

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA INSTRUMENTAL PARA
PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL

LEILA QUINTANA DE AGUIAR

TRABALHANDO COM ARTE POSTAL DE FORMA DIGITAL

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Informática Instrumental.

Profa. Dra. Kelly Hannel
Orientadora

Porto Alegre
2019

LEILA QUINTANA DE AGUIAR

TRABALHANDO COM ARTE POSTAL DE FORMA DIGITAL

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Informática Instrumental.

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Kelly Hannel
Professora Orientadora

Dra. Renata de Matos Galante

MSc. Igor Kuhn

MSc. Roges Horacio Grandi

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitor: Profa. Dra. Jane Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Dr. Celso Loureiro Gianotti Chaves

Diretor do CINTED: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Coordenador do Curso: Prof. Dr. José Valdeni de Lima

Vice-Coordenador do Curso: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Bibliotecária-Chefe do Instituto de Informática: Beatriz Regina Bastos Haro

RESUMO

Este estudo de caso trata de uma atividade desenvolvida com alunos do Ensino Médio usando o conceito de Arte Postal na forma digital utilizando os aplicativos para celular WhatsApp e editor de imagem como *photoshop* e outros. O estudo traz possibilidades pedagógicas a partir da percepção de que o aluno tem senso crítico apurado, podendo contribuir para uma nova percepção do espaço escolar. A construção do processo de ensino e aprendizagem se deu através da combinação de informação, experimentação e contextualização de forma crítica e interpretativa da realidade escolar. Apresentando resultados que uniram arte, tecnologia e comunicação de forma compartilhada através da ferramenta de comunicação instantânea WhatsApp. Os resultados mostram uma maior participação e engajamento dos alunos dentro e fora da sala de aula.

Palavras-chave: Ensino-Aprendizagem. Tecnologias na Educação. Ferramentas pedagógicas. Práticas de Ensino. WhatsApp

ABSTRACT

This case study is an activity developed with high school students using Postal Art concept in the form of digital using the mobile applications WhatsApp and image editor such as Photoshop and others. The results show a greater participation and engagement of the students inside and outside the classroom. The construction of the teaching and learning process has been through the combination of information, experimentation and contextualization in a critical and interpretive way of the school reality. Presenting results that brought together art, technology and communication in a shared way through WhatsApp instant communication tool. The study reflects pedagogical possibilities from the perception that the student has a critical role, can contribute to the perception of the school space.

Keywords: Teaching And Learning. Technologies in education. Pedagogical tools. Teaching practices. Whatsapp

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Título Eleitoral Cancelado, Paulo Bruscky, 1976.....	19
Figura 2- Eu sou um Outro: o Correio Arte de Ray Johnson, 1980.....	20
Figura 3- Terraço do café à noite, Van Gogh/Yulia Pidlubnyak.....	22
Figura 4- Galeria de Arte Digital Sesi-SP File Led Show.....	22
Figura 5- Vídeo sobre Arte Postal.	27
Figura 6- Alunos em atividade na escola.....	28
Figura 7- Postagem sobre o piso do pátio.	28
Figura 8 - Postagem sobre a página do Facebook.....	29
Figura 9- Postagem sobre a biblioteca fechada.	29
Figura 10- Postagem sobre símbolo religioso.	29
Figura 11 - Foto editada da biblioteca.....	30
Figura 12- Foto editada dos banheiros.....	30
Figura 13- Foto editada na sala de artes.	31
Figura 14- Foto editada dos chuveiros.	31
Figura 15- Postagem de foto editada.	31
Figura 16- Postagem com comentários sobre as portas dos banheiros.....	32
Figura 17- Postagem com comentários sobre a biblioteca.....	33
Figura 18- Postagem com comentários a página no Facebook.	33
Figura 19- Postagem com comentários do Aluno 1.....	35
Figura 20- Postagem com comentários do Aluno 2.....	36
Figura 21- Postagem com comentários do Aluno 3.....	36
Figura 22- Postagens dos comentários sobre as atividades apresentadas.....	37
Figura 23- Postagem com comentários do Aluno 4.....	38
Figura 24- Postagem com comentários do Aluno 5.....	39
Figura 25- Postagem com comentários do professor e aluno.....	39

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Resumo das atividades desenvolvida.....	34
--	-----------

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TIC's	Tecnologias da Informação e Comunicação
EJA	Educação de Jovens e Adultos
SESI-SP	Serviço Social da Indústria
CMC	Comunicação Mediados por Computador

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Justificativa	12
1.2 Objetivos.....	13
1.2.1 Objetivo Principal.....	13
1.2.2 Objetivos Secundários	13
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
2.1 Aplicativo WhatsApp	17
2.2 Arte Postal.....	19
2.3 Arte Digital.....	21
3 METODOLOGIA.....	23
4 ESTUDO DE CASO	26
5 RESULTADOS	35
6 CONCLUSÃO.....	40
REFERÊNCIAS	41
ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO.....	44

1 INTRODUÇÃO

O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) está cada vez mais presente em todos os setores. Na escola não é diferente, mesmo os professores sendo “Imigrantes Digitais” muitas vezes não percebem que estão usando alguma forma de tecnologia. Segundo Mark Prensky, os imigrantes digitais são pessoas que se adaptaram as tecnologias. A nova geração, os chamados “Nativos Digitais” já nasceram com toda essa tecnologia incorporada no seu cotidiano (PRENSKY, 2001).

A escola, como um centro de aprendizagem e possibilidade de novos desafios, não pode ficar alheia ao que acontece no cotidiano dos alunos e professores. Precisa atualizar o ensino possibilitando que os alunos tornem-se protagonistas do seu aprendizado.

Uma vez a escola se adaptando e possibilitando um ensino que esteja em sintonia com os interesses dos alunos, esses recursos tecnológicos deixarão de ser apenas uma questão de lazer para se tornar um instrumento de reflexão, crítica e aprendizagem. Na visão de Libâneo:

A escola precisa deixar de ser meramente uma agencia transmissora de informação, e transformar-se num lugar de análises críticas e produção da informação, em que o conhecimento possibilita a atribuição de significado à informação (LIBÂNEO, 1998, p. 26-27).

O uso dos celulares em sala de aula é uma realidade incontestável, essa ferramenta sendo usada para contribuir com a qualidade do aprendizado torna-se um atrativo para os alunos. Eles possuem consciência (nem todos) de que usando aplicativos apenas para o lazer em sala de aula comprometem seu aprendizado, mas quando conseguem se controlar e estabelecer regras com a mediação do professor essas ferramentas se tornam grandes aliados para desenvolver a aprendizagem.

Baseada na Abordagem Triangular do Ensino da Arte de Ana Mae Barbosa (BARBOSA, 2010), onde a construção do conhecimento acontece com a interligação da informação, a experimentação e contextualização de forma crítica e interpretativa estabelecendo relações com a realidade- foi desenvolvida uma atividade unindo o conceito de “Arte Postal” onde a comunicação e a arte eram feitas através dos correios e a “Arte Digital” desenvolvida em ambientes computacionais gráficos. Atualizando a forma de se comunicar e interagir, possibilita-se aos alunos a percepção de que mesmo com mudanças importantes nos instrumentos de comunicação os relacionamentos e a vida social são inerentes ao ser humano.

Usando recursos de aplicativos em celulares, a tecnologia é o fio condutor para agregar a “Arte Postal” e a “Arte Digital” com o tema de uma concepção de “Escola Ideal” compartilhada e debatida no aplicativo WhatsApp.

Desta forma, visando uma melhor compreensão dos alunos sobre os conceitos de Arte Postal e Arte Digital, este trabalho se propôs a refletir sobre a dinâmica do uso do aplicativo WhatsApp na sala de aula. Através de fotografias editadas com trabalhos criativos em Arte Digital os alunos refletiram e compartilharam ideias sobre a forma ideal do espaço escolar.

A adesão e comprometimento dos alunos demonstra que o uso de aplicativos na escola possibilita uma integração entre alunos e professores proporcionando uma mudança de paradigmas com relação as novas tecnologias tornando o aprendizado mais significativo. Com o uso do aplicativo WhatsApp nas atividades foi estabelecido um padrão e ritmo mais dinâmico aproximando a escola da realidade do aluno na sociedade.

Essa permeabilidade, onde o aluno desenvolvia trabalhos escolares em um ambiente descontraído do seu cotidiano, gerou uma informalidade também na escrita com abreviações e erros ortográficos, levando a uma constante revisão por parte do professor.

O presente trabalho está estruturado em quatro partes: Fundamentação Teórica, Metodologia, Estudo de Caso e Resultados.

O suporte teórico para este estudo está baseado em referências sobre os novos meios de comunicação e informação proporcionados pela tecnologia levados para dentro da sala de aula. A importância de atualizar as dinâmicas e ferramentas de aprendizagem dentro da sala de aula, possibilitando uma aprendizagem mais significativa com ferramentas que os alunos estão acostumados no seu cotidiano. E dos conceitos de Arte Postal e Arte Digital proporcionando uma reflexão sobre o ambiente escolar.

No capítulo três é apresentada a metodologia desenvolvida para a construção desta atividade. A pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso, desenvolvida através de atividades avaliativas com alunos do Ensino Médio, apresenta etapas organizadas em quatro semanas usando o recurso de comunicação pelo aplicativo WhatsApp gerenciado pelo professor.

O capítulo reservado para a apresentação do Estudo de Caso foi organizado e desenvolvido conforme as quatro aulas presenciais e as atividades realizadas pelos alunos durante a semana. A apresentação de fotos das postagens evidencia a dinâmica e efetiva participação dos alunos em compartilhar suas ideias no aplicativo WhatsApp.

Por fim a apresentação dos resultados mostra o sucesso da atividade tanto no que se refere ao aprendizado dos alunos de um segmento da arte que muitas vezes não é

contemplado como pela integração entre os alunos em um ambiente em que estão mais acostumados a usar fora da escola.

1.1 Justificativa

Atualmente, observa-se o multiuso dos aparelhos de telefonia celular, eles transformaram-se em verdadeiros “computadores de bolso” com multimídia e acesso à internet. A sociedade está cada vez mais informatizada e com facilidade de aquisição dessas ferramentas, a escola não pode perder a oportunidade de aliar esses instrumentos tecnológicos a projetos pedagógico em qualquer área de ensino-aprendizagem.

O Colégio Inácio Montanha, em Porto Alegre, dispõe de um laboratório de informática, mas o agendamento sempre é dificultado pelo grande número de professores interessados em oportunizar aulas atrativas aos alunos. Para facilitar essa demanda de acesso as mídias digitais foi disponibilizado alguns *netbooks* que podem ser levados para as salas de aula.

Durante as aulas foi observado que todos os alunos possuíam celular e usavam constantemente o aplicativo WhatsApp para trocar mensagens referentes às disciplinas e ao andamento das atividades na escola, como um “Quadro de Avisos Digital”, sempre de forma organizada e madura.

Este projeto foi concebido a partir da percepção de que os alunos tem a tecnologia inserida no seu cotidiano, mas nem sempre é aproveitada para desenvolver atividades pedagógicas em sala de aula. Nas aulas de Arte o aluno é levado a interpretar e trabalhar a sua criatividade através de reflexões e críticas, mas nem sempre da forma dinâmica e digital que estão acostumados fora da escola. Por isso, para aproveitar as habilidades dos alunos e os *netbooks* disponíveis na escola foi desenvolvida uma atividade unindo arte e tecnologia com a percepção do aluno sobre uma nova consciência do espaço escolar.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Principal

Desenvolver uma atividade com alunos do Ensino Médio usando o conceito de Arte Postal na forma digital utilizando recursos tecnológicos como o WhatsApp e editor de imagem.

1.2.2 Objetivos Secundários

- Conhecer o trabalho de artistas que usaram a Arte Postal e Arte Digital;
- Realizar produções digitais usando aplicativos de edição de imagem;
- Fazer uso do aplicativo WhatsApp como ferramenta de aprendizagem;
- Tornar o aluno protagonista de ideias de mudança em seu ambiente de aprendizagem.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este trabalho busca uma reflexão de como incorporar as tecnologias nas práticas pedagógicas com a mesma facilidade com que vivenciamos sua presença constante fora da sala de aula. A escola precisa adequar-se a essa dinâmica inserindo recursos tecnológicos em seus objetivos, possibilitando um ensino que esteja em sintonia com o cotidiano dos alunos.

Freire (1980, p. 47) mostra uma preocupação quanto a interromper o aprendizado natural da criança dentro da escola quando muitas vezes é desprezada a bagagem cultural que o aluno traz de casa, conectada e contextualizada ao mundo, por um padrão uniforme de postura e ritmo de trabalho na sala de aula. Também entende que a aprendizagem acontece com mais facilidade quando pessoas de diferentes culturas e níveis cognitivos estiverem conectadas aprendendo em comunidade.

Ao criar um grupo interessado em discutir e refletir sobre o espaço escolar se estará reunindo os mais diversos olhares e prioridades apresentadas pelos alunos e oportunizando uma busca de soluções para problemas por eles relatados.

Usando o aplicativo WhatsApp como suporte para desenvolver a atividade está sendo oferecido ao aluno uma aprendizagem com mais autonomia e contextualizada com a sua vivência pessoal.

Para descrever a atual sociedade Bauman (2011, p. 07), usa a expressão “mundo líquido” por estar sempre em constante e rápida transformação, indicando que é necessário “aprender a viver em um mundo saturado de informações” e saber enfrentar o desafio de mediar e elaborar novas estratégias em sala de aula. Para isso professores e alunos devem manter uma comunicação interativa pois o aluno sabe interpretar assuntos fora da escola (filmes, jogos, livros, piadas...) usando sua própria bagagem cultural, mas ainda precisa de uma orientação ou mediação para fazer as conexões necessárias.

O uso de plataformas e ferramentas digitais está inserido nas novas demandas sociais fora da escola, as informações são facilmente obtida em qualquer categoria, mas nem sempre organizadas ou transformadas em conhecimento. Morin (2011) destaca que é preciso desenvolver a capacidade de inserir o conhecimento no referido contexto e verificar as repercussões no conjunto mais amplo e global. Para Morin:

É o problema universal de todo o cidadão do novo milênio: como ter acesso às informações sobre o mundo e como ter a possibilidade de articulá-las e organizá-las? Como perceber e conceber o contexto, o global (a relação todo/partes), o multidimensional, o complexo? Para articular e organizar os conhecimentos e assim

reconhecer e conhecer os problemas do mundo, é necessária a reforma do pensamento. Entretanto, esta reforma é paradigmática e, não, programática: é a questão fundamental da educação, já que se refere à nossa aptidão para organizar o conhecimento (MORIN, 2011 p 33).

Deste modo é importante que o aluno ao buscar a informação tenha condições de atribuir um significado contextualizando esse saber adquirido, dando sentido e coerência ao conhecimento.

O uso de tecnologia digital como ferramenta pedagógica tem sido cada vez mais aceito nas escolas. Vários projetos são desenvolvidos usando como meio as mais diversas TIC's, direcionando o interesse do aluno pelas redes sociais, para objetivos educativos que levem à uma prática pedagógica dinâmica e significativa.

Sancho (2008, p. 18) afirma em seus estudos que, mesmo tendo amplo acesso à informação o aluno precisa de uma orientação ou mediação, pois muitas vezes “..isso não significa que disponha de habilidade e do saber necessários para convertê-los em conhecimento.”

O ambiente digital nos traz a possibilidade de experimentar outra realidade com espaços imaginários e trajetórias possíveis sem perder a referência com a materialidade e o tempo presente. Conforme Prado:

A vida toma outro ritmo, assim como a realidade, a cultura e o imaginário que nos rodeiam: estar presente instantaneamente, nesse movimento transporta-se virtualmente no espaço imaginário – campo transformador de potencialidades e no qual todas as trajetórias são possíveis. Nestes mundos os participantes poderão, por meio de seus avatares, partilhar ambientes, interagir, intervir e construir no ciberespaço (PRADO, 2003 p. 104).

Segundo Prado (2005), o aprendizado significativo com o uso da tecnologia na escola requer novas competências e atitudes dos profissionais, com estratégias que busquem criar situações de aprendizagem em que o aluno exerça a própria construção do conhecimento. Através de atividades artísticas em rede a importância da participação do público fica reforçada com a colaboração mútua. Para desenvolver um trabalho de construção social e com condições favoráveis à criação é necessário um interesse ativo de ver e interagir de forma coletiva.

Barbosa se refere a construção do conhecimento como:

A educação cultural que se pretende com a abordagem triangular é uma educação crítica do conhecimento construído pelo próprio aluno, com a mediação do professor, acerca do mundo visual e não uma educação bancária (BARBOSA, 1998, p. 40).

A base na proposta triangular (BARBOSA, 2010) consiste no ensino da arte interligando a experimentação, a codificação e a informação em três eixos de ação:

- Apreciar: saber ler uma obra de arte; consiste na descoberta da capacidade crítica dos alunos sendo a obra o objeto de interpretação; possibilitando ler e reler o mundo das imagens.
- Fazer artístico: fazer arte; trabalhando a releitura como interpretação, transformação e criação.
- Contextualizar: conhecer a sua contextualização histórica; estabelecendo relações com o mundo de forma ampla nas diversas áreas do conhecimento.

Nesse sentido a organização da atividade proposta segue o processo da Arte/Educação na Abordagem Triangular visando estimular a apreciação estética, o desenvolvimento do fazer artístico (interagindo com produção digital) e a reflexão crítica.

Fazendo uma referência a Freire, ao ato de “ler o mundo”, Barbosa afirma que:

Partindo do princípio freiriano de que a leitura é um ato de apropriação do conhecimento na interação do sujeito com o mundo, com seu meio social e cultural, por conseguinte a leitura e a interpretação de uma produção de campo da arte é também um processo de construção de sentidos para os sujeitos que a leem. Nesse processo, as experiências anteriores e a visão de mundo orientam e direcionam o sentido da leitura e da interpretação. Dessa ótica, acreditamos que não existe uma única interpretação de uma produção artística, mas uma pluralidade de pontos de vista que podem ser complementares ou não (BARBOSA, 2006, p. 175).

Observando o comportamento dos alunos diante do aplicativo WhatsApp como recurso de um “Quadro de Avisos Digital” da turma onde são passadas todas as informações referentes às disciplinas, agenda de provas, trabalhos, notas e ausências de alunos foi percebido que este aplicativo é tratado com seriedade e confiança.

Sendo assim foi criada a proposta de um grupo, gerenciado pelo professor, nesse aplicativo com o objetivo de desenvolver a troca de experiências e ideias para a disciplina de Artes.

Na visão de Moran (2013, p.47) “O papel do professor agora é o de gerenciador do processo de aprendizagem, é o coordenador de todo o andamento, do ritmo adequado, o gestor das diferenças e das convergências.”

Muitas discussões tem-se formado sobre as potencialidades e aplicações das TIC's na educação visando a produção do conhecimento podendo ampliar e renovar o ensino tradicional.

Independente da ferramenta ou técnica usada na atividade não podemos garantir seu sucesso se a orientação e mediação não for estimulada pelo professor gerenciador nas várias etapas do processo.

As redes sociais sempre existiram, independente de suas organizações, a interligação entre pessoas com alguma relação em comum faz parte da estrutura social humana.

O estudo exploratório desenvolvido por Aguiar e Silva (2013) sobre o uso das redes sociais em bibliotecas universitárias mostra a importância da utilização dessas redes como ferramenta de comunicação, informação e interação entre os usuários.

Segundo Aguiar e Silva (2013) o mundo sempre esteve conectado independente do tipo de tecnologia podendo ser por meio de linhas telefônicas, correios ou qualquer rede social, mas ganhou intensidade no ambiente digital.

O atual formato das redes sociais servem muito bem para as dinâmicas de sala de aula como se referem Aguiar e Silva:

Além disso, possibilitam uma comunicação mais direta e informal, com trocas de informações entre os próprios usuários; a oportunidade de criar comunidades de interesse e perfis; a divulgação e o compartilhamento de informações (AGUIAR E SILVA, 2013, p. 6).

Entre as observações destacadas por Aguiar e Silva é importante salientar que as redes sociais não podem ser consideradas como solução, mas podem trazer mudanças positivas como uma nova forma de comunicação para uma geração de estudantes, pesquisadores e professores da geração de nativos digitais.

A Arte Contemporânea segue uma tendência digital, segundo Arantes:

Empregar a expressão “arte em mídias digitais” sugere, nesse sentido, uma produção artística que atua não somente na interface com a informática, mas também na confluência com os meios de comunicação mediados por computador (CMC) (ARANTES, 2019, p. 17),

2.1 Aplicativo WhatsApp

Atualmente a forma de comunicação tornou-se mais digital com o surgimento dos aplicativos de celular, o WhatsApp por exemplo é um aplicativo que permite trocar mensagens instantâneas, gratuitas e ilimitadas. Os usuários podem criar grupos de até 50 pessoas utilizando a internet para enviar mensagens com textos e diferentes tipos de mídias (imagens, vídeos, áudios) bastando adicionar o número dos contatos. As mensagens ficam

salvas mesmo estando *offline*, esse aplicativo pode enviar e receber mensagens também através do navegador do computador ou *tablet* (quando conectado e sincronizado com o celular) facilitando muitas vezes a utilização de programas de edição de imagens e texto instalados no computador.

O estudo desenvolvido por Rodrigues (2015) relata a síntese de uma seleção de artigos científicos desenvolvidos com o tema sobre a utilização do aplicativo WhatsApp por professores nas práticas pedagógicas.

Entre aspectos positivos e negativos relatados na pesquisa, pode-se identificar a facilidade de manusear o aplicativo uma vez que já faz parte do uso diário, tanto dos professores como dos alunos para fins de lazer. No que se refere aos aspectos negativos foi salientado que o uso do aplicativo em sala de aula pode levar à uma perda de tempo com a dispersão do tema proposto e a indução a erros de vocabulário e gramática.

A pesquisa desenvolvida por Almeida (2015) emprega o uso do aplicativo WhatsApp com uma turma de EJA (Educação de Jovens e Adultos). Segundo Almeida a atividade desenvolvida na disciplina de Química favoreceu a troca de conhecimentos e a aprendizagem:

Dessa forma, ao empregar o aplicativo WhatsApp no ensino de Química como ferramenta de comunicação para as discussões em grupo, este trabalho procurou explorar o conceito de inteligência coletiva, favorecendo a troca de conhecimentos e a aprendizagem mútua, a partir das experiências, do conhecimento, e das individualidades de cada aluno (ALMEIDA, 2015, p. 8).

Para esta atividade foi criado um grupo fechado, gerenciado pelo professor, onde os números de contato existentes na agenda do telefone se integram perfeitamente ao grupo formado no aplicativo WhatsApp.

A atividade tem uma reflexão e crítica sobre a estrutura física e a dinâmica da escola, a visão do aluno sobre como seria a “Escola Ideal” é apresentada em forma de Arte Digital (fotos, desenhos e composição de imagens) e compartilhada no grupo de WhatsApp.

2.2 Arte Postal

“*Mail Art*” é o termo em inglês para Arte Postal. O conceito de arte postal é um processo artístico influenciado por movimentos como o Dadaísmo¹ e o Fluxus² em uma tendência alternativa de arte iniciada nos anos 50 por Ray Johnson (BEATTY, 2017). A Arte Postal se caracteriza fundamentalmente pela liberdade de expressão abrangendo as mais diversas técnicas com o objetivo de comunicação entre redes de artistas através do sistema postal.

A Arte Postal valoriza a construção da ideia em detrimento do produto acabado não se destinando ao consumo nem por tendências artísticas dominantes nos circuitos oficiais ou impostas pelo mercantilismo. A intenção do artista era compartilhar com o mundo suas ideias e questionamentos sobre arte, política, literatura entre outros assuntos, proporcionando que outras pessoas se unissem a ele e criassem juntos uma obra (PADIN, 2019).

A pesquisa feita por Nunes (2004) sobre Arte Postal mostra um levantamento de documentação e entrevistas com artistas que desenvolveram a arte por correspondência. Nele percebe-se os diferentes tipos de grupos e atividades produzidos na rede postal que estabelecem debates relacionados à produção artística contextualizados com os acontecimentos políticos e sociais no período de 60-80. Entre os principais representantes da Arte Postal na história da arte brasileira, podemos citar Paulo Bruscky como um dos pioneiros, com sua arte de contexto político e social. O estudo mostra também como funciona a estrutura e a dinâmica desde a sua convocatória com a definição do tema até as ramificações e relações dentro dessa estrutura.

A Figura 1 apresenta uma obra de Paulo Bruscky sobre os anos de ditadura no Brasil.

Figura 1 - Título Eleitoral Cancelado, Paulo Bruscky, 1976.



Fonte: Reprodução fotográfica Breno Laprovitera.

¹ Dadaísmo movimento artístico iniciado na Europa em 1916, com forte conteúdo anárquico rompendo com as formas tradicionais da arte.

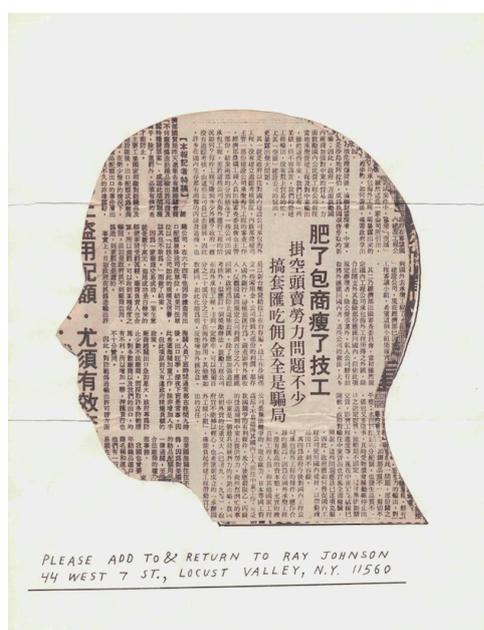
² Fluxus foi um movimento que surgiu nos anos 60 e 70 na Europa e nos Estados Unidos opondo-se aos valores burgueses e à comercialização da arte.

No estudo desenvolvido por Souza (2010) é apresentada a dinâmica criada por Ray Johnson que deu início a *New York Correspondence School of Art*:

Através das redes de contatos, os artistas trocavam informações sobre as exposições, mostras e essas chegavam de diversas formas. Percebendo essa oportunidade, Ray Johnson, um outro integrante do grupo *Fluxus*, desde meados dos anos 50 iniciou alguns intercâmbios postais enviando para uma lista de amigos obras inacabadas com a proposta de que eles interferissem nelas e as reenviassem de volta para ele ou para algumas galerias. Em 1962 essa mesma lista de amigos correspondentes de Ray Johnson se transformou em uma rede maior e mais concreta, o que permitiu a fundação da *New York Correspondence School of Art* (SOUZA, 2010, p.37).

A Figura 2 apresenta uma obra de Ray Johnson com o pedido para que interajam na obra e retorne ao endereço de origem.

Figura 2- Eu sou um Outro: o Correio Arte de Ray Johnson, 1980.



Fonte: Fotografia do site do artista. Disponível em: <<http://www.rayjohnsonestate.com/home/>>.

Um outro enfoque foi trabalhado no estudo de Souza (2010) onde a Arte Postal foi observada como arte marginal ou alternativa e de forma gradativa passa a ocupar os espaços oficiais, as galerias e museus. O conceito de rede da Arte Postal como um processo de comunicação e produção artística alinha sua relação com o uso da tecnologia na arte contemporânea trazendo uma reflexão sobre o fazer artístico onde o público se torna ao mesmo tempo autor e espectador.

2.3 Arte Digital

Arte Digital é uma criação artística baseada no uso da tecnologia existente desde os anos 70. Arte contemporânea flexível e inovadora é uma composição visual criada através de ambientes computacionais gráficos que engloba toda e qualquer manifestação artística executada em meios virtuais ou exposta em suportes tradicionais. Existem diversas categorias de arte digital, tais como: pintura digital, digigravura, modelagem digital, fotografia digital, animação digital, vídeo digital entre outras. Segundo Arantes:

A arte em mídias digitais não é uma corrente autônoma, mas parte integrante do contexto da produção artística contemporânea. Nesse sentido, apesar de suas particularidades, ela retoma questões colocadas em debate no campo da arte contemporânea, no que diz respeito à crise dos suportes tradicionais, bem como ao rompimento com a dicotomia obra/público, ao aspecto da arte com a vida e à ruptura com os espaços expositivos tradicionais como museus e galerias de arte (ARANTES, 2019, p. 19).

No estudo-pesquisa sobre Arte Digital no Brasil feito por Gasparetto (2016) é mostrado um panorama nacional de como está sendo desenvolvida a arte contemporânea no país. Segundo a autora as ações isoladas por parte de algumas instituições, a falta de apoio direto de governos e a falta de espaços para desenvolvimento de pesquisas demonstra que a arte digital no Brasil ainda vai demorar para conquistar seu espaço.

A Figura 3 apresenta uma obra da artista gráfica Yulia Pidlubnyak em que foi reproduzida digitalmente uma famosa obra de Van Gogh.

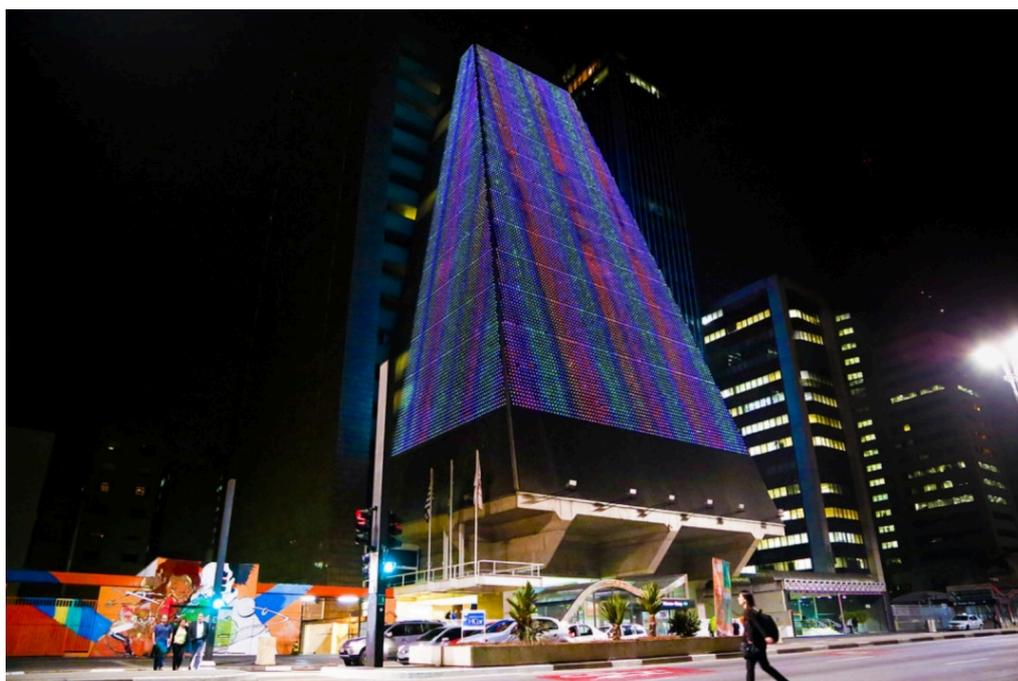
A Figura 4 apresenta a fachada do edifício-sede Fiesp/Sesi-SP, a Galeria de Arte Digital tornou-se a primeira galeria de arte a céu aberto da América Latina.

Figura 3- Terraço do café à noite, Van Gogh/Yulia Pidlubnyak.



Fonte: Reprodução/re-ymagined.

Figura 4- Galeria de Arte Digital Sesi-SP File Led Show.



Fonte: Fotografia do site do SESI-SP. Disponível em: <<https://www.sesisp.org.br/cultura/galeria-de-arte-digital-sesi-sp>>.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso, foi desenvolvida através de atividades avaliativas com alunos do Ensino Médio, onde o principal recurso de comunicação foi um grupo de WhatsApp gerenciado pelo professor.

O método usado no desenvolvimento da atividade se utiliza de um exemplo real para explicar um fenômeno descrito na teoria, buscando descrever e analisar uma situação para a formulação de conclusões sobre o tema estudado. Segundo Prodanov (2013, p.39) “O processo de pesquisa visa a examinar o tema selecionado de modo a observar todos os fatores que o influenciam, analisando-o em todos os seus aspectos.”

A proposta desta atividade, com o mesmo objetivo didático do conceito de Arte Postal Digital, já havia sido desenvolvida no ano anterior. Com a diferença de que o recurso tecnológico usado para o compartilhamento das ideias de uma turma de Ensino Médio de 1º ano foi um grupo fechado dentro da rede social Facebook. A atividade desenvolvida no final do ano de 2018 não obteve o resultado desejado. A pesquisadora acredita que alguns alunos não tiveram o interesse ou maturidade para contribuir com a atividade.

Mas foi observado que os alunos usavam constantemente o aplicativo WhatsApp para trocar mensagens referentes as disciplinas e o andamento das atividades na escola como um “Quadro de Avisos Digital” sempre de forma organizada e madura. O que não estava acontecendo na atividade proposta usando o aplicativo Facebook. Com o término do ano letivo e sem um adequado desenvolvimento da proposta, a atividade foi reformulada e desenvolvida em um outro formato, sendo agora utilizado o aplicativo WhatsApp em um grupo gerenciado pelo professor.

No início do ano de 2019 a direção da escola foi novamente consultada sobre a possibilidade de desenvolver o projeto e incluir os trabalhos na exposição da Semana Cultural da Escola. Para desenvolver esta atividade foram observadas algumas turmas de Ensino Médio do Colégio Estadual Inácio Montanha situado no Bairro Azenha, na cidade de Porto Alegre. A atividade de Arte Postal Digital foi apresentada para algumas turmas com a intenção de saber o grau de comprometimento na realização das tarefas e se todos possuíam celular com aplicativo para desenvolver o trabalho proposto. Com a autorização da escola foi enviado para os responsáveis um termo de consentimento para o desenvolvimento das atividades pelo aplicativo WhatsApp. A atividade foi desenvolvida durante quatro encontros semanais com trinta alunos de Ensino Médio que se mostraram bem interessados em usar

aplicativos de celular em sala de aula. A turma já se utilizava de um grupo de WhatsApp para recados e avisos com referência às tarefas da escola.

As aulas presenciais serviram para passar informações e esclarecimento de dúvidas sobre o trabalho a ser desenvolvido, bem como para apresentação dos conceitos de Arte Postal, Arte Digital e o tema proposto.

O laboratório de informática da escola possui um agendamento escalonado para atender a grande procura pelos professores interessados em oportunizar aulas atrativas aos alunos. Para suprir essa demanda a escola também dispõe de *netbooks* que podem ser levados para as salas de aula. Então foi disponibilizado alguns desses equipamentos e inserido o material de apresentação sobre Arte Postal e Arte Digital para o início da atividade. Esse material também foi postado no Blog de Artes da escola para que os alunos tivessem acesso a qualquer momento.

Para criar um grupo no aplicativo WhatsApp gerenciado pelo professor e com o acesso de todos os alunos, a primeira avaliação foi desenvolvida de forma individual. Cada aluno enviou para o WhatsApp do professor uma pesquisas sobre os conceitos apresentados e seus principais artistas.

Os alunos organizaram grupos de trabalho para fotografar locais dentro da escola que poderiam ser diferente ou melhorado. Esse material foi compartilhar pelo WhatsApp justificando a percepção do grupo com relação à “Escola Ideal” para uma breve discussão e conhecimento das diversas propostas.

A visão do aluno sobre como poderia ser essa “Escola Ideal” é apresentada com a edição das fotos produzidas em aplicativos para celular criando Arte Digital e novamente compartilhada no grupo para debate e reflexão da dinâmica da escola. Foram usados vários aplicativos de edição de imagem como o *Photoshop*³, *Inshot*⁴ e até mesmo o Word para celular, mas a maioria dos alunos preferiu o *PicsArt*⁵ por ser fácil de usar.

³ Photoshop ferramenta de edição profissional com interface simples para dispositivos móveis. Disponível em: <https://www.adobe.com/products/fix.html>.

⁴ Inshot aplicativo que oferece recursos grátis para editar ou cortar vídeos, adicionar efeitos especiais, montagens, legendas e trilha sonora. Disponível em: <https://www.inshot.com/>.

⁵ PicsArt editor de foto, criador de colagem e ferramenta de desenho digital. Disponível em: <https://picsart.com>.

Para avaliar as atividades foi criada uma tabela organizando as postagens por grupos contendo as fotos, justificativas, edições e comentários. Quando a atividade não apresentava as exigências estabelecidas era oportunizado que o grupo refizesse ou complementasse a atividade e rerepresentasse para nova avaliação.

4 ESTUDO DE CASO

A proposta desta atividade foi apresentada no final de 2018 com o mesmo objetivo didático do conceito de Arte Postal Digital para uma turma de Ensino Médio de 1º ano na mesma escola. O recurso tecnológico usado para o compartilhamento das ideias naquele momento foi um grupo fechado dentro da rede social Facebook.

Para a análise de estudo de caso ser eficiente é preciso comprometimento nas atividades, o que não aconteceu nessa primeira tentativa do projeto. Com o uso do aplicativo Facebook os alunos não demonstraram interesse ou maturidade para desenvolver o trabalho com seriedade, pois constantemente postavam assuntos diversos, alheios ao tema proposto, dificultando a avaliação do projeto.

Durante a tentativa de resgatar o foco no objetivo da atividade foi observado que os alunos usavam constantemente o aplicativo WhatsApp para trocar mensagens referentes as disciplinas e andamento das atividades na escola, como um “Quadro de Avisos Digital” sempre de forma organizada e madura.

No início do ano de 2019 a atividade foi reformulada e novamente aplicada, agora em uma turma com trinta alunos de 2º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Inácio Montanha. Esta atividade foi desenvolvida durante quatro semanas com encontros presenciais durante os meses de março e abril sendo utilizado o recurso tecnológico do aplicativo WhatsApp em um grupo gerenciado pelo professor.

Foi desenvolvido um levantamento e constatado que todos possuíam celular com o aplicativo, exceto por uma aluna que havia perdido o aparelho ficando acertado que faria o trabalho pelo aplicativo de uma colega. Antes da aplicação do estudo de caso, os pais/responsáveis precisaram ler e assinar o Termo de Consentimento e Livre Esclarecido que é apresentado no Anexo 1.

As aulas presenciais foram divididas em quatro etapas no horário da disciplina de Artes e serviram para a apresentação dos conceitos a serem desenvolvidos, esclarecimento de dúvidas e das atividades elaboradas especificamente dentro da escola.

Quanto à dinâmica das postagens ficou estabelecido que o professor teria um horário específico (durante a semana) para esclarecer dúvidas e avaliar os trabalhos apresentados pelo aplicativo. Essa prática foi estabelecida depois dos primeiros trabalhos apresentados, pois as postagens chegavam a qualquer hora sobrecarregando o dia do professor.

- Semana 1:

A atividade teve início na sala de aula com a exposição de um vídeo apresentando os conceitos sobre Arte Postal e Arte Digital, seus principais representantes e obras; e um breve histórico do desenvolvimento desse segmento da Arte no Brasil e no mundo. O mesmo foi postado em um Blog de Artes da Escola e os alunos visualizaram nos *netbooks* disponibilizados em sala de aula. Posteriormente foi postado também no grupo de WhatsApp facilitando o acesso imediato pelos alunos.

Para a primeira avaliação cada aluno precisou fazer uma pesquisa com a definição conceitual dos dois segmentos da arte, apresentando um representante de cada (com imagem da obra) e enviando para o WhatsApp do professor deixando claro sua compreensão do conteúdo estudado. Com o contato de cada aluno foi possível criar um grupo fechado para desenvolver as atividades seguintes. A Figura 5 apresenta a capa do vídeo apresentado em aula sobre Arte Postal e Arte Digital.

Figura 5- Vídeo sobre Arte Postal.



Fonte: Blog da autora. Disponível em: <<http://segundosanosinacio.blogspot.com>>.

- Semana 2:

Depois dos procedimentos de rotina de sala de aula foram esclarecidas algumas dúvidas sobre a atividade. No momento seguinte os alunos se organizaram em grupos para percorrer a escola e fotografar um local que no entendimento deles deveria ser diferente ou melhorado. Durante a semana cada grupo postou a foto do local escolhido no Grupo Arte Postal Digital do WhatsApp, justificando sua percepção com relação à “Escola Ideal”. A Figura 6 apresenta a atividade onde os alunos percorreram a escola na escolha do local a ser fotografado.

Figura 6- Alunos em atividade na escola.



Fonte: A autora.

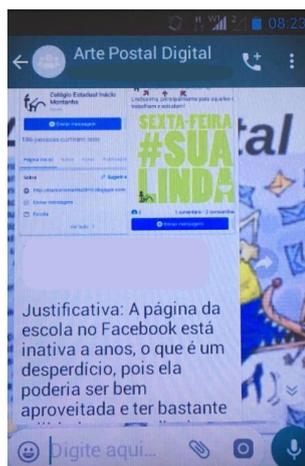
Na sequência algumas postagens feitas no grupo do WhatsApp com fotografia e justificativa do local escolhido que deveria ser modificado. A Figura 7 apresenta uma postagem sobre a falta de manutenção do piso do pátio da escola. A Figura 8 apresenta uma postagem sobre a desatualização da página no Facebook da escola. Já a Figura 9 apresenta uma postagem sobre a biblioteca estar fechada durante o intervalo. Ainda, a Figura 10 apresenta uma postagem sobre a utilização de símbolos religiosos na recepção da escola.

Figura 7- Postagem sobre o piso do pátio.



Fonte: Postagem de aluno.

Figura 8 - Postagem sobre a página do Facebook.



Fonte: Postagem de aluno.

Figura 9- Postagem sobre a biblioteca fechada.



Fonte: Postagem de aluno.

Figura 10- Postagem sobre símbolo religioso.

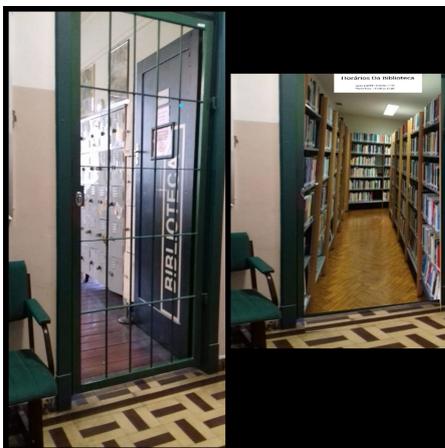


Fonte: Postagem de aluno.

- Semana 3:

Foi apresentada a atividade para ser desenvolvida durante a semana; em grupo os alunos usaram aplicativos de edição de imagem para modificar a foto do espaço a ser melhorado na escola e apresentaram uma justificativa explicando como deveria ser a escola ideal e indicando o aplicativo usado. Na sequência algumas fotos editadas de como o local deveria ser modificado: a Figura 11 apresenta a biblioteca mostrando a porta aberta durante todo o período de aula; a Figura 12 apresenta a edição da foto das portas dos banheiros com restauração e identificação apropriada; a Figura 13 apresenta a edição da foto da sala de arte com sugestões de grafite nas paredes; e a Figura 14 apresenta a edição da foto dos chuveiros com água quente.

Figura 11 - Foto editada da biblioteca.



Fonte: Foto editada de aluno.

Figura 12- Foto editada dos banheiros.



Fonte: Foto editada de aluno.

Figura 13- Foto editada na sala de artes.



Fonte: Foto editada de aluno.

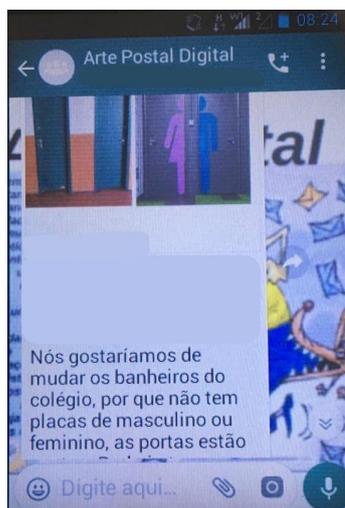
Figura 14- Foto editada dos chuveiros.



Fonte: Foto editada de aluno.

A Figura 15 apresenta uma postagem no grupo do WhatsApp da foto editada com a explicação de como deveria ser na escola ideal.

Figura 15- Postagem de foto editada.



Fonte: Postagem de aluno .

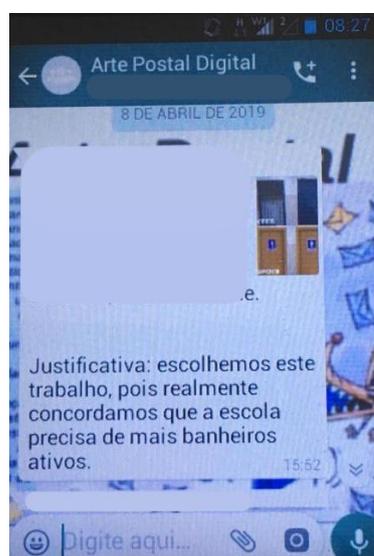
- Semana 4:

Na última semana da atividade enquanto eram feitos os procedimentos de rotina de sala de aula os alunos já comentavam os trabalhos dos colegas e trocavam ideias sobre como poderiam modificar a escola. Então foi muito fácil explicar que na atividade da semana cada grupo deveria comentar os trabalhos postados pelos colegas. Foram várias postagens no WhatsApp, alguns grupos comentaram mais de um trabalho dos colegas, pois se identificaram com as ideias apresentadas e sugeriram novas formas de resolver os problemas apresentados.

Foi necessário desenvolver uma tabela para avaliar melhor a atividade, pois foram muitos comentários relacionados as postagens dos colegas ficando difícil visualizar o desenvolvimento de cada grupo apenas no aplicativo.

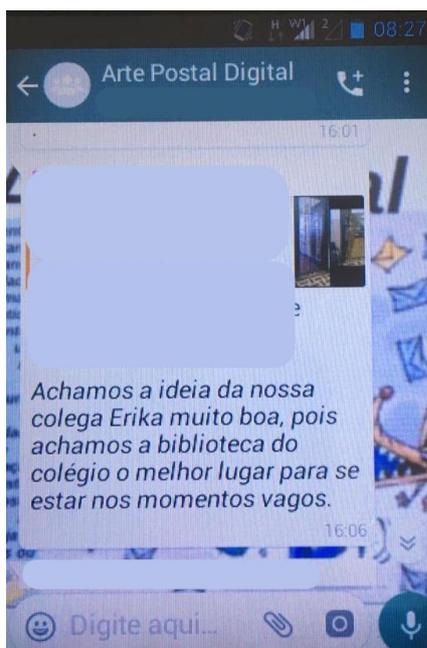
Na sequência, postagens de comentários dos grupos sobre os trabalhos dos colegas com trocas de ideias de como melhorar a escola: a Figura 16 apresenta as postagens com comentários sobre a edição da foto das portas dos banheiros com restauração e identificação apropriada; a Figura 17 apresenta as postagens com comentários sobre a edição da foto com a porta da biblioteca aberta durante todo o período de aula; e a Figura 18 apresenta as postagens com comentários sobre a edição da foto da pagina do Facebook atualizada .

Figura 16- Postagem com comentários sobre as portas dos banheiros.



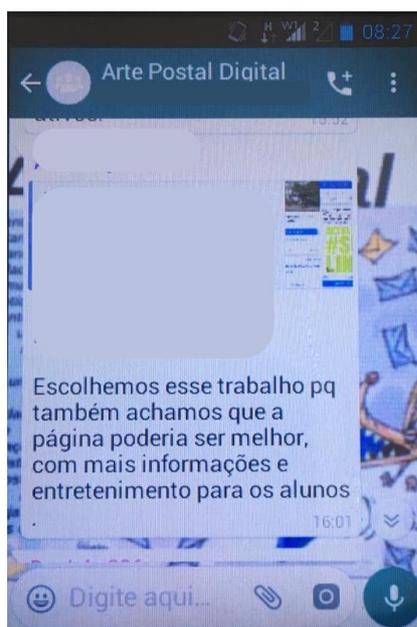
Fonte: Postagem de aluno.

Figura 17- Postagem com comentários sobre a biblioteca.



Fonte: Postagem de aluno.

Figura 18- Postagem com comentários a página no Facebook.



Fonte: Postagem de aluno.

A tabela 1 apresenta um resumo das atividades desenvolvidas no aplicativo (fotos, edição e comentário).

5 RESULTADOS

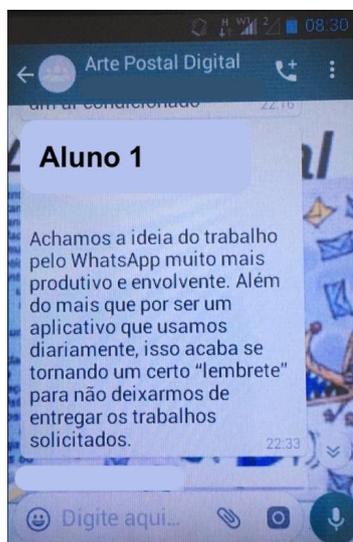
Esta atividade foi plenamente satisfatória, tanto no que se refere ao aprendizado dos alunos de um segmento da arte que muitas vezes não é contemplado, como pela integração entre os alunos em um ambiente em que estão mais acostumados a usar fora da escola.

O sucesso da atividade e o interesse dos alunos em participar e compartilhar os trabalhos se deve em parte por ter sido vinculado um novo aprendizado com uma aplicação prática desenvolvida a partir de reflexões e críticas fundamentadas no cotidiano da escola. A possibilidade de criar Arte Digital através da edição das fotos de locais a serem melhorados na escola compartilhando suas percepções e justificativas, gerou uma entusiasmada reflexão no grupo de WhatsApp.

A partir das trocas de ideias sobre como poderia ser a “Escola Ideal” decidiu-se apresentar o resultado desses trabalhos para toda escola em uma exposição na Semana Cultural da Escola. Será organizada uma exposição com as fotos, justificativas e os comentários feitos pelo aplicativo. Os alunos de toda escola poderão interagir compartilhando reflexões e comentários através de bilhetes físicos junto aos trabalhos.

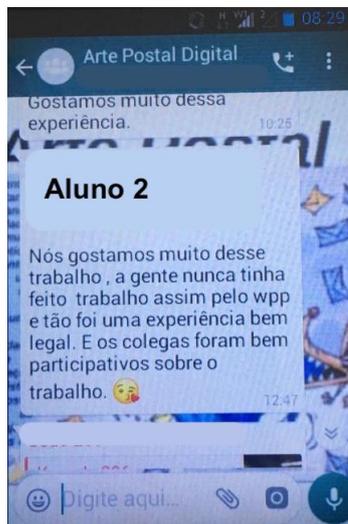
As Figuras 19, 20 e 21 apresentam respectivamente as postagens dos alunos 1, 2 e 3 com comentários sobre como foi desenvolver uma atividade escolar no aplicativo WhatsApp.

Figura 19- Postagem com comentários do Aluno 1.



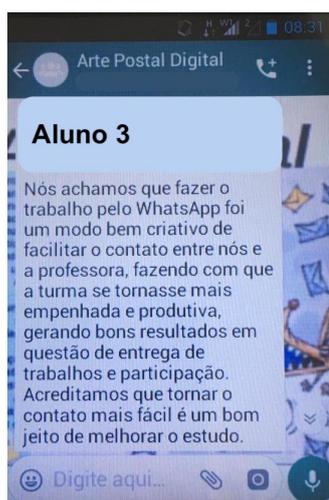
Fonte: Postagem de aluno.

Figura 20- Postagem com comentários do Aluno 2.



Fonte: Postagem de aluno.

Figura 21- Postagem com comentários do Aluno 3.



Fonte: Postagem de aluno.

Com essa atividade foi oportunizado ao aluno que não falava em sala de aula, por timidez ou vergonha, que formulasse ideias importantes para o desenvolvimento do trabalho através de suas postagens, deixando de ser apenas ouvinte para se tornar efetivamente agente criador de sua própria aprendizagem.

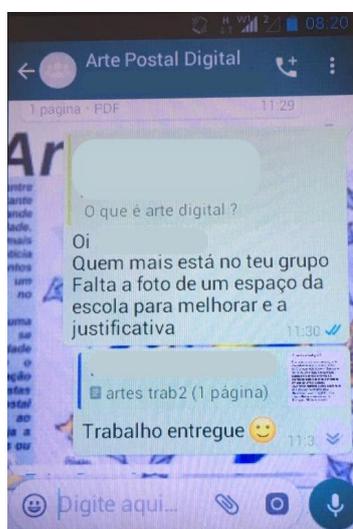
Com a utilização do aplicativo WhatsApp ficou mais rápido resolver as dúvidas dos alunos, agilizando assim os trabalhos e mantendo o interesse que muitas vezes é quebrado com a distância entre as aulas. O fato de ser apenas uma aula de Artes por semana muitas vezes desmotiva o aluno dificultando o ritmo de criação, mas com o aplicativo foi possível trabalhar e apresentar em qualquer momento tendo a participação de toda a turma conectada durante a semana.

Os próprios alunos algumas vezes sugeriam ou solucionavam as dúvidas dos colegas antes da resposta do professor, uma vez que ficou estabelecido que o professor teria um horário específico (durante a semana) para esclarecer dúvidas e avaliar os trabalhos apresentados pelo aplicativo. Essa prática foi definida pois as postagens chegavam a qualquer hora sobrecarregando o dia do professor.

Ficou mais dinâmico corrigir, avaliar e retornar ao aluno uma resposta sobre o trabalho desenvolvido, muitas vezes o aluno apresenta um trabalho incompleto ou faltando alguma etapa e rapidamente é orientado a reapresentar a tarefa.

A Figura 22 apresenta duas postagens feitas pelo professor, na primeira alertando o aluno sobre a falta de uma etapa do trabalho e na outra apenas registrando que foi recebido o trabalho para posterior avaliação.

Figura 22- Postagens dos comentários sobre as atividades apresentadas.



Fonte: Postagens do professor.

Um grande problema sempre alertado pelos professores é sem dúvida o plágio de trabalhos, com as postagens no grupo, os comentários e as fotos, esse problema praticamente

foi inibido. Os próprios alunos reclamavam quando aparecia alguma pesquisa muito parecida ou um comentário repetido, fazendo com que fosse apagada a mensagem e refeito o material.

Foi surpreendente a participação dos alunos e o pequeno índice de trabalhos não entregues, o interesse em participar ou refazer alguma atividade foi acima do esperado.

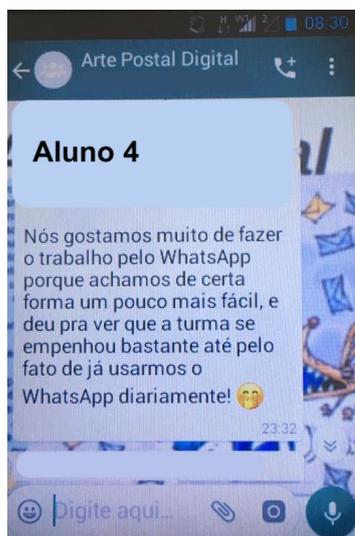
A tabela criada para organizar o desenvolvimento do exercício foi fundamental para acompanhar o ritmo das postagens, trabalhos e comentários entre os alunos, pois mostrou um panorama geral da atividade facilitando a avaliação.

Após a conclusão dos trabalhos foi feito um seminário virtual com uma avaliação da dinâmica da atividade. Foram expostos pontos positivos e negativos para melhorar um próximo trabalho. O professor precisa ter domínio sobre o aplicativo a ser utilizado, mas em caso de dúvida, uma alternativa é estabelecer uma comunicação de parceria com os alunos. Eles possuem muitas informações úteis para solucionar qualquer imprevisto.

Algumas postagens dos alunos sobre o desenvolvimento e dinâmica da atividade realizada e sugestões para os próximos trabalhos:

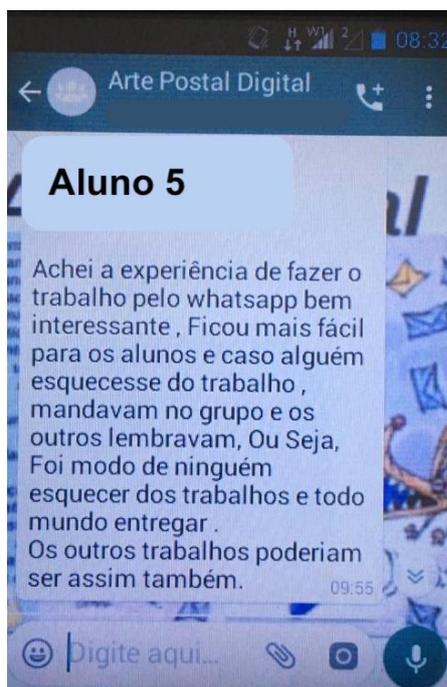
- A Figura 23 apresenta uma postagem comentando sobre a facilidade de desenvolver uma atividade em um aplicativo de uso diário;
- A Figura 24 apresenta uma postagem comentando que fazer o trabalho pelo aplicativo foi uma maneira de lembrar os colegas de fazer a atividade
- A Figura 25 apresenta uma postagem do professor comentando que concorda com os alunos sobre as vantagens de desenvolver uma atividade pelo aplicativo WhatsApp e a sugestão de um aluno de continuar com atividades pelo aplicativo.

Figura 23- Postagem com comentários do Aluno 4.



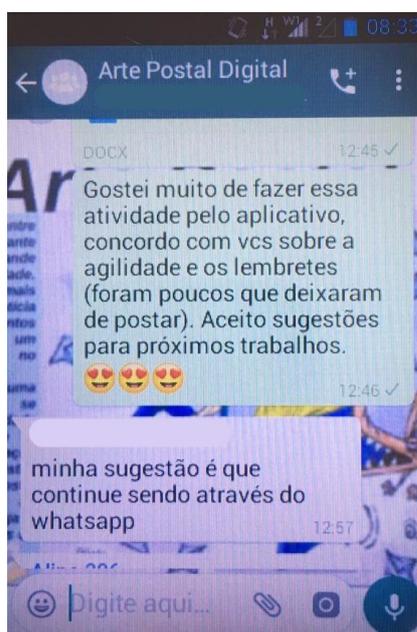
Fonte: Postagem de aluno.

Figura 24- Postagem com comentários do Aluno 5.



Fonte: Postagem de aluno.

Figura 25- Postagem com comentários do professor e aluno.



Fonte: Postagem do professor.

6 CONCLUSÃO

Depois de algumas leituras de trabalhos e pesquisas nesta área foi percebido que alguns aplicativos são mais eficientes que outros para trabalhar com alunos de Ensino Médio e mesmo com Ensino Fundamental. O professor precisa ter total domínio e conhecimento dos aplicativos para que a atividade seja prazerosa e eficiente para os alunos e de fácil aplicação e clareza na avaliação.

Com o uso de alguns aplicativos pode-se integrar alunos e professores possibilitando uma melhor aprendizagem estabelecendo um padrão e ritmo de sala de aula mais próximo ao que estamos acostumados no cotidiano fora da escola. Com o uso dessa tecnologia também em sala de aula a escola fica mais atrativa ao aluno com a possibilidade de criar novos desafios e um aprendizado mais significativo.

Com a conclusão desta atividade foi possível compreender melhor as dinâmicas que envolvem os aplicativos e redes sociais e suas possíveis adaptações permitindo mudanças de paradigmas com relação as novas tecnologias dentro das salas de aula. Possibilitando criar um espaço de reflexão crítica e discussão democrática transformando a escola em um local dinâmico, interativo e atraente ao aluno, aproximando a escola da realidade.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, G. A.; SILVA, J. F. M. **Análise do uso das ferramentas de redes sociais em bibliotecas universitárias brasileiras.** *CRB8 Digital*, v. 6, n. 1, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/10227>>. Acesso em: 04/05/2019.

ALENCAR, Valéria Peixoto de. **Arte postal - Correspondência com valor artístico.** Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/disciplinas/artes/arte-postal-correspondencia-com-valor-artistico.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em 12/01/2019.

ALMEIDA, Gilvan Jorge de. **Emprego do aplicativo WhatsApp no ensino de química.** Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/11240>>. Acesso em: 05/06/2019.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital.** Editora Senac, 2019. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=O4mEDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=arte+digital&ots=nxCI6u8SnZ&sig=VEp8tAuHYeh3SAjthuRsJqte2ic#v=onepage&q=arte%20digital&f=false>>. Acesso em: 05/02/2019.

AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel.** São Paulo: Moraes, 1982.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais.** São Paulo: Cortez, 2010.

_____, **Tópicos utópicos.** Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BARBOSA, A.M. & Coutinho R. G. **Arte-educação como mediação cultural e social.** São Paulo, UNESP, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **44 cartas do mundo líquido moderno.** São Paulo, Zahar, 2011.

BEATTY, Adler. **Ray Johnson Estate.** Disponível em: <<http://www.rayjohnsonestate.com/home/>>. Acesso em: 15/01/2019.

BENDER, William N. **Aprendizagem baseada em projetos.** Porto Alegre, Penso, 2014.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. **Paulo Bruscky.** Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa7783/paulo-bruscky>>. Acesso em: 15/06/2019.

FREIRE, Paulo. **Cuidado escola!.** Brasiliense, 20ª edição.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Ed. Paz e Terra Ltda, 51 ed, Rio de Janeiro, 2015.

GAZETA DO POVO. **Arquiteta recria cenários de quadros icônicos em 3D**. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/haus/estilo-cultura/arquiteta-recria-cenarios-quadros-iconicos-em-3d/>>. Acesso em: 05/06/2019.

GASPARETTO, Débora Aita. **Arte Digital No Brasil E As (Re)Configurações No Sistema Da Arte**. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/150958/001010287.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 31/01/2019.

GOMES, Patrícia. **Conheça as competências para o século 21**. Disponível em: <<http://porvir.org/conheca-competencias-para-seculo-21/>>. Acesso em: 15/07/2018.

_____. **Leia entrevista do autor da expressão 'imigrantes digitais'**. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/international/Leia%20entrevista%20do%20autor%20da%20expressao%20imigrantes%20digitais.pdf>>. Acesso em: 15/07/2018.

JORDÃO, Fabio. **Como usar o WhatsApp**. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/mensageiros/46120-como-usar-o-whatsapp.htm>>. Acesso em: 13/02/2019.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus Professor, Adeus Professora? Novas exigências educacionais e profissão docente**. Cortez Editora.

_____. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítica-social dos conteúdos**. São Paulo: Loyola, 1989.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21 ed. rev. E atual. Campinas, SP: Papyrus, 2013.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. ed. rev. São Paulo: Cortez ; Brasília- DF : UNESCO, 2011.

_____. **Educação e Complexidade: Os sete saberes e outros ensaios**. São Paulo, Cortez, 2007.

_____. **Educar na Era Planetária**. São Paulo, Cortez, 2003.

NUNES, Andrea Paiva. **Todo lugar é possível**. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/7037>>. Acesso em: 15/02/2019.

OLIVEIRA, Emanuelle. **Estudo de caso**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/sociedade/estudo-de-caso/>> . Acesso em: 13/02/2019.

PADIN, Clemente. **Arte Postal sem fronteiras**. Disponível em: <<http://almendares.com.br/artepostal/sobreartepostal.htm>>. Acesso em: 02/2019.

PIANOWSKI, Fabiane. **Arte Postal: comunicação e colaboração**. Disponível em: <<http://lounge.obviousmag.org/coqueluche/2013/01/na-decada-de-60-na.html>>. Acesso em: 02/2019.

PRADO, Ana. **Por que os educadores precisam ir além do data show - E como fazer isso**. Geekie, 2015.

_____. **Arte telemática; dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo, Itaú Cultural, 2003.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, Imigrantes digitais**. 2001. Disponível em: <<http://crisgorete.pbworks.com/w/file/attach/58325978/Nativos.pdf>>. Acesso em: 10/05/2018.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico] : métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RODRIGUES, Tereza. **A Utilização do aplicativo WhatsApp por professores em suas práticas pedagógicas**. Disponível em: <www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais.../A%20utilização%20do%20aplicativo.pdf>.

Acesso em: 31/01/2019.

SANCHO, Juana Maria; HERNANDEZ, Fernando. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre, Artmed, 2006.

SCHRAMM, Marilene de Lima Körting. **As tendências pedagógicas e o ensino-aprendizagem da arte**. Disponível em:

<http://www.artenaescola.org.br/pesquise_artigos_texto.php?id_m=23>. Acesso em: 20/07/2018.

SESI CULTURAL. Galeria de Arte Digital SESI-SP. Disponível em: <<https://www.sesisp.org.br/cultura/galeria-de-arte-digital-sesi-sp>>. Acesso em: 05/06/2019.

SOUZA, Leonilia Gabriela Bandeira de. **Arte Postal: Perspectivas de uma arte em rede**. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3225>>. Acesso em: 15/02/2019.

SOUZA, Sandra Mara Fagundes. **A produção de artes visuais e as novas tecnologias**. Disponível em:

<<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/79660/000895478.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 31/01/2019.

ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Pelo presente, convido-o para participar da atividade escolar intitulada: “Arte Postal Digital. Este projeto faz parte do Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvida no programa de Pós Graduação em *Informática Instrumental para professores da Educação Básica da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)*.

A Atividade tem como objetivo criar mecanismos para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem utilizando recursos de aprendizagem personalizada através do WhatsApp. Todo o trabalho é acompanhado pela Coordenação do Colégio Inácio Montanha.

Algumas dessas ações, possivelmente, serão fotografadas para possíveis visualizações futuras e acervo documental. Todos os instrumentos a serem aplicados serão mantidos em sigilo, servindo apenas para os fins da atividade, não se revelando os nomes ou rostos dos participantes.

O participante deverá acessar o Grupo de WhatsApp de Artes gerenciado pela professora e realizar as atividades propostas. Estas atividades visam desenvolver conteúdos de Artes diagnosticadas como necessárias ao desenvolvimento escolar do participante. É garantido ao participante e responsável:

-receber resposta a qualquer pergunta, ou esclarecimento a qualquer dúvida acerca dos procedimentos, benefícios e outros assuntos relacionados;

-que o participante não será identificado quando da divulgação dos resultados e que todas as informações obtidas serão utilizadas apenas para fins científicos vinculados à atividade;

Este documento deverá ser assinado e devolvido, para a professora Leila Quintana de Aguiar responsável pela atividade (leila_quintana@hotmail.com)

Pelo presente termo de Consentimento Livre e Esclarecido, declaro que autorizo minha participação nesta pesquisa, pois fui devidamente informado, de forma clara e detalhada, livre de qualquer constrangimento e coerção, dos objetivos, da justificativa, dos instrumentos de coleta de informação que serão utilizados e dos benefícios, conforme já citados neste termo.

Data ___/___/___

Nome do participante da atividade

Assinatura do responsável

Professora: Leila Quintana de Aguiar
(leila_quintana@hotmail.com)

