

Prof-Artes

Mestrado Profissional em Artes

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL DE ARTES/PROFARTES**

PAULO VICTOR MONTEIRO SANTANA DE OLIVEIRA

**ARTLINK VISUAL: O processo de criação de um aplicativo educacional
especializado em artes visuais**

São Luís

2023

PAULO VICTOR MONTEIRO SANTANA DE OLIVEIRA

**ARTLINK VISUAL: O processo de criação de um aplicativo educacional
especializado em artes visuais**

Dissertação apresentada ao Programa Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Artes (PROFARTES) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes. Área de Concentração: Ensino de Artes. Linha de Pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.

Orientador: Prof. Dr. José Almir Valente Costa Filho

São Luís

2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Monteiro Santana de Oliveira, Paulo Victor.

ARTLINK VISUAL : O processo de criação de um
aplicativo educacional especializado em artes visuais /
Paulo Victor Monteiro Santana de Oliveira. - 2023.
106 f.

Orientador(a): José Almir Valente Costa
Filho. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em
Rede - Prof-artes em Rede Nacional/cch,
Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2023.

1. Aprendizagem. 2. Artes Visuais. 3. Artlink Visual.
4. Dispositivos Móveis. 5. Tecnologias Digitais da
Informação e Comunicação. I. Valente Costa Filho,
José Almir. II. Título.

PAULO VICTOR MONTEIRO SANTANA DE OLIVEIRA

**ARTLINK VISUAL: O processo de criação de um aplicativo educacional
especializado em artes visuais.**

Dissertação apresentada ao Programa Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Artes (PROFARTES) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes. Área de Concentração: Ensino de Artes. Linha de Pesquisa: Processos de ensino, Aprendizagem e criação em artes.

Orientador: Prof. Dr. José Almir Valente Costa Filho

Aprovada em 27/02/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Almir Valente Costa Filho
Orientador - UFMA/IFMA

Prof.^a. Ma. Monica Rodrigues Farias
Avaliador Interno - UFMA

Prof. Dr. João Batista Bottentuit Junior
Avaliador Externo - UFMA

São Luís - MA

2023

DEDICATÓRIA

Primeiramente dedico esta produção a Deus por me permitir trilhar essa jornada tão bela! E à minha madrinha Maria José Ribamar Muniz Ribeiro conhecida como “Bê” que sempre lutou pela vida e acreditou em meus sonhos, apoiando-me de todas as formas possíveis e impossíveis, incentivando-me a continuar meus estudos, dedico mais esta conquista a você, descanse em Paz na Glória do Senhor!

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, como cristão católico, agradeço a Deus por mais uma etapa concluída em minha formação acadêmica;

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima, Campus Novo Paraíso que permitiram a execução deste estudo que beneficiará a inserção de tecnologias no extremo norte do país;

A minha madrinha Maria José Ribamar Muniz Ribeiro conhecida como Bê, que diariamente enquanto vida possuía, deu-me forças e apoiou-me com seus conselhos, incentivando-me a continuar minha jornada acadêmica, não permitindo que eu desistisse, por pior que fosse a situação que eu passasse, trazendo-me de volta quando pendia a desviar-me do caminho do conhecimento;

A minha mãe Sônia Maria Monteiro e ao meu padrasto Angelo Carvalho, que sempre ajudaram-me nesta jornada;

As equipes das empresas Corça Filmes nas pessoas de Dandara Kran e Adriana Costa e da Firebrains na pessoa de Paulo Victor Cavalcante que com sua parceria, conhecimento e trabalho, fizeram o projeto sair do campo das ideias para a concretização como um recurso educacional tecnológico;

A equipe de docentes do curso de Pós-Graduação do Mestrado Profissional de Artes da Universidade Federal do Maranhão, que durante os dois anos mais tenebrosos de minha vida, e no auge do isolamento social em decorrência da pandemia do Coronavírus, em momentos de total desânimo e medo, pelas telas dos nossos computadores, não foram apenas professores, mas, verdadeiros motivos para que eu continuasse lutando, estudando e pensando em melhorar minha prática profissional;

Ao professor José Almir Valente que apesar de minhas faltas e desvios, sempre acreditou nesta ideia e considerou sempre minhas observações e ponderações durante todo o processo, tornando minha experiência uma verdadeira troca de conhecimentos e saberes que me transformou enquanto profissional e ser humano;

E a todos que direta e/ou indiretamente colaboraram para que eu não desistisse de continuar nesta etapa da minha formação ensejo meu **MUITO OBRIGADO POR TUDO!**

“N3o fique sentado esperando as oportunidades surgirem. Levante e as crie.”

Madam C. J. Walker

RESUMO

Esta pesquisa com abordagem qualitativa, tendo como método o use-inspired basic research proposta por Pasteurs, busca descrever o processo de criação do aplicativo Artlink Visual, voltado para a melhoria da aprendizagem nas aulas de artes visuais utilizando dispositivos móveis na escola. Propusemo-nos com este trabalho melhorar a inclusão de insumos/recursos tecnológicos para os docentes das artes visuais em suas práticas pedagógicas, ofertando um recurso adaptado a proposta triangular de Ana Mae Barbosa, tendo em vista a carência de app disponíveis no mercado, levando-se em consideração os desafios curriculares impostos ao ensino de arte após o período do isolamento social imposto pela Pandemia do Coronavírus. Propusemo-nos neste trabalho a descrever como ocorreu a criação do app Artlink Visual desde seu processo do planejamento inicial, da programação e da disponibilização do protótipo com a apresentação das interfaces principais. A pesquisa teve como base bibliográfica a congruência de estudos sob diversas frentes como a importância das TDIC e seus conceitos para a aprendizagem móvel com autores como: Martins (2019); Zajak (2020); Bacich e Moran (2017) Malaggi (2019); Siemens (2004) e UNESCO (2014); no campo da arte/educação com Barbosa (2000); das artes visuais com autores como Gombrich (2015), Belting (2006), Stangos (1991), Farthing (2011); Argan (1992); Panofsky (2009) e Cauquelim (2005) e nas metodologias ativas de aprendizagem com Bacich e Moran (2017); Bottentuit Junior (2021 e 2022) Costa, Castro e Schiettino (2019). A pesquisa contou como resultado um app preliminar pronto para o início das testagens com o público alvo no início de março e tendo um potencial forte para potencializar e melhorar o ensino/aprendizagem em artes visuais dentro da escola.

PALAVRAS-CHAVE: Artlink Visual. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Artes Visuais. Dispositivos Móveis. Aplicativo. Aprendizagem.

RIASSUNTO

Questa ricerca con un approccio qualitativo, utilizzando il metodo di ricerca di base ispirato all'uso proposto da Pasteurs, cerca di descrivere il processo di creazione dell'applicazione Artlink Visual, volta a migliorare l'apprendimento nelle classi di arti visive utilizzando dispositivi mobili a scuola. Con questo lavoro, ci proponiamo di migliorare l'inclusione di input/risorse tecnologiche per gli insegnanti di arti visive nelle loro pratiche pedagogiche, offrendo una risorsa adattata alla proposta triangolare di Ana Mae Barbosa, vista la mancanza di app disponibili sul mercato, portando a tenere conto delle sfide curriculari imposte all'insegnamento dell'arte dopo il periodo di isolamento sociale imposto dalla pandemia di Coronavirus. In questo lavoro ci siamo proposti di descrivere come è nata l'app Artlink Visual, partendo dal suo processo iniziale di progettazione, programmazione e messa a disposizione del prototipo con la presentazione delle principali interfacce. La ricerca si è basata bibliograficamente sulla congruenza di studi su diversi fronti come l'importanza del TDIC e dei suoi concetti per il mobile learning con autori quali: Martins (2019); Zajak (2020); Bacich e Moran (2017) Malaggi (2019); Siemens (2004) e UNESCO (2014); nel campo dell'arte/educazione con Barbosa (2000); delle arti visive con autori come Gombrich (2015), Belting (2006), Stangos (1991), Farthing (2011); Argan (1992); Panofsky (2009) e Cauquelim (2005) e metodologie di apprendimento attivo con Bacich e Moran (2017); Bottentuit Junior (2021 e 2022) Costa, Castro e Schiettino (2019). La ricerca ha portato a un'app preliminare pronta per iniziare i test con il pubblico target all'inizio di marzo e con un forte potenziale per potenziare e migliorare l'insegnamento/apprendimento nelle arti visive all'interno della scuola.

PAROLE CHIAVE: Artlink Visual. Tecnologie digitali dell'informazione e della comunicazione. Arti visive. Dispositivi mobili. Applicazione. Apprendimento.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 - Logotipo do app Artlink Visual.....**Error! Indicador Não Definido .**
- Figura 2 - Código Fonte do app no website **Error! Indicador Não Definido .**
- Figura 3 - Interface Inicial do App Artlink Visual **Error! Indicador Não Definido .**
- Figura 4 - Interface do Movimento Artístico do Expressionismo app Artlink Visual.
..... **Error! Indicador Não Definido .**
- Figura 5 - Interfaces do Resumo e do Contexto do app Artlink Visual. **Error! Indicador Não Definido .**
- Figura 6 - Acesso à Interface do Artista Edvard Munch. **Error! Indicador Não Definido .**
- Figura 7 - Acesso as interfaces das obras e da biografia do app Artlink Visual. **Error! Indicador Não Definido .**
- Figura 8 - Acesso da interface do Perfil do usuário ao app Artlink Visual **Error! Indicador Não Definido .**
- Figura 9 - Interfaces do Quizz do app Artlink Visual.**Error! Indicador Não Definido .**

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APP Mobile/APP/APPs – Aplicativo Móvel, software desenvolvido para ser instalado em dispositivos móveis;

TDIC– Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação;

UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura;

BNCC - Base Nacional Comum Curricular;

UI - User Interface;

UX - User Experience.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	Error! Indicador Não Definido .
1. ARTES VISUAIS, TDIC, APRENDIZAGEM MÓVEL E EDUCAÇÃO: O app Artlink Visual e suas fundamentações teóricas.	Error! Indicador Não Definido .
1.1 TDIC e a aprendizagem: perspectivas teóricas	Error! Indicador Não Definido .
1.2. História, crítica e teoria das artes visuais: bases teóricas para a escolha dos conteúdos do app Artlink Visual.	Error! Indicador Não Definido .
2. DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO DO ARTLINK VISUAL Error! Indicador Não Definido .	
2.1. Metodologias Ativas de Aprendizagem e o app Artlink Visual Error! Indicador Não Definido .	
2.1.1. A Sala de Aula Invertida e o app Artlink Visual ... Error! Indicador Não Definido .	
2.1.2. A Gamificação e o App ARTLINK VISUAL	Error! Indicador Não Definido .
2.2. Planejamento Inicial do Projeto	Error! Indicador Não Definido .
2.3. Processo de estruturação e programação do Artlink Visual: descrição da criação da identidade visual, da programação e das interfaces do app. Error!	Indicador Não Definido .
2.3.1 Navegação no app: o Artlink Visual e seu primeiro protótipo. Error!	Indicador Não Definido .
2.4. Dificuldades no processo de desenvolvimento do app. Error!	Indicador Não Definido .
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	Error! Indicador Não Definido .
REFERÊNCIAS	Error! Indicador Não Definido .
APÊNDICES	Error! Indicador Não Definido .
ANEXOS	Error! Indicador Não Definido .