

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS - FAV
ARTES VISUAIS - LICENCIATURA

MARIA ANGÉLICA SOARES TOLEDO

REDES DE INFORMAÇÃO EM ARTE:
a criação de um aplicativo móvel para compartilhamento de espaços artísticos
e culturais da cidade de Goiânia.

GOIÂNIA, 2021

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Maria Angélica Soares Tolêdo

Título do trabalho: Redes de informação em arte: a criação de um aplicativo móvel para compartilhamento de espaços artísticos e culturais da cidade de Goiânia.

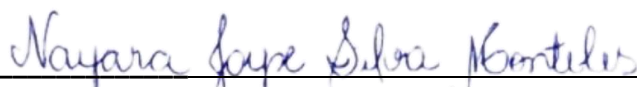
2. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento [x] SIM [] NÃO¹

Independente da concordância com a disponibilização eletrônica, é imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.


Assinatura da autora

Ciente e de acordo:


Assinatura da orientadora

Goiânia, 20 de Junho 2021.

¹Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

MARIA ANGÉLICA SOARES TOLÊDO

REDES DE INFORMAÇÃO EM ARTE:

a criação de um aplicativo móvel para compartilhamento de espaços artísticos e culturais da cidade de Goiânia.

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para obtenção do título de Licenciada em Artes Visuais da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientadora: Prof. Dra. Nayara Joyse Silva Monteles

Coorientadora: Prof. Dra. Alice Fátima Martins

GOIÂNIA, 2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Toledo, Maria Angélica Soares

REDES DE INFORMAÇÃO EM ARTE [manuscrito] : a criação de um aplicativo móvel para compartilhamento de espaços artísticos e culturais da cidade de Goiânia / Maria Angélica Soares Toledo. - 2021.

XLVII, 47 f.

Orientador: Prof. Nayara Joyse Silva Monteles; co-orientador Alice Fátima Martins.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais, Goiânia, 2021.

Bibliografia.

Inclui fotografias, abreviaturas, tabelas.

1. ArteGYN.. 2. Redes de Compartilhamento.. 3. Cultura Digital.. 4. Tecnologias Móveis.. I. Monteles, Nayara Joyse Silva , orient. II. Título.

CDU 8+7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos sete dias do mês de junho do ano de 2021 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “REDES DE INFORMAÇÃO EM ARTE: a criação de um aplicativo móvel para compartilhamento de espaços artísticos e culturais da cidade de Goiânia”, de autoria de **Maria Angélica Soares Toledo**, do curso de LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pela Profa. Dra. Nayara Joyse Silva Monteles (orientadora)(FAV/UFG) e profa. Dra. Alice Fátima Martins (co-orientadora)(FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Profa. Dra. Noeli Batista dos Santos (FAV/UFG) e Prof. Dr. Juan Sebastián Ospina Álvarez (UNIP). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de **9,5**, tendo sido o TCC considerado **APROVADO**.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Nayara Joyse Silva Monteles, Professora do Magistério Superior-Substituta**, em 07/06/2021, às 13:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Alice Fatima Martins, Professora do Magistério Superior**, em 07/06/2021, às 13:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Noeli Batista Dos Santos, Professora do Magistério Superior**, em 09/06/2021, às 12:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **JUAN SEBASTIÁN OSPINA ÁLVAREZ, Usuário Externo**, em 10/06/2021, às 20:18, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2112069** e o código CRC **A864628F**.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos as professoras e professores que contribuíram com a minha formação acadêmica e profissional durante a minha vida, em especial minha orientadora Nayara Monteles pela confiança depositada na proposta apresentada e por ter sido sempre presente me orientando e me incentivando a continuar. A minha coorientadora, Alice Martins que mesmo antes deste trabalho esteve comigo na elaboração da proposta me dando todo suporte necessário com muito carinho e atenção.

As mulheres da minha vida: minha avó, Francisca (in memoriam) por todo amor e cuidado, a minha mãe, Marta e a minha irmã, Maria Aparecida por todos os incentivos e pela confiança no meu progresso. E ainda a minha sobrinha, Beatrice que mesmo com sua pouca idade me conduziu a muitas reflexões e aprendizados.

A minha namorada, Ana Luiza que tornou toda a trajetória final desse processo da graduação mais sereno, com todo afago e abraços necessários me dando apoio e me tirando sorrisos.

As minhas amigas e colegas de curso: Bianca Rezende a “pessoa introvertida que adotei no início da graduação” e que se tornou minha dupla não só nos espaços físicos do corredor da FAV, mas também no espaço virtual do Twitter e na vida real, sempre rindo das minhas piores piadas. Danielli Bettini, com quem dividi muitos desafios durante todo percurso da graduação, e construí uma relação forte de afeto e companheirismo. A Bárbara Stela, minha colega da Iniciação Científica, parte significativa na construção da proposta do aplicativo, compartilhando comigo ideias, conteúdos e referências. Sou grata principalmente por todas as risadas que se tornaram parte característica de todos os momentos juntas.

Também agradeço a Universidade e todas as pessoas que compõem a Faculdade de Artes Visuais, espaço de acolhimento que pude me encontrar e amadurecer meu olhar para as perspectivas da educação.

RESUMO

São muitas as reflexões que se acendem durante o percurso da graduação, algumas nos tocam, outras nos empurram a inquietações. Este trabalho parte de reflexões acerca da cultura digital e suas possibilidades no ensino e aprendizagem em artes visuais. É impulsionado por inquietações sobre as dificuldades de acesso aos aparelhos culturais enfrentadas por estudantes e professoras/res de escolas situadas nas extremidades e nas cidades interioranas do centro de *Goiânia*. Essas considerações são apontadas com a intenção de propor a utilização de ferramentas tecnológicas como suporte no desenvolvimento de projetos educacionais. Assim surge o ArteGYN, em conexão as redes sociais mais populares, o aplicativo reúne e compartilha informações sobre produções e espaços de arte e cultura local. Posto isto, o objetivo geral do trabalho é apresentar o aplicativo e as possíveis estratégias no compartilhamento de conhecimento artístico e cultural por meio da tecnologia móvel.

Palavras-Chave: ArteGYN. Redes de Compartilhamento. Cultura Digital. Tecnologias Móveis

ABSTRACT

There are many reflections that light up during the graduation course, some touch us, others push us to restlessness. This work is based on reflections about digital culture and its possibilities in teaching and learning in visual arts. It is driven by concerns about the difficulties of access to cultural devices faced by students and teachers from schools located in the outskirts and inner cities of downtown Goiânia. These considerations are pointed out with the intention of proposing the use of technological tools as a support in the development of educational projects. This is how ArteGYN emerges, in connection with the most popular social networks. The app gathers and shares information about productions and spaces of local art and culture. Therefore, the general objective of this work is to present the application and the possible strategies for sharing artistic and cultural knowledge through mobile technology.

Keywords: ArteGYN. Sharing Networks. Digital Culture. Mobile Technologies

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 A DISTÂNCIA DO PONTO DE PARTIDA.....	10
2.1 A Iniciação à Docência e a Escola como Campo de Práticas Reflexivas.....	19
3 A CULTURA DIGITAL E OS APARELHOS MÓVEIS NA EDUCAÇÃO.....	26
4 PERCUSO METODOLÓGICO.....	28
4.1 Outros Aplicativos Utilizados como Base para o Estudo	31
5 O APLICATIVO ARTE GYN	33
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	
GLOSSÁRIO	

1 INTRODUÇÃO

Os dispositivos tecnológicos móveis como *smartphones*, tablets e notebooks apresentam diversas possibilidades para o ensino, assim como os livros didáticos podem favorecer o desenvolvimento do conhecimento por meio das informações disponíveis. Os *smartphones* possuem baixo custo em relação aos computadores de mesa e apresentam ainda possibilidades na interação com diversos espaços de forma acessível, pois podem mediar uma conexão simples e intuitiva a qualquer lugar, transformando o modo de visualizar e conhecer o universo artístico.

Todavia, é reconhecido que o acesso à tecnologia digital móvel possui um custo, e mesmo que este seja mais baixo, nem todas as pessoas têm acesso, isso devido a diversos fatores que compõem a desigualdade social, como a má distribuição de renda e falta de investimentos do setor público em diversas esferas, nesse caso sobretudo na área da educação e da ciência e tecnologia. A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - Tecnologia da Informação e Comunicação (Pnad Contínua TIC) com dados referentes ao quarto trimestre de 2018, divulgada no ano de 2020 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), aponta que uma em cada quatro pessoas no Brasil não tem acesso à internet. Concluindo que cerca de 46 milhões de pessoas no nosso país não possui os aparatos necessários para acessar a rede mundial de computadores. No entanto, tocante ao acesso à rede por uso de aparelhos móveis, que diz respeito a este trabalho, demonstra que das pessoas com acesso (74,7%) mais de 98%, usam o telefone móvel como principal instrumento para acessar a internet.

É indicado também que entre os anos de 2016 a 2018 houve um grande crescimento e que foi mais intenso em área rural, onde o percentual cresceu de 64,1% para 73,4%. Mas “ainda sendo expressivamente menor que o da área urbana, que aumentou de 86,6% para 90,2%”. a população de 10 anos ou mais que tinha telefone móvel celular para uso pessoal, passou a acessar à Internet por meio deste aparelho, com aumento 84,4% para 88,5%. Em recortes por regiões do Brasil, a região Centro Oeste, na qual a cidade de Goiânia está situada, apresenta o maior percentual, de 87,3 na área urbana e 76,0 na área rural.

Os dados concluem que o acesso à Internet por meio da telefonia móvel celular é um recurso de comunicação e de obtenção de informação que vem sendo visto cada vez mais como integrante do cotidiano de um número crescente pessoas (IBGE, 2018).

A vista disso, as tecnologias móveis são apontadas aqui como possíveis potencializadoras de uma aproximação com conteúdos relacionados à arte e a educação. Uma vez que o uso das redes possibilita o acesso a informações em um nível global. Destaco que por meio dela é possível conhecer o trabalho de artistas de diversas partes do mundo, inclusive de Goiânia, se as atividades desenvolvidas por estes estiverem disponíveis na rede mundial de computadores. Contudo, é necessário levar em consideração que o acesso aos bens culturais no Brasil ainda é motivo de debate constante devido ao público que domina esse meio.

Conforme pesquisas realizadas, foi possível constatar que no Brasil, o acesso à arte e aos chamados aparelhos culturais é restrito a uma parcela minoritária da população. A pesquisa do Ministério da Cultura em 2013 demonstrou que 75% dos brasileiros ou não frequentam, ou nunca foram a um museu. A maioria das pessoas entrevistadas afirmaram não se sentirem pertencentes à expressão cultural oferecida por eles.

A realidade acima citada é muito complexa, principalmente, ao considerar as desigualdades educacionais e étnico raciais, a pesquisa realizada pelo IBGE no ano de 2019 aponta que 32,2% da população brasileira mora em municípios sem, ao menos, um museu. Essa proporção é ainda maior para a população preta ou parda (37,5%) em relação à branca (25,4%), pessoas sem instrução ou fundamental incompleto mostraram estar com maior privação nesse quesito (40,3%) em relação aos outros recortes por nível de instrução. Outra preocupação é em relação ao recorte por idade visto que crianças e adolescentes de até 14 anos de idade constituem 35,9% em relação aos outros recortes por idade. Os dados descritos para museus também se referem a outros equipamentos e meios, com maiores desvantagens para pretos ou pardos, pessoas sem instrução e crianças (IBGE, 2019).

Essas investigações evidenciam que há um desequilíbrio de acesso aos bens culturais para consumo visual e isso intensifica-se quando a análise é realizada a partir dos grupos específicos. No caso das tecnologias, há uma série de fatores que

impactam na falta de acesso a esses bens entre eles, a falta de investimento e manutenção de espaços culturais quando existentes.

Muito se fala sobre a importância do ensino de arte na educação básica como um dos modos de suprir essa carência de acesso ao conhecimento específico da área. No entanto, ainda existem alguns preconceitos e estereótipos associados a área de artes visuais na educação, por vezes, a falta do docente com formação específica na área de conhecimento é um dos fatores que contribuem, principalmente nas regiões que estão afastadas dos grandes centros urbanos. Apesar da presença do professor de artes visuais não solucionar as problemáticas de ausência no acesso aos bens artísticos e culturais, este por meio de sua base de conhecimento pode realizar ações em sala de aula que favorecem a construção de conhecimento em arte instigando o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo das/dos estudantes em relação às questões que envolvem a arte e cultura visual. Nesse sentido, compreendo que se trata de uma problemática maior e que inviabiliza, muitas vezes, o trabalho do docente em arte que acaba até utilizando seus recursos próprios recursos financeiros e tecnológicos para dinamizar as aulas e estabelecer uma relação de saber a partir de produções visuais distintas.

No que diz respeito aos estudantes, é necessário ter em vista o modo como as informações sobre produções e espaços artísticos são vivenciados cotidianamente. Os espaços da arte, infelizmente, não fazem parte do cotidiano escolar de muitos estudantes que estão distantes dos centros e isso reflete na relação que estes estabelecem com os espaços no sentido de não se sentirem pertencentes. Ressalto, desse modo, a importância da ampliação de referências visuais para além daquelas que os estudantes já estão habituados.

Em razão disso, a área de artes é, recorrentemente, tratada como um campo de conhecimento menos importante, dispensável, que funciona, principalmente, para recreação, ou a qual cabe, o papel de entretenimento, ou de decoração em celebrações das datas comemorativas nas escolas. Por fim, as barreiras de várias naturezas (dificuldades financeiras, distâncias, segurança, etc.) dificultam o acesso a galerias, museus e espaços de arte e cultura, isso configura-se como um grande empecilho para que professores e estudantes de escolas situadas nas extremidades de Goiânia e nas cidades interioranas tenham acesso a esses espaços. Por não fazer

parte do cotidiano dessas pessoas o ensino do componente curricular de arte acaba sendo uma experiência que estabelece precária conexão com o mundo vivido, que tem pouco sentido e, portanto, acaba por despertar pouco interesse.

Tais limitações no acesso das informações no campo das artes dentro e fora da educação básica, sobretudo na educação pública, eu vivenciei e pude testemunhar as problemáticas na condição de estudante de escola pública residindo em uma região metropolitana de Goiânia, e também na própria Universidade, quando tive contato com outros estudantes da educação básica no período quando fui bolsista do Projeto de Iniciação à Docência (PIBID) e enquanto estagiária em uma Escola e em um Centro Cultura, nas disciplinas de estágio supervisionado II e II no início da graduação.

Enquanto discente de licenciatura em Artes Visuais, interessou-me a esse trabalho, retomar as problemáticas vivenciadas como estudante que foram levantadas no trabalho “Cultura Digital e o Ensino de Arte: a autonomia do sujeito que aprende por meio de mídias ativas” realizadas na Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação - PIBIT desenvolvidas de 2018 a 2019. Desta pesquisa, na ocasião orientada pela Professora Dra. Alice Fátima Martins, resultou na proposta do aplicativo ArteGYN, como estratégia para o compartilhamento de conhecimento artístico e cultural por meio da tecnologia móvel. O delineamento do aplicativo foi apresentado na conclusão da pesquisa, no entanto, não chegou a ser disponibilizado. Aprimoramentos para disponibilização e avaliação do público também foram desenvolvidos durante este trabalho.

Diante disso, objetivo apresentar discussões e resultados da pesquisa a outras pessoas para que tenham acesso ao conteúdo compartilhado como uma perspectiva de ampliar o conhecimento em artes. Assim, interessa-me também ter como público/usuário professores de Goiânia, e toca-me como futura professora de artes visuais a importância de ter acesso a essa rede de conhecimento para trabalhar em sala de aula em Goiânia e/ou outras regiões metropolitanas de Goiás.

Nesse sentido, refletir sobre o processo da criação do aplicativo ArteGYN, evidencia-se como uma possibilidade de provocar e compreender possibilidades de interação na educação por meio das tecnologias móveis, bem como estas podem ser

utilizadas por professoras/res, estudantes e toda comunidade na educação em arte e da cultura visual.

Posto isto, saliento que a pesquisa está organizada em capítulos e subcapítulos. O *capítulo 1* trata-se de uma breve introdução à temática com propósito de contextualizar as questões que envolvem a discussão deste trabalho, o *capítulo 2* apresenta uma escrita autobiográfica que narra a minha caminhada até o curso de artes visuais e seus desdobramentos no que se refere ao olhar diante das problemáticas do acesso aos espaços de arte. Em sua conclusão, as reflexões são tensionadas com um olhar mais próximo à prática docente. No *capítulo 3* é apresentado reflexões sobre a relação da cultura digital com o acesso aos aparelhos culturais que entrelaçam as práticas docente. No *capítulo 4*, indico o percurso metodológico até a concepção do aplicativo ArteGYN. Reflexões essas que por meio do estudo de outras iniciativas com objetivos semelhantes, começam a ter pontapés iniciais até o delineamento e identidade visual do Aplicativo ArteGYN, que é apresentado no *capítulo 5*, assim como outros aplicativos que fizeram parte da construção referencial. Por fim, no *capítulo 6* faço as considerações finais de toda trajetória que envolveu a construção do trabalho.

2 A DISTÂNCIA DO PONTO DE PARTIDA

O ponto de partida é o início de algo, aqui para vocês, talvez, o início desta leitura, mas antes ainda há o interesse por ela. Para mim, o início desta escrita, mas antes ainda houve o interesse em pesquisar os temas que me trouxeram até aqui.

Então, pego-me reflexionando sobre pontos de partida. Será que o interesse é o ponto inicial? O que vem antes do interesse e de onde ele vem? E ainda, como ele é desperto?

Para tencionar essas reflexões, este trabalho é em parte apresentado como um relato autobiográfico do distanciamento de um ponto de partida que motivou o meu interesse pelo universo da arte. Esse distanciamento me levou a construção do aplicativo ArteGYN, que passou por fases de amadurecimento da proposta, para que pudesse ser apresentado aqui como uma possibilidade no despertar de interesses arte por parte de estudantes do ensino básico e pessoas que não se encontram próximas aos circuitos de arte da cidade de Goiânia e regiões metropolitanas.

Ao escrever sobre pontos de partida, escrevo também sobre pontos de chegada, acredito que o trabalho de conclusão de curso seja um deles. Gostaria de destacar que, apesar da graduação partir do pressuposto de início e conclusão, esse percurso não foi nem um pouco linear. Partindo de muitos pontos, chegando a vários finais e iniciando outros vários percursos, escrevo este trabalho.

Por muito tempo pensei que o distanciamento sentido em relação à apreciação e consumo de arte caracterizava-se por questões pessoais. Pensei que, talvez, eu não tivesse interesse e por isso não fazia parte do meu repertório conhecer esses espaços de arte e cultura da minha região. Isso em decorrência dos questionamentos partirem da minha experiência pessoal de não ter um acesso a esses bens artísticos e culturais de Goiânia. O fato é que até aquele momento eu não tinha me questionado dos reais motivos da ausência destes espaços em meu processo formativo na educação básica, visto que eles existem em Goiânia que é a região com a maioria dos espaços mais próximos à cidade em que cresci.

Após a entrada na Faculdade de Artes Visuais – FAV, no curso de licenciatura em artes visuais, pude observar que esse distanciamento também fazia parte do cotidiano de outras/os estudantes, em relação ao que é produzido em arte e cultura no Estado, e mais especificamente do que é produzido em Goiânia. Quando me questionei sobre os motivos desses espaços nunca me terem sido acessíveis, um dos porquês estava no fato de que grande parte desses espaços e produções ou encontram-se nos grandes centros metropolitanos, ou simplesmente não são encontradas muitas informações para quem não está previamente inserido nesses locais.

Surgiram ainda outros questionamentos: como me interessar por aquilo que é tão distante? Nesse caso o físico tornara-se invisível dentro das possibilidades do querer?

“Quando tudo é questão de disposição e de predisposições - já que não existe nenhum ensino racional para o que não se pode aprender-, será possível fazer outras coisas senão criar as condições favoráveis para que despertem as virtualidades adormecidas”.

(Bourdieu, 2003 p. 19)

Morei a maior parte da minha vida, e logo também a maior parte da graduação em uma cidade do interior de Goiás, a qual, apesar do forte conservadorismo religioso, tenho muito apreço e carinho. Caturai, nome indígena que significa Rio do Peixe, o principal rio que corta a cidade. Com uma população estimada de pouco mais de cinco mil habitantes, segundo o último censo do IBGE (2020).

Imagem 1– Caturai – GO.



Fonte: Captura de tela (Google Maps)

Ela conta com uma escola municipal e uma escola estadual, onde cursei todo o ensino básico. Em relação à cultura, desde a sua fundação é marcada por influências religiosas, sobretudo espíritas e católicas, os eventos de maior destaque são as práticas tradicionais como: Festas Juninas; Festa de Santo Antônio; Folia de Reis, Festa dos Carreiros e a sua tradicional Festa do Arroz – comemoração anual em que as pessoas reúnem-se na praça central para degustar diferentes pratos feitos por diversas famílias a base do arroz produzido na própria cidade, na chamada lavoura comunitária.

Já no tocante às artes visuais, há um pouquinho da cidade nesse circuito, o artista Nonato Coelho morou parte da infância e juventude em Caturai, suas produções ultrapassaram as fronteiras territoriais. O artista participou da exposição Itinerante Brasil - Japão. Em 1991 ganhou o prêmio Viagem a Paris da Bienal do Estado de Goiás. E ainda morou na Grécia por muitos anos. Sua produção “é

eminentemente urbana, um jogo de formas centrado na figura humana ou morfologias antropocêntricas com certas variações esquemáticas, rijos e simplicidade” (Nonato 2021, doc.32). Conheci o trabalho do artista Nonato somente após a minha entrada para a Faculdade de Artes Visuais, na cidade de Goiânia.

Todavia, minha chegada até o curso de artes visuais-licenciatura levou um tempo, visto que me interessei e transitei por outras graduações procurando me encontrar. O interesse por leitura me levou ao curso Letras - Inglês na Universidade Estadual de Goiás na cidade de Inhumas, próxima a Caturai (imagem 1). Não me encontrei e fui atrás de algo mais iminente que me contemplasse, o interesse por tecnologias digitais. Foi, diante do interesse por tecnologias digitais, quando decidi cursar o bacharelado em Sistemas de Informação, pelo Instituto Federal de Goiás (IFG), também na cidade de Inhumas.

Assim, o interesse pelo curso de Sistema de informação surge por já ter realizado cursos na área pelo Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (Pronatec), criado em 2011 pelo governo da Presidenta Dilma Roussef, em parceria com o MEC e o Ministro da Educação Fernando Haddad, para estudantes do ensino médio da rede pública, da educação de jovens e adultos; trabalhadores; beneficiários dos programas federais de transferência de renda e; os estudantes que tenham cursado o ensino médio completo em escola da rede pública.

Não poderia deixar de citar a importância deste programa como ponto de partida que levou ao interesse nos temas que me trouxeram até aqui. Os cursos técnicos de Montagem e Manutenção de Computadores e Programação de Sistemas oportunizaram um grande contato e compreensão com tecnologias que antes não eram acessíveis, o auxílio que era repassado foi usado para alimentação e transporte de Caturai para Inhumas. Assim, quando entrei para graduação em Sistemas de Informação, o IFG já era um espaço bastante habitual. O curso, no entanto, não me agradou, além das dificuldades enfrentadas em toda graduação, as disciplinas que mais me interessavam foram as que tinham maior ligação com a área de humanidades como “Tecnologia e Sociedade”, “Inglês Instrumental” aplicado a linguagem da computação, e ainda “Arquitetura e Organização de computadores”, esta que me deixava fascinada com todo conteúdo histórico e geracional da construção e evolução dos componentes organizacionais das máquinas tecnológicas que traduzem números

em ‘interfaces’ que tanto fazem parte do nosso dia a dia e que estou, inclusive, usando na escrita deste trabalho.

A disciplina de “Programação” foi uma grande quebra das minhas expectativas em relação ao curso, me gerou desânimo e muito cansaço, muitas/os colegas tinham a mesma sensação. Não era o caso de um amigo que fiz durante o curso, Rafael Rodrigues Glay, hoje também parte significativa na criação do ArteGYN, quem possibilitou a conversão das ideias em uma estrutura de dados para a programação do aplicativo que poderá ser conferido no capítulo “O aplicativo ArteGYN”.

Depois de muito refletir sobre a minha entrada no curso de Sistemas, decidi mudar novamente, e tentar entrar na UFG, mas não sabia exatamente para qual curso. Devido a uma aproximação com a prática de desenho, e o já citado interesse por tecnologias, pensei: design gráfico! Mas minha nota não era o suficiente, por indicação de um amigo, Gustavo Augusto de Assis, que recentemente havia iniciado a graduação de licenciatura em Química, conheci o curso de Artes Visuais, tive sua ajuda e incentivo em todo processo do SISU. Entrei para a licenciatura em Artes Visuais na UFG em 2016, por meio da chamada pública, a política de cotas foi de extrema importância para minha entrada e permanência no curso. A licenciatura era uma vontade que me acompanhava desde o ensino médio, período em que crescera em mim grande admiração por professoras que me proporcionaram muitos aprendizados, e me incentivaram a ingressar no ensino superior. Apesar disso, o meu objetivo era transferir para o curso de Design Gráfico posteriormente por achar que este seria definitivamente o meu lugar na graduação.

No fundamental eu não tinha muitas perspectivas em relação à continuidade nos estudos, passei por muitas progressões e uma reprovação. É interessante perceber como a dinâmica de vida nos impõe mudanças constantes e percebo o quanto algumas pessoas foram fundamentais na minha trajetória, influenciando no que me tornei como pessoa.

Em casa éramos três filhos de uma mãe solteira que trabalhava de empregada doméstica em Goiânia, e não tinha muito tempo para acompanhar nossa rotina escolar. Minha irmã, a mais velha, a quem devo muito agradecimento e admiração, cuidava do meu irmão do meio, e de mim, a caçula.

Minha mãe, mulher a quem tenho como maior referência de luta, trabalhou bastante provendo todos os instrumentos necessários para que eu e meus irmãos pudéssemos estudar, essa sempre foi sua maior prioridade. Apesar disso, tive muitas dificuldades de aprendizagem que me desmotivaram a idealizar a entrada em uma graduação.

No ensino médio, havia falta de professores em várias disciplinas como Química, Física, e Artes que por muitas vezes foi ministrada por professores de outras formações, como História e Língua Portuguesa. Em vista dessa realidade, eu me sentia cada vez mais distante do ensino superior, o ponto de partida tido como necessário para uma ascensão social, cultural e econômica. Essa noção de ascensão é investigada por Schwartzman (2001) em “A Revolução Silenciosa do Ensino Superior” onde o sociólogo brasileiro aponta que em parte, os grandes benefícios sociais e econômicos ainda resultam da obtenção de um diploma superior, visto que existem grandes diferenciais de renda no Brasil entre os detentores de diplomas de nível superior e o restante da população.

Em busca de melhores condições de vida, minha família materna foi fragmentada pela migração do Nordeste para o Centro Oeste, isto devido à necessidade de sobrevivência que não incluiu estudos até da minha geração. Uma vez que a prioridade era manter-se diante das dificuldades enfrentadas, cujas poucas oportunidades envolviam o trabalho como o desenvolvido por minha mãe.

Logo, a minha entrada na Universidade Federal de Goiás, na cidade de Goiânia, configurou-se na oportunidade de acesso a espaços que antes não faziam dos meus espaços de convívio. O contato com conteúdos e experiências antes muito distantes, me envolveu e a vontade de permanência na Licenciatura em Artes Visuais foi cada vez mais crescente, até que no contato com os campos das Escolas no Programa de Iniciação à Docência e nas disciplinas de Estágio Supervisionado I e II, tive maior convicção de que queria atuar na educação artística.

É importante destacar que cada circunstância e/ou situação experienciada me oportunizou conhecer um pouco do que sou e de quem desejo me tornar. Além disso, a passagem por outros cursos também contribuiu para a obtenção de conhecimentos diversos que me proporcionaram pensar na criação do aplicativo ArteGYN, idealizar sua interface e suas funcionalidades.

2.1 A Iniciação à Docência e a Escola como Campo de Práticas Reflexivas

No segundo semestre de 2016 entrei para o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência à qual permaneci até o ano de 2018. Atuando nas Escolas Municipais Professora Silene de Andrade e Benedito Soares de Castro, sob a coordenação da professora Kelly Christina Mendes Arantes, e supervisão dos professores de artes das respectivas escolas, Célia Regina de Oliveira e Audnã Abreu Silva. A experiência do PIBID foi fundamental para o processo da graduação, o contato com a sala de aula me proporcionou uma constante prática reflexiva em relação às reais demandas das escolas no ensino de arte. Além disso, foi a partir da relação com o campo educacional que amadureci e percebi a importância do aplicativo.

As ações pedagógicas voltadas às necessidades da Escola, propostas a partir da observação de campo, em diálogo com a professora coordenadora do projeto, com as/os professoras/res supervisoras e ainda com as/os estudantes da comunidade escolar, constituíram diálogos reflexivos e críticos sobre a prática docente. Um dos questionamentos que fizeram parte desse processo de construção do conhecimento e formação docente, apresentado pelo plano do projeto elaborado, pela professora Kelly Arantes, foi: “Como construir propostas metodológicas mediadas pelas novas tecnologias que dê conta de abarcar as vozes e necessidades reais dos estudantes pré-adolescentes e adolescentes envolvidos?”

A partir deste questionamento e da realidade das/dos estudantes foi possível intencionar o uso de tecnologias de fácil acesso que alguns das/os mesmos já possuíam e faziam uso durante as aulas. Os aparelhos móveis, nesse caso os *smartphones*. Uma das propostas de ação pedagógica executada no campo da Escola com suporte de tecnologias, teve como objetivo a criação de animações pelos próprios estudantes com o uso de aplicativos, denominado de “Meu papel em Animação”, intencionada a partir do filme de animação brasileiro “O Menino e O Mundo”, criado e dirigido por Alê Abreu em 2013, teve como objetivo conversar intimamente sobre questões de regionalismo e migração, e dar ênfase ao tema da diversidade cultural e das possíveis construções de identidades a partir desses trânsitos socioculturais.

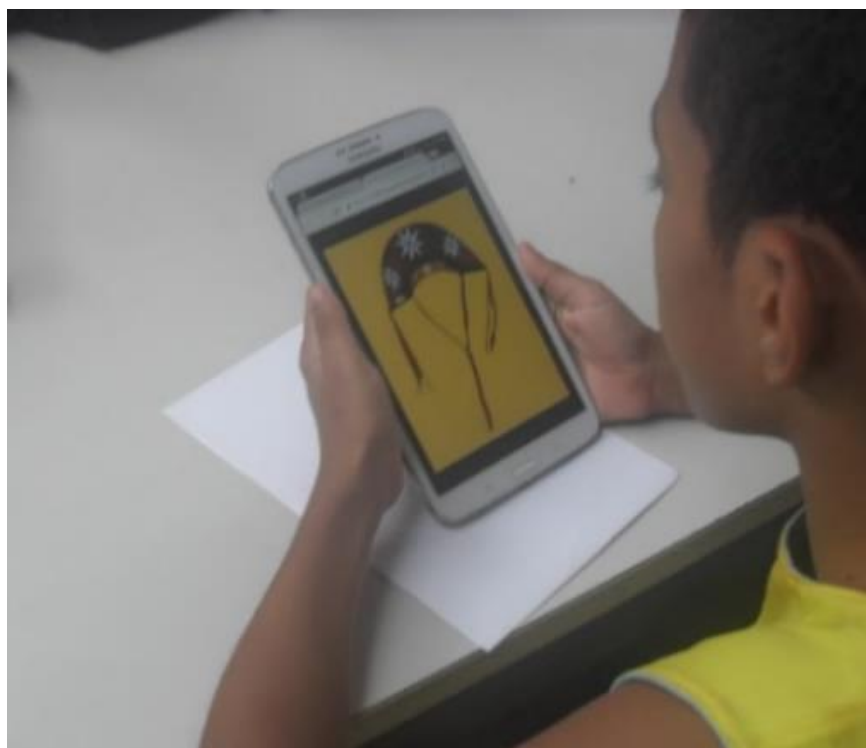
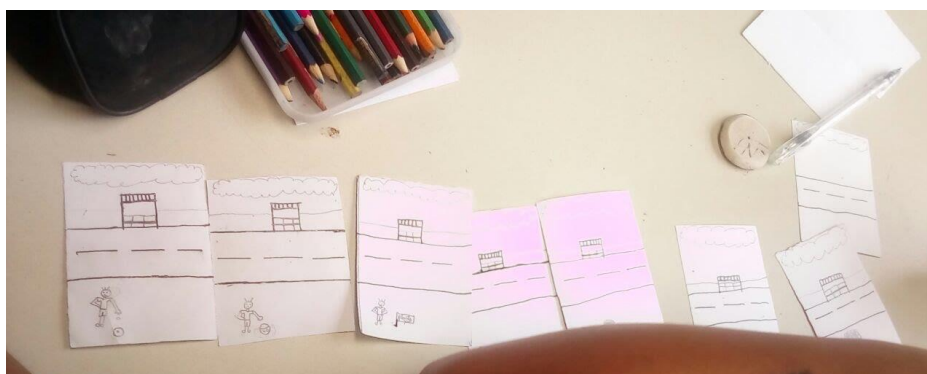


Imagem 2 – Estudante utilizando tablet para pesquisa sobre símbolos regionais.

Fonte: Acervo pessoal/Maria Angélica (2016)

A proposta de ação intencionou, mediante às questões levantadas, a criação de uma animação, feita por parte das/os próprias/os estudantes em diálogo com suas trajetórias de vida. Para isso, foi utilizado a técnica do “stop motion” - fotos em sequência que se juntam para criar uma animação simples como produto final – com base nos desenhos que contavam as narrativas criadas por elas/eles.

Imagem 3 – Registro do processo de desenho em sequência para a criação de animação.



Fonte: Acervo pessoal/Maria Angélica (2017)

Em sequência à prática docente oportunizada pelo PIBID, as disciplinas de Estágio Supervisionado também estabeleceram pontes entre a teoria e a prática do ensino de Artes Visuais. Enquanto estudante de escola pública, o contato com a realidade dos estudantes das Escolas Municipais foi de identificação, já na disciplina de estágio no primeiro semestre de 2018 tive como campo de atuação o Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE) da UFG. Uma realidade muito diferente das escolas que tive contato, isto é, em relação à estrutura e recursos, que conta por exemplo, com uma sala própria para as aulas de artes visuais, com mesas de desenho e cavaletes de pintura, que geralmente só estão disponíveis para estudantes nos espaços das Universidades. Apesar dessas diferenças, algo que pôde ser observado em comum, foram os dispositivos móveis portados por parte das/dos próprias/os estudantes.

Para Selma Pimenta e Lima (2006), o estágio supervisionado é uma possibilidade de:

O repensar essa questão, assumindo a crítica da realidade existente, mas numa perspectiva de encaminhar propostas e soluções aos problemas estruturais, sociais, políticos e econômicos dos sistemas de ensino e seus reflexos no espaço escolar e na ação de seus profissionais constituiu o núcleo das pesquisas em várias áreas da educação, em especial no campo da pedagogia e da didática. (p.10)

O universo do estágio supervisionado converteu-se em uma possibilidade de me aproximar novamente da educação básica com intuito de compreender a construção das relações de saberes. Nesse sentido, foi uma prática que estava para além do processo de observação para reprodução de técnicas. Configurando-se como uma oportunidade de aprofundar o conhecimento sobre o contexto da educação básica, tal pensamento vai ao encontro do que afirmam Selma Garrido Pimenta e Maria Socorro Lucena Lima (2006) ao explicitarem que trata-se de uma perspectiva de encaminhar propostas mediante os problemas de caráter estrutural.

No CEPAE, sob as orientações da professora de estágio Valéria Cabral, acompanhei a turma do 8º ano, juntamente com outras/os colegas, observando e auxiliando nas práticas mediadas pelo professor da unidade Wanderley Alves dos Santos. Ao escrever o diário pude perceber a importância dessa prática para a minha formação pois até então não tinha o hábito de registrar minhas experiências e reflexões de maneira tão livre como aconteceu na disciplina de Estágio

Supervisionado. Zabalza (2004) destaca que escrever um diário durante a formação é bastante necessário para a construção do trabalho em campo já que é por meio dele que se organizam as reflexões, as estratégias, o tempo a ser empregado e quais ações podem ser feitas em relação a disciplina.

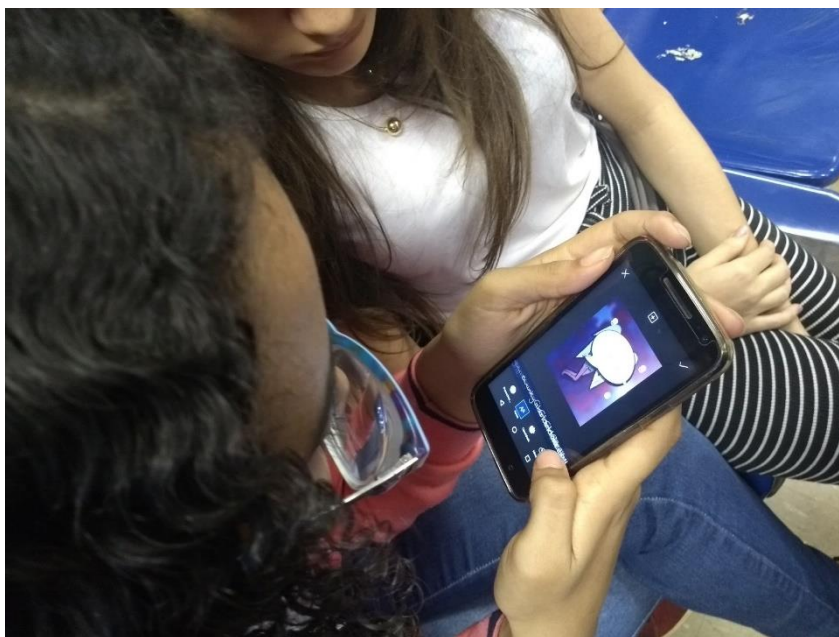
As observações feitas em campo foram corporificadas no diário e analisadas pela professora orientadora de estágio Valéria Cabral, que me proporcionou um retorno qualitativo em relação a sua construção, me impulsionando para reflexões mais elaboradas que influenciaram na elaboração do projeto. Juntamente com a colega de estágio, Bianca Rezende, pude refletir sobre como poderíamos criar uma proposta que atendesse tanto o ensino de Artes Visuais quanto a temática do Design que já estava sendo trabalhada pelo professor supervisor Wanderley, que nos recebeu de forma muito aberta em seu espaço de trabalho sempre contribuindo para nossa formação ao decorrer da disciplina, também discutimos nossa proposta com outros colegas de estágio, o que oportunizou em um plano conjunto de integração nossas propostas. A edição de imagens como o uso de celulares com os processos da serigrafia, obtendo a impressão das imagens criadas pelos estudantes a partir do estudo de design.

Antonio Nóvoa (2001) ressalta que a importância do estágio surge na necessidade de análises individuais e coletivas, é importante que sejam feitas considerações com os colegas, com o campo e com o/a supervisor(a) para que a observação não se torne um exercício mecânico.

Dessa forma, a proposta foi estruturada para os estudantes do 8º ano e para nós professoras/res em formação, ao promover questionamentos dentro da formação docente em relação ao aproveitamento de ferramentas digitais para o ensino da arte.

Notei que há um uso constante de celulares pelos estudantes em sala de aula que acabam ficando dispersos ao conteúdo, tendo em vista que há uma presença massiva das imagens em redes sociais, a intenção da proposta foi redirecionar a funcionalidade dos aparelhos celulares para a criação de imagens direcionadas ao design, e também as experimentações, reflexões sobre as intenções por trás do tratamento da imagem na cultura visual, a fim de instigar e promover uma percepção a subjetividade no processo criativo de cada estudante.

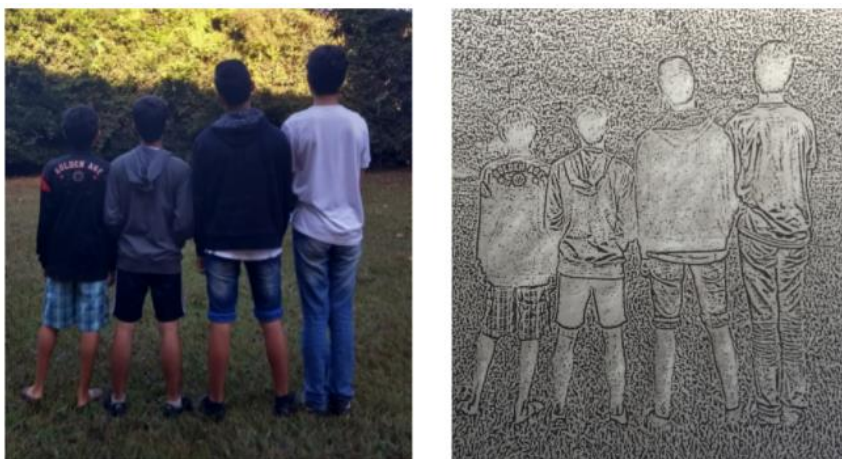
Imagem 4 – Estudantes utilizando celular em sala de aula para execução da proposta



Fonte: Acervo pessoal/Maria Angélica (2018)

A intenção da abordagem foi a apresentar as possibilidades de criação digital com o uso celulares smartphones e tablets, em diálogo com o ensino da técnica de gravura, as/os estudantes puderam usar aplicativos para editar as imagens registradas com o uso da câmera de seus próprios dispositivos, dessa forma puderam editar a imagem para a criação do fotolito, papel transparente, ou translucido (vegetal por exemplo), usado para compor a imagem, que deve estar em preto, a ser gravada na tela de serigrafia para impressão em papel, tecido e outros suportes.

Imagem 5 – Processo de edição fotos para impressão em serigrafia



Fonte: Acervo pessoal/Maria Angélica (2018)

Após o processo de registro e edição, as/os estudantes puderam experimentar na prática a técnica da gravura – serigrafia, desde a gravação das telas até a impressão das imagens, no ateliê de Gravura da Faculdade de Artes Visuais da UFG.

Imagem 6 – Estudantes experimentando a técnica de gravura – Ateliê de Gravura da FAV



Fonte: Acervo pessoal/Maria Angélica (2018)

A experiência no campo de estágio foi, particularmente, impulsionadora para a minha formação enquanto estudante do curso de Licenciatura em Artes Visuais, a disciplina de Estágio Supervisionado I apresentou conceitos que ampliaram minha compreensão sobre a educação, abrindo diversas possibilidades de ações a serem trabalhadas em sala de aula, após vivenciar o trabalho em campo pude compreender a importância dos repertórios do meu curso nas situações educativas, levando para a prática leituras, pensadores da área e também técnicas da atuação artística.

A formação é algo que pertence ao próprio sujeito e se inscreve num processo de ser (nossas vidas e experiências, nosso passado etc) e num processo de ir sendo (nossos projetos, nossa ideia de futuro). Paulo Freire explica-nos que ela nunca se dá por mera acumulação. É uma conquista feita com muitas ajudas: dos mestres, dos livros, das aulas, dos computadores. Mas depende sempre de um trabalho pessoal. Ninguém forma ninguém. Cada um forma-se a si próprio. (ANTONIO NÓVOA, 2001).

As observações em sala de aula são um privilégio um tanto inquietador, tanto nas Escolas parceiras do PIBID, quanto no estágio da Licenciatura em artes visuais. É desafiador, visto que a partir da observação dos espaços, das turmas e da atuação das/dos professores supervisores pude refletir sobre minhas pretensões enquanto futura professora e como seria a minha atuação em situações semelhantes, o que consideraria, o que eu faria diferente e como faria.

A estimulação da produção escrita (NÓVOA, 2001), a prática em sala de aula advinda de análises individuais e coletivas contribuíram para a minha formação docente em que pude pensar em formas de reinventar a escola frente às transformações do mundo contemporâneo, me preparando para o exercício da profissão e cidadania.

Falar sobre meu percurso é importante para que se compreenda que o desenvolvimento do aplicativo ArteGYN não parte somente de um interesse particular, mas de uma relação com o campo educacional no qual percebo o quanto os estudantes utilizam os celulares e, conseqüentemente, aplicativos. No mais, percebo que os aplicativos têm, conforme programação e intenção, propósito educativo em distintas áreas de conhecimento.

3 A CULTURA DIGITAL E OS APARELHOS MÓVEIS NA EDUCAÇÃO

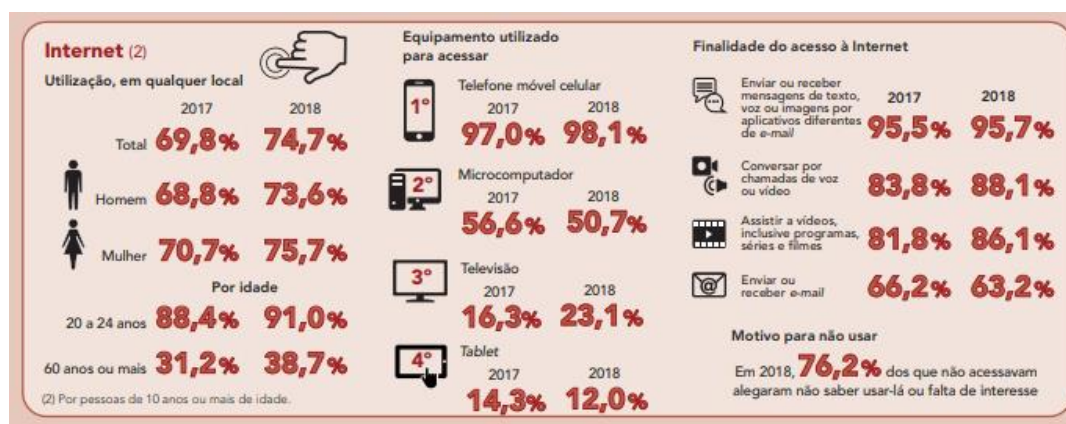
O termo cultura antecede diversos outros termos para indicar um conjunto de processos e costumes de grupos sociais presentes em seus modos de vida. Como a cultura popular e erudita, por exemplo. Kenski (2018), indica que o termo possui diversas acepções, de acordo com o contexto em que é considerado. Para ela, em termos mais amplos, “cultura é compreendida como o somatório de conhecimentos, valores e práticas vivenciadas por um grupo em determinado tempo e, não necessariamente, o mesmo espaço” (p. 139). Dessa forma, apresenta também, ao citar a não necessidade de um mesmo espaço, uma compreensão do termo cultura digital. Uma vez que o termo “digital” se refere às tecnologias que transmitem dados por meio dos números (0 e 1), e que são convertidos em palavras, sons ou imagens por meio do sistema de interface dos computadores, a autora define o termo digital, integrado à cultura como:

[...] este momento particular da humanidade em que o uso de meios digitais de informação e comunicação se expandiram, a partir do século XX, e permeiam, na atualidade, processos e procedimentos amplos, em todos os setores da sociedade. Cultura digital é um termo novo, atual, emergente e temporal. A expressão integra perspectivas diversas vinculadas às inovações e aos avanços nos conhecimentos, e à incorporação deles, proporcionados pelo uso das tecnologias digitais e as conexões em rede para a realização de novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação na sociedade. (p.139)

Na cultura digital o uso de aparatos móveis e dispositivos de base digital como suporte no ensino e aprendizagem já acontece há um período significativo no Brasil, isto se for considerada a modalidade de educação a distância e até mesmo presencial. Além disso, existem docentes que trabalham a partir do uso de tecnologias em sala de aula com intuito de promover acesso ao conhecimento.

Diante disso, e com base em estudos realizados pela UNESCO (2014), é importante destacar que os aparelhos móveis integram o complexo das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) mais presente e bem-sucedidos da história da humanidade. Estes são definidos pela UNESCO como aparelhos móveis e digitais portáteis: *smartphones*, *tablets* e *notebooks*. Os mesmos podem ser propriedade e controle de um indivíduo e não somente de uma instituição e têm capacidade de acesso à internet e aspectos multimídias. A pesquisa feita pelo IBGE (2020) demonstra que no ano de 2018 mais de 98,1% das pessoas pesquisadas que tem o telefone móvel como principal instrumento para acessar a internet.

Imagem 7: Tecnologia da Informação e Comunicação - TIC nos aspectos de acesso à Internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2017-2018

Em vista disso, o acesso à cultura pode ser facilitado por via do aparelho móvel, uma vez que a sua utilização está também, voltada para o consumo de mídias, como assistir vídeos e compartilhar imagens. As tecnologias móveis promovem grande número de funcionalidades, sobretudo as aplicadas à comunicação e compartilhamento de informações. E “existem em grande quantidade, em lugares onde livros e escolas muitas vezes são escassos” (UNESCO 2014). Os recursos tecnológicos móveis como smartphones, tablets e notebooks podem ser utilizados como potencializadores de uma educação interativa, colaborativa, contextual e situada, onde o acesso à informação independe dos muros de uma instituição, construindo uma ponte de comunicação entre espaços artísticos locais e a comunidade.

Sibilia (2012) destaca a importância de “inventar novas armas” apresentando as tecnologias não como sucessoras da educação presente dentro das paredes das instituições escolares, mas como suporte na criação de espaços de encontro e diálogo. Nesse sentido, o acesso à informação independe dos muros de uma instituição, construindo uma ponte de comunicação entre espaços artísticos locais e a comunidade. Sabemos, porém, que a melhoria da qualidade na educação não depende somente da inserção dos aparatos tecnológicos nos espaços escolares. Os aparatos devem ser colocados a serviço de projetos educativos dos quais as/os estudantes possam tomar parte ativa, bem como as/os educadores.

A vista disso, Juana María Sancho e Fernando Hernández (2006) apresentam dois questionamentos: 1. Por que, apesar da existência de programas específicos de introdução do computador nas aulas, na maioria dos países sua presença costuma ser insuficiente? 2. O que precisaria mudar na política educacional e nas escolas para que professores e alunos pudessem beneficiar-se das contribuições destas tecnologias?

Avançando um pouco mais, é necessário notar que, se os laboratórios de informática, quando existem, com estrutura física mais pesada, mostram-se sempre insuficientes para atender às demandas dos projetos escolares, em contrapartida, os aparelhos de telefonia foram transformados em pequenos computadores móveis mais acessíveis, capazes de propiciar a seus usuários uma extensa gama de recursos,

ferramentas e atividades. Talvez seja, sim, necessário fazer ajustes à própria noção de uso dos recursos das tecnologias de informação e comunicação nos ambientes escolares, e demais ambientes, incorporando os equipamentos mais leves e ágeis, em lugar dos computadores de mesa.

O estudo *Cultura Digital e Educação: desafios contemporâneos para a aprendizagem escolar em tempos de dispositivos móveis*, desenvolvido por Melo e Boll (2014 p.3), apresenta uma proposta de conhecimento colaborativo no estudo das mídias móveis, demonstrando alguns aplicativos desenvolvidos por elas “numa linguagem acessível com o intuito de informar e fomentar a criação por professores e estudantes”. As autoras exemplificam o uso da plataforma digital “Fábrica de aplicativos” como um meio acessível para a criação de aplicativos por professores e estudantes de diversas áreas que desejam utilizar das tecnologias móveis como forma de inovação e compartilhamento de conhecimentos. A plataforma “Fábrica de aplicativos” está sendo usada como principal meio de experienciar e sistematizar os conteúdos que serão disponibilizados dentro do aplicativo.

Essa pesquisa é uma das fontes de suporte no projeto do aplicativo ArteGYN em conexão às redes sociais populares. Que tem como principal motivação, a possibilidade de reunir informações (conteúdos imagéticos e audiovisuais) sobre referências artísticas e culturais da região de Goiânia para educadores da educação básica, estudantes e toda comunidade.

4 PERCUSO METODOLÓGICO

A abordagem metodológica deste trabalho é qualitativa de natureza aplicada. Na perspectiva de Fleury e Werlang (2017, p.11) a pesquisa aplicada “concentra-se em torno dos problemas presentes nas atividades das instituições, organizações, grupos ou atores sociais”. Paranhos e Rodolpho (2014, p.61) indicam que “a pesquisa aplicada busca também gerar novos conhecimentos a partir da aplicação prática, com enfoque numa realidade que possui interesses locais e pontuais.”

O desenvolvimento do projeto Aplicativo ArteGyn passou por etapas que consistem em: elaboração de diagnóstico; identificação de problemas e busca de soluções. Essas etapas se concretizaram por meio do desenvolvimento da proposta

que já está disponível e em fase de uso como testagem da proposta que tem as versões atualizada constantemente.

Seguindo as etapas das quais ela está empenhada, a execução da pesquisa passou pela *elaboração de diagnóstico*; evidenciado na falta de acesso aos aparelhos culturais por parte dos grupos de pessoas que residem fora do centro de Goiânia ou em regiões metropolitanas, *identificação de problemas*; disparidade de equipamentos e incentivos a eventos culturais nessas regiões, distância do domicílio até os equipamentos, tempo disponível em dias de semana, má qualidade ou falta do transporte público e de segurança caracterizam algumas das potenciais barreiras que dificultam o acesso aos aparelhos culturais, e *busca de soluções*; visto que “a fruição cultural está, hoje em dia, muito relacionada ao acesso à tecnologia, com destaque para a Internet e o telefone celular.” (IBGE, 2018). O alcance das tecnologias móveis em companhia da ‘internet’ e seus meios de compartilhamento constituíram grandes potenciais na busca de soluções para os problemas identificados tendo em vista ainda os diagnósticos apresentados inicialmente.

Utilizei a pesquisa bibliográfica tanto do ponto de vista dos procedimentos técnicos de coleta de dados, quanto para compor as etapas que objetivam o estudo das tecnologias móveis e suas possibilidades na educação em arte.

Bertoletti (2012) reforça que em meio ao cotidiano da sociedade contemporânea o ensino deve considerar o contato e a inserção dos estudantes com o universo tecnológico atual visto que a ‘internet’ e outros dispositivos tecnológicos como celulares *smartphones* já fazem parte da vida de grande parte de estudantes.

A seu turno, Rocha (2011) aponta para a imersão da sociedade contemporânea na cultura digital, com os recursos tecnológicos afetando cada vez mais as pessoas. O interesse cultural pela tecnologia é crescente tanto na composição das experiências sociais, quanto na possibilidade de sua compreensão, desenvolvimento e inovação.

O tema da cultura digital é apontado por Rodrigues e Rocha (2014), tendo em vista espaços de educação não-formal, ressaltando que neles as relações com a sociedade são repensadas, e o modelo convencional fechado de passividade e subordinação é desconstruído.

Isto posto, o desenvolvimento deste trabalho passou pelas etapas de levantamento de dados sobre outros aplicativos de mapeamento de arte e cultura já existentes em Goiás, e em outros Estados, mapeamento de dados referente aos locais formais e não-formais com exposições e produções de arte da cidade de Goiânia, organização e análise das informações levantadas, experimentação de aplicativos para criação da identidade visual e disponibilização das informações e resultados *online* nas redes sociais e no próprio aplicativo para acesso por parte de pessoas que queiram conhecer mais sobre as produções artísticas locais e de artistas que queiram compartilhar seus trabalhos, mas especialmente por parte das comunidades escolares.

A problematização que norteia essa pesquisa partiu de análise sobre como é possível utilizar tecnologias para reunir e compartilhar conteúdos sobre arte e cultura local de modo acessível para estudantes e professoras/res de artes visuais. Podendo intencionar a percepção das possibilidades na utilização, tanto para o conhecimento em arte e cultura visual, quanto por parte de pessoas que estão fora dos espaços formais de educação. Diante disso, foi proposto o desenvolvimento do aplicativo ArteGYN, que visa contribuir para a democratização do conhecimento sobre arte e cultura da região de Goiânia.

Segundo Gadamer (2002) “[...] a tecnologia hoje também é uma das formas de potencializar as virtualizações” tal feito pode favorecer a virtualização e digitalização de conhecimentos de distintas áreas. Essa compreensão possibilita a ressignificação do mundo e da educação permitindo a aproximação de sujeitos e conhecimento a partir do uso de diversas plataformas, mídias e aplicativos. Além deste, Santos enfatiza que esta contribui para o ensino e para aprendizagem “aproximando a criação artística e a criação tecnológica” (Santos, 2013, p. 59).

No que concerne ao ensino de arte, Costa (2004, p.113) expressa que a relação com a tecnologia mudou drasticamente “o cotidiano, os espaços públicos, os cenários e os hábitos e deu um impacto enorme na arte e na relação com os seres humanos.” Desse modo, a relação entre arte e tecnologia configura-se como algo relevante no cenário contemporâneo, seja para intencionar novas pesquisas ou para pensar as possibilidades de produção e a educação em arte.

Assim, esta pesquisa justifica-se por reconhecer a relevância das artes visuais como conhecimento e sua potencialidade pedagógica a partir da relação arte e tecnologia. Além disso, autores como Gadamer (2002), Santos (2013) e Costa (2004) reforçam a importância de ampliar o conhecimento sobre o efeito das tecnologias à educação a partir da perspectiva do ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, refletir sobre os estudos já existentes para a idealização do aplicativo ArteGyn evidencia-se como uma possibilidade de compreender a relação entre as tecnologias presentes no cotidiano e o ensino de artes visuais, bem como este pode ser utilizado por professoras/res, estudantes e toda comunidade para acesso a uma base de informações sobre em arte e cultura visual que possa fazer parte da experiência dos sujeitos sociais a quem esse trabalho dedica-se.

Diante do exposto, configura-se como objetivo desta pesquisa apresentar o aplicativo ArteGYN e as possíveis estratégias no compartilhamento de conhecimento artístico e cultural por meio da tecnologia móvel.

Os objetivos específicos são discutir sobre o uso das tecnologias móveis como base no melhoramento de serviços públicos na área de educação artística e cultural da cidade de Goiânia, apresentar o estudo sobre o aplicativo ArteGYN relatando sua importância e as possibilidades de utilização como suporte didático para estudantes e professores da área de artes. Mapear e reunir em um banco de dados de fácil acesso os modos de produção artística e exposições em espaços formais e não formais de arte e cultura da região, tais como escolas de arte, galerias, museus, casas culturais, painéis urbanos, monumentos e construções.

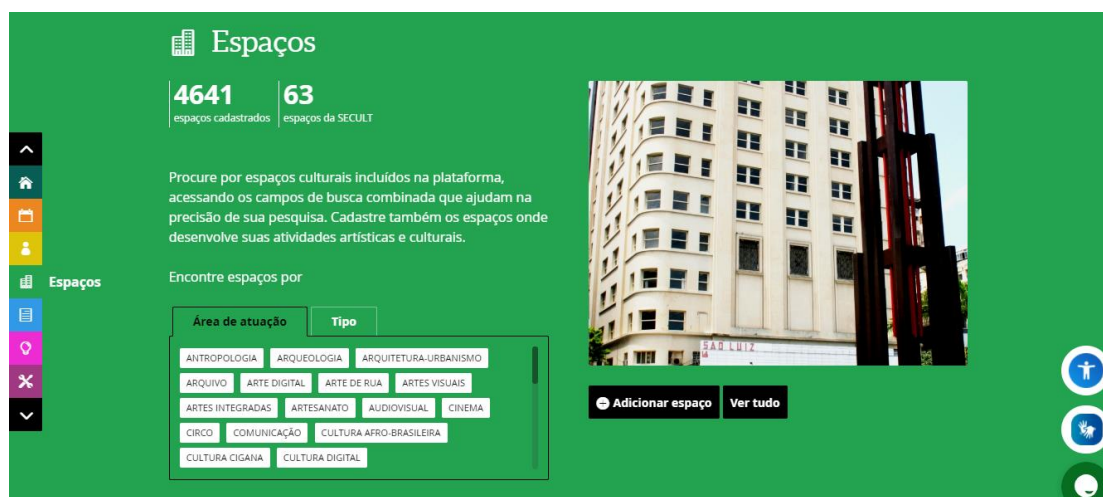
4.1 Outros Aplicativos Utilizados como Base para o Estudo

A análise de algumas dessas plataformas mostra uma multiplicidade de áreas voltadas para campos específicos e um rico repertório que pode ser usado como ferramentas de pesquisa em Arte, História, atualidades em geral. Esse é o caso, por exemplo, da plataforma Google arts&culture, que envolve imagens em altíssima qualidade e materiais relativos ao campo da História da Arte, matérias sobre exposições recentes, vídeos sobre arte contemporânea e artistas reconhecidos pelo sistema da arte. As imagens de obras expostas no site encontram-se em alta definição. Nesses casos, a tecnologia digital proporciona uma experiência

diferenciada em relação, até mesmo, à possibilidade de estarmos pessoalmente admirando a obra, pois não veríamos tantos detalhes.

Outros aplicativos e sites que serviram de base para a elaboração do aplicativo proposto na pesquisa foram, o site Mapa da Cultural do Ceará, uma plataforma livre, colaborativa e interativa de mapeamento do cenário cultural cearense promovida pela Secretaria da Cultura do Estado do Ceará. É também uma plataforma de acesso e execução dos editais realizados pela Secretaria. Por meio do site é possível conferir a agenda de eventos, e também pode colaborar na gestão da cultura do estado, para isso basta criar seu perfil de agente cultural.

Imagem 7: site Mapa da Cultural do Ceará



Fonte: página do site na internet.¹

O Mapa da Cultura feito pela Prefeitura do Estado de São Paulo em parceria com o Instituto TIM, mapeia eventos, espaços, agentes culturais, projetos e editais em todo o território nacional. É possível ser acessado apenas pelo navegador, o usuário pode fazer cadastro através do ID Cultural, e colocar seus eventos, espaços e produções na plataforma, já que ela permite a criação de um perfil, que hospeda imagens, vídeos e texto. Isso permite que todos conheçam os artistas e produtores culturais de qualquer lugar do país, eventos e editais de diversas cidades. Entretanto, quando o usuário acessa a área de projetos é possível ver que o site está

¹ Disponível em: <https://mapacultural.secult.ce.gov.br/>

desatualizado, e não possui uma curadoria, já que a mesma está tomada por propaganda de jogos para celular que estão categorizados como “palestras”. Em editais acontece a mesma coisa, a página está com espaços vazios. Por se tratar de um site, o usuário pode encontrar dificuldades para encontrar eventos na cidade em que está visitando, já que não mostra o caminho a ser percorrido, nem os horários de funcionamento.

Estes problemas buscamos corrigir no ArteGyn, com o redirecionamento para o google maps, onde é possível traçar a rota, seja de ônibus, de carro, ou escolher um aplicativo de transporte privado urbano, além de ver a disponibilidade do local ou evento dentro do aplicativo. Ao pesquisar na internet outras iniciativas que fizeram uso de dispositivos móveis, foi encontrada uma iniciativa do professor de jornalismo Arthur William Santos, na Universidade Unigranrio, que propôs para os alunos a construção do conhecimento acerca das iniciativas culturais da baixada fluminense. Primeiro, foi feito pelos alunos, o mapeamento dos pontos culturais dos 13 municípios da região, em seguida os alunos foram até os locais e produziram reportagens multimídia com vídeos, fotos e textos. Em seguida, os alunos transformaram o projeto em um aplicativo cultural chamado “Cultura BF”, então a pesquisa feita pelos alunos pôde ser usada pela comunidade.

Entretanto, hoje, o aplicativo não está mais no ar. Esse e outros aplicativos com a mesma iniciativa, acabam ficando de lado por não haver divulgação, e sem uso, os aplicativos acabam ficando de lado, deixando de ter manutenção, atualização, e por fim, de existir.

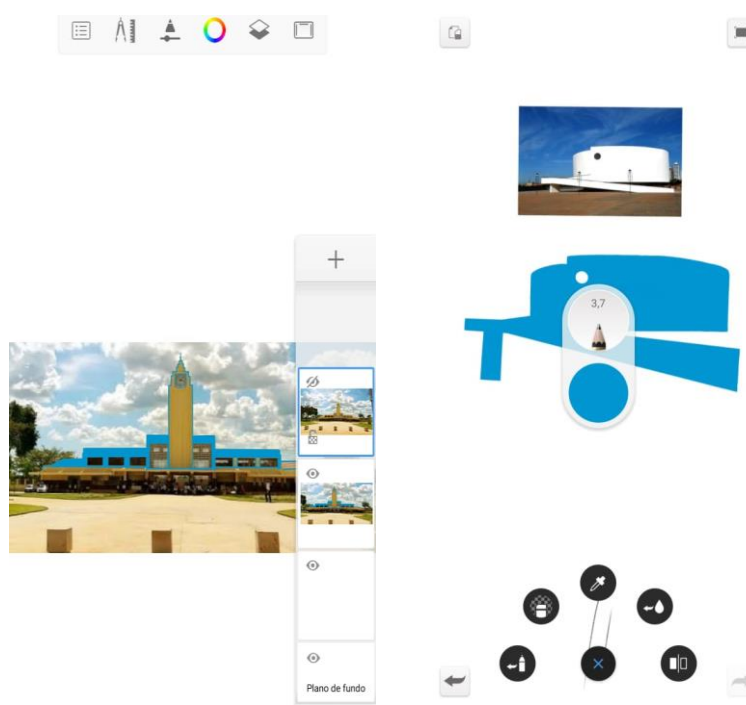
O ArteGyn tem integração com as redes sociais como Instagram e Facebook, para uma extensão funcional para interações, divulgação de eventos e do próprio aplicativo, para socialização e promoção de artistas regionais.

5 O APLICATIVO ARTE GYN

O projeto ganhou corpo e forma consistente na Iniciação Científica/Tecnológica, com a orientação da professora doutora Alice Fátima Martins e com coorientação da doutoranda em Arte e Cultura Visual, Carol Brandão Piva. Pretende reunir em um banco de dados de fácil acesso, as principais informações sobre os espaços de arte e cultura da cidade de Goiânia.

Pensando nas possibilidades de criação digital de modo acessível, todo 'design' da logo foi desenvolvido com o uso de aplicativos gratuitos de edição e compartilhamento de imagens, cumprindo um dos objetivos iniciais da pesquisa que relaciona as possibilidades do uso de dispositivos móveis como ferramentas tecnológicas de fácil acesso que podem potencializar a criação artística em sala de aula. As edificações e monumentos presentes ao redor do círculo central foram desenhados a partir de imagens disponíveis na 'internet' e traçadas no aplicativo Autodesk Sketchbook - software gráfico destinado a desenhos expressivos e esboços de conceitos, em que foi possível criar camadas para ilustração mais detalhada.

Imagem 6 – Aplicativo Autodesk Sketchbook



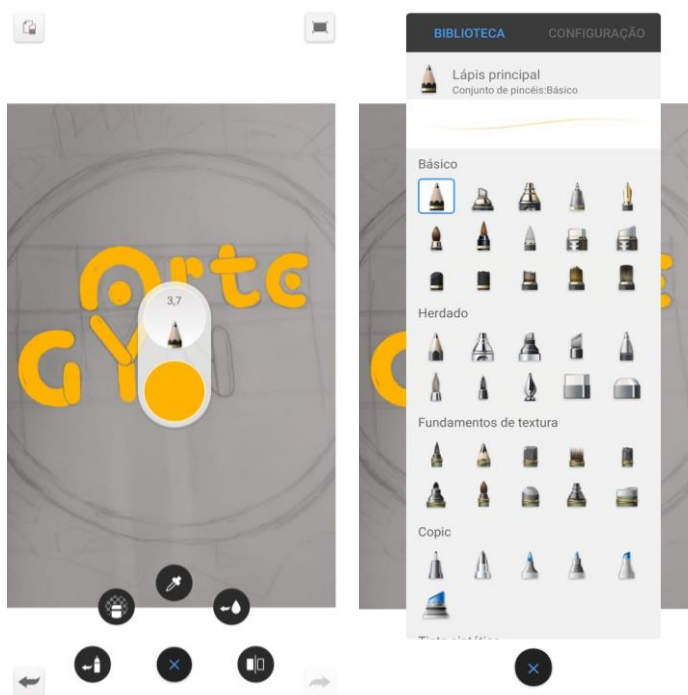
Fonte: Captura de tela/ Maria Angélica (2021)

Também foi possível trabalhar o 'design' do nome a partir de uma foto tirada do rascunho inicial projetado a lápis em um papel em branco. O aplicativo apresenta uma variedade de pincéis, traços e ferramentas que possibilitam meios para criações digitais de forma acessível e descomplicada. Todas as funções e ferramentas do

aplicativo são gratuitas. Usando as funcionalidades gratuitas do *Canva*, foi possível reunir os elementos criados no *Autodesk Sketchbook*.

Redimensionando o tamanho e experimentando composições até a arte final. Aplicativos alternativos que oferecem funcionalidades pagas do *Canva* de forma gratuita também foram usados durante o processo, como *Apagador de fundos (Background Eraser)*, que disponibiliza a remoção do fundo das imagens, criando transparência ao converter em PNG (gráficos portáteis de rede) sem perda de qualidade. No que concerne ao *PicsArt*, semelhante ao *Autodesk Sketchbook*, percebi que é limitado a uma versão paga, mas ainda conta com diversas ferramentas gratuitas que podem complementar funções pagas do *Canva*, por exemplo, efeitos de cor das ilustrações criadas no *Autodesk*, e imagens diversas.

Imagem 7 – Captura de tela do aplicativo Autodesk Sketchbook



Fonte: Captura de tela/ Maria Angélica (2021)

Para a identidade visual do projeto, as cores escolhidas foram azuis e amarelas, referenciando a Universidade Federal de Goiás e a Faculdade de Artes Visuais, por serem os espaços que oportunizaram o desenvolvimento do projeto e também locais que desenvolvem e disponibilizam conhecimento tecnológico e artístico (público e de qualidade) para a comunidade de Goiânia. Dessa forma, configuram-se como grandes influências, e conseqüentemente, como componentes significativos no desenvolvimento e execução do projeto.

Na logo, os elementos ilustrados foram compostos para formarem um círculo de conexões, as construções, monumentos e obras presentes na composição representam o circuito artístico e cultural da história de Goiânia em sua grande diversidade.

Imagem 8 – Logo ArteGYN

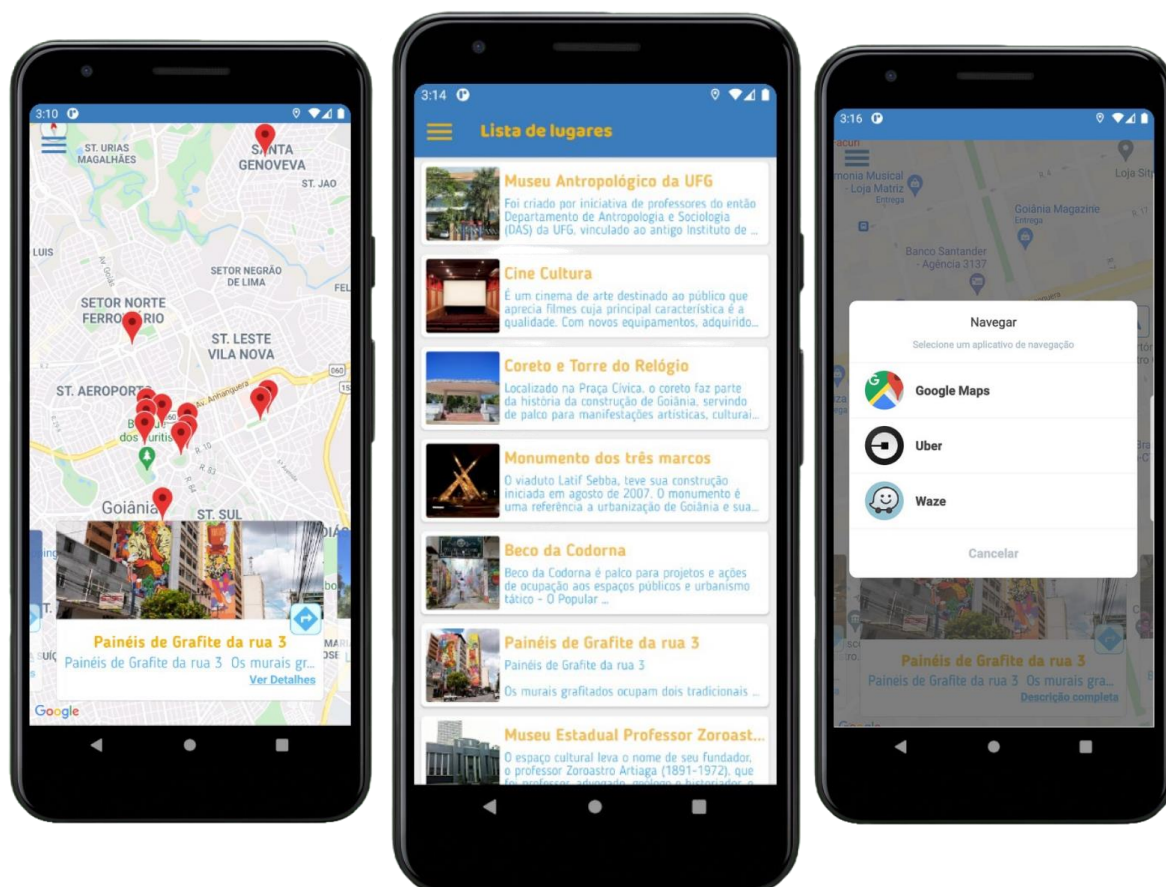


Fonte: Acervo pessoal/Maria Angélica (2021)

Ao abrir o aplicativo será possível visualizar o mapa da cidade de Goiânia com os espaços destacados em vermelho e conferir os lugares mais próximos da sua

localização. Os espaços cadastrados podem visualizados em uma lista horizontal ou no canto superior da esquerda. Na opção “descrição completa” está disponível para consulta uma breve apresentação com algumas imagens dos espaços, com contato e links de redirecionamento para suas páginas e perfis nas redes sociais.

Imagem 9 – Capturas de tela do aplicativo



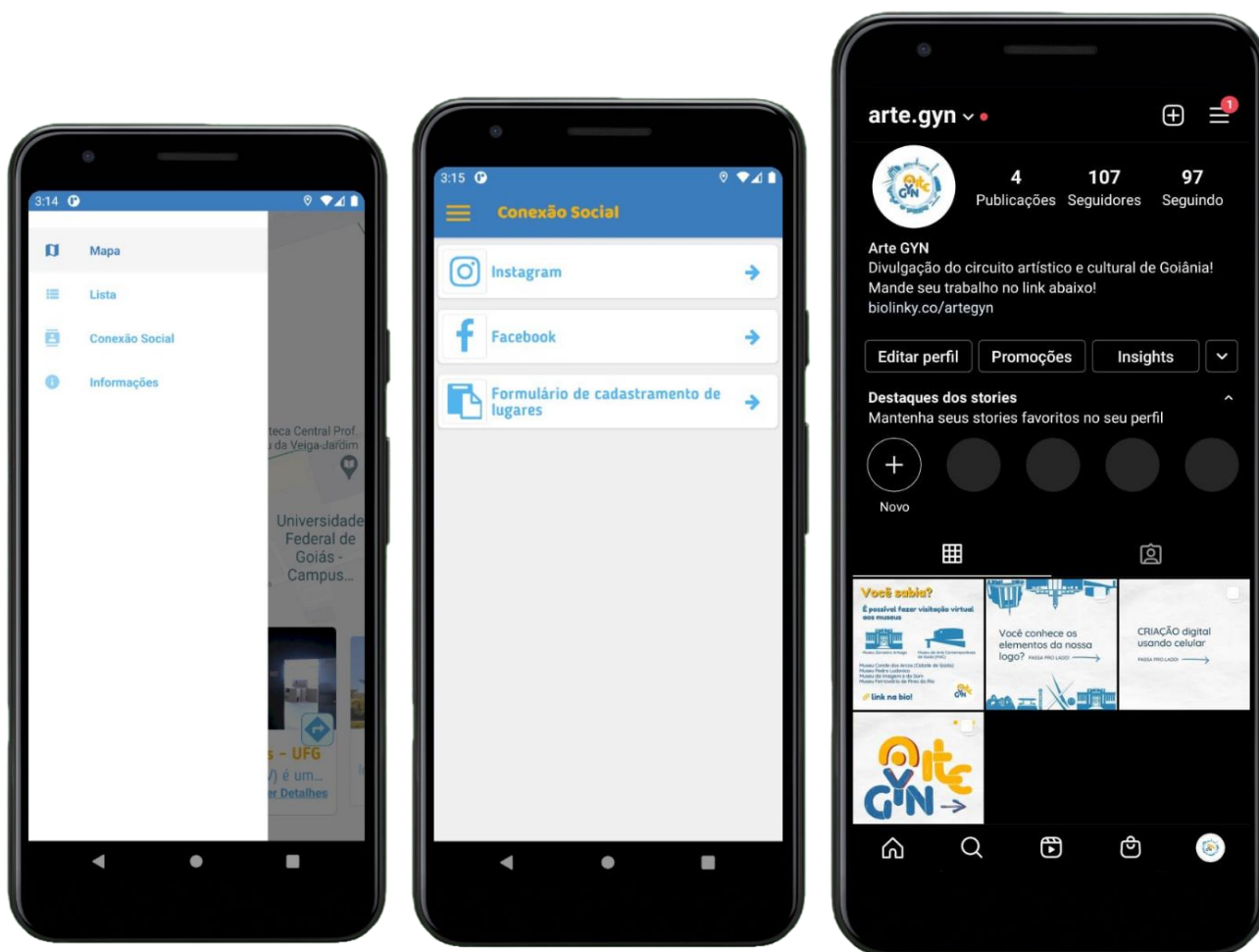
Fonte: acervo pessoal/Maria Angélica (2021)

A conexão com plataformas sociais, integra o projeto como parte da criação de redes de compartilhamento e interação que intenciona a abertura para a comunidade de fora da universidade. O propósito é que as páginas promovam a divulgação, interação e compartilhamento de conteúdo partir de temáticas em discussão nos espaços de produção artística, de programações culturais, visitas e participações em exposições, de projetos de arte em escolas e espaços não formais de educação e outros possíveis atravessamentos. A divulgação do aplicativo está sendo feita por

meio perfil no Instagram e no grupo do Facebook, criados recentemente, ainda estão em processo de construção e recepção do público.

O compartilhamento de trabalhos artísticos no Instagram poderá ser solicitado por qualquer pessoa através do formulário disponível via link na página inicial do perfil.

Imagem 10 – Capturas de tela do aplicativo



Fonte: acervo pessoal/Maria Angélica (2021)

O uso do aplicativo é livre para qualquer pessoa que possua um aparelho móvel, com base de sistema operacional Android, conectado à internet e que tenha interesse em informações e experiências na produção de arte e cultura da cidade de Goiânia e regiões metropolitanas. Apesar de que qualquer pessoa que tenha aplicativo móvel e internet podem ter acesso.

Para expansão do aplicativo ArteGYN pretendo, como uma próxima etapa, trabalhar em conjunto com as instituições e comunidade visto que intenciono que a

execução do projeto aconteça de forma descentralizada, onde estudantes e professores e pessoas interessadas poderão se apropriar dos meios midiáticos que a aplicação oferece, tanto para divulgação de exposições quanto para criação de outros projetos que envolvam a produção de conteúdo em arte na cidade de sua região.

A atualização e inserção de novos lugares poderá ser solicitada por qualquer pessoa que tenha acesso ao aplicativo, disponível na aba de “Conexão Social” (imagem 10) e na árvore de links disponível na página inicial do perfil do Instagram. Espera-se que artistas e pessoas interessadas em arte de fora da comunidade acadêmica também possam colaborar com a divulgação dos espaços. Algumas perguntas dos formulários têm como objetivo a captação de informações referente as pessoas que estão tendo contato e participando da proposta, para serem consideradas no decorrer do projeto e ainda em futuras pesquisas.

A intenção é que com informações prévias sobre os espaços o interesse de visitação aos locais possa ser despertado. Canetti nos apresenta estudos de mapeamento genético para compreensão das redes como um processo inerente a condição da humana:

O que mais me interessa no conhecimento do Genoma Humano é o fato dele nos evidenciar uma ampla ascendência e, a partir dela, podermos entrar em contato com o fato de sermos feitos de pedaços. Pedaços esses que nos estruturam e que nos conectam ao exterior e ao coletivo. É a percepção inédita do coletivo em nosso interior, mesclada à vivência de rede das novas tecnologias, que nos possibilitam vislumbrar novas relações entre a individualidade e a coletividade na condição humana. (CANETTI, CANAL CONTEMPORÂNEO, 2013)

Em uma “Análise e visualização de eventos de arte como rede social” Canetti define rede “como um conjunto qualquer de nós em que alguns pares se conectam entre si.” (CANETTI, 2013). A artista e pesquisadora propõe a visualização do circuito de eventos de arte como uma rede social, aonde os nós, chamados atores, são os integrantes destes eventos e as conexões, chamadas relações, são resultados de suas participações aos eventos.

É dessa forma que as redes de informação em arte são propostas aqui, dado que aplicativo dispõe de uma conexão com plataformas sociais as quais as pessoas estão familiarizadas, e é a partir dessas conexões na internet que será possível formar outras redes, dentro e fora da rede mundial de computadores.



Imagem 10 – Capturas de tela do aplicativo

Pretende-se que seu uso seja de livre acesso à qualquer pessoa que possua um aparelho móvel conectado à 'internet' e que busque informações e experiências audiovisuais em arte e cultura de todo e qualquer lugar.

Em contexto educacional a ideia é que os estudantes sejam estimulados a serem colaboradores, assim à medida que estes alimentam-se das informações já disponíveis no aplicativo também podem contribuir.

A partir da observação, pude notar que uma parte expressiva dos estudantes têm acesso a celulares, entretanto, nem todos possuem e neste caso a proposta é que os mesmos possam desenvolver ações coletivas que consiste em:

- a) Desenvolvimento de ações em grupo que envolve pesquisa;

- b) Quando a proposta for de pesquisa de ações como exposições, espaços e atividades artísticas que foram mapeadas, a ideia é que sejam feitas coletivamente para que quem possui o celular possa baixar o aplicativo promovendo a interação do grupo;
- c) Para direcionar as atividades a sugestão é que os professores acessem com antecedência e definam os espaços e atividades culturais que devem ser pesquisadas;
- d) Para ampliar a compreensão de lugar, diversidade cultural e visual sugiro que cada equipe pesquise algo diferente relacionada ao tema;
- e) Além disso, para estimular a pesquisa e interação por meio do uso do aplicativo ArteGYN a sugestão é que o educador solicite dos estudantes que eles pesquisem um assunto relacionada a arte e/ou cultura local para disponibilizar a informação dos espaços. Após o processo de disponibilização, poderão acessar e visualizar as publicações dos colegas.
- f) Os estudantes podem compartilhar imagens, relatos relacionados a espaços como museus, galerias, painéis urbanos, além de ter a possibilidade de compartilhar produções próprias.

Os apontamentos acima realizados são somente sugestões que partem de um olhar inicial que analisei em sala de aula. Assim, são relatadas algumas possibilidades que percebo para o uso do aplicativo ArteGYN a fim de promover algumas interações. Compreendo que como professora estou amadurecendo e que as proposições tendem a mudar a partir de uma relação constante com o campo, bem como o aplicativo, que está aberto a sugestões visando futuras versões no processo de atualização.

Atualmente no aplicativo ArteGYN há conteúdos referentes aos locais de arte e cultura da cidade de Goiânia, todos com descrição e imagens coletadas na internet. A página no Instagram já conta com publicações compartilhando informações referentes a alguns desses espaços e iniciativas culturais como a visita virtual a museus do estado de Goiás organizado pela SEDUCE, entre outras postagens. Além disso, há no perfil e no próprio aplicativo, links que redirecionam para formulários, onde podem ser indicados locais para serem inserido dentro no banco de dados do

ArteGYN para divulgação, inscrição de produções para serem compartilhadas nas páginas conectadas ao aplicativo, e ainda para sugestões e críticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo desse período complexo, contraditório, e de descobertas experienciadas no decurso da graduação na Licenciatura em Artes Visuais, considero agora que as inquietações e questionamentos são para mim pontos de partida, quando me perguntei da onde poderia começar, eu já havia começado. Inquietações e questionamentos vieram antes do interesse, diante do desconforto, da procura por respostas pude despertá-lo.

Ainda não sendo o suficiente para aproximar o que é tão distante, é preciso mais para possibilitar interesses, vontades e desejos em relação ao que é produzido em arte e cultura, ao que é nosso, mas não é consumido por nós e por isso torna-se quase que invisível ao nosso olhar. Nós, pessoas que partiram do mesmo ponto, ou pontos parecidos, com o narrado nesse artigo.

Diante disso, retomo novamente o objetivo da pesquisa: apresentar o aplicativo ArteGYN e as possíveis estratégias no compartilhamento de conhecimento artístico e cultural por meio da tecnologia móvel. O aplicativo, em conexão com redes sociais mais populares (Instagram e Facebook), foi criado como uma estratégia de facilitar o acesso e o compartilhamento de informações e conteúdos de aparelhos artísticos e culturais da cidade de Goiânia, com execução recente, pretende-se expandir também para regiões metropolitanas. Por meio dele, estudantes, docentes e pessoas interessadas têm acesso às informações sobre a localização e rota via Google Maps (que disponibiliza também rotas linhas do transporte público), ou aplicativos de transporte privado, podendo planejar visitas presenciais com antecedência.

O aplicativo reúne e organiza de forma articulada as informações levantadas dos espaços mapeados, abrindo-se para o cadastro de outros lugares públicos e privados de arte em Goiânia em sua execução. A sua versão inicial apresentada neste

trabalho já começou a ser divulgada e está disponível para download gratuito em forma de APK² no link da página do Instagram @arte.gyn³.

A realização prevista para o projeto no início da pesquisa foi prejudicada devido ao grande imprevisto da pandemia do novo coronavírus, COVID – 19. Com a necessidade do distanciamento social, muitas das atividades presenciais foram suspensas. Em vista disso, não foi possível realizar visitas presenciais aos espaços mapeados nesta pesquisa. Isso alterou a forma de operação na criação de conteúdos imagéticos e audiovisuais para divulgação nas redes sociais, dessa forma, as imagens e informações foram retiradas da internet. A disponibilização e divulgação da plataforma às comunidades escolares, para acesso e utilização em aulas de artes e outros foram adiadas e por isso não fez parte dos resultados da pesquisa. Nesse sentido, fica como compromisso a disponibilização do aplicativo gratuito, a divulgação e o acompanhamento da utilização em sala de aula.

Das aprendizagens desse processo de caminhar em direção ao desenvolvimento do aplicativo ArteGYN fica a possibilidade de perceber que a docência pode atravessar outros universos. Em todos os momentos de desenvolvimento deste projeto pensei na educação em arte e em uma proposta que possibilitasse a criação de conteúdo de modo colaborativo em que os estudantes e professores também pudessem contribuir. Além disso, meu interesse é ampliar o mapeamento dos espaços de arte e cultura de Goiânia, bem como o conteúdo relacionada a área com temas locais com vistas atender também outras regiões de Goiás quando for possível. Todavia, entendo que esse trabalho demanda tempo e dedicação, pois as atualizações do sistema operacional são baseadas na verificação das necessidades: de conteúdo, de interação e questões técnicas.

Realizar este estudo sobre o uso das tecnologias para a divulgação de conteúdos sobre arte, em um momento que a internet tem se configurado como espaço tão importante para mediar não só a relações interpessoais, mas também a forma com de orientar o ensino de forma remota, tencionou muitas reflexões no que se refere à inclusão digital. Percebo que há ainda muitos desafios em relação ao uso

² Android Application Package, ou Pacote de Aplicativos do Android é um o arquivo executável de qualquer aplicativo, instalado pelo sistema operacional do Google no smartphone.

³ Disponível em: <https://www.instagram.com/arte.gyn/>

de tecnologias no ensino quando estas, apesar de incluir outras formas de mediação, excluem muitas pessoas que não acesso aos aparelhos e a internet. Ainda assim projetos como este são importantes, para tencionar reflexões, provocar discussões e criar demandas que inflamem políticas públicas de qualidade. Por fim, a elaboração da proposta propiciou maior amadurecimento das reflexões, antes provocadas diante da realidade das salas de aula que tive a oportunidade de atuar durante o percurso da graduação, provocações essas que permitiram muitas ponderações acerca do aplicativo, e em virtude de todo o estudo teórico executado na escrita.

REFERÊNCIAS

ANTONIO NÓVOA: **Professor se forma na escola**. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/179/entrevista-formacao-antonio-novoa>. Acesso em: 30 de abril de 2018

BERTOLETTI, Andreia. **Tecnologias digitais no ensino de arte**: perspectivas educacionais na era da conversão digital. Florianópolis: 2012.

BOURDIEU, P. **O amor pela arte**: os museus de arte na Europa e seu público. Tradução Guilherme João de Freitas Teixeira. São Paulo: Edusp; Zouk, 2003.

IBGE. **Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal** 2018. Rio de Janeiro: [s. n.], 2018. 12 p. ISBN 9788524045271. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101705_informativo.pdf. Acesso em: 5 abril 2021.

IBGE. **Sistema de Informações e Indicadores Culturais 2007 - 2018**. Rio de Janeiro: [s. n.], 2019. 12 p. ISBN 9788524045271. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101687.pdf> Acesso em: 5 abril 2021.

MELO, Rafaela da Silva; BOLL, Cíntia Inês. **Cultura digital e educação: desafios contemporâneos para a aprendizagem escolar em tempos de dispositivos móveis.** *Novas Tecnologias na Educação*, v. 12, n. 1, 2014.

NONATO. **Material bibliográfico disponível para pesquisa**, no Setor de Documentação e Reserva Técnica / Biblioteca Setorial Museu de Arte de Goiânia. Disponível em: <https://www.goiania.go.gov.br/sistemas/scmag/dados/RefAutor/RefAutor223.doc>. Acesso em: 30 abr. 2021.

PARANHOS, Lidia Raquel Louback; RODOLPHO, Paulo José. **Metodologia da pesquisa aplicada à tecnologia.** São Paulo: SENAI-SP, 2014. 160 p. ISBN 978-85-8393-014-3. Ebook.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência: diferentes concepções.** *Revista Poiesis -Volume 3, Números 3 e 4*, pp.5-24, 2005/2006.

ROCHA, C. **Deslumbramentos e encantamentos: estratégias tecnológicas das interfaces computacionais.** In *Zona Digital*, Ano I, nº 3, 2011. Disponível em: <http://zonadigital.pacc.ufrj.br/deslumbramentos-e-encantamentos-estrategias-tecnologicas-das-interfaces-computacionais/>. Acesso em 20 jan. 2021.

RODRIGUES, Olira Saraiva; ROCHA, Cleomar de Sousa. **Cultura digital em espaços de ensino não formal: perspectivas e prospecções.** VII World Congress On Communication And Arts, april 20 - 23, Vila Real, Portugal, 2014.

FLEURY, Maria Tereza Leme; WERLANG, Sergio R. C. **Pesquisa aplicada: conceitos e abordagens.** *Anuário de Pesquisa GVPesquisa*, 2017.

KENSKI, V. M. **Cultura digital (verbetes).** In: MILL, D. (org.). *Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância.* Campinas: Papyrus, 2018. p. 139-144

SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. et al. (Org). **Tecnologias para transformar a educação.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

UNESCO. **Policy Guidelines for Mobile Learning.** 2013. Disponível em: <http://www.bibl.ita.br/UNESCO-Diretrizes.pdf>. Acesso em 25 abr. 2021.

ZABALZA, Miguel. **Diários de aula. um instrumento de pesquisa e desenvolvimento.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

GLOSSÁRIO

Aparelhos culturais: Conjunto de instalações destinadas ao apoio de atividades que promovem a cultura e a interação.

Aparatos móveis: Dispositivos tecnológicos que possibilitam ao usuário mobilidade enquanto está conectado à internet como celulares, smartphones, tablets, leitores eletrônicos.

Digital: Tecnologias que transmitem dados por meio dos números, estes são convertidos em palavras, sons ou imagens por meio do sistema de interface dos computadores.

Design: Idealização, criação, desenvolvimento, configuração, concepção, elaboração e especificação de um desenho para representação visual de algo.

Internet: Rede de computadores dispersos que trocam dados usando o mesmo protocolo.

Links: É um "endereço" de um documento (ou um recurso) na web disponibilizado para acesso direto, como uma ligação de uma página em outra.

Online: Que está conectado com a internet, disponível para acesso em tempo real na rede mundial de computadores.

Rede de computadores: conjunto dispositivos eletrônicos interligados por um sistema de comunicação digital, compostos por comandos que são executados para compartilhar entre si informação.

Smartphone: em tradução literal "telefone inteligente" refere-se aos aparelhos móveis com tecnologias avançadas.

Software: todo programa executado em um computador, celular ou dispositivo que permita ao mesmo executar suas funções. São desde os sistemas operacionais, como Windows, macOS, iOS e Android, aos programas de computador e aplicativos de celular.

Sistema Operacional: é um programa ou um conjunto de programas cuja função é gerenciar os recursos do sistema, fornecendo uma interface entre o computador e o usuário, em um smartphone comum por exemplo, o Sistema Operacional que executa essa função é o Android.

Virtual: Simulação criada por computadores, uma extensão da vida real.