesquisa ocorreu de forma sistematizada, ou seja, partindo de uma investigação bibliográfica do tipo qualitativa, mediante uso de leituras de artigos que, nos quais, fazem uso das TICs (tecnologias da informação e comunicação) e do Google Arts & Culture como ferramentas metodológicas inovadoras, além de investigar em forma de questionário com professores para coletar dados a utilidade do uso da ferramenta nas aulas de artes.

Para Moreira (2004), todo trabalho acadêmico (monografia, dissertação, tese, artigo) é preciso ter como base, pesquisas anteriores, por isso se faz necessário uma revisão de literatura e esta pesquisa foi norteada por trabalhos publicados com temática semelhante. As fontes principais de pesquisa foram o Google Acadêmico, Scielo e os Periódicos da Capes, pois:

As buscas de textos de literatura são necessárias para apoiar decisões do estudo, instigar dúvidas, verificar a posição de autores sobre uma questão, atualizar conhecimentos, reorientar o enunciado de um problema, ou ainda, encontrar novas metodologias que enriqueçam o projeto (Escher, 2001, p. 7).

O Google Arts & Culture é uma iniciativa não comercial. Trabalha com instituições culturais e artistas de todo o mundo. A sua missão é preservar e trazer a arte e a cultura do mundo on-line para que seja acessível a qualquer pessoa, em qualquer lugar.

De acordo com Marconi e Lakatos (1996), a pesquisa de campo é uma fase que é realizada após os estudos bibliográficos, para que o pesquisador tenha um bom conhecimento sobre o assunto, pois é nesta etapa que ele vai definir os objetivos da pesquisa, as hipóteses, definir qual é o meio de coleta de dados e a metodologia aplicada.

Uma pesquisa foi realizada com o objetivo de saber se os professores convidados para esse trabalho, conhecem ou já fizeram uso da ferramenta Google Arts & Culture ou outras ferramentas em suas aulas, dessa forma, foi elaborado um questionário com 7 (sete) perguntas criadas pela plataforma do Google Forms, sendo elas abertas e fechadas, e enviada por e-mail para cada um. Esse questionário foi respondido por 8 (oito) professores. Conforme salienta Oliveira e Jacinski (2017, p. 9) “a possibilidade de criação de formulários eletrônicos é um facilitador no que diz respeito à distribuição da pesquisa aos entrevistados posteriormente, à organização e análise dos dados então coletados”.

Com os dados coletados, Lakatos e Marconi (2006) sugerem a catalogação dos mesmos de forma sistemática através de triagem (exame minucioso dos dados), codificação (técnica operacional de categorização) e tabulação (disposição dos dados de forma a verificar as inter-relações).

3.2 QUESTIONÁRIO

Também com o objetivo de investigar a utilidade do Google Arts & Culture nas aulas de arte, foi empregado um questionário para coleta de dados, com perguntas abertas, que foram respondidas por oito professores de arte.

Segue questionário que teve como objetivo, obter informações para serem utilizadas nesse trabalho.

1. Qual a sua formação?
2. Você conhece o aplicativo Google Arts & Culture?
3. Você já utilizou o aplicativo Google Arts & Culture em suas aulas?
4. Caso tenha utilizado, qual o nível de interesse dos alunos na aula?
5. Acha relevante o uso do Google Arts & Culture para o ensino?
6. Encontra alguma dificuldade em usar tecnologias disponível nas aulas, se sim, quais?
7. Conhece outra ferramenta tecnológica que pode ser usada em sala de aula, qual?

Esse questionário facilitou a coleta de informações junto aos professores, pois bastou seu envio para seus e-mails para os mesmos responderem.

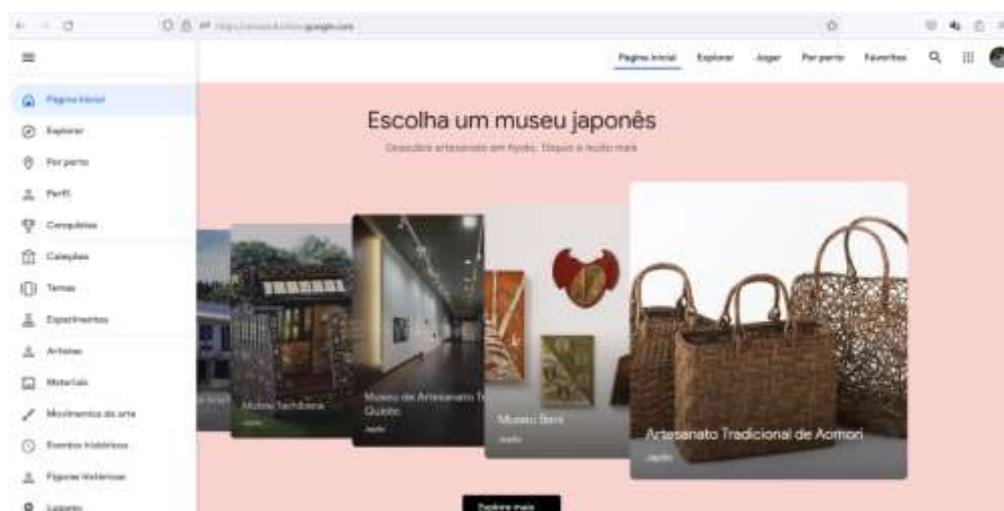
4 GOOGLE ARTS & CULTURE

Sobre “O Google Arts & Culture é uma iniciativa não comercial. Trabalhamos com instituições culturais e artistas em todo o mundo. Juntos, nossa missão é preservar e trazer a arte e a cultura do mundo on-line para que seja acessível a qualquer pessoa, em qualquer lugar”¹.

O acesso ao Google Arts & Culture é muito simples, ele pode ser feito por meio de um computador, notebook, tablet, smartphone (Android ou IOS), e que tenha acesso a internet.

Ao acessar o site pelo computador, a primeira página que vemos é essa imagem (Figura 1), com uma interface bem autoexplicativa e fácil navegação. No canto superior direito tem a imagem de uma lupa onde pode ser pesquisado algo que queira ver, e do lado esquerdo tem uma imagem com 3 linhas, ao clicar nela é mostrado uma barra com várias opções mais específicas para procurar no site, como, por perto, coleções, temas, artistas, materiais, movimentos de arte, eventos históricos, figuras históricas, entre outros.

Figura 1 - Interface do site Google Arts & Culture.



Fonte: Google Arts & Culture (2023).

Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/>>. Acesso em: 15 de outubro, 2023.

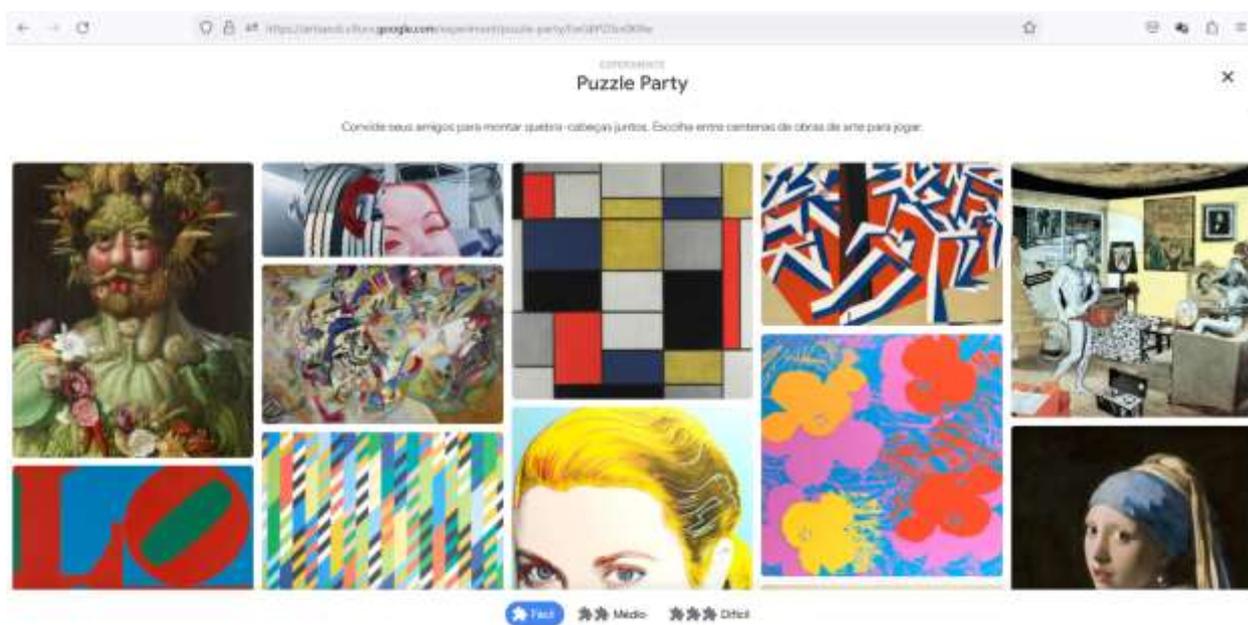
¹ Disponível em <<https://about.artsandculture.google.com/>>. Acessado em: janeiro de 2023.

Figura 2 - Interface do menu jogar.



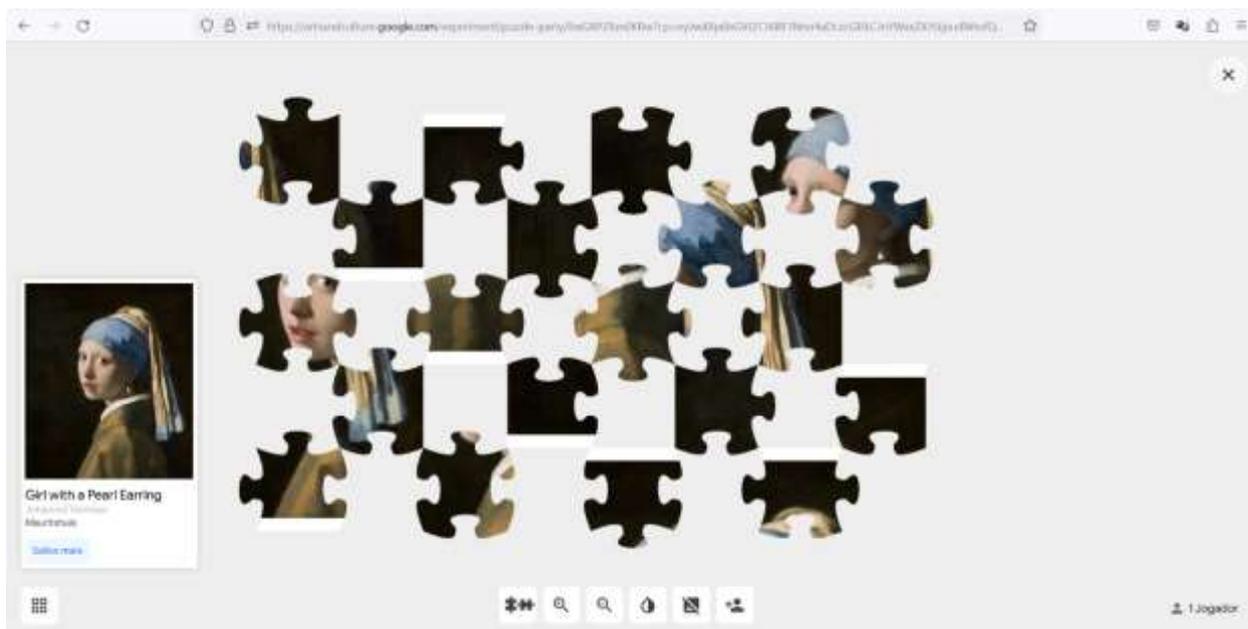
Fonte: Google Arts & Culture (2023).
Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/play>>. Acesso em: 15 de outubro, 2023.

Figura 3 - Interface do menu jogar (quebra-cabeça).



Fonte: Google Arts & Culture (2023).
Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/experiment/puzzle-party/EwGBPZIlzv0KRw>>.
Acesso em: 15 de outubro, 2023.

Figura 4 - Interface do menu jogar (quebra-cabeça).



Fonte: Google Arts & Culture (2023).
 Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/experiment/puzzle-party/EwGBPZIlzv0KRw?cp=eyJwdXp6bGVJZCI6Ii9IMWprNGdrcTkiLCJnYWxsZXJ5IjpuZWxzWsfQ..>>.
 Acesso em: 15 de outubro, 2023.

Figura 5 - Interface do menu jogar

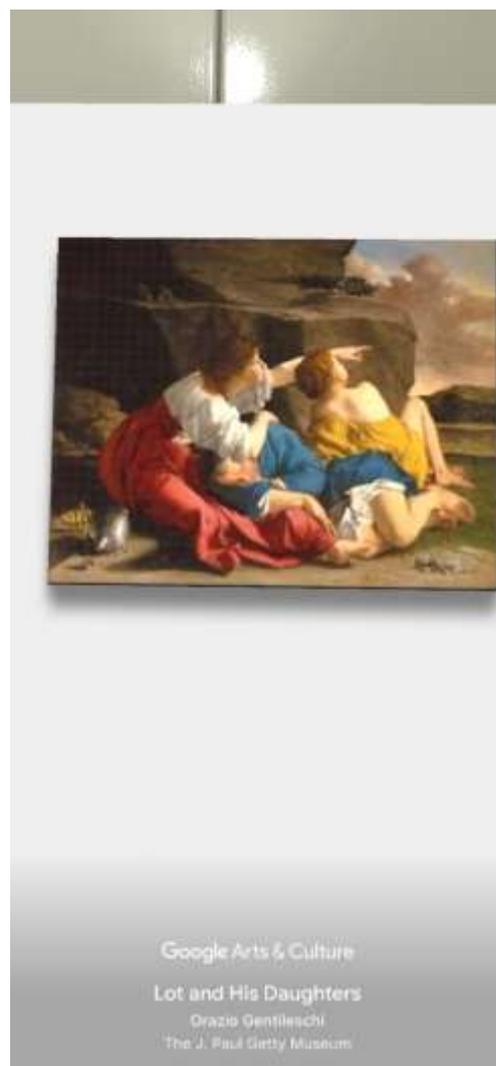


Fonte: Google Arts & Culture (2023).
 Disponível em: < <https://artsandculture.google.com/asset/3QFHLJgXCmQm2Q>>. Acesso em: 15 de outubro, 2023.

A Figura 2 mostra a tela do menu "jogar", onde o visitante escolhe que tipo de jogo deseja jogar. Um detalhe importante é que nem todos os jogos estão em português. Nessa tela, foi escolhido jogar o quebra-cabeça, conforme mostrado na Figura 3. Lá, há uma variedade de obras que podem ser montadas no jogo. Na

Figura 4, é apresentada a obra escolhida para ser montada, no caso, "Girl With a Pearl Earring" (Menina com Brinco de Pérola), do pintor Johannes Vermeer. Após a conclusão do jogo, são exibidas informações sobre a obra, conforme demonstrado na Figura 5.

Figura 6 – Interface APP Mobile (menu câmera)



Na Figura 6, são observadas duas imagens do aplicativo do smartphone. Nele, há uma variedade de funções e recursos que podem ser utilizados em sala de aula. Uma delas é o uso da câmera do smartphone na opção "Art Projector", onde o usuário tem a possibilidade de visualizar uma obra em tamanho real pela tela do dispositivo. É como se estivesse em frente a essa e outras obras disponíveis para visualização. Essa é mais uma forma de aplicação em sala de aula.

O Google Arts & Culture, contribui para o uso da tecnologia em ambiente escolar, apresentando aos alunos recursos que podem ser usados no computador

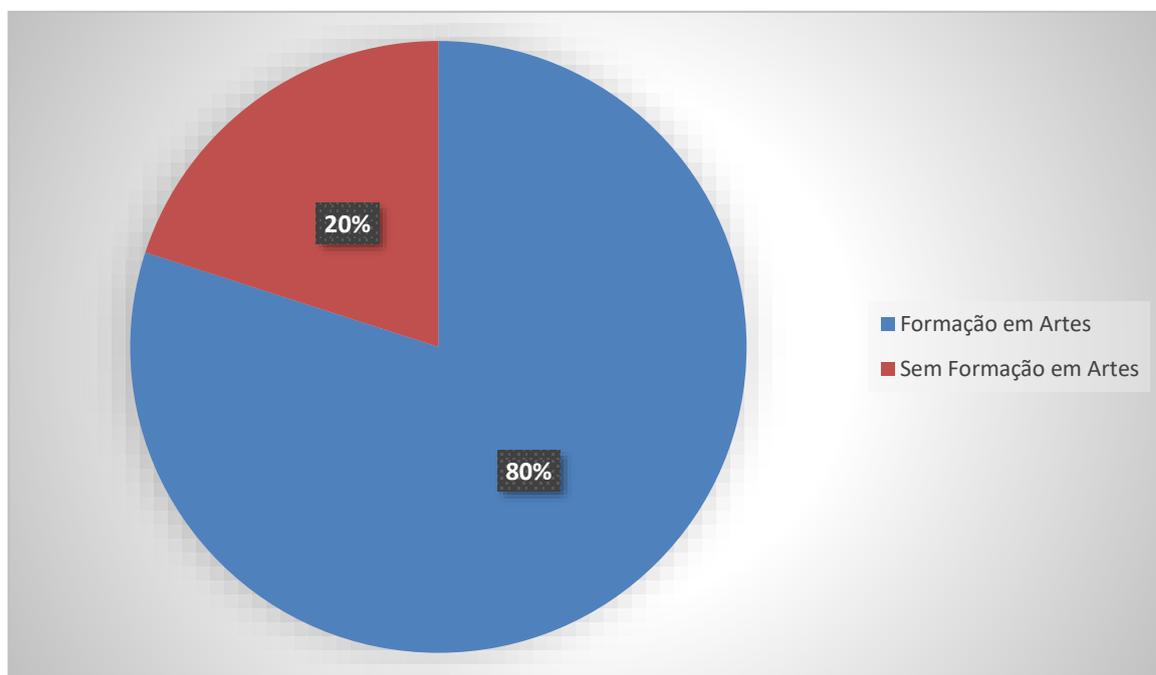
ou smartphone com fins de aprendizagem e estímulo a capacidade cognitiva e produtiva dos alunos, proporcionando melhoria para ensino. Além de promover a sustentabilidade, visto que é comum o professor de Arte imprimir as obras para os alunos em sala, gastando assim papel e tinta de impressora, com o uso dos dispositivos que podem ser os smartphones dos próprios alunos, todo esse desperdício será evitado e os alunos lucrarão com a qualidade das aulas.

5 DISCUSSÕES E OPINIÕES DE PROFESSORES DE ARTES

Esse questionário teve como finalidade saber qual a visão dos professores de artes com relação ao uso da ferramenta Google Arts & Culture em sala de aula. O questionário foi elaborado com 7 (sete) perguntas abertas e fechadas, o mesmo foi respondido por 8 (oito) professores de artes, e foi enviado para os professores por e-mail e sendo feito pela plataforma google forms.

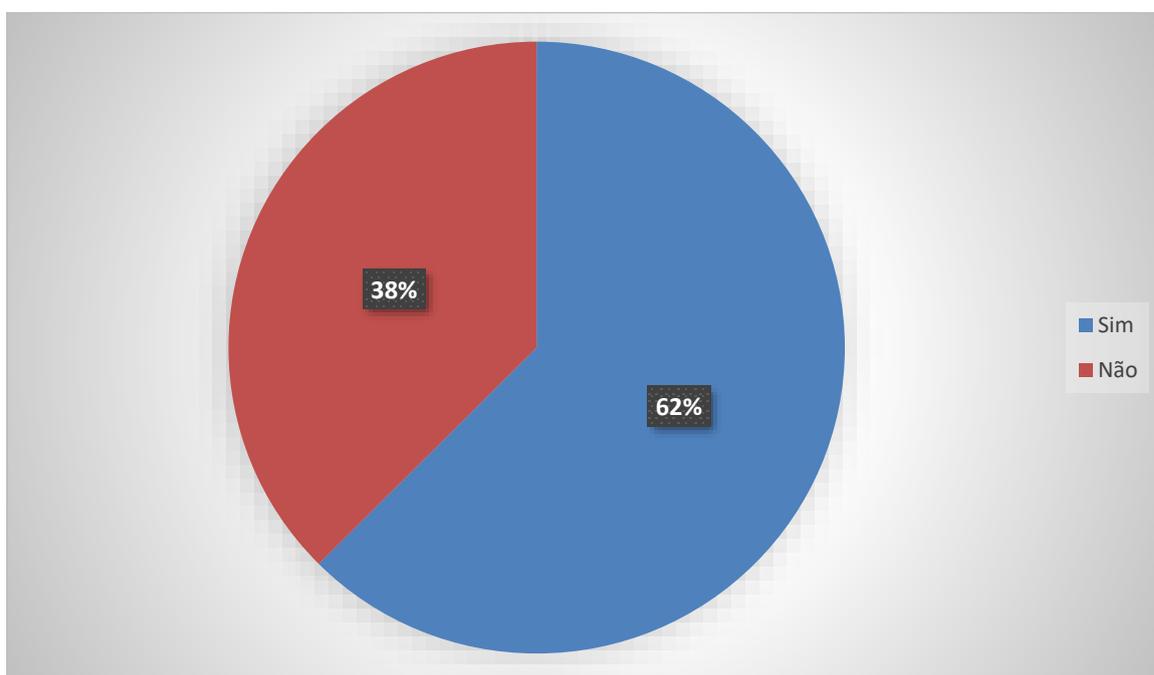
A primeira pergunta teve como objetivo saber qual a formação desses professores, dos 8, apenas 2 não tem formação na área de artes, essa é uma realidade que ocorre com bastante frequência, onde professores que são de outras áreas acabam ministrando aulas da disciplina de artes para complementar sua carga horária, onde essa disciplina deveria ser ministrada por professores formados em sua respectiva área, como deve ser com todas as disciplinas do currículo escolar.

1. Qual a sua formação?



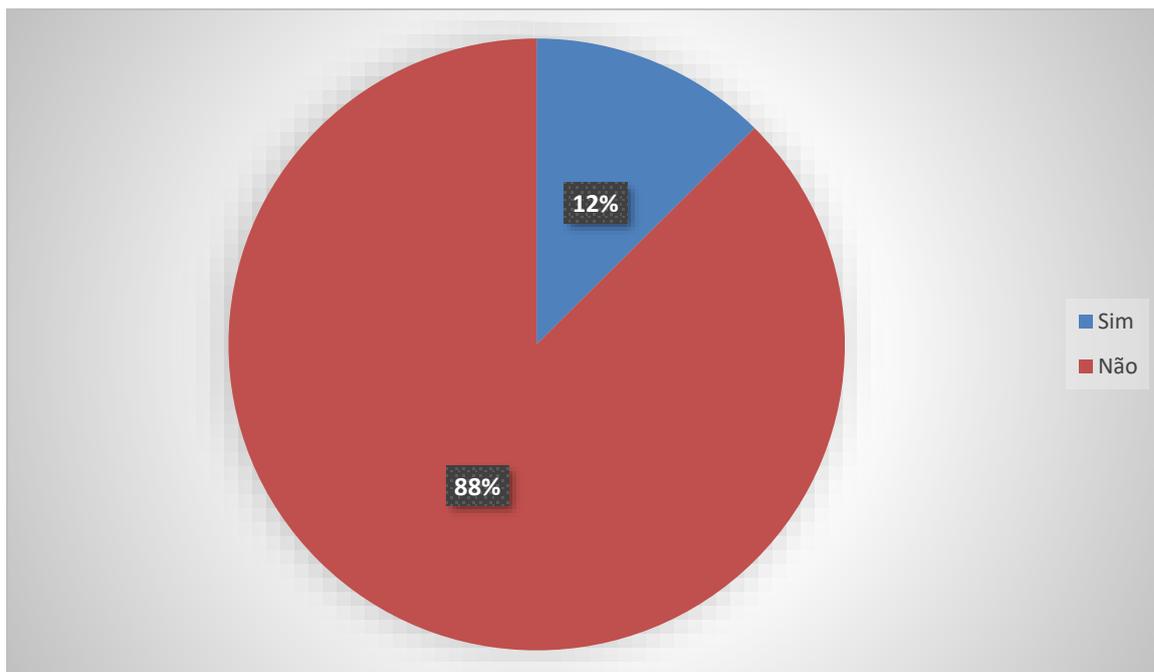
A segunda pergunta foi para saber se os professores conheciam a ferramenta Google Arts & Culture, dos 8 (oito), 5 (cinco) responderam que sim 62,5% e 3 (três) 37,5% que não conheciam a ferramenta.

2. Você conhece o aplicativo Google Arts & Culture?



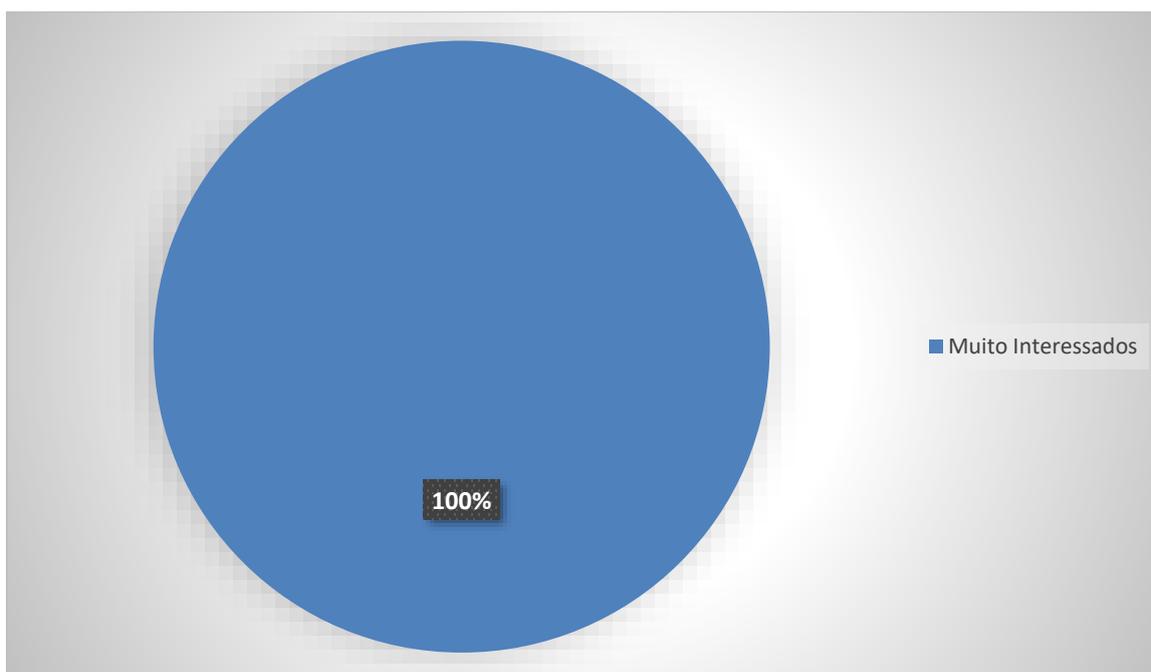
A terceiro questionamento foi para saber se já utilizaram a ferramenta Google Arts & Culture em sala de aula, dos 8 (oito) apenas 1 (um) 12,5% respondeu que já realizou aula utilizando a ferramenta, os 7 (sete) 87,5% disseram que nunca utilizaram a ferramenta em sala de aula.

3. Você já utilizou o aplicativo Google Arts & Culture em suas aulas?



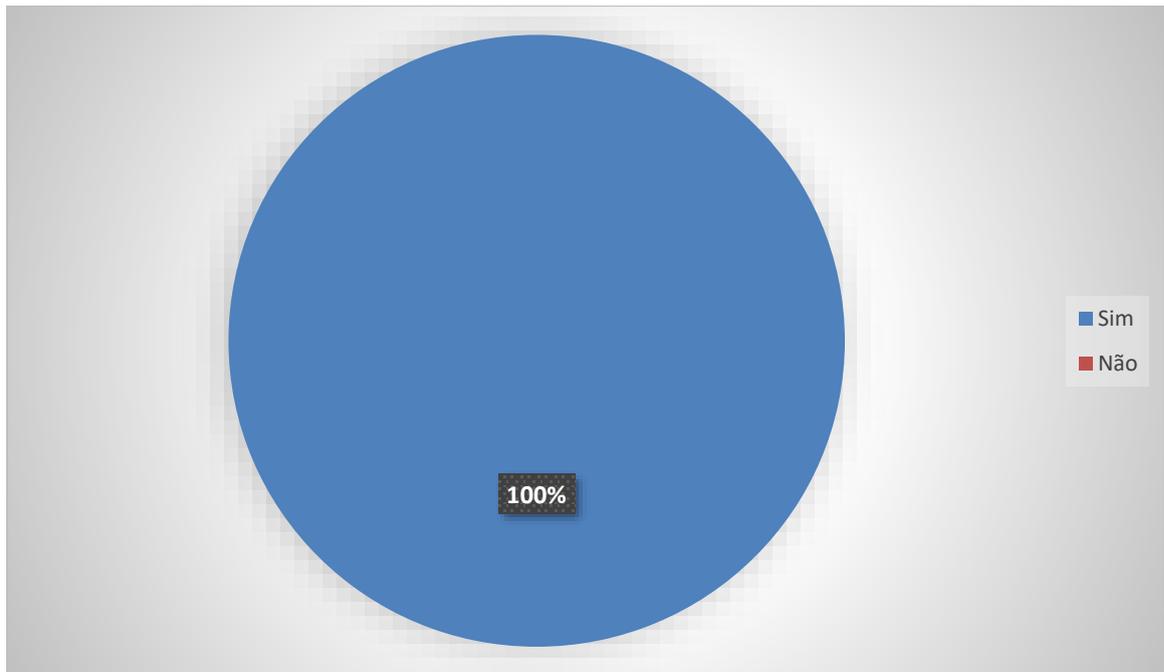
A quarta pergunta foi para o professor que respondeu ter utilizado a ferramenta em sala de aula, com o objetivo de identificar qual foi o interesse dos alunos nessa aula, se ficaram muito interessados, parcialmente interessados e pouco interessados, e a resposta foi que ficaram muito interessados.

4. Caso tenha utilizado, qual o nível de interesse dos alunos na aula?



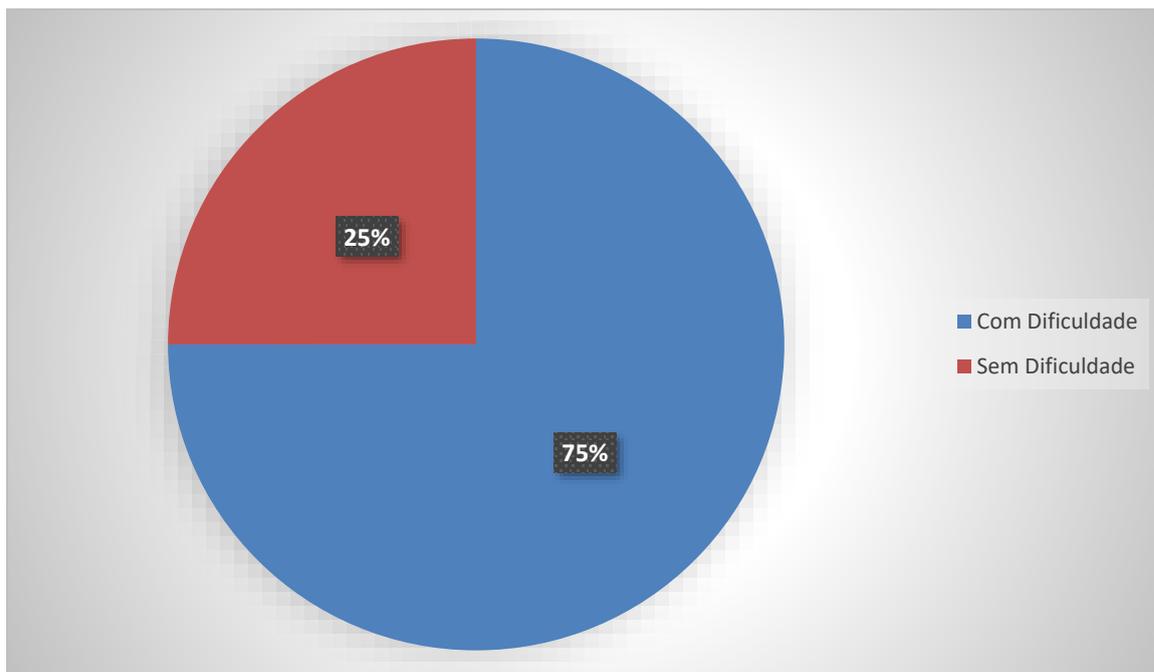
A quinta pergunta foi se os professores acham interessante o uso da ferramenta Google Arts & Culture para o ensino, os 8 (oito) responderam que sim 100%, pois acreditam que o uso da tecnologia só acrescenta para o ensino.

5. Acha relevante o uso do Google Arts & Culture para o ensino?



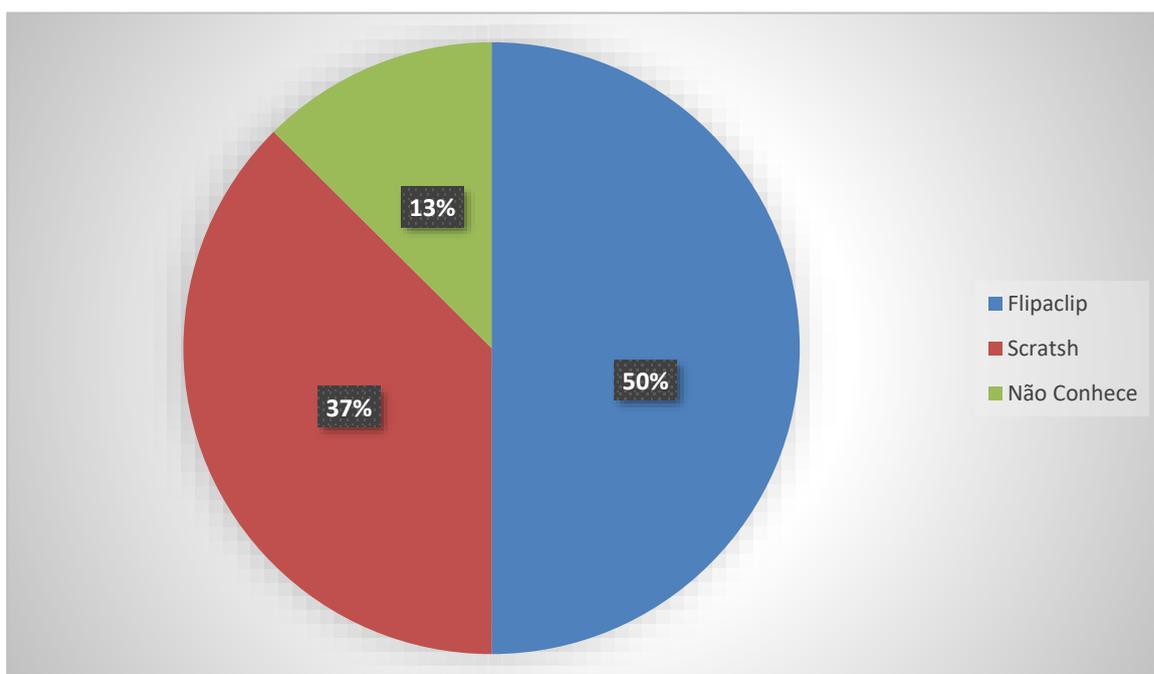
Foi perguntado também se existia alguma dificuldade no uso em sala de aula de recursos tecnológicos e quais seriam essas dificuldades, responderam principalmente sobre a dificuldades com a infraestrutura e falta de equipamentos.

6. Encontra alguma dificuldade em usar tecnologias disponível nas aulas? Se sim, por quê?



Por último foi perguntado se conheciam outra ferramenta tecnológica para ser usado em sala de aula, e qual seria essa ferramenta dos 8 (oito) só 1 (um) 12,5% não conhecia, os outros 7 (sete) 87,5% conheciam, 4 (quatro) responderam Flipaclip, e 3 (três) responderam Scratch.

7. Conhece outra ferramenta tecnológica que pode ser usada em sala de aula, qual?



6. CONCLUSÃO

Com esse avanço tecnológico cada vez mais rápido, vemos a necessidade de que essa tecnologia seja usada dentro da escola com mais frequência, suprimindo uma necessidade que foi vista na utilização dessas ferramentas pelos professores. Ferramenta essa, em especial, apresentada neste trabalho: Google Arts & Culture.

Este trabalho visa apresentar a ferramenta Google Arts & Culture como um meio de auxiliar e complementar a aula de arte. Essa ferramenta possui diversos recursos e pode ser utilizada em qualquer lugar ou de várias formas, tornando as aulas mais atrativas para os alunos e estimulando o aprendizado e a criatividade.

Na pesquisa, também foi constatada a dificuldade por parte das escolas, principalmente públicas, com relação à infraestrutura para esse tipo de aplicação em sala de aula, e também a falta de conhecimento de alguns professores sobre o uso da tecnologia. É de fundamental importância que as escolas proporcionem condições para o uso de recursos tecnológicos em sala de aula, assim como haja um preparo dos professores para a utilização desses recursos.

A pesquisa evidenciou que, ao ser utilizada em sala de aula, a ferramenta Google Arts & Culture despertou grande interesse por parte dos alunos, confirmando assim a importância dessa ferramenta como um agregador de aprendizado nas aulas de artes.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Lisboa, Portugal: DIFEL – Difusão editorial, 1989.

BRASIL. Decreto nº 6.300 de 12 de dezembro de 2007. **Dispõe sobre o Programa Nacional de Tecnologia Educacional – PROINFO**. Diário oficial da União, Brasília, DF, 22 dez. 2007.

DEPINÉ, Ágatha. **Google Arts & Culture: plataforma tecnológica torna a arte mais acessível aos usuários**. **VIA - Estação Conhecimento**, 21 de janeiro de 2020. Disponível em: <<https://via.ufsc.br/google-arts-culture/>>. Acessado em: janeiro de 2023.

ESCHER, I.C. **A revisão de literatura na construção do trabalho científico**.

Revista

gaúcha de enfermagem. Porto Alegre. Vol. 22, n. 2 (jul. 2001), p. 5-20. Disponível em:

<<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/23470?show=full>>. Acessado em: janeiro de 2023.

FARIA, Thais Cerqueira; OLIVEIRA, Aldo Velasco de. **Como professores podem instigar a leitura e o pensamento crítico através do uso da tecnologia?**

In: XIVEVIDOSOL e XI CILTEC, 2017. **Anais eletrônicos IV EVIDOSOL e XI CILTEC**, ANPUH, 2017. Disponível em:

<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/download/12090/10289>. Acessado em: janeiro de 2023.

GOOGLE. **Art Project**. 2013. Disponível em: <<https://www.google.com/intl/pt-BR/culturalinstitute/about/artproject/>>. Acessado em: janeiro de 2023.

GOOGLE. **Arts & Culture**. 2018. Disponível em:

<<https://artsandculture.google.com/>>. Acessado em: janeiro de 2023.

LAKATOS, Éva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Referências bibliográficas. In: **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório publicações e trabalhos científicos**. 5ªed. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: <https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india>. Acessado em: janeiro de 2023.

MOREIRA, W. **Revisão de literatura e desenvolvimento científico: conceitos e estratégias para confecção**. Janus, Lorena, ano 1, nº 1, 2º semestre de 2004. Disponível

em: <

https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/19/o/Revis__o_de_Literatura_e_desenvolviment_o_cient__fico.pdf>. Acessado em: janeiro de 2023.

OLIVEIRA, George Wilber de Bessa; JACINSKI, Lucas. **Desenvolvimento de**

questionário para coleta e análise de dados de uma pesquisa, em substituição ao modelo Google Forms. 2017. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa, 2017.

PIAGET, Jean. **Desenvolvimento e Aprendizagem.** In: **Desenvolvimento e Aprendizagem sob o Enfoque da Psicologia II**, UFRGS – PEAD 2009/1. Traduzido do original incluído no livro de: LAVATTELLY, C. S. e STENDLER, F. Reading in child behavior and development. New York: Hartcourt Brace Janovich, 1972. Reimpressão de RIPPLE R. e ROCKCASTLE, V. Piaget rediscovered. Cornell University, 1964.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. **TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS E O ENSINO DA ARTE. IN: INQUIETAÇÕES E MUDANÇAS NO ENSINO DE ARTE.** Org. Ana Mae Barbosa. São Paulo: Editora Cortz, 2002.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. **Novas territorialidades e identidades culturais: o ensino de arte e as tecnologias contemporâneas.** p. 769. In: 21o Encontro ANPAP. Vida e Ficção - Arte e Fricção. Rio de Janeiro. Anais eletrônicos... Rio de Janeiro. 2011. Disponível em <https://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/lucia_gouvea_pimentel.pdf> Acessado em: janeiro de 2023.

VOLLÚ, Fátima Cristina. **Novas tecnologias e o ensino de artes visuais.** Perspectiva Capiana. Em Pauta-Revista do Colégio de Aplicação da UFRJ (CAp-UFRJ), Rio de Janeiro, n.1, p. 11-17, 2006. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/ruthmouraderzi/perspectiva-no1-artes-visuais>>. Acessado em: janeiro de 2023.

ANEXOS

ANEXO A – QUESTIONÁRIO

1. Qual a sua formação?

Licenciatura em Geografia.

Pedagogia.

Mestrado em Artes Visuais.

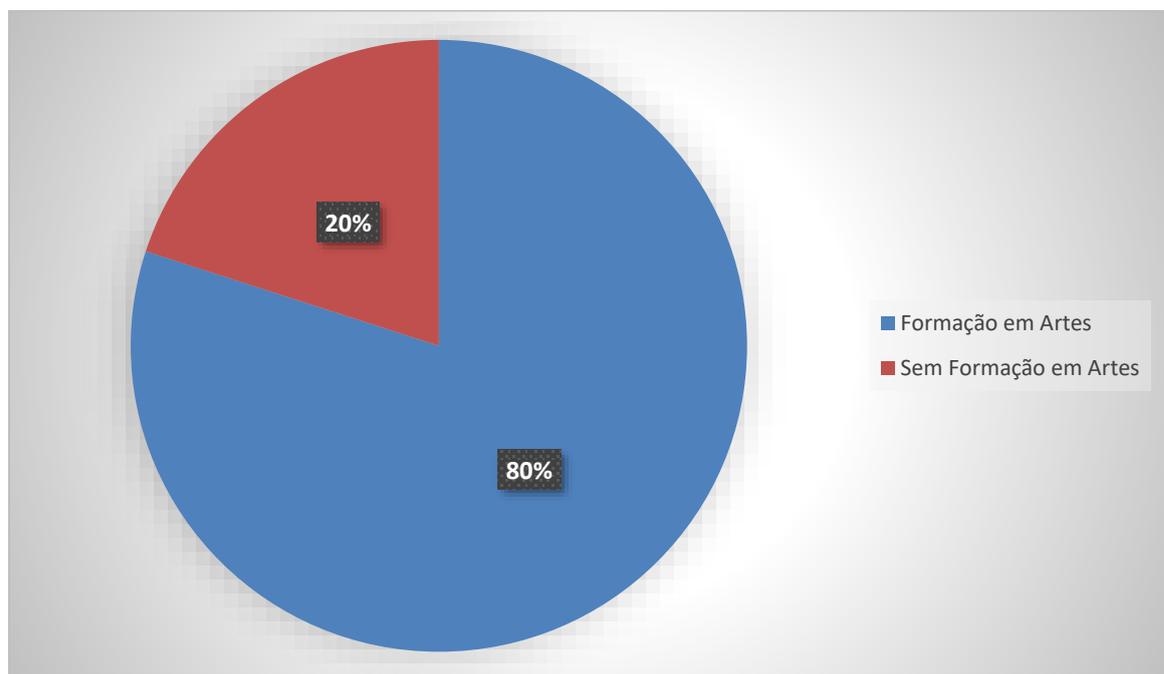
Licenciatura em Artes Virtuais.

Arte Educação (Escolinha de Arte do Recife), Pedagogia UFPE, Especialização em Tecnologia da Educação e Arteterapia.

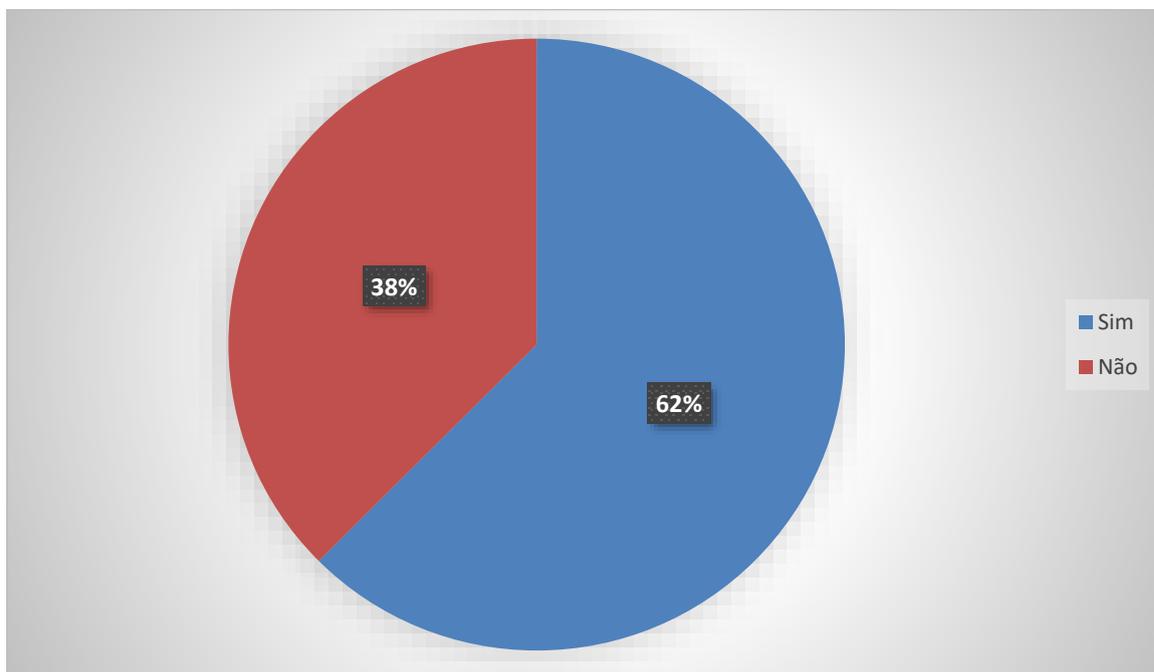
Mestrado em Artes Visuais.

Educação Artística (UFMA) Mestrado em Artes Cênicas (UDESC).

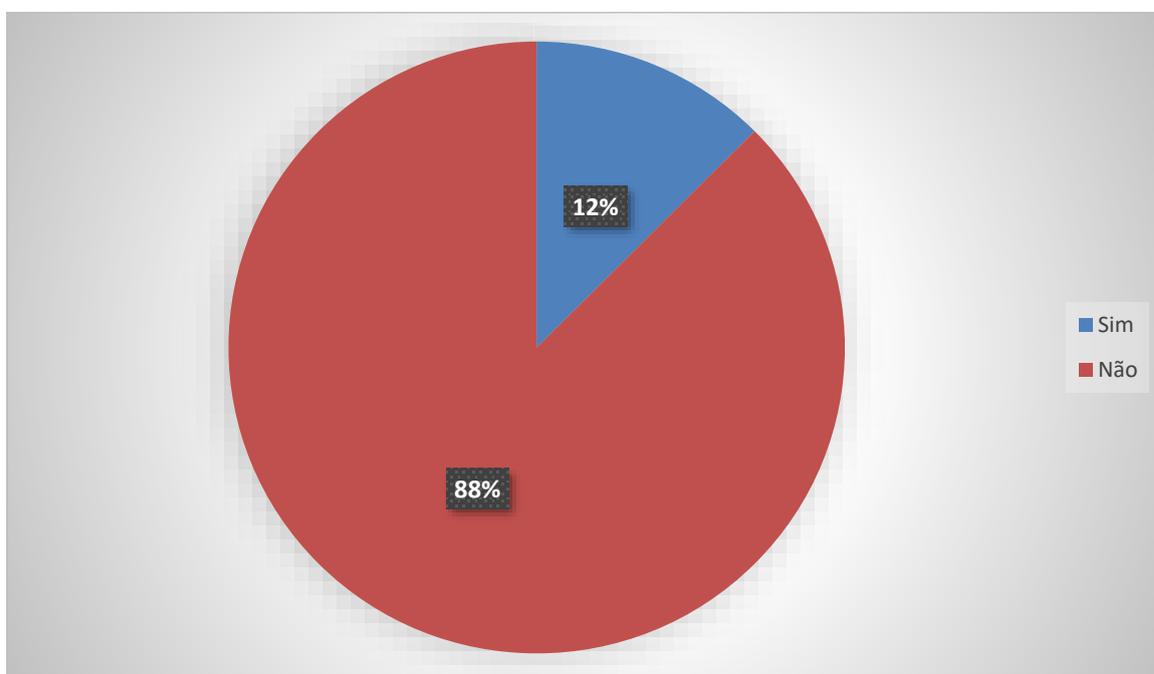
Especialista em Artes e Tecnologias (UFRPE), Licenciatura em Artes Visuais (UFRPE).



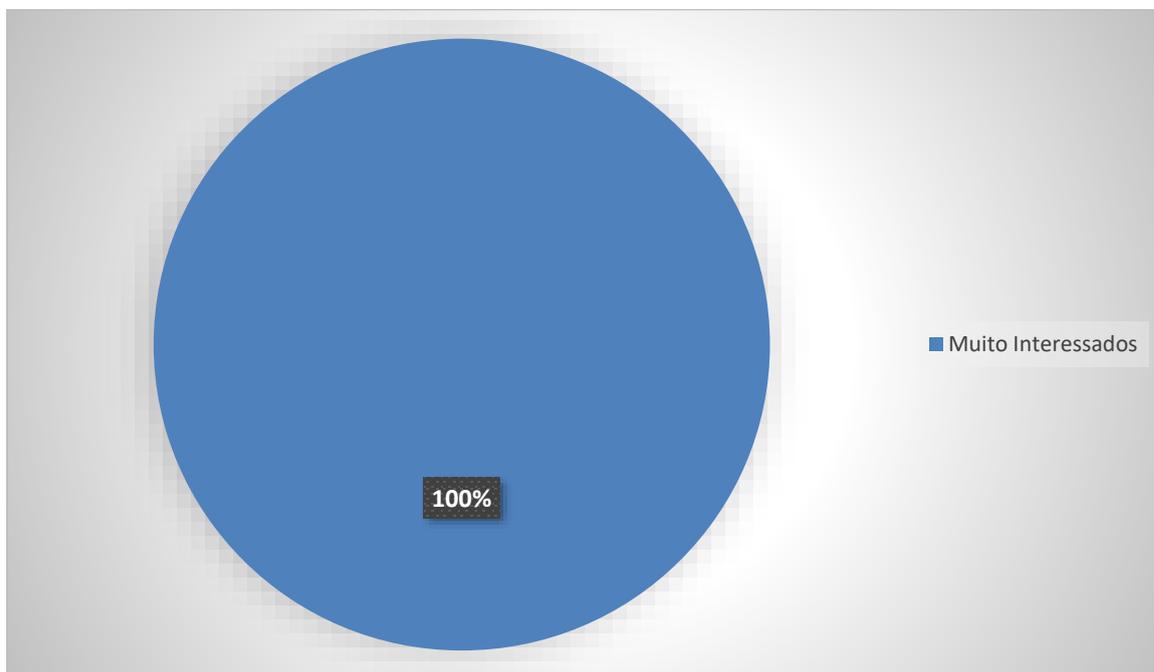
2. Você conhece o aplicativo Google Arts & Culture?



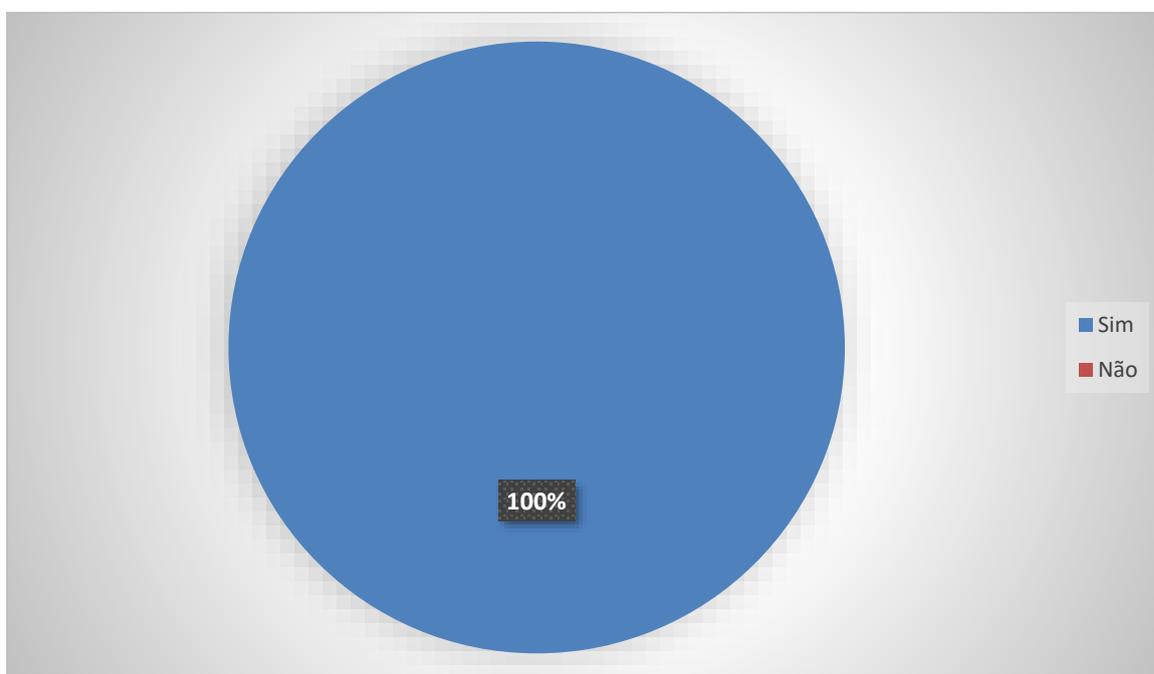
3. Você já utilizou o aplicativo Google Arts & Culture em suas aulas?



4. Caso tenha utilizado, qual o nível de interesse dos alunos na aula?



5. Acha relevante o uso do Google Arts & Culture para o ensino?



6. Encontra alguma dificuldade em usar tecnologias disponível nas aulas? Se sim, por quê?

Em partes sim. Hoje na era digital, você se vê tendo que está se atualizando, e as

vezes não estamos familiarizados com alguns aplicativos.

Sim, o acesso à internet ainda é um grande problema. Eu tenho acesso à internet em casa, mas na escola é uma dificuldade, boa parte do trabalho é feito em casa, pois, a internet na escola não é boa. E para os estudantes, só os que tem dados móveis no celular.

Não.

Tentamos realizar ações para os alunos, porém, o laboratório não funciona totalmente e a internet é bem limitada.

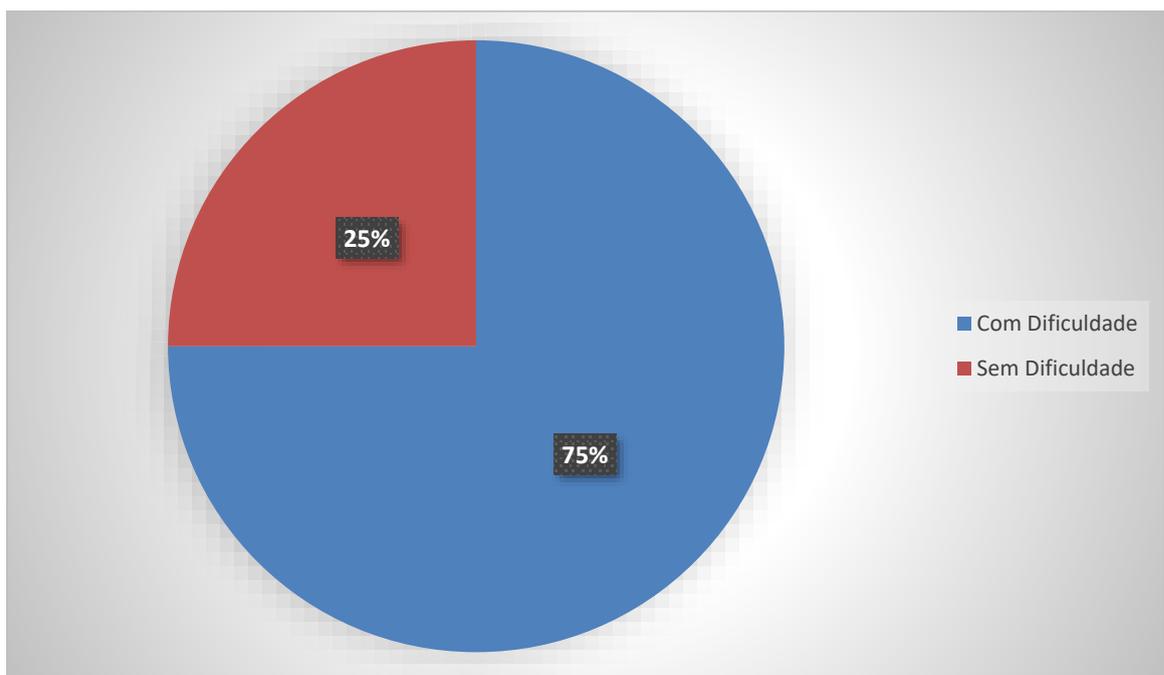
Dificuldade da própria escola, com internet e computadores para os alunos e professores para dar as aulas.

Até o momento não tive dificuldade.

Muita dificuldade. A estrutura da escola é muito restrita, temos poucos equipamentos disponíveis e os que temos são compartilhados por todos.

Geralmente dificuldades com dispositivos tecnológicos defasados e com conexão de internet com velocidade baixa dificultando o uso das ferramentas digitais.

O acesso ao laboratório não é tão facilitado, os dispositivos em manutenção. E alguns dos alunos não tem como fazer os trabalhos que precisem de internet e computador em casa.



7. Conhece outra ferramenta tecnológica que pode ser usa em sala de aula, qual?

Não
Flipaclip
Flipaclip
Scratch
Flipaclip
Scratch
Flipaclip
Scratch

