



ARTE X SELFIE: O USO DA TECNOLOGIA INTERDISCIPLINAR

Ana Rute Coelho da Silva¹, Gabriela Bittencourt¹, Valéria Biondo², Rosani Sierra³

¹Graduanda em Artes pelo Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO; ²Professora orientadora do Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO, ³Professor(a) preceptor(a) da Escola EMEF Cônego Aníbal Difrância

RESUMO

Na evolução da sociedade desde a primeira revolução industrial até a quarta revolução industrial, houve uma inundação de informações e recursos na era atual. Os desafios enfrentados pelo ser humano na administração inteligente desses recursos exemplifica problemas como compartilhamento de informações não verídicas e uso inadequado de tecnologia. Há presença significativa de smartphones no Brasil e o uso desses dispositivos como recurso didático é de grande importância. No projeto aplicado na escola EMEF Cônego Aníbal Difrância, foi utilizado o aplicativo chamado "Art Selfie" para explorar a interdisciplinaridade entre língua portuguesa, artes e tecnologia. A metodologia envolve os alunos escolhendo obras de arte semelhantes a suas selfies, pesquisando sobre elas e criando releituras. O projeto foi aplicado em duas turmas do 7º ano, evidenciando diferenças na execução entre elas. Na discussão dos resultados, destaca-se o interesse dos alunos pelo aplicativo, as dificuldades encontradas na pesquisa e na produção artística, e a mudança na apresentação dos trabalhos devido a limitações logísticas. Os alunos foram envolvidos na pesquisa, produção artística e apresentação oral, demonstrando benefícios no desenvolvimento de habilidades linguísticas, artísticas e tecnológicas. Existe um grande potencial dos smartphones na educação, porém é necessário conhecimento prévio das ferramentas de pesquisa. O projeto contribui para a formação integral dos alunos, promovendo conhecimento artístico e o desenvolvimento de habilidades críticas, organizacionais e de apresentação



Palavras-Chave: Tecnologia. Educação. Interdisciplinaridade.

INTRODUÇÃO

Desde a primeira revolução industrial em 1760 até os dias atuais, a sociedade, tecnologia e economia tiveram que se adaptar as demandas que o mundo exigia. Atualmente com a quarta revolução industrial, a globalização, o acesso à internet com via de comunicações facilitadas, recursos industriais e do dia a dia automatizados e inteligentes, o ser humano ficou submerso nesse tsunami de informações e recursos. O ser humano, de certa forma, adaptou-se a essa revolução, porém ainda não sabe administrar de forma inteligente os recursos que estão sendo oferecidos. Exemplos dessa situação: compartilhamento de informações sem veracidade de fatos, falta de segurança, recursos tecnológicos usado apenas como entretenimento, sendo que com apenas um celular na mão existem inúmeras possibilidades de aprendizado. Indústrias das mais variadas áreas de conhecimento poderiam se beneficiar tecnologicamente das informações continuamente renovadas por meio dessa interface entre objetos e objetos e pessoas, tais como "química, computação, física, matemática, engenharia de produção de matérias, pedagogia, arquitetura, engenharia agrícola, medicina, entre outras" (NING; HU, 2012, p. 1238). Segundo a Revista Exame (LOPES, 2023) o Brasil é o 5º país com o maior número de usuários de smartphones no mundo, com 118 milhões de aparelhos ativos usados pelo menos uma vez por mês e na sua maioria com acesso à internet. Introduzir os smartphones como recurso didático traz benefícios para o processo de aprendizagem dentro de sala de aula, porém se não for administrado de forma correta pode acabar sendo uma forma de distração, atrapalhando o processo. A lei vigente é 12.730/2007, inicialmente, a lei proibia o uso de smartphones em sala de aula, mas em 2016 o secretário da educação José Renato Naline, pediu a alteração do governo para que o uso de smartphones fossem usados para alunos do ensino fundamental e médio em atividades pedagógicas e orientadas por educadores. A incorporação de celulares amplia o desenvolvimento de habilidades artísticas e linguísticas, principalmente com pesquisa, escrita e produção textual dos conteúdos. O acesso a recursos online estimula a pesquisa e o trabalho colaborativo.

Dessa forma, o presente trabalho visa explorar a interdisciplinaridade entre português, artes e tecnologia. O uso dos smartphones como recurso didático, usando aplicativo e ferramentas de pesquisa para ampliar o repertório imagético, comparações de diferentes fontes e referências e usar o pensamento crítico sobre tais conteúdos. Com essa pesquisa, usar da língua portuguesa para montar uma apresentação com as informações necessárias, de forma organizada e com clareza para demonstrar desenvoltura na forma de apresentar e na parte artística, ampliar o conhecimento artístico conhecendo obras, artistas, períodos artísticos



e usando dessa ampliação de repertório, aplicar em um processo de criação nas artes visuais. A aplicação do projeto na EMEF Cônego Anibal Difrância, no município de Bauru, com foco nos anos finais do fundamental, nas turmas 7º A e 7º C do período da manhã.

METODOLOGIA

No início, os alunos deviam estar com o celular em mãos (quem possuir) e com a internet fornecida pela escola baixar o aplicativo. O aplicativo fornece uma ferramenta chamada “Art Selfie” na qual o estudante tira uma selfie e o aplicativo fornece obras que apresentam traços parecidos aos rostos dos estudantes, indicando a porcentagem da semelhança. O estudante escolhe a obra que mais lhe agrada e inicia sua pesquisa sobre a própria. O próprio aplicativo fornece informações como: nome do artista, ano da obra, período histórico, material, medidas e curiosidades, porém essas informações devem ser complementadas, por isso usar o Google para aprofundar a pesquisa. Depois de conferirem as informações sobre a obra, os estudantes (sozinhos ou em dupla) montaram uma apresentação sobre a pesquisa, com uso correto da língua portuguesa, organização das informações e organização estética. Na parte artística, os estudantes criaram uma releitura da obra que escolheram, mas usando suas características físicas. A releitura permitiu o uso de diversos materiais e técnicas, possibilitando a exploração artística.

Ao final os alunos apresentaram, de forma oral e expositiva para a sala, a parte escrita e a releitura, explicando sobre a pesquisa e a forma de criação visual utilizada. Foi avaliado o modo da apresentação como: tom de voz, postura, bom uso das palavras, organização das informações, estética da apresentação e a criatividade da releitura. O aplicativo foi escolhido por fornecer uma ferramenta que é utilizada atualmente, a foto, principalmente a “selfie” ficando popular pelos anos de 2009/2010, e de forma lúdica apresentar obras de arte e fornecer informações de forma prática para iniciar uma pesquisa, integrando Obras de artes, fotografia, português, tecnologia e produção artística

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O projeto foi aplicado na disciplina de língua portuguesa no 7º ano A e C. Inicialmente seria aplicado somente no 7º ano A, porém a professora preceptora sugeriu a aplicação no 7º C para perceber as diferenças entre as salas sobre o conteúdo aplicado. A diferença entre as turmas foi perceptível. A turma A teve um período maior para executar a atividade, porém pelo comportamento e concentração da sala foram surgindo muitas dúvidas do que deveria ser feito. Inicialmente, os estudantes tiveram muito interesse pelo aplicativo, foram tiradas inúmeras fotos com poses e feições diversas, contudo na realização da pesquisa, eles possuíam algumas dificuldades. Não sabiam como e nem onde pesquisar, e a veracidade dos



fatos. Foi necessária uma explicação de como usar a ferramenta do Google de pesquisa, de como aprofundar a pesquisa, e quais informações deveriam usar. Na parte da produção artística, se concentraram mais e usaram o celular como recurso para observação da obra de arte, porém é perceptível a falta de coordenação motora e de criatividade para produzir a releitura. A turma C, mesmo com um período menor, executou as pesquisas sem dificuldades e as entregou prontamente. Também se interessaram pelo aplicativo, mas escolheram rapidamente as obras que gostariam de reproduzir. Na parte artística foi notável a coordenação e a criatividade no uso das artes visuais para a produção da releitura.

Em ambas as turmas os alunos se interessaram pelo aplicativo e tiravam dúvidas sempre que necessário mostrando o real interesse sobre o conteúdo aplicado. Foram fornecidos para os estudantes materiais como: folha a4, lápis de cor de 60 cores, tinta acrílica, tinta guache, aquarela. Giz pastel e carvão. A exploração dos materiais aproximou mais os estudantes do conteúdo. Houve uma mudança no plano de aula para apresentação do trabalho, os estudantes deveriam montar apresentações de Power point, contudo o uso do projetor na escola foi o fator que dificultou a apresentação desse modo, já que estava sendo utilizado por outras salas e esse uso deve ser agendado com muita antecedência. Em decisão com o grupo, foi acatada a apresentação em cartolina, o que possibilitou a criatividade na montagem. Os trabalhos serão expostos no Sarau que será organizado pelos residentes do programa Residência Pedagógica oferecido pela Unisagrado. Os participantes do grupo colaboraram de forma integral para o funcionamento do projeto, estando sempre presentes nas aulas e experiências, auxiliando os estudantes quando necessário e na produção teórica

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso generalizado de smartphones, especialmente no Brasil, proporciona uma oportunidade significativa para aprimorar a educação, mas também apresenta desafios, como a possível distração em sala de aula. A abordagem prática do projeto envolveu os alunos na pesquisa, produção artística e apresentação oral, demonstrando benefícios no desenvolvimento de habilidades linguísticas, artísticas e tecnológicas. A decisão de adaptar a apresentação para cartolinas revelou a flexibilidade do grupo diante de desafios logísticos. No entanto, é crucial considerar que a implementação bem-sucedida desse tipo de projeto requer conhecimento prévio de uso de ferramentas de pesquisa. O projeto contribui para a formação integral dos alunos, promovendo não apenas o conhecimento artístico, mas também o desenvolvimento de habilidades críticas, organizacionais e de apresentação.

REFERÊNCIAS

LEI 860/2016, Lei. Aprovada lei que libera o uso do celular em escolas estaduais de SP: projeto foi um pedido do secretário José Renato Nalini; internet será utilizada para fim



pedagógico. Projeto foi um pedido do secretário José Renato Nalini; internet será utilizada para fim pedagógico. 2017. Disponível em: <https://www.educacao.sp.gov.br/aprovada-lei-que-libera-o-uso-docelular-em-escolas-estaduais-de-sp/>. Acesso em: 11 out. 2017.

LOPES, André. Brasil é um dos cinco países com maior número de smartphones, mostra ranking: com 118 milhões de usuários de smartphones, país fica atrás somente da indonésia, estados unidos, Índia e china. Com 118 milhões de usuários de smartphones, país fica atrás somente da Indonésia, Estados Unidos, Índia e China. 2023. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/brasil-e-um-dos-cinco-paises-com-maior-numerodesmartphone-mostra-ranking/>. Acesso em: 11 maio 2023.

NING, H.; HU, S. Technology classification, industry and education for future Internet of things. *International Journal of Communication Systems*, v. 25, n. 9, p. 1230-1241, set. 2012

Sant'Anna, Daniel Vieira. S232r Recursos digitais para o ensino e aprendizagem na educação básica / Daniel Vieira Sant'Anna. – São Paulo: Cultura Acadêmica, 2022.

AGRADECIMENTOS

Nossos agradecimentos ao CAPES, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior; ao UNISAGRADO, o qual é responsável pelo nosso desenvolvimento como futuras educadoras; a nossa preceptora de Língua Portuguesa Rosani Sierra, pelas orientações em sala de aula; e também nossa coordenadora Valéria Biondo, pela orientação, ensinamentos e incentivo.