

## Os smartphones como ferramenta de prática criativa nas aulas de arte

### RESUMO

**José Pedro Martins da Silva**  
[pedrosilvaflautista70@gmail.com](mailto:pedrosilvaflautista70@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0001-7411-6960>  
UFPA, Belém, Pará, Brasil

A presente pesquisa traz como objetivo apontamentos, reflexões e estratégias sobre a utilização do celular como uma ferramenta tecnológica no campo educacional contemporâneo. Por meio das perspectivas e possibilidades do uso deste aparelho móvel, iremos promover um movimento de utilização de diversas nomenclaturas e processos de manejo do smartphone, que possam atuar de maneira significativa especialmente no âmbito criativo e produtivo do alunado em sala de aula, para que este aparelho possa ser utilizado de maneira estratégicas em sala de aula. Usaremos o método bibliográfico para levantarmos dados, que possam nos guiar neste movimento de conhecimento sobre o assunto e abordar os seguintes problemas que surgem sobre a utilização da tecnologia e suas ferramentas em sala de aula, visto que as reflexões empregadas nesta pesquisa estão direcionadas para a utilização dos smartphones como uma mola propulsora para estimular a criação artística e a colaboração tecnológica no fazer intuitivo dos alunos que, de certa forma, auxilie os mesmo para que possam distinguir o uso correto e o desuso da tecnologia de maneira não instrutiva afim de usar a tecnologia como uma linguagem palpável inteligente para a vida.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologia. Educação. Processos Criativos e Smartphones.

## INTRODUÇÃO

O presente artigo científico sobre educação tecnológica traz alguns questionamentos e reflexões sobre o uso e o desuso de ferramentas tecnológicas em sala de aula, e que os questionamentos apresentados e reutilizados aqui devem ser levados em consideração como um ponto de partida, para que possamos utilizar a tecnologia como uma linguagem instrucional para a vida. Carvalho (2022. P. 30) cria uma rede de estratégias a fim de compreender a utilização correta da tecnologia, ou seja, não a vê mais como um mero passatempo sem significância, mas sim de forma que possamos ter diferentes enfoques sobre o uso das tecnologias, que nos leva a desenvolver melhores comportamentos ao utilizar esta ferramenta. Seja ela no dia a dia ou em sala de aula, vale ressaltar que todos os questionamentos utilizados neste artigo, serão direcionados especialmente para a área das artes.

Um ponto evidente nos dias de hoje é que as tecnologias são excelentes ferramentas e/ou linguagens aliadas na educação contemporânea, mas deve-se tomar como nota que o uso da tecnologia com a educação em nosso país ainda enfrenta um imenso engessamento para se fazer compreender tal modalidade, afinal tudo que é “novo” ainda caminha com uma certa desconfiança e disposição apática dos participantes em se utilizar ou manipular certos mecanismos tecnológicos de maneira eficaz no cotidiano. Carvalho (2022. P. 30) diz que na maioria dos casos o que vemos é a pouca aplicabilidade dos recursos tecnológicos de forma correta para os alunos ou até mesmo para a população de modo geral, isso se dá graças a falta de entendimento ou pré-disposição em estudar este assunto que é de suma importância social de modo geral.

Um dos casos de falta de competência ao entender esta modalidade tecnológica em nosso tempo está na recente lei criada sobre o nº 15.100/2025, onde temos no artigo 2 os seguintes dizeres “Fica proibido o uso, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais durante a aula, o recreio ou intervalos entre as aulas, para todas as etapas da educação básica”. Aqui vemos um retrato do alto grau de despreparo com o básico tecnológico empregado ou fornecido para a população de nosso tempo, mas onde também podemos compreender o motivo de uma lei tão frágil, afinal o celular é mal utilizado em diversas esferas mundiais. Já pararam para raciocinar o que podemos fazer com o celular além de postar fotos em redes sociais e “bater papo” em aplicativos de mensagens? O exemplo mais oportuno disso está a respeito sobre os questionamentos iniciais do celular como uma das pontes ou ferramentas de educação tecnológica.

Entretanto para podermos alcançar ideias, que possam desenvolver uma construção crítica significativa sobre a educação tecnológica no tempo contemporâneo para a sala de aula e a utilização de certos aparelhos tecnológicos, partiremos como estratégia o que temos de fato palpável no tempo em que estamos, como por exemplo: programas de computador a serem diluídos em mini ferramentas moveis para os smartphones. Nascimento (2022. P. 78) afirma que a tecnologia hoje se apresenta em diversas faces e nos mais diversos formatos, especialmente influenciando variadas formas sociais e é nesta perspectiva que a partir dessas formas variadas que os entendimentos aqui empregados possam ser

o primeiro eixo de condução ou entendimento de como utilizar a educação tecnológica como uma preparação para a produção criativa e artística em sala de aula para os alunos contemporâneos.

Para podemos galgar com embasamentos sólidos que nos condicionem refletir a fundo sobre a educação tecnológica no tempo contemporâneo, alguns autores nos auxiliaram na construção deste pensamento para que possamos, de uma maneira realista e positiva, entender o que de fato precisa ser utilizado como ferramenta em sala de aula, que é a tecnologia como uma educação libertadora na qual o alunado é protagonista de suas percepções e construções com as tecnologias de nosso tempo, para que possamos diferenciar daquelas ideias conservadoras que apenas criam cidadãos fantoches de fácil manipulação e emburramento social, como diz Freire (2020. P. 17) a educação é um ato a ser desinibidora, ou seja, é aquela forma educacional libertadora que não restringe os educandos de serem eles mesmos.

Este trabalho justifica que os processos aqui condicionados serão eficientes para que tenhamos, no futuro próximo, pessoas capacitadas a utilizar as tecnologias de maneira sensível e significativa, em especial o celular que está em nosso dia a dia, e dentro desta pesquisa abarcamos ideais de que, pelo tempo corrido que temos neste mundo contemporâneo, ou algumas estratégias positivas e construtivistas se perderam, ou estão se perdendo neste tempo por falta de entendimento sobre assuntos tão necessários ou estamos fechando os olhos de maneira manipulável.

Com base neste enfoque da positividade, a pesquisa traz um caráter de buscar como ponto de referência os smartphone como equipamento tecnológico mal compreendido em nosso tempo contemporâneo, afim de promover uma ideia diferente de uso e aplicação artística deste aparelho para a sala de aula, e que por meio destas tempestades de falta de clareza sobre o assunto que nos envolvem de uma maneira negativa, tenhamos sapiência para produzir mecanismo artístico que despertem nos alunos significância, o que Carvalho (2022. P.32) expressa em “[...] compreender este tipo de ausência tecnológica ocorre por falta de ousadia de como implantar de formar correta em sala de aula a linguagem tecnológica”.

Em contrapartida, para chegarmos a estes entendimentos profundos que nos levam a refletir toda a trama da tecnologia aplicada de forma consciente em sala de aula, é necessário levar em consideração soluções possíveis que possam encorajar e a destravar as nossas mentes com possíveis percalços com os usos tecnológicos nos dias de hoje. Sendo assim a escolha para usar o aparelho de celular como ferramenta educacional, se deu em virtude das possibilidades de utilizar o smartphone como um objeto similar a um computador, além de que, no tempo em que vivemos, o smartphone é um dos aparelhos utilizados em diversa escola em diversos ambientes. Na concepção de Nascimento (2022, P. 81), com relação às tecnologias em sala de aula,

[...] as tecnologias em sala de aula não se constituam apenas em uma novidade e não se prestem ao disfarce dos reais problemas existentes, é conveniente que os professores compreendam e aceitam que atualmente as mudanças tecnológicas nos proporcionam os instrumentos necessários para respondermos a exigência quantitativa e qualitativa de educação. O que

precisamos saber é como reconhecer essas tecnologias e adaptá-las as nossas finalidades educacionais. (NASCIMENTO, 2022, P.81)

E, tendo como objetivo geral, estimular a criação artística e a colaboração tecnológica por meio de diversas possibilidades criativas por meio do uso dos smartphones, para que a partir deste dispositivo móvel, possamos promover abordagens tecnológicas e perspectivas significativas que condicionem os envolvidos nestes processos de construção e criação, a desenvolver as suas potencialidades intelectuais e artísticos no campo da tecnologia.

Seguindo as nossas estratégias de pesquisa, neste plano temos a nossa mola propulsora das discussões e inquietudes onde, de certa maneira, é o mecanismo que nos conduzirá a resolver os nossos desafios e problemas desta pesquisa, por meio das perguntas chaves que nos fizeram repensar se estamos de fato no caminho certo, para resolver as demandas a serem desvendada neste trabalho, sendo assim, esta pesquisa está fundamentada nas seguintes perguntas:

1 – É possível utilizar os smartphones como veículo de criatividade artística em sala de aula?

2 – De que maneira os aplicativos de celular podem ser utilizados como ferramenta educacional?

A respeito da metodologia, podemos classificar esta pesquisa como exploratória. Por este modo, a pesquisa pretende contribuir com três demandas a serem vencidas neste tempo contemporâneo sobre a tecnologia empregada com as suas ferramentas educacionais:

1 – A primeira está direcionada a forma como podemos utilizar os smartphones de forma adequada em sala de aula, levando em consideração as possibilidades criativas e artísticas aplicados as ferramentas que compõem o aparelho;

2 – A segunda fase será, a partir de um laboratório, elencar diversas possibilidades de como desenvolver de forma positiva o celular em diversos cotidianos, para que este tipo de modelo experimental, incentivem os alunos a produzirem mecanismos artísticos de maneira autônoma.

3 – A terceira será o levantamento de dados biográficos que fazem especialmente crítica ao mal uso da tecnologia e a falta de competência ao desenvolver estratégias corretas em se utilizar os smartphones em sala de aula.

### **PRÁTICA CRIATIVA-ARTÍSTICA A PARTIR DO USO DOS SMARTPHONES**

Para podermos alcançar reflexões acerca deste assunto de prática criativa artística por meio dos smartphones, primeiramente temos que partir do princípio das ideias lançadas sobre o solo fértil, aqui no caso, como ponto de partida, entender os diversos fluxos da tecnologia em nosso tempo contemporâneo, a serem fundidos com o ato da criação humana, para podemos entender sobre este ato de criação como um ato natural. Segundo Seelig (2015. P. 28) “o imaginar é um ato substância natural de todo o ser humano, que emerge na concepção de

conceber ideias”, ou seja, é esta ideia que me guiará como um movimento ou uma mola propulsora, para me conduzir a alcançar um vislumbre significativo, e reflexivo sobre as possibilidades criativas por meio do uso dos smartphones em sala de aula de maneira adequada e eficaz.

Percebam que para podermos criar algo, evidentemente passamos por estágios naturais do ser humano como o imaginar, e é a partir deste imaginar que surgem as primeiras ideias de um suposto produto que começa a tomar forma ou “vida”, ou seja, por meio desta imaginação que pode ser real ou irreal, aqui no caso trataremos as imaginações como algo real a serem implantada na sala de aula para o alunado contemporâneo, visto que este aparelho se advém de diversas diluições sistêmicas de um computador, ou seja, a partir dos aplicativos que são similares com o sistema do computador, é onde que a nossa abordagem, criação e reflexão será atuante em mostrar um caminho frutuoso ao utilizar o smartphone de maneira adequada no tempo contemporâneo. Salles (2006, P. 32) diz que,

Devemos pensar, portanto, a obra em criação como um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente. Nesse sentido, as interações envolvem também as relações entre espaço e tempo social e individual, em outras palavras, envolvem as relações do artista com a cultura, na qual está inserido e com aquelas que ele sai em busca. A criação alimenta-se e troca informações com seu entorno em sentido bastante amplo. Damos destaque, desse modo, aos aspectos comunicativos da criação artística. (SALLES, 2006, P. 32)

Sobre o ato de imaginar, os próximos passos de realizar esta imaginação, serão as formas ou micro técnicas que vamos aplicar para poder criar o produto que foi gerado a partir da imaginação. Técnicas a serem aplicadas nos mecanismos dos smartphones, ou seja, pensar diversas possibilidades, estruturas e micro processos para a realização do produto que foi originalmente imaginado como um produto “parido” pelo smartphone, e no fim se torna um produto real a ser utilizado de maneira social compartilhada entre os participantes. Salles (2006, P. 26) compartilha dessa ideia quando afirma que:

O pensamento em criação manifesta-se, em muitos momentos, por meios bastante semelhantes a esse que aqui vemos. Uma conversa com um amigo, uma leitura, um objeto encontrado ou até mesmo um novo olhar para a obra em construção pode gerar essa mesma reação: várias novas possibilidades que podem ser levadas adiante ou não. As interações são muitas vezes responsáveis por essa proliferação de novos caminhos: provocam uma espécie de pausa no fluxo da continuidade, um olhar retroativo e avaliações, que geram uma rede de possibilidades de desenvolvimento da obra. Essas possibilidades levam a seleções e ao conseqüente estabelecimento de critérios. (SALLES, 2006, P. 26)

Os próximos passos para perceber a real finalidade dos smartphones que acabaram se dispersando, é analisar a forma, e os impactos que este produto pode ou não alcançar para quem os observa ou os que escutam, como por exemplo: aqui usaremos as sensações que este produto gerado pode impactar e inovar positivamente ou negativamente em sala de aula, afinal, todo ser humano tem capacidade psíquica suficiente para desdobrar sobre as suas sensações ou emoções ao ver, escutar ou tocar algo. Concorda-se com Seelig (2015. P. 29) quando diz “[...] inovar são aquelas estratégias que impulsionam o mundo para

novos olhares e novas perspectivas de conexão com outras áreas do conhecimento”.

Uma das ideias que poderíamos utilizar em sala de aula para que acontecesse de fato a educação tecnológica, é a utilização de conhecimentos das ferramentas que podem ser exploradas nos smartphones, como por exemplo os aplicativos, e a partir dos aplicativos desenvolver o processo de criação.

Um dos aplicativos clássicos que todos os smartphones tem, são os blocos de notas. Neste aplicativo, qualquer pessoa pode criar diversos tipos de textos como, resumos, textos acadêmicos, teorias, poesias e entre outros. Outra tarefa que seria interessante em sala de aula seria desenvolver a prática de utilizar a captura de imagens, utilizando também os aplicativos de captura de imagem ou de vídeo que vem instalado de fábrica em qualquer smartphone que possui câmera interna, para interpretar os textos produzidos ou não pelos alunos.

Entretanto se formos analisar os dois aplicativos aqui mencionados, ambos poderiam atuar como parceiros no desenvolvimento de uma atividade criativa em sala de aula com grupos de alunos, como por exemplo: um dos grupos estaria incumbido de criar um texto, poesias ou mini histórias, e um outro grupo coletar imagens que representasse este texto. Para um bom entendedor aqui teríamos duas linguagens das artes cruzando entre si: a arte da escrita com as artes visuais ou (para ser uma chamada mais satisfatória), teríamos aqui uma produção artística coletiva, onde diversas mentes pluralistas estariam produzindo infinitas possibilidades de criação de texto e possíveis imagens.

Como podemos perceber, tarefas simples como estas, podem ser executadas de maneira simples em sala de aula pelos alunos, e outros pontos que poderíamos utilizar nos smartphones seria a coleta de dados da paisagem sonora interna da escola, utilizando os próprios receptores do telefone para gravar estes sons e depois criar partituras musicais não convencionais que representassem estes sons. Salles (2006, P. 26) continua dizendo,

A interatividade é, portanto, uma das propriedades da rede indispensável para falarmos dos modos de desenvolvimento de um pensamento em criação. Em nossas preocupações relativas à construção dos objetos artísticos como objetos de comunicação, essas interações devem ser especialmente observadas, pois as indagações recaem sobre esse pensamento, que se constrói nas inter-relações, ou seja, como chamamos atenção acima, o processo de criação está localizado no campo relacional. É importante pensarmos no ato criador como um processo inferencial, no qual toda ação, que dá forma ao novo sistema, está relacionada a outras ações de igual relevância, ao se pensar o processo como um todo. Estamos, assim, tomando inferência como um modo de desenvolvimento do pensamento ou obtenção de conhecimento novo a partir da consideração de questões já, de algum modo, conhecidas. O destaque está na visão evolutiva do pensamento que enfatiza as relações entre elementos já existentes. (SALLES, 2006, P. 26)

Vale ressaltar que aplicativos de desenhos são comuns nas plataformas internas de aplicativos e são encontrados em caráter gratuito, ou seja, são disponibilizadas ferramentas acessíveis para que qualquer pessoa queira utilizar estes aplicativos para fins educacionais ou profissionais, levando em consideração esta parte musical, alguns aplicativos de instrumentos musicais estão presentes

também na referida página de compra e download dos smartphones. São aplicativos que dispõem de plugins que imitam as sonoridades do violão, Guitarra, bateria, baixo, percussão todos em caráter virtual, ou seja, o smartphone hoje te permite criar diversas formas artísticas e instrucionais em sala de aula, além também de possibilidades de galgar de melhores ferramentas de produção artística que caminha conosco em nosso dia a dia.

Nesta primeira seção foi feita uma breve síntese sobre o ato de criação desde a sua primeira fase, no caso a imaginação, até o alto grau chegando a sua análise e seus impactos, e a partir deste ato usar as ferramentas tecnológicas no âmbito educacional. Já que temos os smartphones como um grande “vilão” em sala de aula, neste primeiro tópico foi demonstrado perspectivas e possibilidades diferentes de uso de um celular em sala de aula, ou seja, usar este aparelho de maneira adequada e significativa para que o mesmo possa ser usado de maneira instrutiva para a vida.

Entretanto devemos pensar que para usar este tipo de aparelho temos que compreender as diversas demandas e estudar com cautela formas de manipulá-los, e evidentemente usufruir de coletas informativas sobre aplicativos que possam ser usados de maneira gratuita e de fácil acesso ao alunado, por este modo esta primeira seção trouxe o smartphone como um auxiliador no processo educacional artístico e criativo a fim de produzir melhores entendimentos sobre os recursos tecnológicos que podem ser empregados na educação.

### **LABORATÓRIOS EXPERIMENTAIS DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO COM BASE NOS APLICATIVOS NOS SMARTPHONES**

Um dos mecanismos interessantes e de caráter prático empregado como recurso educacional de qualquer escola, e onde diversas cabeças pensantes podem estar reunidas para comungar de diversas atividades extracurriculares, são os ditos laboratórios experimentais, onde temos diversos processos e fórmulas “mágicas” que podem entrar em ação para auxiliar certas demandas educacionais ou resolver um problema instalado onde precisa ser dado um certo engajamento para uma escola para solucionar inquietudes dos alunados. Reis, Silva, Santos, Oliveira, Lima e Rocha (2022. P. 34) afirmam, unanimemente, que “[...] a escola aqui é empregada como um espaço que promove ações inovadoras para os discentes na qual os mesmos possam atuar em aulas mais significativas e interessantes”.

Neste caminho de atividade experimental, botamos em prática, todas as necessidades básicas de uma construção de uma sala de aula, especialmente colocar o aluno para externar as suas habilidades e suas possíveis criações por meio das atividades propostas em sala de aula. É neste momento que o alunado tem a oportunidade de externar tudo aquilo que não se pode externar em determinada disciplina ou evento produzido pela escola, neste tipo de modalidade experimental, os alunos participam de conceitos e produções ativas, para que eles possam perceber as suas produções como um processo motivacional para a vida, como concordam Reis, Silva, Santos, Oliveira, Lima e Rocha (2022. P. 38) as escolas

contemporâneas precisam ir além do compromisso de uma alfabetização, elas precisam estar engajadas também na alfabetização tecnológica.

A prerrogativa utilizada neste processo é que o alunado, possa de uma maneira imparcial, desenvolver as suas particularidades de maneira livre, que a partir dos conceitos pré-estabelecido sobre certos conteúdos, o alunado possa desenvolver outras formas de mecanização, conceitos e ideias que possam ser utilizados ou reutilizado e que atenda de maneira significativa a contemporaneidade do aluno, justamente para que neste movimento de trocas de experiência coletiva experimental todos os alunos possam se sentir à-vontade em desenvolver cada processo estipulado pelo experimento. Temos em Freire (1996, P. 45) a mesma ideia quando insiste que:

Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes das classes sociais chamadas favorecidas. (FREIRE, 1996, P. 45)

O exercício da curiosidade convoca a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar, na busca da perfilização do objeto ou do achado de sua razão de ser. (FREIRE, 1996, P. 45)

Os movimentos de experimentos geralmente vinculados a projetos estratégicos sempre trazem ideias novas ou perspectivas que atendem melhor as capacidades motivacionais do alunado, de certa forma, podemos entender este movimento, não apenas como um modo de resolver certas teorias acadêmicas, mas como um ponto de referência para que possamos elevar a educação a alto grau de patamar, que todas as demandas lançadas sobre o nosso solo, possam florescer expectadores capazes de refletir caminhos e possibilidades a serem usadas as ferramentas tecnológicas como uma linguagem afim de colaborar com a sociedade.

A instituição de ensino como espaço de aprendizagem é responsável pelo processo de educação que envolvam o uso de novas ferramentas pedagógicas. Geradas pelas transformações tecnológicas da atualidade que requerem para o século XXI uma escola aberta às mudanças de paradigmas com metodologias inovadoras. (NASCIMENTO, 2022, P. 37)

Por este modo, os programas experimentais poderiam ser também um excelente aliado no processo de construção de novas fórmulas educacionais que priorizem a cultura digital local, onde as informações memoriais de um povo, possam atuar como um radical na construção de novos pilares informativos e educativos, que visem fomentar recursos comunicativos e tecnológicos para a formação do alunado e dos professores, em virtude que é nítido que a maioria dos alunados e professores contemporâneo tem diversas dificuldades em se apossar desta rede de possibilidades tecnológica. Assim como Carvalho (2022, P. 32), acredito que a cultura digital contemporânea deve ser incentivada a buscar conhecimento a respeito de tal modalidade, para que a tecnologia não seja encarada como um tabu.

Um dos pontos a se observar nesta trama de construção e criação por meio de laboratórios experimentais são os aplicativos contidos nos smartphones, que são um grande recurso que pode ser manipulado com certa facilidade, desde que haja um certo estudo ou atenção na manipulação do mesmo, já que a maioria dos

aplicativos não vem com bula explicativa<sup>1</sup> sobre o assunto, porém, na maioria dos casos o que se vê são pessoas que manipulam estes aplicativos e que criam as suas próprias bulas explicativas de manejo do aplicativo, e de forma direta acabam auxiliando outras pessoas a utilizar estes mini apps de forma “correta”. Segundo Carvalho (2022, P.32)

É certo que existe resistência tanto de (alguns) alunos quanto de professores quanto ao uso das novas tecnologias, mas, se as instituições não fizerem um bom plano pedagógico, com estudos e planejamentos adequados sobre o tema, a cultura digital não será disseminada e o ensino tradicional continuará reinando (valendo lembrar que essa forma bancária de ensinar não cabe mais na sociedade atual). É preciso que todos se desafiem, é isso que a educação propõe. (CARVALHO, 2022, P.32)

Aqui o emprego da palavra “correta” que está entre aspas, está no sentido de que pessoas podem encontrar funções que outras pessoas não encontram antes nestes aplicativos. É o mesmo pensamento utilizado na interpretação de uma obra de arte, que na maioria das vezes se encontra inacabada para quem analisa, Salles (2006. P. 37) determina que devemos aprender de uma forma solicita que as criações demandam de inúmeras interpretações na perspectiva temporal onde certas tendencias intervêm de certos manuseios, ou seja, este tipo de visão é temporal e se advém pelo fato, que sempre temos ideias diferentes sobre uma obra ou manipulação de um aplicativo quando se vê o novo.

Como mencionado na seção anterior alguns aplicativos fazem parte do mecanismo do smartphone e nesta lista temos os seguintes aplicativos que podemos iniciar o processo de criação e produção a partir destas ferramentas. Aqui temos alguns exemplos de aplicativos como os de câmera, de áudio, vídeo, colagens e de textos como os blocos de notas, e nestas perspectivas de aplicativos em nossa disposição temos grandes possibilidades de produção como base em gravações de vídeos, recursos fotográficos, edição de áudios e vídeos, criação de textos, resumos, poesias etc.

Por este modo as possibilidades de utilização destes aplicativos como um ponto de partida para aulas experimentais interessantes, e que venham a somar na formação intelectual do alunado, para que estes mesmos possam em breve, romper a barreira da falta de compreensão com um assunto que é bastante evidente em nosso tempo, e que boa parte desta tecnologia está em nosso convívio diário. Então, a utilização dos smartphones seria um ponto a ser levado como um primeiro ato de desconstrução sobre o referido assunto, e que as possibilidades aqui empregadas nesta pesquisa possam ser um caminho para que outros utilizem a tecnologia como uma linguagem formativa para a vida. Na perspectiva de Carvalho (2022, P. 31),

É de conhecimento de todos que usar tecnologias associadas à construção do saber, do conhecimento em novas ferramentas de linguagem e comunicação ampliam e ressignificam o ambiente escolar, fazendo com ele fique mais agradável, motivacional, e na mesma medida buscando interesse dos alunos e professores envolvidos. (CARVALHO, 2022, P. 31)

O conhecimento é um dever primordial o qual o ser humano exala, graças a sua insistência na busca pelo conhecimento, fundamentado na construção da sua formação, no qual este ser, embebido de suas indagações promove um alicerce de

preocupações que geram diversas informações que resultam em reflexões que desafiam melhores condições que possam atingir o aluno de maneira positiva.

Nesta última seção buscamos alguns procedimentos que poderiam facilitar a utilização dos smartphones em sala de aula da melhor maneira possível, buscando estratégias educacionais e pedagógicas, que pudessem viabilizar a utilização do aparelho móvel de uma forma criativa, ou seja, que os envolvidos inseridos nos laboratórios pudessem desenvolver, se capacitar, dirigir, promover e produzir resultados significativos ao utilizar um dispositivo móvel, para que os mesmos pudessem refletir o seu manejo de uma forma coerente e significativa.

## CONCLUSÃO

A referente pesquisa trouxe uma abordagem diferente para a utilização dos smartphones no tempo contemporâneo, como podemos perceber por meio do nosso cotidiano. A maioria da população e dos alunados utilizam os smartphones para utilizar em redes sociais e aplicativos de mensagens em geral, então, esta pesquisa traz algumas formas de utilizar os smartphones de maneira significativa, ou seja, uma maneira para que pessoas comuns possam se dispor, a produzir artisticamente materiais educacionais ou com fins comerciais (os ditos engajamentos de redes sociais).

De certo modo é inevitável fugir da realidade, já que estamos em uma era em que produzir conteúdo virou uma atividade extra de trabalho para qualquer pessoa, mas esta pesquisa aborda questões criativas a serem empregadas em sala de aula, como vimos nas seções, o nosso pilar não foi excluir o tal aparelho da sala de aula, mas sim aproxima-los de uma realidade pouco explorada em nosso tempo contemporâneo por diversos profissionais da educação que não utilizam o digital como linguagem educacional. O maior cuidado nesta pesquisa foi exemplificar alguns aplicativos que são fáceis de ser encontrados em plataformas, a fim de exploração artística educacional.

Sendo assim, esta pesquisa traz diversas reflexões e sugestões de como utilizar os smartphones em sala de aula, especialmente como uma ferramenta educacional criativa e artística, afim de promover diversas discursões e levantamento de dados e aplicativos que possam ser usados de maneira instrucional para a vida e em sala de aula, aplicativos estes que possam de maneira simples estimular os alunos a produzir conteúdos significativos, além claro, promover a troca compartilhada entre os alunos na construção de todos os processos geridos por atividades mantenedoras, que proporcione aos alunos, serem seres saudáveis e atentos ao desempenhar atividades cotidianas escrita em um papel que possam ser transplantada a um smartphone.

# Smartphones as a tool for creative practice in art classes

## ABSTRACT

This research aims to provide notes, reflections and strategies on the use of cell phones as a technological tool in the contemporary educational field. Through the perspectives and possibilities of using this mobile device, we will promote a movement to use different nomenclatures and processes for handling smartphones, which can act significantly, especially in the creative and productive sphere of students in the classroom, so that this device can be used strategically in the classroom. We will use the bibliographic method to collect data that can guide us in this movement of knowledge on the subject and address the following problems that arise regarding the use of technology and its tools in the classroom, since the reflections used in this research are directed towards the use of smartphones as a driving force to stimulate artistic creation and technological collaboration in the intuitive work of students, which, in a certain way, helps them to distinguish the correct use and disuse of technology in a non-instructive way, in order to use technology as an intelligent, tangible language for life.

**KEYWORDS:** Technology. Education. Creative Processes and Smartphones.

# Los teléfonos inteligentes como herramienta para la práctica creativa en las clases de arte

## RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo proporcionar notas, reflexiones y estrategias sobre el uso del teléfono celular como herramienta tecnológica en el ámbito educativo contemporáneo. A través de las perspectivas y posibilidades de uso de este dispositivo móvil, promoveremos un movimiento de uso de diferentes nomenclaturas y procesos de manejo del smartphone, que puedan actuar de manera significativa, especialmente en el ámbito creativo y productivo de los estudiantes en el aula, para que este dispositivo pueda ser utilizado estratégicamente en el aula. Utilizaremos el método bibliográfico para recopilar datos que nos puedan orientar en este movimiento de conocimiento sobre el tema y abordar los siguientes problemas que se presentan en torno al uso de la tecnología y sus herramientas en el aula, ya que las reflexiones utilizadas en esta investigación están dirigidas hacia el uso de los teléfonos inteligentes como motor dinamizador de la creación artística y la colaboración tecnológica en el trabajo intuitivo de los estudiantes que, de cierta manera, les ayuden a distinguir el uso correcto y desuso de la tecnología de forma no instructiva para utilizar la tecnología como un lenguaje inteligente, tangible y para la vida.

**PALABRAS CLAVE:** Tecnología. Educación. Procesos Creativos y Smartphones.

## NOTAS

1 Bula Explicativa funciona como uma espécie de lista de informações ou procedimentos acerca de resolução de tal tarefa ou símbolo a ser seguido ou manipulado.

## REFERÊNCIAS

CARVALHO, A. G. **Tecnologia integradas à sala de aula: princípios tecnológicos e pedagógicos** - Revista: Educação e Tecnologia: Ponta grossa: Editora AYA, 2022. 28-33 p. v. 2. ISBN 978-65-5379-086-5.

FREIRE, P. **Educação e Mudanças** - Tradução: Lilian Lopes Martin, Editora paz e terra, ano 2023, Rio de Janeiro.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura)

NASCIMENTO, F. A. Educação e tecnologia na sociedade atual - Revista: **Educação e Tecnologia**: Ponta grossa: Editora AYA, 2022. 71-82 p. v. 2.

REIS, M. L. S. et al. **Os avanços da inclusão digital e o contexto escolar: metodologia/aprendizagem** - Revista: Educação e Tecnologia: Ponta grossa: Editora AYA, 2022. 34-47 p. v. 2. ISBN 978-65-5379-086-5.

SALLES, C. A. **Redes da criação: construção da obra de arte**. Vinhedo: Editora Horizonte, edição 2°, ano 2006.

SEELIG, T. **Regras da criatividade: tire as ideias da cabeça e leve-as para o mundo**. Caxias do Sul: Editora Culturama, 2023.

SILVA, V. S. et al . **Ressignificando as práticas laboratoriais utilizando as tecnologias** - Revista: Educação e Tecnologia: Ponta grossa: Editora AYA, 2022. 206-214 p. v. 2. ISBN 978-65-5379-086-5.

**Recebido:** 28 fev. 2025

**Aprovado:** 22 mar. 2025

**DOI:** 10.3895/rtr.v10n0.20029

**Como Citar:** SILVA, J. P. M. Os smartphones como ferramenta de prática criativa nas aulas de arte. **Revista Transmutare**, Curitiba, v. 10, e20029, p. 1-13, 2025. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rtr>>. Acesso em: XXX.

**Correspondência:**

José Pedro Martins da Silva  
pedrosilvaflautista70@gmail.com

**Direito Autoral:** Este artigo está licenciado sob os termos da licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

