

O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NAS AULAS DE ARTE DO ENSINO FUNDAMENTAL

CAMPOS, Aline¹

CHIRULA, Renata²

SCOPINHO, Luciana³

SITTA DE OLIVERA, Janaína⁴

RESUMO

A educação básica prepara o aluno para o exercício da cidadania e para o mercado de trabalho, sendo dever da família e do Estado. O ensino de Arte é uma matéria obrigatória no currículo escolar e contribui no respeito às diferenças e a complexidade do mundo. Com a modernização do mundo novas tecnologias surgem e passam a fazer parte do cotidiana dos alunos, por isso é importante que os professores estejam atentos a essas evoluções para oferecer aulas mais cativantes para seus alunos. Desse modo, esse trabalho tem o objetivo de conhecer de que forma os professores inserem as tecnologias digitais nas aulas de Arte do Ensino Fundamental. Para isso realizou-se uma revisão sistemática de literatura utilizando a plataforma Google Acadêmico. Observou-se que os professores conseguem inserir as tecnologias em suas aulas de Arte utilizando recursos fotográficos, visitas virtuais a museus e desafios no *Instagram*. Porém é importante que eles busquem aprimorar essas alternativas de aula, para que o aluno sinta vontade de participar das aulas.

PALAVRAS-CHAVE: Artes Visuais. Tecnologias Digitais. Educação.

¹Professora de Educação Básica II - Arte, Prefeitura Municipal de Araras, SP, e-mail: aline.campos@professor.educacaoararas.sp.gov.br

²Professora de Educação Básica I, Prefeitura Municipal de Araras, SP, e-mail: renata.chirula@professor.educacaoararas.sp.gov.br

³Professora de Educação Básica I, Prefeitura Municipal de Araras, SP, e-mail: luciana.scopinho@professor.educacaoararas.sp.gov.br

⁴Professora de Educação Básica I, Prefeitura Municipal de Araras, SP, e-mail: janaina.oliveira@professor.educacaoararas.sp.gov.br

1 INTRODUÇÃO

A educação básica deve preparar o aluno para exercer a cidadania e atuar no mercado de trabalho, sendo dever da família e do Estado proporcioná-la aos jovens. Uma das matérias obrigatórias no currículo da educação básica é o ensino de arte e das suas expressões regionais, podendo ser ensinadas através das artes visuais, dança, música e teatro (Brasil, 1996). A Arte contribui no ensino ao respeito às diferenças e a complexidade do mundo, ampliando os limites escolares (Brasil, 2018).

Com os avanços científicos novas tecnologias vem surgindo e sendo inseridas na vida dos alunos, fazendo com que os professores fiquem atentos a essas evoluções para proporcionar aulas mais atrativas para seus alunos. Dessa forma o repertório dos professores é ampliado e o aluno conhece novos caminhos para aprender.

Dessa forma, esse trabalho procura responder como os professores de Arte inserem as tecnologias digitais em suas aulas no Ensino Fundamental. Espera-se com isso conhecer diversas alternativas de atividades envolvendo tais tecnologias durante as aulas de Arte.

O objetivo desse trabalho é conhecer de que forma os professores inserem as tecnologias digitais nas aulas de Arte. E tem como objetivos específicos:

- 1) Descrever as principais características da Educação Básica e das Artes Visuais;
- 2) Descrever as tecnologias digitais e seus benefícios quando usadas em sala de aula;
- 3) Conhecer propostas de atividades que envolvam o uso de tecnologias digitais nas aulas de Arte do Ensino Fundamental.

Para isso realizou-se uma revisão sistemática de literatura baseada no proposto por Sampaio e Mancini (2007), iniciando-se com a formulação de uma pergunta ou problema. Nesse trabalho a pergunta norteadora foi: “Como as tecnologias digitais podem ser utilizadas nas aulas de Artes Visuais?”.

Para selecionar os artigos que compõem esse trabalho analisou-se 100 resultados encontrados na busca da plataforma Google Acadêmico, utilizando-se as

palavras-chave “artes visuais; tecnologia digital; educação” desde 2020. Foram selecionados então 36 artigos utilizando-se os seguintes critérios de exclusão: citações; livros; revisões; relacionados a museus; Ensino Infantil; Ensino Médio e Ensino Superior.

Analisou-se então cada um dos artigos escolhidos excluindo aqueles que atendiam aos critérios estabelecidos anteriormente, mas que não foram identificados na primeira análise. Selecionou-se então três artigos para fazer parte desse trabalho e que serão apresentados na Tabela 1 no tópico “2.4 Resultados”.

Esse trabalho é relevante pois pode auxiliar professores que estejam com dificuldade em inserir essas novas ferramentas em suas aulas, contribuindo para que eles tenham aulas mais atrativas para seus alunos.

O trabalho inicia-se com uma descrição sobre a Educação Básica e as aulas de Artes Visuais; a seguir descreve as tecnologias digitais e seu uso em sala de aula e nas aulas de Arte; segue apresentando os resultados encontrados e a análise do mesmo, e então são apresentadas algumas sugestões de ferramentas digitais que podem ser utilizadas em sala de aula. O trabalho é então finalizado com algumas considerações sobre os resultados obtidos ao longo da pesquisa.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Ensino Fundamental e Artes Visuais

Com a lei nº 9.394, de 20/12/1996, foram estabelecidas as diretrizes e bases da educação nacional, levando em consideração que a educação envolve os diversos processos formativos, sendo desenvolvida na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais. Tal educação é dever da família e do Estado, que precisam assegurar o pleno desenvolvimento do aluno, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho, sendo que é nessa etapa que os alunos devem ter acesso aos meios para que progridam. Essa lei também estabelece que o ensino de arte e das suas expressões regionais, são um componente

obrigatório da educação básica, sendo formada por artes visuais, dança, música e teatro.

No Ensino Fundamental, as linguagens utilizadas para ensinar Arte são artes visuais, dança, música e teatro e unem os saberes referentes aos produtos e fenômenos artísticos, envolvendo as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas. E apresentam como forma de expressão desse processo sensibilidade, a intuição, o pensamento, as emoções e as subjetividades (Brasil, 2018).

O ensino de Arte auxilia no desenvolvimento da interação crítica dos alunos com a complexidade de mundo, contribuindo com o ensino do respeito às diferenças e o diálogo intercultural, pluriétnico e plurilíngue. É através desse componente curricular que acontece a troca entre culturas e o reconhecimento das semelhanças e diferenças entre elas. Sendo assim, a aprendizagem dessa matéria deve proporcionar experiências e vivências artísticas como prática social, permitindo que os alunos sejam os protagonistas e criadores. Para isso são propostas pela BNCC (Brasil, 2018) as seguintes dimensões de ensino:

- Criação: relacionada ao fazer artístico, quando os alunos materializam sentimentos, ideias, desejos e representações.
- Crítica: relacionada às impressões que motivam os alunos rumo as novas compreensões do espaço em que vivem, articulando ações e pensamentos propositivos, envolvendo aspectos estéticos, políticos, históricos, filosóficos, sociais, econômicos e culturais.
- Estesia: relacionada a experiência sensível dos alunos, articulando a sensibilidade e a percepção como forma de conhecer a si mesmo, o outro e o mundo.
- Expressão: relacionada às possibilidades de exteriorizar e manifestar as criações subjetivas através de procedimentos artísticos.
- Fruição: relacionada ao deleite, ao prazer, ao estranhamento e à abertura para se sensibilizar durante sua participação nas práticas artísticas e culturais.
- Reflexão: relacionada a atitude de perceber, analisar e interpretar as manifestações artísticas e culturais, seja como criador ou como leitor.

As Artes Visuais são caracterizadas pelos processos e produtos artísticos e culturais nos diferentes tempos históricos e contextos sociais que utilizam a expressão visual como meio de comunicação. É através dessa matéria que os alunos podem explorar as mais diversas culturas visuais, dialogando com as diferenças e conhecendo outros espaços e possibilidades inventivas e expressivas, ampliando os limites escolares e criando novas formas de interação artística e de produção cultural, sendo elas concretas ou simbólicas (Brasil, 2018).

2.2 Tecnologias Digitais em sala de aula

Tecnologia é um conjunto de conhecimentos, principalmente científicos, aplicados em um determinado ramo de atividade (Aurélio, 2000). Tais tecnologias costumam surgir quando encontra-se alguma dificuldade, por exemplo, na pré-história quando o homem começou a produzir seus primeiros instrumentos a fim de facilitar suas atividades cotidianas (Marques *et al.*, 2020). Na década de 1990 a internet começou a ganhar popularidade no Brasil, modificando o modo de se expressar, interagir, se comunicar e se informar das pessoas (Tamanini; Souza, 2018). Essa evolução das tecnologias de informação e comunicação alteraram a forma como nos relacionamos e como formamos nossos conhecimentos, de tal forma que criou-se um desafio para os sistemas educativos, já que as escolas devem desenvolver as competências com base no perfil dos alunos do século XXI (Ferreira; Ferreira; Marques, 2021).

Na educação as ferramentas tecnológicas começaram a ser inseridas em 1998 através dos Parâmetros Curriculares Nacionais, um documento que orienta os professores a utilizarem as Tecnologias da Informação e Comunicação como recursos didáticos, uma vez que tais instrumentos já fazem parte do dia a dia dos alunos, devendo a escola acompanhar as transformações da sociedade (Marques *et al.*, 2020). Com a chegada dessas tecnologias, a escola deixou de ser o principal local de formação dos alunos, cedendo espaço para as informações disponíveis no ciberespaço. Essas tecnologias permitem que o aluno conheça diversas possibilidades de comunicação, informação e interação, fazendo com que os professores transformem esses locais em espaços de aprendizagem (Tamanini; Souza, 2018).

Sendo assim, é necessário que a educação acompanhe as transformações do mundo e seja híbrida, digital, ativa e diversificada, pois existe uma infinidade de caminhos para a aprendizagem entrelaçados em uma teia concorrente que está em constante interação e desestabiliza os rígidos planejamento pedagógicos das instituições (Marques, 2023).

Para se elaborar um recurso educacional digital primeiro deve-se definir o nível de ensino da turma e a quantidade de alunos, pois o planejamento dessas atividades deve-se levar em consideração o público-alvo. Depois escolhe-se os conteúdos e os objetivos de aprendizagem com base na disciplina ministrada. Por fim, é preciso pensar nas competências que os alunos devem desenvolver (Marques, 2023). De acordo com a BNCC (Brasil, 2018) os estudantes deve-se trabalhar com os alunos habilidades e competências para o seu desenvolvimento como cidadão, no Ensino Fundamental essas competências são:

Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (Brasil, 2018, p. 57-58).

Ensino Fundamental – Anos Finais, os estudantes se deparam com desafios de maior complexidade, sobretudo devido à necessidade de se apropriarem das diferentes lógicas de organização dos conhecimentos relacionados às áreas. Tendo em vista essa maior especialização, é importante, nos vários componentes curriculares, retomar e ressignificar as aprendizagens do Ensino Fundamental – Anos Iniciais no contexto das diferentes áreas, visando ao aprofundamento e à ampliação de repertórios dos estudantes (Brasil, 2018, p. 59).

Nesse processo de inserir tecnologias digitais na educação, deve-se levar em consideração também os pontos que podem passar despercebidos, uma vez que

O valor da tecnologia na educação é derivado inteiramente da sua aplicação. Saber direcionar o uso da Internet na sala de aula deve ser uma atividade de responsabilidade, pois exige que o professor preze, dentro da perspectiva progressista, a construção do conhecimento, de modo a contemplar o desenvolvimento de habilidades cognitivas que instigam o aluno a refletir e compreender, conforme acessam, armazenam, manipulam e analisam as informações que sondam na Internet. (Araújo, 2005, p. 23-24).

Apesar da diversidade de novos modos de ensinar e aprender, alguns professores permanecem nos métodos tradicionais, ou seja, aulas expositivas ou dialogadas em que os alunos ouvem passivamente por horas os conceitos e explicações. Esse método utiliza do ver e ouvir para que os alunos aprendam, porém essa metodologia já não é mais tão eficaz, uma vez que o perfil dos alunos mudou. O ensino deve então ser colaborativo, permitindo que os alunos tenham uma perspectiva mais ativa das aulas (Bottentui Junior, 2019). Essa aprendizagem ativa enfatiza o papel de protagonista do aluno, colocando-o na participação de todas as etapas desse processo, refletindo, experimentando, desenhando, criando e sendo orientado pelo professor (Moran, 2017).

Desse modo, é importante que os professores estejam atentos e capacitados para trabalhar com as tecnologias digitais, atuando como mediadores na busca e construção do conhecimento pelo aluno (Andrade, 2016). Porém muitos deles não estão preparados para lidar com as ferramentas educacionais digitais ou até mesmo para utilizar ferramentas que não são do âmbito educacional mas que podem ser utilizadas como recursos pedagógicos. É necessário então que os professores tenham uma formação continuada na área de metodologias ativas (Ferreira; Almeida, 2021). Pois ao abraçar as linguagens que estão fora do que é visto tradicionalmente em sala de aula, os estudantes ganham voz, uma vez que não teriam essa mesma experiência seja por falta de acesso à arte ou por falta de afinidade, uma vez que ela pode não estar inserida em seus contextos. Sendo assim, quando o professor amplia seu repertório ele agrega novos conteúdos e experiência em sua bagagem e facilita o diálogo entre culturas (Macedo; Rueda; Sant'Anna, 2022).

2.3 Tecnologias Digitais nas aulas de Arte

Com os avanços tecnológicos, o estudo das diferentes linguagens artísticas pode ser auxiliado por diversos aparelhos e aplicativos que podem facilitar a ação pedagógica e o ensino e aprendizagem de arte (Silva, 2016). Com um computador os alunos conseguem conhecer, de forma virtual, diversas obras de arte do passado e contemporâneas através de fotografias, vídeos e visitas virtuais em museus e espaços de arte. Através dessa tecnologia os alunos vivenciam o mínimo de experiências com

arte produzida, permitindo a fruição estética e o conhecimento de diferentes culturas e contextos históricos (Zamperetti; Rossi, 2015).

As tecnologias digitais abrem novos caminhos para os educandos, levando-os a conhecer a natureza dos instrumentos e não apenas mais uma técnica, mas sim uma linguagem artística. O espaço digital não exclui as artes tradicionais, mas junta duas realidades, convergindo em uma terceira que é rica para aqueles que produzem e consomem. Sendo assim, na galeria de arte ou na sala de aula, a arte é caracterizada por questionar o interno e o externo na cultura do indivíduo (Macedo; Rueda; Sant'Anna, 2022).

Para que o ensino das Artes Visuais seja aproximado das tecnologias digitais através de atividades práticas, observações e análises detalhadas por parte do aluno, procura-se fundamentar o ensino na "Abordagem Triangular" proposta por Ana Mae Barbosa (Barbosa; Cunha, 2010), que propõe três ações para sistematizar o ensino de Arte: contextualização, fazer arte e a leitura das obras de arte.

A contextualização consiste na aplicação da teoria, responsável pela internalização e automacidade do conhecimento e conseqüentemente da libertação da imaginação para inovações (Barbosa; Cunha, 2010). Nessa etapa o aluno pode buscar alternativas e criar conexões com um imenso mundo de informações sobre as imagens, ampliando as possibilidades de entendimento e ganhando um maior sentido através do apanhado de informações que o aluno conseguiu captar (Nascimento; Silva, 2020).

O fazer arte está relacionado com às possibilidades na produção artística, viabilizando ao aluno a construção da sua própria estrutura intelectual, afirmando através do construcionismo a ligação desse pensamento com as necessidades de artefatos externos (Nascimento; Silva, 2020). E por fim, a abordagem triangular é composta pela leitura das obras de arte, onde a estética tem a missão de retirar das experiências particulares de cada um conclusões teóricas universais e propor conceitos. Compete ao professor mediar essas experiências, proporcionando aos alunos condições para que desenvolvam o senso crítico, através dos conhecimentos internalizados entre as articulações dos conceitos com a prática (Barbosa; Cunha, 2010).

São diversas as possibilidades de inserir tecnologias digitais nas aulas de arte, por exemplo, se o conteúdo da aula é cinema, o aluno não somente pode assistir

vídeos no *Youtube*, mas também podem criá-los através de filmagens e edições e depois compartilhá-los nas redes sociais. Ou se for uma aula de arte egípcia, a arquitetura das pirâmides, as estruturas dos sarcófagos, o processo de mumificação, os registos das pinturas nas paredes e os instrumentos musicais utilizados na época, podem ser estudados através de visitas virtuais em conteúdos com essa temática (Silva, 2016).

Também é possível explorar programas de desenho digital, pintura digital, modelagem tridimensional, edição de imagens, entre outros. Claro que para isso é necessário que esses programas estejam disponíveis na escola e seus *softwares* sejam devidamente mantidos, além disso, os professores precisam ter conhecimento de como usar esses programas para que consiga realizar atividades com propósitos (Zamperetti; Rossi, 2015).

A experimentação artística através dos novos meios tecnológicos é abordada por Poissant (2003) da seguinte maneira:

Sabe-se que as artes da mídia se constituem num cenário privilegiado de experimentação. As experiências artísticas que ocorrem atualmente neste domínio exploram as novas formas de sensorialidade, criando novas interfaces. Elas questionam também os papéis daquele que cria e do espectador em mutação [...]. Além disso, essas produções ilustram, isolando e dramatizando um aspecto ZAMPERETTI & ROSSI (2015) HOLOS, Ano 31, Vol. 8 198 das questões da tecnologia sobre o humano e seu meio. A invenção das tecnologias na arte [...] permite experimentar e experimentar outros modos de produzir, passando a partir de agora pela interatividade, por processos, obras efêmeras, imateriais e híbridas pela possibilidade aberta pelo ciberespaço, a telepresença e a realidade virtual etc. Essas novas práticas têm um efeito que ultrapassa o domínio estrito da arte: elas agem diretamente sobre [...] a percepção do tempo e do espaço e, eventualmente, sobre o design do humano (POISSANT, 2003, p. 121).

Dessa forma, a interligação da abordagem triangular de Ana Mae Barbosa e as mídias digitais, podem aumentar as possibilidades de desenvolver várias práticas significativas no contexto do ensino das Artes Visuais e estimulam o cérebro dos alunos a absorver dinamicamente os conteúdos artísticos, fazendo eles se tornarem essenciais para a formação sociocultural dos alunos (Nascimento; Silva, 2010).

2.4 Resultados

Tabela 1: Artigos selecionados, série em que o trabalho foi aplicado e prática realizada pelos autores.

Artigo	Série	Prática
Fernandes, 2020	9º ano	Produção de autorretratos.
Souza; Zamperetti, 2020	8º e 9º ano	Elaboração de fotografias que causam ilusão de óptica.
Rocha, 2023	8º e 9º anos	Desafios recreativos de Artes Visuais no Instagram e visitas virtuais em exposições.

Fonte: Elaborado pelo autor.

2.5 Análise

Fernandes (2020) propôs em seu trabalho uma sequência didática de sete aulas para ensinar alunos do 9º ano sobre os conceitos do autorretrato. Nessas aulas os alunos poderiam aprender um pouco mais sobre os conceitos, técnicas e principais artistas nesse ramo. Os alunos também podem ser levados a criar desenhos que representem sua autoimagem e que não sejam necessariamente um autorretrato. Também é proposto que eles utilizem os celulares para fazer *selfies* e para que fotografem e se deixem fotografar pelos colegas, e com essas fotografias eles devem fazer um estêncil para expor na escola.

Souza e Zamperetti (2020) realizaram um projeto de ensino com alunos do 8º e 9º ano com o objetivo de criar fotografias sob a perspectiva forçada (ilusão de óptica) utilizando o celular em sala de aula. Para isso os alunos tiveram aulas sobre a história da fotografia, das técnicas fotográficas e de como fazer fotos sob a perspectiva em questão.

O uso dos celulares apenas para fotografar não instiga os alunos a buscarem novos conhecimentos, levando eles a fotografar do modo como estão acostumados. No entanto, ao se colocar um desafio para a fotografia os alunos se preocupam em compor a imagem, permitindo que eles associem esse momento a diversos sentidos corporais e dando um novo significado ao ato de fotografar (Souza; Zamperetti, 2020).

Rocha (2023) desenvolveu seu trabalho no contexto da pandemia de COVID-19 com alunos do 8º e 9º ano, quando apenas colocar as atividades para os alunos na plataforma digital não estava dando retorno. A autora então criou um grupo no *Whatsapp* com seus alunos onde começou a enviar vídeos divertidos sobre o conteúdo, passou atividades como a pesquisa de obras de Arte Contemporânea e promoveu um debate dentro desse grupo; propôs que cada aluno criasse uma proposta de atividade artística e realizou um sorteio para que cada aluno fizesse a proposta de um colega e também propôs que cada aluno fizesse instalações artísticas em suas casas. A autora também criou desafios de Artes Visuais no *Instagram*, engajando os alunos a pesquisarem mais sobre obras de arte, e por fim realizou visitas virtuais a museus e exposições durante aulas por chamada de vídeo.

Com a pandemia de COVID-19 os professores precisaram se reinventar, implicando em mudanças de objetivos, materiais didáticos, dos saberes e dos usos das tecnologias e mídias digitais adequadas ao processo de ensino e aprendizagem. Para isso, foi preciso formação, preparo e estratégias, porém diante do cenário encontrado isso não aconteceu da melhor forma. Apesar das dificuldades, as propostas de atividades utilizadas durante a pandemia podem ser adaptadas para o cotidiano em sala de aula, oferecendo ao alunos aulas mais interessantes e próximas da sua realidade (Rocha, 2023).

A inclusão das tecnologias digitais na sala de aula é um caminho desafiador, ainda mais com a deficiência de recursos tecnológicos na maioria das escolas, e até mesmo com relação a valorização e formação dos professores. No entanto, cada vez mais é preciso extrapolar os conteúdos tradicionais da grade curricular, adaptando-se as novas demandas (Fernandes, 2020).

Os alunos da atualidade valorizam o uso de tecnologias já que interagem com elas por muitas horas do dia e essa aprendizagem ativa e interativa além de ajudar a focar a atenção dos alunos, os ajuda a aprender (Guimarães, 2020). A evolução tecnológica é inegável e o ambiente escolar não pode ser excluído desse cenário, já que cada dia mais a educação está sendo auxiliada por tecnologias (Sousa; Rocha; Marques, 2022).

2.6 Exemplos de tecnologias digitais que podem ser inseridas em sala de aula

Marques (2023) participou de um curso denominado “Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais Digitais (MATED)” na Universidade de Coimbra, em Portugal, e apresentou as seguintes ferramentas digitais que podem ser utilizadas em sala de aula:

- *Plickers*: aplicativo que permite a elaboração de questionários de múltipla escolha, em que o professor pode acompanhar as métricas de desempenho de alunos individualmente e de turmas.
- *Google Earth*: uma ferramenta do *Google* que permite visualizar o mundo por meio de imagens de satélite, aéreas e de fotos.
- *Padlet*: uma ferramenta onde é possível criar murais colaborativos utilizando imagens, vídeos, textos e hiperlinks.
- *Quizizz*: uma ferramenta que permite criar diferentes tipos de questionários, como múltipla escolha, arrastar e soltar, preencher lacunas, enquetes e de categorizar.
- *Socrative*: ferramenta que permite a criação de questionários mais longos e que podem ser aplicados de maneira síncrona ou assíncrona.
- *Genially*: uma plataforma que permite criar conteúdos interativos e animados, como apresentações, infográficos, imagens interativas, guias, projetos de gamificação, entre outros.
- *Mentimeter*: uma plataforma que permite a criação de enquetes, questionários e nuvens de palavras.
- *Slido*: uma ferramenta que permite fazer pesquisas, perguntas e respostas em reuniões e eventos ao vivo.
- *Screencastify*: é uma extensão do navegador *Google Chrome* que permite gravar a tela, áudio e webcam ao mesmo tempo, ideal para montar tutoriais em vídeos, demonstrações e apresentações.
- *Book Creator*: uma ferramenta que permite criar livros digitais, álbuns de fotos e apresentações, combinando texto, imagens, áudio e vídeos para apresentações interativas.

- *EdPuzzle*: uma ferramenta que permite que os professores controlem as videoaulas do Youtube que os alunos vão assistir, garantindo que ele tenha acesso apenas a conteúdos educacionais. Essa ferramenta também permite que o professor coloque suas próprias perguntas ao longo do vídeo e acompanhe as respostas.
- *Wizer.me*: uma plataforma que permite organizar questões nas formas de múltipla escolha, perguntas abertas, relacionando colunas e de ordenação, permitindo o envio de respostas na forma de texto, áudio e vídeo.
- *VideoAnt*: uma ferramenta que permite fazer anotações em vídeos.
- *Hypothes.is*: uma ferramenta que permite fazer anotações e discutir documentos e páginas da internet de maneira colaborativa.
- *Canva*: uma ferramenta que permite a edição de imagens e vídeos.
- *Escape Room Educativo*: uma atividade interativa que simula situações do mundo real para que o aluno resolva problemas, trabalhe em equipe e desenvolva um raciocínio crítico.
- *Story Jumper*: uma plataforma que permite a criação de livros digitais de maneira colaborativa.

3 CONCLUSÃO

Através desse trabalho percebeu-se que os professores ainda estão aprendendo a lidar com as novas tecnologias e esses novos métodos de ensino, especialmente quando diz respeito às aulas de Arte. Apesar de ser algo presente no cotidiano dos alunos, é importante que os professores criem desafios que tornem o uso dessas tecnologias interessantes para as aulas, pois apenas usar um celular ou computador por usar não torna a aula interessante para o aluno.

Pode-se observar também que a pandemia de COVID-19 acelerou o processo de inclusão de tecnologias digitais no ensino, fazendo os professores se reinventarem. Além disso, as atividades propostas nesse período podem ser adaptadas para a sala de aula, contribuindo para que as aulas fiquem mais atrativas.

4 REFERÊNCIAS

ANDRADE, F. V. Ensino de história frente às tecnologias digitais: um olhar sobre a prática. **Revista História Hoje**, v. 7, n. 14, p. 172-195, 2018.

ARAÚJO, Rosana Sarita de. Contribuições da Metodologia WebQuest no Processo de letramento dos alunos nas séries iniciais no Ensino Fundamental. *In*: MERCADO, Luís Paulo Leopoldo (org.). **Vivências com Aprendizagem na Internet**. Maceió: Edufal, 2005.

BARBOSA, A. M.; CUNHA, F. P. **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. “Sala de aula invertida: recomendações e tecnologias digitais para sua implementação na educação”. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 17, n. 2, 2019.

FERNANDES, F. F. **Proposições para a inclusão das tecnologias digitais nas aulas de Arte na Educação Básica**. 2020. 58 f. Monografia (Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0) – Escola de Educação Básica e Profissional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

FERREIRA, Aurélio. **Miniaurélio Século XXI Escolar: O minidicionário da língua portuguesa**. 4. ed rev. e ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

FERREIRA, A. P. F.; FERREIRA, P.; MARQUES, C. G. “Motivating for Reading through Transmedia Storytelling: A Case Study with Students from a Middle School in the Médio Tejo Region”. **Education in the Knowledge Society**, n. 22, 2021.

FERREIRA, G. B.; ALMEIDA, Y. A. C. “A materialização da cartografia a partir de imagens de satélite: uma proposta para os professores da educação básica”. **Revista de Educação, Ciência e Cultura**, v. 26, n. 2, 2021.

GUIMARÃES, D. “Storyjumper: escrita colaborativa em forma de e-book”. *In*: CARVALHO, A. A. A. (org.). **Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação**. Lisboa: Ministério da Educação, 2020.

MACEDO, V.; RUEDA, L. M. R.; SANT’ANNA, D. B. “Um satélite na cabeça”: possibilidades de linguagens audiovisuais à distância em contexto de pandemia. **Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais**, v. 15, e. 7, p. 1-20, jan./dez., 2022.

MARQUES, W. R.; ROCHA, V. M.; ROCHA, L. F. B. V.; MARQUES, A. P. C.; CANTANHEDE, M. C. Aplicabilidade da tecnologia no ensino e na produção artística. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 9, p. 66.049-66.058, set., 2020.

MARQUES, W. R. Ensino e aprendizagem em arte utilizando recursos educacionais digitais: elaboração e aplicabilidade. **Boletim de Conjuntura**, v. 13, n. 38, 2023.

MORAN, J. “Metodologias ativas e modelos híbridos na educação”. *In*: YAEGASHI, S. *et al.* (orgs.). **Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: Editora CRV, 2017.

NASCIMENTO, R. C. R.; SILVA, D. P. S. As tecnologias digitais no ensino das Artes Visuais. *In*: **Congresso Nacional de Educação**, 7. 2020, Maceió, AL.

POISSANT, Louise. Ser e fazer sobre a tela. *In*: DOMINGUES, Diana (Org.) **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003. Capítulo 7, p. 115-123.

ROCHA, I. **O ensino de Artes Visuais em um contexto de pandemia: uma proposição didática na Escola Municipal José Miranda Sobrinho**. 2023. 141 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023.

SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M. C. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, v. 11, n. 1, p. 83-89, jan./fev., 2007.

SILVA, A. L. D. **As mídias e as tecnologias digitais no ensino de Arte**. 2016. 73 f. Proposta Pedagógica (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016..

SOUZA, J. L. S.; ROCHA, L. F. B. V.; MARQUES, W. R. “Percepção dos discentes do Curso de Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais Digitais (MATED) da Universidade de Coimbra, Portugal”. **Simpósio Internacional e Nacional de Tecnologias Digitais na Educação**. São Luís: UFMA, 2022.

SOUZA, F. L.; ZAMPERETTI, M. P. Smartphones e Artes Visuais – Notas sobre novas tecnologias no ensino da perspectiva forçada. **Movendo Ideias**, v. 25, n. 2, jul./dez., 2020.

TAMANINI, P. A.; SOUZA, M. S. As tecnologias digitais no ensino de História no Brasil. Um mapeamento das pesquisas acadêmicas. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 2, n. 3, p. 141-158, set./dez., 2018.

ZAMPERETTI, M. P.; ROSSI, F. D. Tecnologias e ensino de Artes Visuais – Apontamentos iniciais da pesquisa. **HOLOS**, v. 8, p. 190-200, 2015.