

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

CECILIA OLIVEIRA DA SILVA

Celular: objeto pedagógico nas aulas de Arte

**Porto Alegre
2018**

CECILIA OLIVEIRA DA SILVA

Celular: objeto pedagógico nas aulas de Arte

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador(a):

Gilse Antoninha Morgental Falkembach

Porto Alegre

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof. Jana Fraga Tutikian

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

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

CIP - Catalogação na Publicação

Oliveira da Silva, Cecilia

CELULAR Objeto Pedagógico nas Aulas de Arte / Cecilia Oliveira da Silva. -
- 2018.

44 f.

Orientador: Gilse Antoninha Morgental Falkembach.

Trabalho de conclusão de curso (Especialização) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de
Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da
Educação, Mídias na Educação, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Arte e Celular. I. Antoninha Morgental
Falkembach, Gilse, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

TABELAS

Tabela 1 – Questionário aplicado antes do uso de celular em sala de aula. 19

Tabela 2: Questionário aplicado após uso do celular nas aulas de Arte. 32

RESUMO

O uso de celular em sala de aula como prática pedagógica é uma maneira de atrair atenção de nossos alunos que são nascidos na era digital. Nas aulas de Arte foram desenvolvidas várias atividades com o uso deste objeto. Uso da Internet para pesquisas de conteúdo, baixar e conhecer aplicativos o que ficou claro que os alunos se mostraram mais interessados e responsáveis na entrega das atividades. O uso de aplicativos facilitou que as atividades fossem realizadas sem dificuldades, pois os materiais que precisavam se encontravam no aplicativo. Houve interação entre os alunos, os que já dominavam mais a tecnologia acabavam ensinando o colega a usar. O celular na aula de Arte fez com que nossos aprendizes se interessassem mais pelos conteúdos, incluiu os alunos que geralmente ficavam mais sozinhos na sala.

Palavras-chave: Celular nas aulas de Arte, Arte e Tecnologias, Internet e recursos para Artes

ABSTRACT

The use of cell phones in the classroom as a pedagogical practice is a way to attract the attention of our students who are born in the digital age. In the Art classes, several activities were developed with the use of this object. Using the Internet to search content, download and know about applications, it became clear that the students show more interested and responsible in the delivery of the activities. The use of applications made it easy for the activities to be done without difficulty because the materials they needed were in the application. There was interaction among the students; those who already mastered the technology more than taught them to classmate use. The cell phone in Art class made our apprentices become more interested in the content, including the students who were usually more alone in the room.

Keywords: Mobile in the classes of Art, Art and Technologies, Internet and resources for Arts

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Infoográfico explicativo sobre tecnologia móvel.....	Error! Bookmark not defined.
Figura 2 – Informações que os alunos acessam pelo celular.....	18
Figura 3 – Gráfico sobre a pontuação positiva e negativa do celular em sala de aula	20
Figura 4 – Atividade usando aplicativo Marilyn.....	26
Figura 5 – <i>Print</i> da sala de aula virtual sobre as atividades Pop Art.....	27
Figura 6 – Atividade OpArt com uso do celular	28
Figura 7 – Cartaz feito por uma aluna do 9º ano com o uso do AppCanva	29
Figura 8 – Noite estrelada -óleo sobre tela – Van Gogh	30
Figura 9- <i>Estrada com Cipreste e Estrela – Van Gogh</i>	30
Figura 10-Atividade de releitura em desenho	32
Figura 11 – Gráfico conforme a pesquisa realizada após a utilização do celular nas aulas de	33
Figura 12 - Representação da Metodologia Triangular.....	36

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APP – Aplicativo

TIC – Tecnologia da Informação e Comunicação.

M- Learning- Aprendizagem Móvel

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

SUMÁRIO

TABELAS	10
RESUMO	11
LISTA DE FIGURAS	13
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	14
INTRODUÇÃO	11
1 <i>MOBILE LEARNING</i> NA AULA DE ARTE	12
1.1 Celular na escola.....	13
1.2 Celular nas aulas de Arte	15
2 DIAGNÓSTICO DO USO DE MÍDIAS E TECNOLOGIAS: DESENHO DA PESQUISA	17
2.1 Diagnóstico do uso de mídias e tecnologias: um estudo de caso à luz da concepção de alunos do 9º ano	17
3 O CELULAR E A PRÁTICA DOCENTE NAS AULAS DE ARTE: UM OLHAR DO PROFESSOR NO VIES DA UTILIZAÇÃO DO APARELHO	21
3.1 Aplicativos utilizados no celular para realizar atividades de arte.....	21
3.2 Planos de aula com a utilização de aplicativos do celular nas aulas de Arte.....	22
3.2.1 Plano de aula: POP ART NO CELULAR	22
3.2.2 Plano de aula: OP ART NO CELULAR	23
3.2.3 Plano de aula: Vida e obra de Vincent Van Gogh	24
3.3 Desempenho das aulas de Arte com o uso do celular.....	25
3.4 Questionário após o uso do celular nas aulas de Arte	32
4. FORMAÇÃO DOCENTE APÓS O USO DAS TECNOLOGIAS DO CELULAR	35
5 CONCLUSÃO	39
6 REFERÊNCIAS	41
APÊNDICES	43
APÊNDICE 1- QUESTIONÁRIO SOBRE CONHECIMENTO DO USO TECNOLÓGICO DO CELULAR NAS AULAS DE ARTE	44
APÊNDICE 2: - QUESTIONÁRIOS APÓS AS AULAS COM USO DO CELULAR	45

INTRODUÇÃO

Vivemos em um momento em que é impossível não utilizar os vários tipos de mídias que nos rodeiam, principalmente o celular, o qual se tornou peça integrante do dia a dia. Todo momento estamos acessando algo ou recebendo informações neste aparelho, sejam assuntos importantes ou banais. O interessante é que este hábito deixa de ter uma atuação de bastidores e passa a ser nosso coadjuvante no decorrer de nossas vidas. Quase que como uma “febre que viraliza”, o celular vem ganhando espaços cada vez mais disputados nesta desfredda sociedade contemporânea.

Assim, podemos igualar o celular à necessidade que temos de nos alimentarmos diariamente. Hoje, podemos dizer que o celular quase faz parte de nosso corpo, da nossa rotina, pensamentos, nossos movimentos e ações. Uma vez que se instalou inconscientemente uma relação simbiótica, que estabelece quase que obrigatoriamente uma convivência diária e contínua. Andamos o dia todo com ele, e nele depositamos e buscamos resultados, sendo comum o acompanhamento e consulta, no horário das refeições, no âmbito familiar, profissional ou social. Objeto obrigatório até mesmo em horários de descanso; logo, em sala de aula torna-se impossível a total proibição deste aparelho atrativo.

O objetivo é reconhecer que o celular se usado como um objeto pedagógico no processo de ensino, podendo construir um conhecimento e estimular a aprendizagem, ocorrendo o mesmo no ensino das Artes. Entretanto, é aconselhável que o mesmo seja usado durante as pesquisas e na realização de atividades atrelado aos objetivos de aula do professor.

No primeiro capítulo, intitulado *MóBILE Learning* em sala de aula, são apresentados o uso do celular na escola, seu histórico de uso e proibições e ao que poderíamos ter acesso com esse objeto tecnológico. No capítulo 2, está o referencial teórico utilizado no trabalho, abordando os autores que potencializaram a realização deste estudo. Trata-se do uso das mídias e tecnologias e seu desenvolvimento no conhecimento na aprendizagem escolar e da pesquisa realizada de como seriam as aulas de Arte com o uso do mesmo. No capítulo 3, tratamos da Metodologia aplicada, da prática docente durante as atividades com uso de aplicativos do celular na realização as atividades de Arte e o uso do mesmo. No capítulo 4, apresentamos os resultados e discussão sobre a formação docente e algumas observações durante a prática das aulas.

1 MOBILE LEARNING EM AULA DE ARTE

Aprendizagem móvel, a *Mobile Learning*, nas aulas de Arte é a ideia de utilizar os dispositivos móveis. Por meio do telefone, o aluno pode buscar informações e compartilhar resultados sobre o conteúdo de Arte. O celular é uma tecnologia sempre a mão que pode ser usada a qualquer momento, proporcionando interação com o mundo incluindo na diversidade e proporcionando a inclusão.

Com mais de 5,9 bilhões de assinaturas de telefone celular em todo o mundo, os dispositivos móveis já mudaram o nosso modo de viver. Entretanto, embora pessoas do mundo inteiro dependam muito da tecnologia móvel, nem educadores nem formuladores de políticas têm conseguido aproveitar plenamente o seu potencial para melhorar o aprendizado. (UNESCO, 2014, p. 25)

Esses são dados de 2014, então, se passando mais de quatro anos, hoje temos mais pessoas usando essa tecnologia. Este é o momento em que o professor precisa se adaptar e fazer formações para incluir a aprendizagem móvel em sala de aula.

O celular já está inserido no contexto do mundo moderno. A relação e dependência coexistem e de forma consolidada. É urgente que se defina a forma de fazer uso de importante recurso, principalmente no campo educacional. Professores, educadores e pesquisadores em geral, podem e devem se aprimorar do uso do celular, a fim de introduzi-lo no espaço escolar e educacional, pois é um viés “tecnológico e lúdico de conhecimentos para os educandos.”

Figura 1 – Infográfico explicativo sobre tecnologia móvel



Fonte: autora, 2018.

Na imagem acima, podemos perceber as vantagens e desvantagens da *M-Learning*, para uma futura preparação no planejamento do professor.

1.1.Celular na escola

Hoje, vivendo na contemporaneidade, não podemos fechar os olhos para as tecnologias, uma vez que os aprendizes da geração digital usam e dominam os aparelhos tecnológicos com maestria, muitas vezes superando seus professores. O celular, por exemplo, já foi elemento de grandes discussões sobre seu uso ou não, em sala de aula. Vários professores já lutaram por sua total proibição no ambiente escolar.

Na Câmara de Deputados Federal já foi aprovada a sua proibição desde 2007¹, depois outras leis foram feitas revogando a proibição total e sua liberação só poderia acontecer no desígnio de englobar a aprendizagem móvel como exercício pedagógico no processo de ensino-aprendizagem, junto com o professor em sala de aula. Porém, entre educação e o poder de liberação ou não, é preciso pensar em educação significativa para o aluno.

Conforme Kenski (2012, p. 03), “a educação também é um mecanismo poderoso de articulação das relações entre poder, conhecimento e tecnologias”. Mas, em sala de aula, parece que estamos um pouco distantes desse uso. Até é usado, mas não com tanta frequência, normalmente a Internet não é muito boa nas escolas e não existem projetos sobre mídias na educação. Entretanto, quando algo é feito com o uso dessas ferramentas, percebemos que aumenta muito o interesse dos nossos em interagir nas aulas; logo, com certeza essa é uma ferramenta importantíssima na área da educação.

Muitas vezes é mais cômodo proibir do que educar para o uso das novas tecnologias. Afinal, os alunos usam suas redes sociais em sala de aula atrapalhando as aulas tradicionais, ainda não foram instruídos a usarem o celular para adquirir conhecimento com essa ferramenta, pois muitos professores se recusam a fazer uso, já que também o desconhecem como objeto pedagógico.

Hoje, é quase impossível a total proibição deste aparelho tão atrativo. Como professores, devemos nos atualizar e fazer uso pedagógico deste objeto que tanto seduz nossos alunos. Percebemos que nossos jovens já não são os mesmos de anos atrás; só copiar conteúdo do quadro para eles é algo chato e cansativo e nada interessante.

¹Projeto de Lei N.º 2.246-A, DE 2007

Entretanto, o uso desta ferramenta requer estudo e qualificação, atualização de coordenadores, professores e de toda a equipe pedagógica que muitas vezes confunde esse uso com passatempo. Muitas atividades com esta ferramenta deixam de ser utilizadas na maioria das vezes por medo desse método desconhecido. Mas, como está a prática pedagógica dos professores em sala de aula? Será que desperta interesse nos alunos? Será que os professores já conhecem e dominam o uso pedagógico das tecnologias e mídias ou é mais fácil proibi-lo por meio da lei? Dessa forma, entendemos a importância do debate sobre o tema aqui apresentado, pois é preciso reconhecer que o nosso aluno já domina e faz o uso desse conhecimento para sua utilização nas aulas de Arte.

Ainda hoje percebemos que os professores que não dominam este aparelho ainda são contra o seu uso e de outras tecnologias durante sua aula. Os aprendizes nascidos na era da tecnologia, mesmo sem dominar os códigos alfabéticos, já dominam o uso dos aparelhos com facilidade, conhecendo vários aplicativos. Isso é fácil para uma criança e muito mais para um adolescente que já vem manipulando essas tecnologias há vários anos.

Por isso é preciso que os professores aprendam a trocar informações e conhecimentos com os alunos. Raramente se encontra alguém que não possua um aparelho celular, o mercado financeiro facilita suas vendas, faz promoções, o cliente escolhe como quer pagar. Com todas essas facilidades é difícil alguém não possuir um celular, estando com ele ligado e conectado com o mundo.

Conforme a postagem da revista eletrônica da UOL (PABLOS, 2015, p. 3) “o aluno leva toda a informação consigo, a movimenta, a intercambia, compartilha em rede, fora e dentro da classe. Desta forma aprende de maneira intuitiva, mesmo sem estar consciente disso. O celular é chave para os estudantes”. Contudo, podemos dizer que o celular é parte integrante do corpo dos aprendizes, pois seria inteligente apropriar-se deste atrelamento para utilizá-lo em práticas pedagógicas, a fim de gerar o interesse pelos estudos nas mais variadas disciplinas.

Com facilidade os aprendizes dominam vários tipos de aplicativos e dessa maneira podem ser usadas nas aulas de Artes ou demais disciplinas. “Ensinar é também estimular desejo de saber” (PERRENOUD, 2000, p. 71); logo, o celular está ali sendo manipulado o tempo todo, mas o dever de instruir e instigar esse conhecimento compete ao professor, quase que comparado a um jogo, ninguém entra para jogar se as regras não forem claras. O aprendiz só terá interesse quando lhe for passado às instruções da forma de manipular seu aparelho para construção do conhecimento com significados.

Celular e sala de aula estão juntos, porém ao mesmo tempo distantes, por isso é importante “reduzir essa distância, para produzir a linguagem o mais próximo possível do olhar e as coisas olhadas, o mais próximo possível das palavras” (FOUCAULT, 1984, p. 146). O professor precisa olhar para esses adolescentes, compreender o que eles já sabem, unir a linguagem tecnológica à linguagem de estudos da sua disciplina, unir o virtual e real, construindo o conhecimento com responsabilidade e interesse.

Hoje a preocupação do professor é bem maior, pois o aluno deverá interagir saber usar as informações e produzir conhecimento. O professor, além de conhecer as funções dos aparelhos, deverá também dominar o pedagógico para que ambos caminhem juntos criando assim uma aprendizagem significativa. O ideal é que os artefatos antigos de mídias não sejam abandonados e que possam ser usados como forma de interação, como assistir um filme, depois usar a Internet para se aprofundar no conteúdo. Porém, é preciso cuidado com os objetivos definidos, pois para Valent (1998, p. 20) "a Internet está ficando cada vez mais interessante e criativa possibilitando a exploração de um número incrível de assuntos. Porém, se o aprendiz não tem um objetivo nessa navegação ele pode ficar perdido".

Por isso, a importância de o professor ter seu projeto com objetivos bem definidos. Tudo deve ficar bem claro aos alunos. Eles precisam saber como deverão fazer as pesquisas, que informações deverão buscar, para que possam transformar essas informações em conhecimento e que esse conhecimento possa ser transformado em informações para o grupo.

1.2.Celular nas aulas de Arte

O aluno fazendo o uso adequado de seu celular em sala de aula consegue atingir a Proposta Triangular de Ana Mae Barbosa (2010), ocasião que se trabalha a fruição, a história e o fazer. No aparelho se tem acesso à pesquisa para fazer a sua contextualização e suas expressões artísticas. Ver e se expressar nas várias formas de arte como vídeo, imagens, textos e *slides*. Sem o acesso à aprendizagem através das TICs os alunos ficam excluídos desta nova maneira de aprender globalizadamente. Conforme Kenski (2012)

Os que não têm a senha de acesso para o ingresso nessa nova realidade são os excluídos, os “subdesenvolvidos”. Em todos os países, ricos ou pobres, em alguns mais, noutros menos, esses dois grupos – incluídos e excluídos – se apresentam de forma semelhante. Desenha-se uma nova geografia, em que já não importa o lugar onde cada um habita, mas as suas condições de acesso às novas realidades tecnológicas. (KENSKI, 2012, p. 5).

O acesso a essa tecnologia é extremamente simples, independente da classe social. Não importa onde se vive, sempre é possível encontrar pessoas utilizando aparelhos celulares. Portanto, em sala de aula, o celular pode ser aproveitado como artefato pedagógico, para tanto, devemos incluir o aluno no uso das TICs para que o mesmo não se sinta marginalizado em relação à tecnologia. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em uma de suas dez competências já cita o uso das tecnologias:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018, p. 09)

Contudo, para que isso aconteça, o professor deve ter aulas bem planejadas conhecendo o celular, suas funções e os aplicativos que podem ser usados para cada objetivo. Os alunos precisam compreender o que tem que fazer e a forma de fazer. Não havendo mais dúvidas, tudo estando bem esclarecido sobre o uso do celular, as atividades poderão ocorrer tanto dentro da sala de aula quanto em qualquer outro espaço em que o aluno esteja acessando seu celular. A tecnologia integrada aos estudos já é um direito para a formação do cidadão, não se pode ver a sala de aula como outro espaço separado da sociedade em que se vive.

Mundo material e mundo virtual completam-se, pois de acordo com Moran (2007, p. 04), “o mundo físico e o virtual não se opõem, mas se complementam, integram, combinam numa interação cada vez maior, contínua ao digital é um novo direito de cidadania”. Assim, para que estes dois mundos se integrem e se tenha o efeito cobiçado, os docentes de Arte necessitam ter uma maturação intelectual para contribuir no resultado.

Suas práticas nas aulas devem mostrar conhecimento de APPs, conteúdos e pesquisas na área de Arte para atingir um bom resultado na prática artística e na transmissão de conhecimentos expressivos aos alunos. Hoje, com o uso de celular o educador pode gerenciar as lições a serem resolvidas a distância, ou seja, mesmo fora da sala de aula o aluno poderá estar assistindo vídeos de conteúdos da disciplina.

É bom lembrar que a aprendizagem humana é constantemente baseada em situações, quando se aprende alguma coisa, no caso de utilizar APPs, isso não vem de algo vago, vazio, pois sabe-se que o aluno já teve contato com o celular, já o manipula desde a sua infância, ele já possui noção de funcionamento. Esse embasamento arquitetado é o que vai ampara-lo para o desenvolvimento da aprendizagem nova, com o uso das TICs para uma aquisição de aprendizagens significativas através da tecnologia móvel e seus aplicativos.

2 DIAGNÓSTICO DO USO DE MÍDIAS E TECNOLOGIAS: DESENHO DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada com uma turma de adolescentes, alunos de 9º ano de uma escola municipal de Imbé, para verificar sua opinião sobre o uso dos celulares em sala de aula como instrumento de aprendizagem. Estes jovens nasceram na era digital e demonstram interesses por diversas formas de aprendizagem, principalmente àquela com viés tecnológico. Logo, é importante que o professor tenha certo cuidado, pois, conforme Palfrey (2011, p. 221), “a tecnologia desempenha um enorme papel, tanto como fonte de problema de sobrecarga de informações, tanto quanto o principal modo de enfrentá-la”.

Desta forma, nasce a necessidade de o professor conhecer os recursos digitais e suas funções para que os utilize corretamente com seus alunos, pois “[...] a aprendizagem precisa ocorrer em casa também e nas escolas.” (PALFREY, 2011, p. 229). Escola e família devem ficar atentas ao uso dessa tecnologia como nos demais temas integrados à sociedade, pois não se pode ficar desatentos ao que os adolescentes recebem e transmitem via Internet. A grande meta da escola é propiciar que os alunos usem o celular em sala de aula para a construção de seu conhecimento e crescimento pessoal.

No momento em que o professor inova suas práticas pedagógicas e passa a usar o celular, por exemplo, isso deixa de ser um problema e passa a ser uma solução para suas aulas, pois, desta forma, emerge a importância de o professor buscar a formação continuada em um viés de utilização de tecnologias digitais.

2.1 Diagnóstico do uso de mídias e tecnologias: um estudo de caso à luz da concepção de alunos do 9º ano

Os alunos do nono ano são adolescentes entre 14 e 16 anos, em sala de aula são bem conversadores, gostam muito de fazer brincadeiras entre eles, ficando difícil a concentração quando precisam fazer uma leitura ou realizar uma atividade que seja rápida.

As atividades que mais chamam a atenção ao grupo são as aulas onde utilizam tinta, as quais geralmente rendem, pois eles produzem trabalhos realmente significativos e prazerosos, uma vez que são atividades que precisam sair do lugar e se movimentar, pintar e conversar ao mesmo tempo, mas a ideia do uso do celular em sala de aula apresentou muita satisfação para a turma.

Na aula de Arte foi feita uma pesquisa, aplicando o questionário, do Apêndice 1, com a turma do 9º ano. O objetivo foi coletar dados sobre o uso do celular, para conhecer a realidade de cada aluno conforme seu uso do aparelho. A pesquisa enquadra-se em um desenho de metodologia quali-quantitativa, através do uso de um questionário que, para Gil (2002, p. 116), sua “elaboração de um questionário consiste basicamente em traduzir os objetivos específicos da pesquisa em itens bem redigidos”. Os dados coletados no questionário foram interpretados à luz de teóricos da área e expressos por meio do Windows com base em tabelas e gráficos.

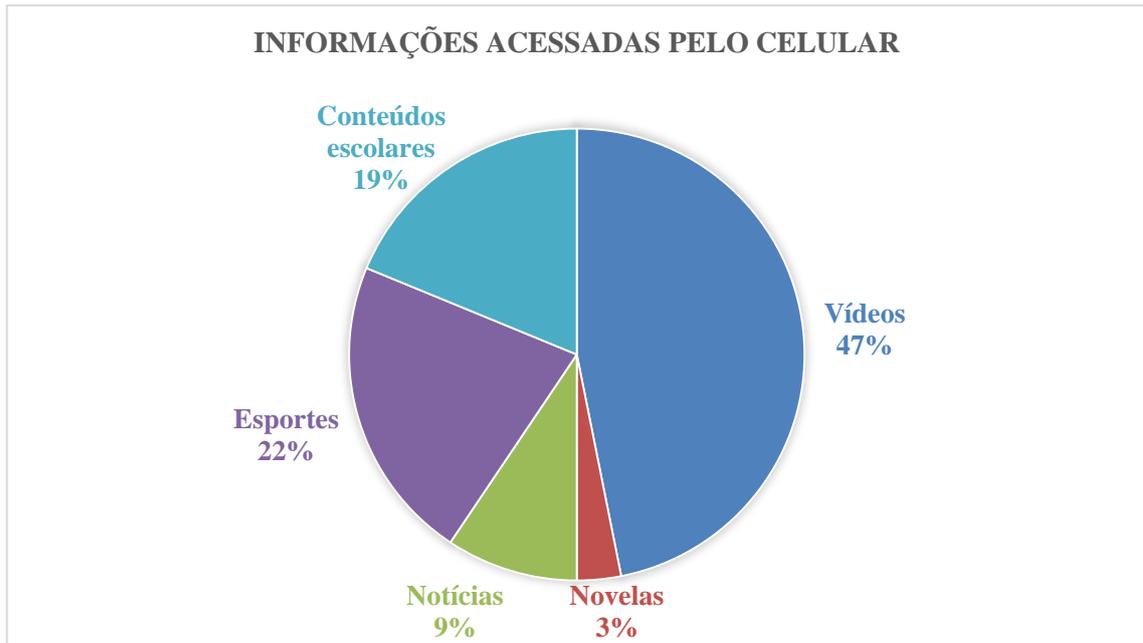
Os alunos do nono ano usam o celular não apenas para o uso de redes sociais, pois a pesquisa mostrou que nossos aprendizes assistem vídeos, lêem notícias e assistem novelas, ficando informados sobre o esporte, além de pesquisarem conteúdos escolares por seus aparelhos celulares como resultado temos o gráfico abaixo.

No resultado destas pesquisas vimos que em primeiro lugar está o uso do aparelho de celular para assistir vídeos, em segundo lugar acessar conteúdo de esportes e em terceiro lugar vem o acesso a conteúdo escolares. Então, é possível perceber que os professores podem utilizar desta pesquisa e unir o acesso aos vídeos aos conteúdos educativos do *Youtube*, aplicativo onde pode ser encontrado diversos vídeos educativos para diversas disciplinas

Estamos caminhando rapidamente para uma sociedade muito diferente, que em parte vislumbramos, mas que ainda nos reserva inúmeras surpresas. Será uma sociedade conectada, com possibilidades de comunicação, interação e aprendizagem inimagináveis hoje. (MORAN, 2007, p. 01)

Professores precisam incentivar o uso do celular para a aprendizagem, utilizando o conhecimento da tecnologia que a sociedade já possui. Bom planejamento e bons planos de aulas, podem favorecer a aprendizagem do aluno e o trabalho do professor, pois acreditamos que o aluno realizará com mais ânimo mais as atividades, pois já conhece a ferramenta.

Figura 2 – Informações que os alunos acessam pelo celular



Fonte: autora, 2018.

O questionário apresentava a seguinte tabela de assertivas, sendo a direção aos alunos expressa da seguinte forma: das assertivas abaixo relacionadas à aula de arte, pontue o seu grau de concordância em relação a cada uma delas.

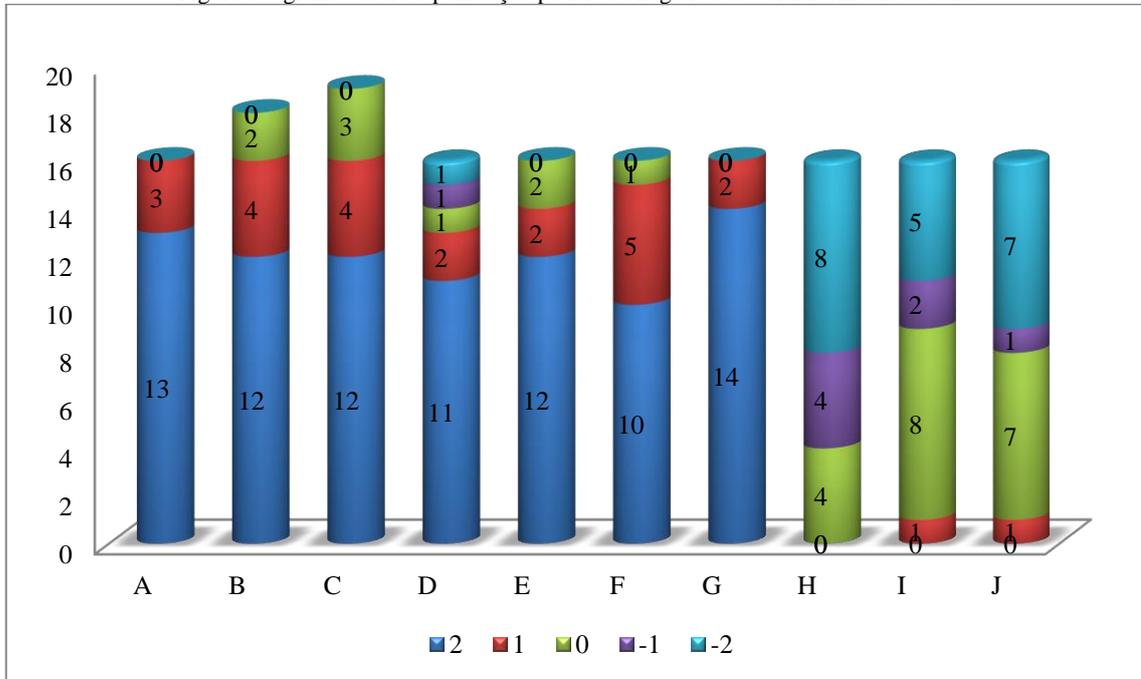
Tabela 1 – Questionário aplicado antes do uso de celular em sala de aula.

Assertivas		+2	+1	0	-1	-2
A	Com o uso do celular eu aprenderia mais e melhor durante as aulas de arte.	13	3			
B	Com o celular o ensino de arte se torna mais ativo e interativo.	12	4			
C	O uso do celular nas aulas de arte me possibilita aprender de forma diferenciada.	12	4			
D	Com o celular, durante as aulas de arte, eu me dedicaria mais, já que é algo que eu gosto.	11	2	1	-1	-1
E	Entender o conteúdo de arte se torna mais dinâmico e interessante com o celular.	12	2	2		
F	Estudar arte com o celular me motiva a entender o conteúdo.	10	5	1		
G	O celular tem vários App que podem melhorar meu trabalho em arte.	14	2			
H	O uso do celular durante a aula de arte é algo difícil e cansativo, me desmotiva.			4	-4	-8
I	Não quero aprender arte com o celular, pois preciso mexer em algo que não gosto.		1	8	-2	-5
J	Arte não deve ser entendida por meio do celular, pois o celular não contribui em nada.		1	7	-1	-7

Fonte: autora, 2018.

Da tabela acima, plotou-se o gráfico abaixo que apresenta em porcentagem a avaliação dos alunos sobre cada assertiva. Analisando o gráfico 3 abaixo, pode-se perceber o número de pontuação de cada aluno em cada assertiva.

Figura 3 – gráfico sobre a pontuação positiva e negativa do celular em sala de aula



Fonte: autora, 2018.

O questionário foi respondido por alunos do 9º ano, o gráfico acima apresenta a tabulação, ou seja, a coleta de dados. Quando questionados deviam pontuar positivamente ou negativamente, como está definido por cores e apresentadas no gráfico. É considerável a resposta positiva mostrando que acreditam que o celular em sala de aula vai auxiliar e favorecer no interesse dos mesmos na aula.

3 O CELULAR E A PRÁTICA DOCENTE NAS AULAS DE ARTE: UM OLHAR DO PROFESSOR NO VIES DA UTILIZAÇÃO DO APARELHO

Para a prática docente o artefato pedagógico usado é o celular e alguns aplicativos para o desenvolvimento das atividades de arte.

3.1. Aplicativos utilizados no celular para realizar atividades de arte.

Com o uso do celular e aplicativos instalados, os alunos ficam além da sala de aula conectados e resolvendo atividades, pois segundo as concepções de Valente (1998)

O aprendiz recebe as ideias e tenta colocá-las em ação, gerando novas dúvidas que poderão ser resolvidas com o suporte dos demais colegas ou do especialista. Com isso, estabelece-se um ciclo que mantém os membros do grupo conectados entre si, realizando atividades inovadoras e criando oportunidades de construção de conhecimento. (VALENTE, 1998, p. 29).

3.1.1 WhatsApp

É um dos aplicativos mais conhecidos das redes sociais, neste o grupo conversa, troca mensagem de áudio e texto, vídeos e imagens, no entanto além dessas tarefas podem conversar por longas horas e no caso da sala de aula, criar grupos para estudo.

3.1.2 Google sala de aula

Neste grupo o professor é o mediador do ensino, já que fornece as ferramentas necessárias para os aprendizes. O aluno assimila, constrói e reconstrói o seu conhecimento, enquanto utiliza e transmite o que aprendeu através das atividades postadas na sala de aula virtual.

3.1.3 PicsArt

É um aplicativo que o aluno pode fazer interferências na imagem, trabalhando os elementos formais da arte, como: linhas, formas, cores, fundo. Pode também fazer recortes e colagens, transformando toda a imagem escolhida.

3.1.4 Canva

Este aplicativo é mais usado para fazer cartão, cartazes, infográficos, painéis e capas para redes sociais. O aluno poderá desenvolver essas atividades com qualquer assunto e disciplina, poderá construir as atividades de imagem e texto com facilidade.

3.2 Planos de aula com a utilização de aplicativos do celular nas aulas de Arte.

Foi criado um grupo de WhatsApp, com os alunos da turma de 9º ano, para estudos da Arte. Para ser trabalhada a releitura de uma imagem, o professor um dia antes da aula presencial, colocou a imagem no grupo do WhatsApp para que todos pudessem ter acesso a essa imagem em tempo hábil. Feito isso, a apreciação da imagem depois durante as aulas presenciais era feito o momento a releitura da criação gráfica da imagem.

Fazer a leitura de imagem segundo Pillar (2002) pode ser comparado como redigir um texto precisa prestar atenção nos mínimos detalhes observa linhas cores espaço profundidade texturas volume refletir sobre a imagem no seu contexto histórico social apreciar a imagem. Com o uso do celular o aluno poderá ampliar a imagem a qualquer momento e em qualquer espaço qualquer detalhe o celular poderá ser usado com uma lupa durante a releitura ele poderá escolher fazer parte da imagem para que possa conhecer detalhes tão ali a leitura de imagem pelo celular que já proporcionou uma qualidade melhor de imagem do que simplesmente o professor levar um papel impresso onde as cores ficam alteradas.

3.2.1 Plano de aula: POP ART NO CELULAR

Conteúdo: Pop Art

Competências:

- Conhecer a história do movimento Pop Art.
- Reconhecer as diferentes produções artísticas da Pop Art.

Habilidades:

- Leitura de textos sobre a Pop Art.
- Leitura de Imagens.
- Assistir vídeos sobre a Pop Art usando o AppYouTube.
- Identificar as diferentes produções artísticas visuais produzidas na Pop Art.

Atividade:

- Fazer releitura de imagem no celular usando funções do aplicativo PicsArt ou Marilyn e postar na sala de arte virtual.

Metodologia:

Os conteúdos são postados na sala de arte virtual (Google sala de aula) que os alunos já têm instalados em seus celulares. Estará disponível: textos, *links* de imagens, *links* de vídeos para que possam acessar e conhecer o conteúdo da Pop Art. Durante as aulas presenciais, o professor também explica o conteúdo e o uso dos aplicativos que serão usados para desenvolver as atividades. Na sala de aula virtual, o professor especifica a tarefa e as imagens devem ser postadas nesta área. Com isso o trabalho só pode ser visualizado pelo professor e o aluno. Depois de analisar a mesma e avaliar, uma mensagem automática é enviada pelo aplicativo sobre o trabalho, contendo a nota e também comentários, se necessário for.

Recursos:

- Celular, Internet, Apps (PicsArt, Marilyn, Youtube, Google sala de aula)

Avaliação:

- Será feita através da releitura com características da Pop Art, que o aluno postará na sala de aula virtual.

3.2.2 Plano de aula: OP ART NO CELULAR

Conteúdo: Op Art

Competências:

- Conhecer a história do movimento Op Art.
- Analisar as diferentes produções de ilusões da Op Art.

Habilidades:

- Leitura de textos sobre a Op Art.
- Leitura e apreciação de Imagens.
- Assistir vídeos sobre a Op Art usando o AppYouTube.
- Identificar as diferentes produções artísticas visuais produzidas na Op Art.
- Demonstrar noção espacial na produção do cartaz.
- Observar que a direção e posição das linhas causam ilusões óticas.

Atividade:

- Fazer um cartaz no celular usando funções do aplicativo Canva e postar na sala de arte virtual.
- Releitura de alguma imagem com ilusão ótica em folhas de ofício e lápis de cor

Metodologia:

Os conteúdos são postados em sala de arte virtual (Google sala de aula) que os alunos já têm instalados em seus celulares. Estará disponível: textos, *links* de imagens, *links* de vídeos para que possam acessar e conhecer o conteúdo da Op Art. Durante as aulas presenciais, o professor também explica o conteúdo e o uso dos aplicativos que serão usados para desenvolver as atividades. O cartaz deve conter uma frase que explique o que é a OP Art, as imagens que causam ilusão ótica e necessita apresentar o cuidado com a estética visual na produção do cartaz, como: margem adequada, letras diferentes entre o título, o restante da frase e a cor de fundo apropriada. Além da atividade virtual, o aluno também construirá uma releitura de alguma imagem com ilusão ótica em folhas de ofício e lápis de cor.

Na sala de aula virtual, o professor especifica a tarefa, e as imagens devem ser postadas nesta área para que o trabalho só possa ser visualizado pelo professor e o aluno, depois de analisar a mesma e avaliar, uma mensagem automática é enviada pelo aplicativo sobre a avaliação do trabalho, contendo a nota e também comentários, se necessário for.

Recursos:

- Celular, Internet, Apps (*Canva, Youtube, Google sala de aula*) folhas de ofício e lápis.

Avaliação:

- Será feita através da releitura em desenho na folha ofício com características da Op Art e o cartaz virtual.

3.2.3 Plano de aula: Vida e obra de Vincent Van Gogh

Conteúdo: Van Gogh.

Competências:

- Conhecer vida e obra de Vincent Van Gogh.
- Analisar imagens de algumas obras de Van Gogh.

Habilidades:

- Leitura de textos sobre Vincent Van Gogh.
- Leitura e apreciação de Imagens.
- Identificar na imagem a ilusão ótica da mistura das cores.

- Assistir vídeos o filme “Com amor, Van Gogh” (2017).
- Identificar os diferentes elementos visuais do desenho nas obras de arte.

Atividade:

- Releitura da imagem “Noite estrelada” e “Estrada com cipreste e estrela” em folha de ofício e lápis de cor.

Metodologia:

Os conteúdos serão trabalhados na forma tradicional com textos impressos e apreciação do filme “Com amor, Van Gogh” (2017) em DVD. As Imagens para releitura serão postadas no grupo de estudos do 9º ano criado no Whatsapp, por consequência a imagem no celular facilita a visualização durante a leitura de imagem, a apreciação e fruição da representação. Ao desenvolver a releitura, os alunos poderão usar toda imagem ou parte dela, com o uso do celular facilitará a construção do desenho, pois o aparelho servirá como uma espécie de lupa, usando o *zoom* para que os detalhes possam ser apreciados mais intensivamente.

Recursos:

- Celular, Internet, App (*whatsapp*) folhas de ofício e lápis de cor

Avaliação:

- Será feita através da releitura em desenho na folha ofício com características da arte impressionista da qual o artista faz parte.

3.3 Desempenho das aulas de Arte com o uso do celular.

Durante as aulas de Arte, com a liberação do uso do celular em sala de aula os alunos se mostraram muito curiosos e interessados, essas experiências em trabalhar com tecnologias digitais fizeram com que eles mesmos se ajudassem, pois uns tinham mais experiências que outros, foi interessante a maneira como se colocaram em busca dessa aprendizagem.

O objeto de conhecimento era tanto o conteúdo de Arte como as funções do próprio aparelho de celular, no caso o fazer artístico se tornou a ponte para o entendimento das funções dos aplicativos digitais. A sala de aula é de grande importância, segundo Moran (2007), pois alguns alunos precisam de mais atenção, pois se sabe que existe desigualdade de ingresso e aos comandos da nova tecnologia.

Em relação aos alunos, hoje, é importante que eles tenham ambientação tecnológica e pedagógica nos ambientes virtuais. Costuma haver uma grande desigualdade no acesso e domínio das tecnologias. Por isso, os que têm mais dificuldades precisam de maior atenção, principalmente no primeiro contato com a instituição escolar. (MORAN, 2007, p. 07).

Com conhecimento e manipulação de aplicativos é possível fazer reflexões e produções gráficas sobre os conteúdos. Hoje, a Arte está presente em nosso dia a dia, das mais variadas formas, podemos ter acesso facilmente por meio das tecnologias digitais. Afinal, “a produção artística chega a nós, hoje dos mais variados modos e sua divulgação sofre interferências da mídia, instituições, governos” (MARTINS; PICOSQUE; GUERRA, 1998, p.76).

Sendo assim, refletindo sobre as palavras das autoras, devemos verificar as fontes para ver se são legítimas ou alguém pode estar repassando com interferências. Corroborando, Martins, Picosque e Guerra (1998, p. 128) salientam que:

A experiência de refletir sobre arte como um objeto de conhecimento, onde importam dados sobre a cultura em que o trabalho artístico foi realizado, a história da arte e os elementos e princípios formais que constituem a produção artística, tanto de artistas, quanto dos próprios alunos.

O conhecimento adquirido em Arte pode levar a outra reflexão, do momento da construção da atividade, pois culturalmente falando nosso aprendiz já possuía algumas ciências do uso desta ferramenta. Ele poderia apenas ainda não ter feito uso de um App específico, mas conhecia algo semelhante com elementos parecidos, como no caso da manipulação de imagens que postam em suas redes sociais.

Durante a aula de Arte usaram o App *PicsArt* ou App *Marilyn* para trabalhar uma das atividades da Pop Art conforme se vê na imagem abaixo.

Figura 4 – atividade usando aplicativo Marilyn



Fonte: autora, 2018.

Atividade realizada após terem lido textos, buscando imagens e assistindo vídeos na sala de aula virtual e terem identificado as diferentes produções de arte da Pop Art. As atividades foram postadas na sala virtual, quase todas antes da data marcada para a entrega, o que naturalmente não acontece nas atividades realizadas de maneira tradicional, mediante o uso de materiais como lápis e folhas de papel, isso pode ser comprovado observando o *print* da sala virtual.

Muitas vezes o professor precisa de autoconfiança e confiar em seus aprendizes, acreditar que uma aula pode ser ministrada com uso das tecnologias móveis sem causar desorganização e descontrole na aprendizagem. A evolução tecnológica pode ser uma grande aliada na aprendizagem e desenvolvimento de responsabilidades de nossos aprendizes. Sobre essa importância, é preciso saber que:

O importante, como educadores, é acreditarmos no potencial de aprendizagem pessoal, na capacidade de evoluir, de integrar sempre novas experiências e dimensões do cotidiano, ao mesmo tempo em que compreendemos e aceitamos nossos limites, nosso jeito de ser, nossa história pessoal. (MORAN, 2007, p. 02).

Figura 5 – *Print* da sala de aula virtual sobre as atividades Pop Art

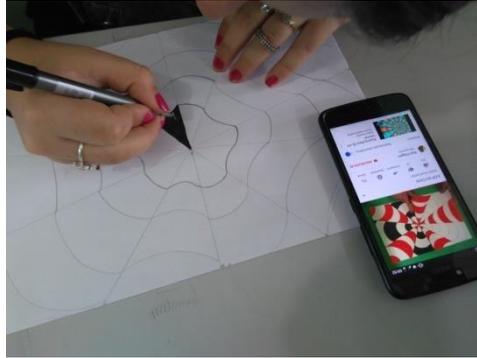


Fonte: autora, 2018.

Para a realização das atividades da Op Art os alunos assistiam a vídeos e construía desenhos. Os vídeos e as explicações facilitam o desenvolvimento do trabalho, a compreensão sobre os efeitos da direção da linha e seus movimentos. Para ter a ilusão de movimento e o volume no desenho, o aluno tem que ler a imagem. Isso faz com que ele domine a técnica do desenho e entenda que um simples movimento poderá mudar toda a imagem.

Os alunos perceberam a importância da linha na formação do desenho, pois são elas que organizam e dão forma ao desenho. Assim, de acordo com Ostrower (1983, p. 66), “as linhas funcionam como setas, dirigindo nossa atenção: siga nesta direção ou siga naquela”. Portanto, nesta atividade os alunos identificaram imagens, manipularam aplicativos de seus aparelhos celulares, usando os recursos digitais conforme uma das competências da BNCC sobre o uso das tecnologias em sala de aula. “Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável” (BRASIL, 2017, p. 209)

Figura 6 – Atividade Op Art com uso do celular



Fonte: Autora

Figura 7 – Cartaz feito por uma aluna do 9º ano com o uso do App Canva



Fonte: autora

As exposições de imagens feitas através do uso do aplicativo Whatsapp, pode se dizer também que foram extremamente positivas. A ideia de poder manipular o aparelho de celular durante a aula foi algo novo e empolgante. Foi um momento tecnológico produtivo, pois os alunos buscavam detalhes na imagem, ampliando-a e conseguindo observar as cores que no primeiro momento não parecia estar presente na composição.

As tecnologias ampliam as possibilidades de ensino para além do curto e delimitado espaço de presença física de professores e alunos na mesma sala de aula. A possibilidade de interação entre professores, alunos, objetos e informações que estejam envolvidos no processo de ensino redefine toda a dinâmica da aula e cria novos vínculos entre os participantes. (KENSKI, 2012, p. 11).

Os artifícios tecnológicos ampliam horizontes, redefinem o tradicional, visto que o tempo pode ser outro, professor e aluno podem modelar uma nova forma de aula. No entanto, os conteúdos continuam sendo apresentados e as atividades sendo realizadas, pois, segundo Moran (2007, p. 5), “o domínio pedagógico das tecnologias na escola é complexo e demorado. Os educadores costumam começar utilizando-as para melhorar o desempenho dentro dos padrões existentes”; entretanto, é necessário começar.

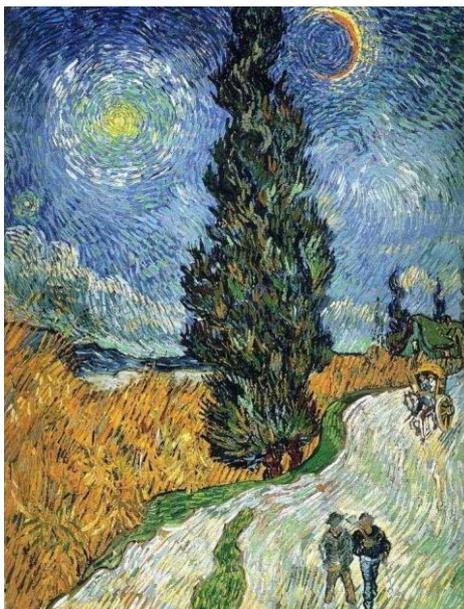
A imagem *Noite estrelada* e *Estrada com Cipreste e Estrela* de Vincent Van Gogh foi compartilhada no grupo de estudo do *Whatsapp* para que os alunos fizessem a leitura de imagens e depois a releitura da mesma em desenhos.

Figura 8 – Noite estrelada -óleo sobre tela – Van Gogh



Fonte:<https://goo.gl/images/F86hFf><acesso em 18/06/2018.

Figura 9-*Estrada com Cipreste e Estrela* – Van Gogh



Fonte: <https://goo.gl/images/FL4B6a> <acesso em 18/06/2018

Abaixo é resultado de leitura e releitura de imagens feita através do uso do aplicativo *Whatsapp* e criação gráfica de alguns alunos da turma durante as aulas de Arte. Conforme Pillar (2001, p. 12), “poderíamos dizer, então, que a leitura de uma imagem seria leitura de um texto, de uma trama, de algo tecido com formas, cores, volumes”.

Ler uma imagem vai muito além de ver; é encontrar nela além dos elementos visuais do desenho, pois conforme Pillar (2001, p.13):

Desse modo, o observável tem sempre a marca do conhecimento, da imaginação de quem observa, ou seja, depende das coordenações do sujeito, das suas estruturas mentais que ele possui no momento, as quais podem modificar os dados. Assim duas pessoas podem ler a mesma realidade e chegar a conclusões bem diferentes.

Nesta atividade, se percebe que a tecnologia transmitiu a mesma informação a todos, mas os sujeitos são diferentes, conseqüentemente veem e interpretam de forma diferente também. Neste sentido, vemos com a aprendizagem móvel os resultados das atividades que o sujeito se torna mais seguro, concomitantemente, desse modo acresce.

Ninguém pode conhecer por mim, assim como não posso conhecer pelo aluno. O que posso e o que devo fazer, é na perspectiva progressista em que me acho, ao ensinar-lhe certo conteúdo, desafiá-lo a que vá percebendo na e pela própria prática, sujeito capaz de saber [...] ajudá-lo a reconhecer-se como arquiteto de sua própria prática cognoscitiva. (FREIRE, 1996, p. 140).

O professor é o mediador entre a tecnologia, produção artística, construção do conhecimento e, além disso, ajudando seu aluno a reconhecer-se como sujeito capaz de produzir conforme sua cultura e conhecimentos já adquiridos anteriormente. Assim sendo, observamos na Figura 10 as variadas formas de expressão, texturas, linhas, cores e a característica diferenciada de cada aluno como sujeito criador, que recebem sem receio a tecnologia como base para a observação da imagem.

Figura 10-Atividade de releitura em desenho



Fonte: autora, 2018.

3.4 Questionário após o uso do celular nas aulas de Arte

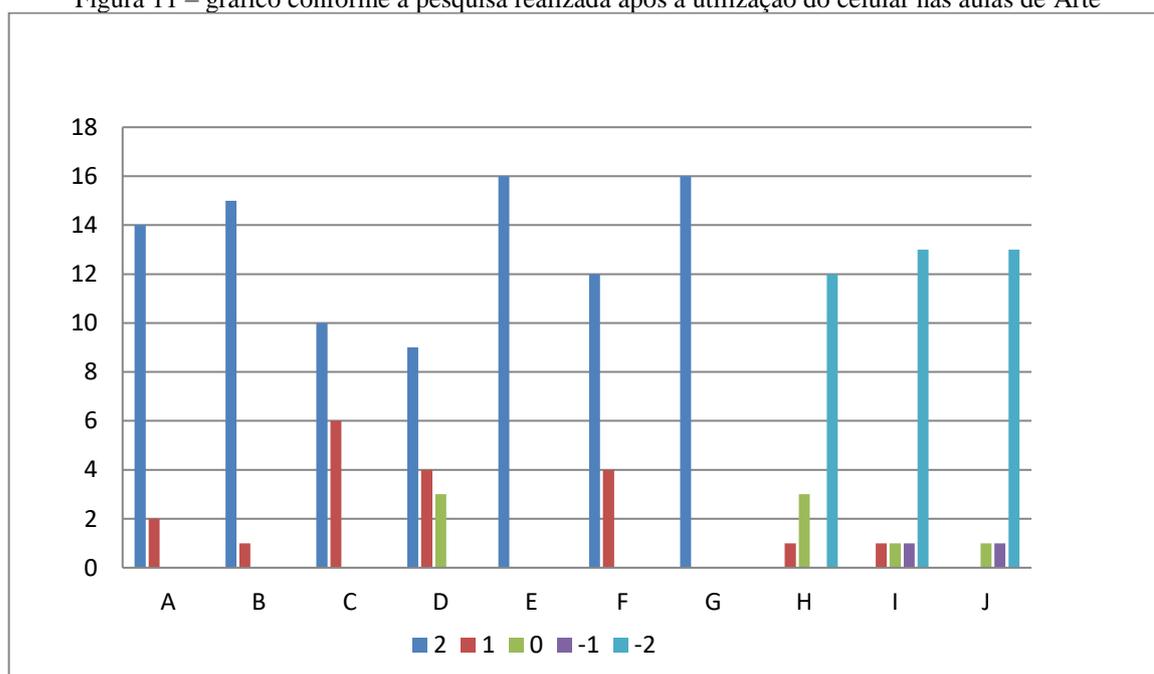
Após o celular ser liberado nas aulas de Arte e serem realizadas as várias atividades neste objeto tecnológico, aplicamos novamente um questionário para analisar se houve mesmo mudanças positivas. As seguintes questões e pontuações encontram-se na tabela 2.

Tabela 2: Questionário aplicado após uso do celular nas aulas de Arte.

Das assertivas abaixo relacionadas à aula de arte, pontue o seu grau de concordância em relação a cada uma delas		+2	+1	0	-1	-2
A	Com o uso do celular eu aprendi mais e melhor durante as aulas de arte.	14	2			
B	Com o celular o ensino de arte se torna mais ativa e interativa.	15	1			
C	O uso do celular nas aulas de arte me possibilitou aprender de forma diferenciada.	10	6			
D	Com o celular, durante as aulas de arte, eu me dediquei mais.	9	4	3		
E	Entender o conteúdo de arte se tornou mais dinâmico e interessante com o celular.	16				
F	Estudar arte com o celular me motivou a entender o conteúdo.	12	4			
G	O celular tem vários App que podem melhorar meu trabalho em arte.	16				
H	O uso do celular durante a aula de arte é algo difícil e cansativo, me desmotiva.		1	3		12
I	Não quero aprender arte com o celular, pois preciso mexer em algo que não gosto.		1	1	1	13
J	Arte não deve ser entendida por meio do celular, pois o celular não contribuiu em nada.			2	1	13

Fonte: autora, 2018.

Figura 11 – gráfico conforme a pesquisa realizada após a utilização do celular nas aulas de Arte



Fonte: autora, 2018.

Conforme o gráfico da pesquisa, fica provado que o uso do celular trouxe benefícios para a aula de Arte. Foi unânime a resposta que com o celular as aulas de Arte ficaram mais dinâmicas e interessantes. Todos os entrevistados, também, responderam positivamente quanto ao uso de APP. O uso do mesmo melhorou o trabalho de Arte, e os alunos disseram que aprenderam mais, pois com o uso dessa tecnologia eles têm a acesso a várias modalidades do mesmo conteúdo: texto, imagem e vídeos em um mesmo momento.

Desde que as tecnologias de comunicação e informação começaram a se expandir pela sociedade, aconteceram muitas mudanças nas maneiras de ensinar e aprender. Independentemente do uso mais ou menos intensivo de equipamentos midiáticos nas salas de aula, professores e alunos têm contato durante todo o dia com as mais diversas mídias. (KENSKI, 2012, p. 01).

Conforme Kenski (2012) o indivíduo contemporâneo já está habituado a contatos com diversas mídias durante seu dia. Nosso aluno também está inserido nesta realidade e isso facilitou a aprendizagem, durante as aulas de Arte usando o celular como objeto pedagógico.

4. FORMAÇÃO DOCENTE APÓS O USO DAS TECNOLOGIAS DO CELULAR

Na sala de aula quando é usado algum tipo de mídia como o celular é visível o aumento do interesse do aluno, principalmente quando usam a Internet, contribuindo para o acesso a texto, imagens, vídeos e outros abrangendo assim os diferentes tipos de aprendizagem como visual ou auditiva.

Explorando variedades o aluno vai construindo o seu conhecimento de maneira mais clara e objetiva, que pode acontecer em ciclos. Isso pode facilitar a representação desse conhecimento em símbolos, pois como cita Valent (1998, p. 27), "[...] o computador não tem capacidade de interpretar esse texto, fornecendo um resultado sobre este conteúdo".

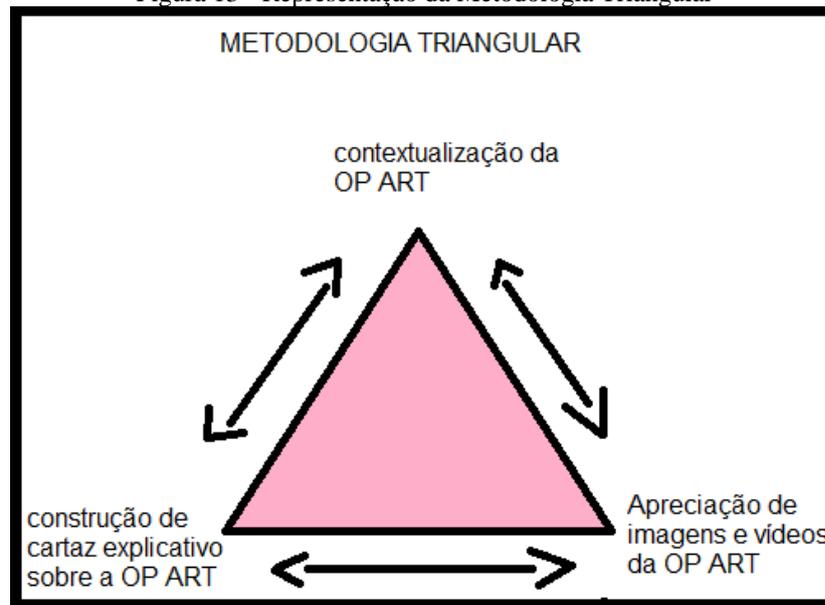
No caso, o aluno não terá acesso ao texto, vai processar a informação, resultando na aprendizagem, não pelo computador e sim pelo celular. “A tecnologia móvel, em especial, o telemóvel, está a tornar-se parte integrante da vida moderna em todo mundo. cada vez mais poderosa, com mais funcionalidades e serviços, está a proporcionar aceder a conteúdos em qualquer lugar e qualquer hora” (MOURA, 2009, p.50)

Os artefatos de mídias vêm mudando conforme o avanço das tecnologias e assim os profissionais também vão se aperfeiçoando e utilizando esse material híbrido em seus trabalhos. É uma realidade que a ser acolhida, pois já encontra em nosso meio e não tem volta.

No decorrer dos próximos 15 anos os alunos não só usarão seus aparelhos como apoio em tarefas de educação, como também aprenderão a programá-los pessoalmente para desenvolver, construir e customizar aplicativos móveis de acordo com suas necessidades e desejos pessoais. (UNESCO, 2014, p. 30).

O professor, depois de conhecer bem sua turma e os recursos oferecidos pelas tecnologias digitais, pode escolher um ou mais programas para desenvolver alguns trabalhos como *slides*, cartazes, anúncios, comerciais e outros. Em sala de aula, este trabalho é norteado pela teoria construtivista e pela Metodologia Triangular de Ana Mae Barbosa (2010), em que é apresentado o conteúdo ao aluno. Este pode ser apresentado com qualquer uma das pontas da pirâmide: conhece; aprecia; contextualiza e pratica ou vice-versa, como mostra a Figura 12.

Figura 13 - Representação da Metodologia Triangular



Fonte: autora, 2018.

O uso dos celulares nas aulas de Arte facilitou muito, pois o aluno na hora de fazer as atividades tinha essa ferramenta à mão e podia, em caso de dúvida, acessá-lo. O aprendiz interage com o conteúdo e a tecnologia ao mesmo tempo, deixando-o mais concentrado no que está fazendo. Percebe-se que ele tem mais autonomia nas escolhas de modelos e ferramentas para a realização das atividades. Analisando a situação, o professor observa o aluno com mais interesse e construindo o conhecimento.

Assim, o professor precisa sempre rever sua metodologia e fazer as mudanças necessárias visando o bem do aluno. Pois, segundo Freire (1996, p. 67), “a vigilância do bom senso tem uma importância enorme na avaliação que, todo instante, devo fazer de minha prática”. A forma de aprender não é mais a mesma, a escola precisa de transformação. Por melhor que seja o professor, para atender a nova geração, ele necessita interagir com a tecnologia.

As competências e habilidades dos alunos da geração *net* estão mudando. O movimento vem de fora das escolas e é ela que, cada vez mais, sofrerá as suas consequências. Para atender às expectativas desses alunos, a escola precisa mudar também, e muito. O futuro da escola está em jogo e, justamente, são os jogos a causa e a consequência dessas mudanças no comportamento dos jovens. (KENSI, 2012, p. 02).

Essa interação entre Celular e Internet, na prática pedagógica, certamente gerou uma situação diferente, os alunos participaram mais, perguntavam mais, querendo saber como usar, o que procurar, como procurar. Mostraram um interesse maior querendo saber como ficaria melhor o trabalho.

Em nenhum momento, por parte dos alunos, houve reclamações quando era pedido que organizassem melhor alguma atividade ou até mesmo quer a fizessem. Isso não acontece quando usam o material tradicional de arte. Sem contar as inúmeras vezes que o aluno esquece de levar para escola o material solicitado para realizar as atividades em sala de aula, como no exemplo de criar um cartaz que necessita de cartolina, cola, tinta, tesoura, régua, etc... muitas vezes, deixava de entregar as atividades por falta destes materiais.

O professor, para usar as tecnologias, precisa planejar. Deve organizar a aula com objetivos bem definidos sobre como abordar o conteúdo a ser trabalhado. A Internet oferece muitas ramificações sobre um conteúdo, o que pode fazer com que o aluno se desvie do caminho pretendido pelo professor. Isso é natural, pois o aluno acredita que o assunto principal é o celular, como ele já está acostumado a manipular. Tanto a BNCC quanto a UNESCO já previu esta mudança, implantando nos modelos de ensino no Brasil.

Há que se considerar, ainda, que a cultura digital tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e comunicação e do crescente acesso a elas pela maior disponibilidade de computadores, telefones celulares, *tablets* e afins, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente consumidores. Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil. (BRASIL, 2016, p. 50).

Os jovens nascidos na era digital normalmente estão dispostos a auxiliar o professor. Isto ficou visível quando alguém solicitava a ajuda do professor, um aluno acabava se oferecendo para ajudar.

A tecnologia tem também algo que não é bem vista pelos professores como a perda da privacidade, como a exemplo de um grupo de estudos criado no *Whatsapp*, pois os alunos teriam acesso ao número de telefone do professor. Esta ação gera um certo receio, mas nada que uma boa conversa em sala de aula não resolva para que o professor tenha seus horários respeitados.

O avanço das tecnologias digitais de informação e comunicação produz o aumento constante da presença de mensagens textuais, sonoras e visuais em nossas vidas. Passamos a ter uma relação mais pessoal e dinâmica com a informação e interação mais frequente com as fontes, sejam elas pessoas ou bancos de dados localizados em qualquer lugar do mundo. (KENSKI, 2012, p. 09).

Nesta citação de Kenski, podemos perceber que temos algo mais do que transmitir conteúdos em relação ao uso de celular em sala de aula. Ao usar a tecnologia é preciso também educar o uso da mesma, o que se pode fazer, como fazer e em que momento fazer. Não é porque se tem alguém nos contando que se pode fazer o que bem se entende e enviar o quiser; este processo deve ser trabalhado e desenvolvido com os alunos.

Outro ponto positivo do uso da tecnologia móvel, no caso em questão o celular, é que o aluno não precisa sair do conforto da sua sala de aula, tendo que se deslocar até outra sala com um ambiente totalmente diferente, mais “frio”, como é uma sala de informática nas escolas. Todo professor que já passou por essa experiência deve ter sentido que o tempo de chegar até uma sala diferente que às vezes não tem computador para todos, atrapalha bastante e é complicado trazer novamente os alunos aos conteúdos que estavam sendo trabalhados.

5 CONCLUSÃO

Apesar de o celular ser proibido, alguns Estados criam decretos que liberam seu uso quando acompanhado de projetos pedagógicos. O aparelho é hoje um instrumento que pode ser utilizado na aprendizagem em sala de aula. Sabe-se que os alunos de hoje, nascidos na era digital, dominam com maestria esse objeto e muitas vezes até ajudam seus professores no uso de alguns aplicativos. Então se viu a importância de associar a Internet aos conteúdos trabalhados em sala de aula, que podem facilitar a aprendizagem dos alunos. Com o uso do *Mobile Learning* nossos aprendizes têm o mundo em suas mãos e, assim, podem ver, estudar, baixar, criar, interpretar, assistir qualquer conteúdo ou assunto escolar.

A inclusão digital já está aprovada na BNCC; logo, faz parte do currículo escolar, não se pode mais omitir essa nova forma de ensinar e aprender. Ficou comprovado no primeiro questionário o interesse dos alunos em aprender usando seus aparelhos celulares em sala de aula. Conseqüentemente, com essa novidade na escola, o professor terá que se atualizar sobre o uso das tecnologias para que seu aluno continue motivado em aprender.

Em sequência, no segundo questionário, foram unânimes as respostas que o uso dos aplicativos em seus celulares ajuda no desenvolvimento da atividade e ainda os motiva a serem responsáveis na entrega dos mesmos, cumprindo a data estabelecida. Com o uso dos aplicativos os alunos têm acesso a todas as ferramentas. Por exemplo, uma aula de Arte em que os alunos tivessem que produzir um cartaz, precisariam de cartolina, tinta, lápis, etc., caso esquecessem algum material a atividade não poderia ser finalizada na mesma aula.

Nas aulas de Arte os aprendizes assistiram a vídeos, leram textos, manipularam imagens, criaram cartazes, fizeram leituras de imagens segundo os elementos formais do desenho na Arte e, além da interação sobre a aprendizagem tecnológica, houve também a interação entre os mesmos. A ajuda, tanto no conteúdo quando no uso das ferramentas do aplicativo; “cada aula, como um jogo de aprender e ensinar, é um instante mágico.” (MARTINS; PICOSQUE; GUERRA, 1998, p. 129).

Cada aula foi diferente e interativa, tanto o professor quanto o aluno aprenderam junto. Houve momentos em que deu para perceber que os alunos se sentiram importantes, estudando e transmitindo conhecimentos já adquiridos com o uso do celular no seu dia a dia. Nessas aulas de Arte não se teve necessidade de chamar atenção quanto à distração e ao mau comportamento, comparando com as aulas tradicionais de Arte.

O aluno, em sua rotina diária, já está habituado mexer o tempo todo no aparelho, ligado ao mundo a todo o momento. Não tem mais como mudar essa realidade, então o que deve ser mudado são os planos de aula, acrescentando a inclusão digital e o uso das mídias em sala de aula. Entretanto, a educação está defasada, pouco se aplica na formação de professores, as faculdades ainda não tem disciplina específica sobre o uso das tecnologias. Portanto, muitos professores acabam tendo que fazer alguma especialização ou cursos que, muitas vezes eles mesmos têm de bancar os custos. Isso acaba dificultando uma capacitação e como consequência acontece a negação do uso do aparelho de celular em sala de aula.

6 REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M.; CUNHA, F. P. da (Orgs.). **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC 2ª versão**. Brasília, DF, 2016.

CAMARA DOS DEPUTADOS. Disponível em http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1296954&filena me=PL+104/2015> Acesso em: 22 de set. 2018.

FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas: Uma arqueologia das ciências humanas**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** (21 Ed.1996) / Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARAFALO, D. **Cultura Digital: o que é e quais ferramentas podem ser utilizadas** disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/12552/cultura-digital-o-que-e-e-quais-ferramentas-podem-ser-utilizadas>>. Acesso em: 23 de set. 2018.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

MONTEIRO, C. **Por que a liberação do celular em sala de aula não é o fim do mundo**. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/7102/governo-de-sao-paulo-libera-uso-de-celular-em-sala-de-aula>>. Acesso em: 26 de set. 2018.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

PABLOS, S. P. **Sete motivos para ligar o celular na sala de aula**. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/noticias/2015/02/24/sete-motivos-para-ligar-o-celular-na-sala-de-aula.htm>>. Acesso em: 23 de set. 2018.

PALFREY, J. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**: John Palfrey, UrsGasser; Tradução: Magda França Lopes. Porto Alegre. Grupo A, 2011.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Trd. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

PILLAR, A. D. **A educação do olhar no ensino das artes**. 2a.ed. Porto Alegre: Editora Mediação, 2001.

SANTAELLA, L. **Cultura das mídias** (2ª Ed. 1996) São Paulo: Experimento. 1992.

SILVEIRA, S. A. **Redes cibernéticas e tecnologias do anonimato**. Comunicação & Sociedade, Ano 30, 2009.

UNESCO. **Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel**. Disponível em<<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>>. Acesso em: 23 de set. 2018.

UNESCO. **O futuro da aprendizagem móvel**. Implicações para planejadores e gestores de política. Brasília. 2014.

VALENTE, J. A. **Computador e conhecimento**: repensando a educação. Campinas, São Paulo. 1998.

APÊNDICES

APÊNDICE 1- QUESTIONÁRIO SOBRE CONHECIMENTO DO USO TECNOLÓGICO DO CELULAR NAS AULAS DE ARTE

a, - uso do celular nas aulas de arte

Você possui celular com acesso à Internet?

() sim () não

Você acredita que o uso do celular nas aulas pode ajudar na sua aprendizagem?

() sim () não

Você costuma fazer pesquisas escolares no celular?

() sim () não

Você costuma fazer fotos e vídeos com seu celular?

() sim () não

Você costuma baixar apps em seu celular para manipular imagens?

() sim Quais? _____ () não

Você acessa redes sociais pelo seu celular?

() sim () não

Além das redes sociais, que outras informações você acessa pelo seu aparelho?

() vídeos () notícias () novelas () esportes () conteúdos escolares

Descreva como seria as aulas, se na sua escola, o celular fosse liberado em todas as aulas. Como seria sua responsabilidade de uso e concentração nos conteúdos.

b, Das assertivas abaixo relacionadas à aula de Arte, pontue o seu grau de concordância em relação a cada uma delas.

Assertivas	+2	+1	0	-1	-2
Com o uso do celular eu aprenderia mais e melhor durante as aulas de arte.					
Com o celular o ensino de arte se torna mais ativo e interativo.					
O uso do celular nas aulas de arte me possibilita aprender de forma diferenciada.					
Com o celular, durante as aulas de arte, eu me dedicaria mais, já que é algo que eu gosto.					
Entender o conteúdo de arte se torna mais dinâmico e interessante com o celular.					
Estudar arte com o celular me motiva a entender o conteúdo.					
O celular tem vários App que podem melhorar meu trabalho em arte.					
<i>O uso do celular durante a aula de arte é algo difícil e cansativo, me desmotiva.</i>					
<i>Não quero aprender arte com o celular, pois preciso mexer em algo que não gosto.</i>					
<i>Arte não deve ser entendida por meio do celular, pois o celular não contribui em nada.</i>					

APENDICE 2: - QUESTIONÁRIOS APÓS AS AULAS COM USO DO CELULAR

		+2	+1	0	-1	-2
Das assertivas abaixo relacionadas à aula de arte, pontue o seu grau de concordância em relação a cada uma delas						
A	Com o uso do celular eu aprendi mais e melhor durante as aulas de arte.					
B	Com o celular o ensino de arte se torna mais ativa e interativa.					
C	O uso do celular nas aulas de arte me possibilitou aprender de forma diferenciada.					
D	Com o celular, durante as aulas de arte, eu me dediquei mais.					
E	Entender o conteúdo de arte se tornou mais dinâmico e interessante com o celular.					
F	Estudar arte com o celular me motivou a entender o conteúdo.					
G	O celular tem vários App que podem melhorar meu trabalho em arte.					
H	O uso do celular durante a aula de arte é algo difícil e cansativo, me desmotiva.					
I	Não quero aprender arte com o celular, pois preciso mexer em algo que não gosto.					
J	Arte não deve ser entendida por meio do celular, pois o celular não contribuiu em nada.					