

Ester Soares Formiga

CINEMA E *TIKTOK* NA ESCOLA:

O uso da tecnologia como ferramenta pedagógica no ensino de Artes Visuais

Rio de Janeiro

2023

Ester Soares Formiga

CINEMA E *TIKTOK* NA ESCOLA:

O uso da tecnologia como ferramenta pedagógica no ensino de Artes Visuais

Produto educacional da Especialização apresentado ao Programa de Especialização Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Professora Dra. Camila Nagem Marques Vieira

Rio de Janeiro
2023

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

F725 Formiga, Ester Soares

Cinema e Tiktok na escola : o uso da tecnologia como ferramenta pedagógica no ensino de artes visuais / Ester Soares Formiga. – Rio de Janeiro, 2023.

44 f.

Produto Educacional apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Artes Visuais – EAD) – Colégio Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Camila Nagem Marques Vieira.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Internet na educação. 3. Cinema na educação. 4. Smartphones. 5. Redes sociais. 6. TikTok. I. Vieira, Camila Nagem Marques. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 707

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 – 5692.

Ester Soares Formiga

CINEMA E *TIKTOK* NA ESCOLA:

O uso da tecnologia como ferramenta pedagógica no ensino de Artes Visuais

Produto educacional da Especialização apresentado ao Programa de Especialização Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: 18/12/2023

Banca Examinadora:

Dra. Camila Nagem Marques Vieira (Orientador)
Departamento de Artes Visuais – EEAV
Colégio Pedro II

Ms. Fabiana Alcantara
Departamento de Artes Visuais – EEAV
Colégio Pedro II

Ms. Maria Lia Gauterio Conde Pinto
Departamento de Artes Visuais – ESF
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha família: minha mãe, meu amor maior e minha doce companheira, parceira e amiga. Meu pai, pelo apoio, incentivo e encorajamento ao longo dos meus 36 anos. Por último, Tarcila, que fez jus à fama de irmã mais velha e sempre foi um modelo em que eu pude me inspirar. Todos nós temos muito orgulho da sua trajetória. O maior privilégio que o ser humano pode ter é uma boa família ao seu lado. Neste aspecto, considero-me uma mulher de sorte.

Ângelo Sgarbi, meu grande amor e eterno namorado, agradeço o seu carinho, compreensão, paciência e companheirismo nesse último ano, que nos trouxe tantas e maravilhosas novidades e alegrias. Obrigada por ser meu *chef* de cozinha nos dias atribulados, que precedem os envios dos trabalhos e por sua sagacidade nas formatações do *Word* faltando dez minutos para fechar a plataforma do *Moodle*.

À minha orientadora, Camila Nagem, por sempre conseguir acalmar essa ansiosa marinheira de primeira viagem, tanto no universo da docência, quanto na jornada acadêmica, e conseguir enxergar em mim um potencial que eu mesma desconhecia. Isso me transformou. Obrigada.

A todos os envolvidos no Programa de Especialização Ensino de Artes Visuais – EAD, que permitiram que eu pudesse entrar para o programa de Pós-Graduação.

À Lelinha, minha idosa cachorra e companheira há 14 anos. Não sei mais quanto tempo você estará entre nós, então deixo aqui a minha singela homenagem para a eternidade.

Aos meus alunos, que me surpreendem sempre positivamente. Jamais perderei a esperança em vocês.

RESUMO

A presente pesquisa surgiu a partir do questionamento sobre o uso indiscriminado de aparelhos celulares pelos jovens em idade escolar, especialmente com o fim das medidas restritivas causadas pela pandemia de *COVID-19* e o retorno das atividades presenciais nas escolas. Visto pelos professores como o vilão responsável pela distração e indisciplina, os smartphones estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano e têm sido introduzidos precocemente na vida da população. Um questionamento sobre o uso de aparelhos celulares é se proibir seu uso nas salas de aula de forma tão incisiva é o melhor caminho na atualidade. As mudanças tecnológicas estão mudando a nossa relação com o saber, trazendo novas formas de expansão de conhecimentos, inovação e modernização. Tendo como público-alvo os estudantes do segundo ano do ensino médio, a proposta pedagógica no formato de produto educacional pretende aliar à metodologia tradicional de ensino de artes, novas formas e ferramentas que possam contribuir para o despertar crítico e o interesse desses alunos, especificamente nas aulas sobre cinema, usando o aplicativo de edição e compartilhamento de vídeos *TikTok*.

Palavras-chave: internet; tiktok; smartphones; celular; ensino de artes; tecnologia.

ABSTRACT

This research arose through questioning the indiscriminate use of cell phones by young people of school age, especially with the end of restrictive measures caused by the COVID-19 pandemic and the return of face-to-face activities in schools. Seen by teachers as the villain responsible for distraction and indiscipline, smartphones are increasingly present in our daily lives and have been introduced early into the lives of the population. One question about the use of cell phones is whether prohibiting their use in classrooms in such an incisive way is the best path today. Technological changes are changing our relationship with knowledge, bringing new forms of knowledge expansion, innovation and modernization. Having second-year high school students as its target audience, the pedagogical proposal in the format of an educational product aims to combine the traditional arts teaching methodology with new forms and tools that can contribute to the critical awakening and interest of these students, specifically in cinema classes, using the video editing and sharing application *TikTok*.

Keywords: internet; tiktok; smartphones; cell phone; teaching arts; technology.

LISTA DE FIGURAS (ILUSTRAÇÕES)

Figura 1: Primeiros aparelhos de telefone celular	13
Figura 2: Primeiros aparelhos de telefone celular	14
Figura 3: Estatísticas sobre uso das tecnologias de informação e comunicação	15
Figura 4: Pesquisa com estudantes do Ensino Médio	19
Figura 5: Busca arte educação	24
Figura 6: Busca arte educação	24
Figura 7: Vídeo Caravaggio	24
Figura 8: Vídeo Anita Malfatti	24
Figura 9: Tela gravação	25
Figura 10: Tela edição	25
Figura 11: Tela Compartilhar	25
Figura 12: Organização de conteúdo para aula teórica	28
Figura 13: Ferramentas do Criador no aplicativo <i>TikTok</i>	30
Figura 14: Ferramentas do Criador no aplicativo <i>TikTok</i>	30
Figura 15: Câmara Escura	31
Figura 16: Câmara Escura	32
Figura 17: Cronofotografia	32
Figura 18: Captura de Imagem Vídeo Cronofotografia	32
Figura 19: Cronofotografia	33
Figura 20: Cronofotografia	33
Figura 21: Zoopraxiscópio	33
Figura 22: Primeiros filmes dos Irmãos Luimière	34
Figura 23: Viagem à Lua	35
Figura 24: A Fada do Repolho	35
Figura 25: Plano Detalhe	36
Figura 26: Primeiro Plano	37
Figura 27: Plano Geral ou Aberto	37
Figura 28: Cartazes de Filmes	38

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CETIC – Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

SARS-CoV-2 – Síndrome Respiratória Aguda Grave de Coronavírus 2

TDIC – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

TI – Tecnologia da Informação

TIC – Tecnologia da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 A TECNOLOGIA COMO INSTRUMENTO DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL	13
2.1 Tecnologia e Educação.....	16
2.2 A Docência e a Tecnologia	17
2.3 <i>TikTok</i> , a rede social do momento.....	23
3 A UTILIZAÇÃO DAS MÍDIAS SOCIAIS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO...27	
3.1 Roteiro do Produto Educacional	31
4 CONCLUSÃO.....	41
REFERÊNCIAS	43

1 INTRODUÇÃO

Em uma ainda curta vivência de experiência em sala de aula, já pude perceber uma imensa dificuldade em manter a atenção dos alunos, desconectando-os de seus respectivos smartphones para que eles se concentrem nos deveres ou no conteúdo que está sendo explicado. Transformar em lei a proibição do uso de telefones celulares em sala de aula, como fizeram muitos municípios do país, não solucionou os problemas que os professores têm enfrentado pelo uso indiscriminado desses aparelhos durante as suas aulas. Foi então, que surgiu a ideia de abordar a temática e levantar possibilidades de inserção desta tecnologia de forma colaborativa para o processo de ensino-aprendizagem.

O docente, além de lidar com os diversos conflitos que ocorrem no ambiente escolar, está buscando sempre formas de aperfeiçoar as suas metodologias, a sua linguagem e, atualmente tem se deparado, também, com o fator tecnológico. Nomes como *TikTok*, *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, *WhatsApp*, *Kwai*, *Snapchat* e outros vêm se incorporando ao vocabulário e à vida dos estudantes, refletindo no comportamento deles dentro e fora da escola. Essas são apenas algumas das redes sociais com as quais os professores se deparam quando entram em sala de aula. Desta forma, chamar a atenção para si e desconectar os alunos dos seus aparelhos de *smartphone* é um dos grandes desafios dos educadores na atualidade.

As gerações mais novas estão imersas em tecnologia desde a sua infância e mesmo antes de serem alfabetizadas, já sabem deslizar os dedos pelas telas, guiando-se por imagens ou memorizando caminhos que os levam até onde querem chegar em seus dispositivos eletrônicos. Pode parecer difícil para quem cresceu buscando em dicionários a grafia correta de uma palavra, ou se mantinha atualizado sobre o mundo pelas folhas de um jornal, mas, o uso da tecnologia, como um aliado dentro de sala de aula, se torna cada vez mais necessário, já que é, antes de tudo, fonte de informação, conhecimento e cultura. Além de estar presente em quase todos os aspectos da vida das pessoas.

É importante pensar na potencialização das tecnologias aliadas às metodologias de ensino. No que diz respeito às Artes Visuais, objeto de estudo deste produto educacional, podemos pensar na disciplina como algo que pode proporcionar um ambiente versátil, lúdico e mutável, capaz de agregar elementos diversos do imaginário humano e do fazer, algo que a tecnologia também é capaz de proporcionar. Percorremos no ensino de Artes Visuais os “ismos” de toda a história da humanidade, seus modos de fazer, de criar e de pensar sempre foram

reelaborados pelos artistas e arte-educadores em suas salas de aula. As Linguagens Artísticas acompanham as mudanças históricas, elas se modernizam e se reinventam, e no ensino não poderia ser diferente. Desde a primeira infância, até o ensino médio, as Artes Visuais colaboram para o desenvolvimento cognitivo de uma criança, em sua forma de pensar e se expressar e, com o passar dos anos, contribui para sua formação como ser humano, com um olhar sensível e crítico ao seu redor. Barbosa (2003, p.14) afirma, “somente a ação inteligente e empática do professor pode tornar a Arte ingrediente essencial para favorecer o crescimento individual e o comportamento de cidadão como fruidor de cultura e conhecedor da construção de sua própria nação.”

Estamos vivendo a Era da Informação¹, onde a cultura tornou-se globalizada com apenas um clique ou um “viral”, e tais informações já se refletem nas salas de aula, afinal, a realidade dos alunos não pode ficar limitada aos muros da escola, ela precisa permear por todos os espaços e nós, como educadores e mediadores, ao ignorarmos isso, nos desconectamos do nosso público-alvo.

No que se refere ao contexto educacional, uma das discussões que tem sido levantada é sobre o uso dos aparelhos telefônicos em sala de aula: alguns profissionais da educação são veemente contra e proíbem o uso durante a aula, pois acreditam que o telefone é uma fonte de distração que dificulta o andamento da aula. Já outros entendem que os *smartphones* podem ser utilizados como um recurso metodológico, capaz de contribuir no processo de ensino-aprendizagem, já que este é, também, fonte de acesso à informação e cultura.

Voltado para professores de Artes Visuais e alunos do segundo ano do ensino médio, essa pesquisa tem por objetivo unir conteúdos relativos ao cinema e sua história, as linguagens cinematográficas utilizadas, como enquadramento, ângulos, cortes, entre outros. Além de explorar possibilidades contemporâneas de produção e compartilhamento de vídeos e imagens, por meio de aplicativos e redes sociais, passando pelos conceitos de cultura em massa, sociedade do espetáculo, globalização e globalização cultural.

Desde que coloquei, pela primeira vez, os pés como professora em uma sala de aula, penso que, ao mesmo tempo, que o educador necessita impor limites aos seus estudantes, chamando a atenção, pedindo e, em muitos casos, até punindo os alunos que ficam com telefone em mãos, é possível, pensar em alternativas e um ponto em comum para que esse problema do

¹ Ler a trilogia A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura de Manuel Castells.

uso desenfreado do aparelho em sala seja enfrentado, com a utilização de tecnologia direcionada a certas atividades, desde que elas sejam atraentes e interessantes para os alunos, tornando-os, assim, interessados e participativos.

Para definir a construção teórica do meu produto educacional, concentrei minhas pesquisas em artigos sobre educação, celular e tecnologia, arte-educação e redes sociais que pudessem me encaminhar a escritores e profissionais de outras áreas, como antropólogos, publicitários e etc. A questão socioeducativa envolve muito mais que a escrita acadêmica, indo além da prática e experiência em sala de aula. No que se refere ao desenvolvimento do meu produto, investi em uma longa jornada de conhecimento, buscando cruzamentos e conexões entre os campos. Jornada esta que não se encerra com este trabalho.

O *TikTok*, um dos investimentos metodológicos para este produto, é uma rede social que eu mesma não utilizo com frequência e não me adaptei totalmente, mas estive determinada a fazer do aplicativo o meu suporte para a construção de propostas de intervenção pedagógica voltadas para turmas do ensino médio, por reconhecer sua potencialidade, estabelecendo uma conexão intergeracional entre docentes e discentes nas aulas de Artes Visuais.

2 A TECNOLOGIA COMO INSTRUMENTO DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL

Talvez fosse difícil para quem presenciou a chegada dos aparelhos celulares no Brasil nos anos 1990, imaginar onde estaríamos com os avanços tecnológicos atuais. Na época, ter um celular era um bem de consumo com um altíssimo custo, onde apenas uma pequena parcela da população contava com os serviços de ligação móvel, além das dificuldades técnicas como: rede telefônica fraca, ou duração da bateria limitada. Já, nos dias de hoje, as discussões apontam para os caminhos da sociedade com o avanço e o uso indiscriminado da IA - Inteligência Artificial, algo inimaginável há trinta anos.

Nas fotografias abaixo, tiradas no *Museum* – Museu das Comunicações e Humanidades, localizado no Centro Cultural Oi Futuro, no Rio de Janeiro, é possível ver alguns aparelhos celulares que hoje em dia podem ser vistos como obsoletos por muitas pessoas, mas são importantes para a análise da evolução tecnológica ao longo das últimas décadas.

Figura 1: Primeiros aparelhos de telefone celular



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Figura 2: Primeiros aparelhos de telefone celular



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Ao contrário das gerações X² e Y³, que vivenciaram todas essas mudanças tecnológicas e científicas, as gerações Z⁴, e, principalmente, a Alpha⁵ já nasceram imersas em um mundo tecnológico, com acesso à internet, com seus dedos deslizando em telas antes mesmo de saberem ler ou escrever, o que vem influenciando seu estilo de vida desde a primeira infância.

De acordo com o relatório *State of Mobile 2022*⁶, produzido pela empresa de análise de mercado digital App Annie, o Brasil é o país onde a população passa mais tempo navegando na internet, com uma média de 5,4 horas diárias, um aumento de 30% em relação ao período antes da pandemia de Covid-19. Essa é uma realidade da qual não se pode esquivar: o brasileiro está passando muito tempo em frente à tela do telefone. E, essa temática vem sendo discutida no mundo todo, desde os seus malefícios até os pontos em que a tecnologia pode ser entendida como uma aliada do dia a dia.

Já a pesquisa TIC Domicílios 2022⁷, realizada pela CETIC - Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, relata que 142 dos 149 milhões de brasileiros (a partir dos 10 anos) se conectam à internet todos ou quase todos os dias. Outro

² Nascidos entre 1965 e 1978

³ Nascidos entre 1982 e 1994

⁴ Nascidos entre 1995 e 2010

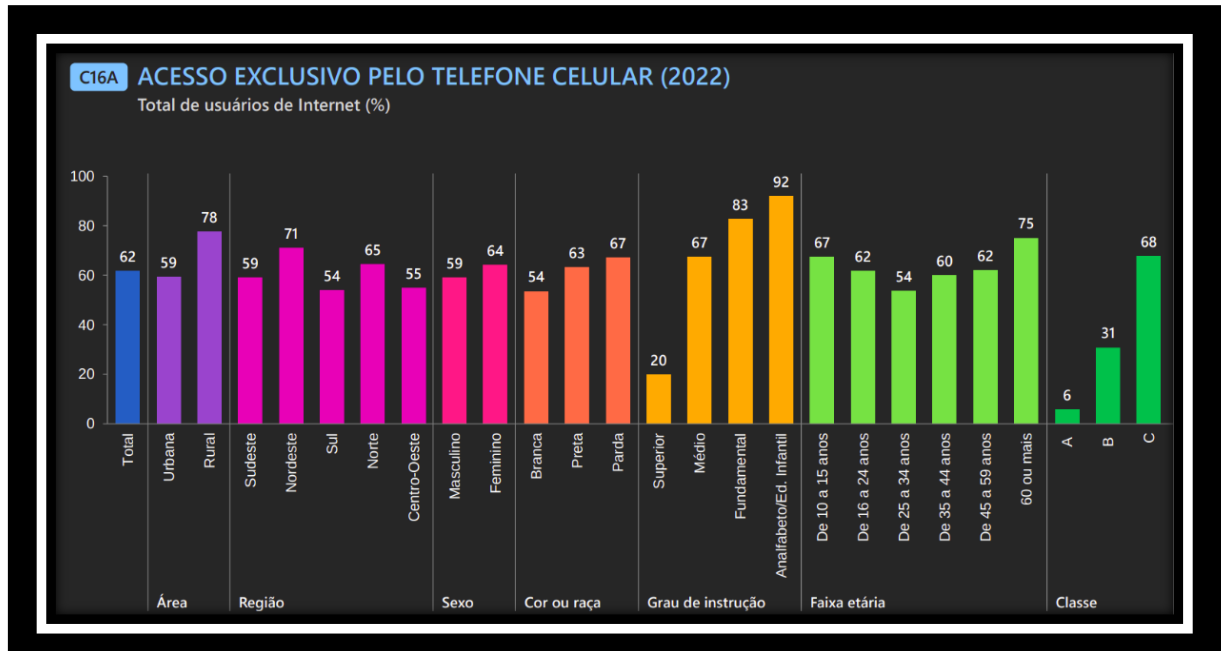
⁵ Nascidos a partir de 2010

⁶ Disponível em: <https://www.data.ai/en/go/state-of-mobile-2022-brazil/>

⁷ Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/indicadores/>

dado importante é que mais de 92 milhões de brasileiros acessam à internet apenas pelo telefone celular.

Figura 3: Estatísticas sobre uso das tecnologias de informação e comunicação



FONTE: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2023). Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: pesquisa TIC Domicílios, ano 2022. Disponível em: <https://cetic.br/pt/arquivos/domicilios/2022/domicilios/> Acesso em 28 mai 2023.

É possível observar por meio dessa tabela alguns dados relevantes. Mais da metade dos entrevistados de 10 aos 24 anos, fazem uso exclusivo do aparelho celular para acessar conteúdo na internet. Já no que se refere a classe social, há um grande abismo entre a quantidade de usuários entre a classe A e a classe C, ou seja, as classes mais pobres têm poucas condições de acessar a internet por meio de outros dispositivos. Como essas estatísticas vem crescendo a cada ano, nota-se cada vez mais a presença desses aparelhos na vida dos jovens e das classes mais pobres. Esta deve ser uma pauta debatida, também, no espaço escolar e acadêmico. Analisar os dados trazidos por essa tabela é importante para compreender o contexto atual, pois, segundo Néstor García Canclini (1999, p. 26):

Estes meios eletrônicos que fizeram irromper as massas populares na esfera pública foram deslocando o desempenho da cidadania em direção às práticas de consumo. Foram estabelecidas outras maneiras de se informar, de entender as comunidades a que se pertence, de conceber e exercer direitos.

O aumento do poder de compra e a diminuição dos custos desses produtos permitiu que as classes mais pobres tivessem acesso aos aparelhos telefônicos e à internet, assim como os

mais ricos. A partir disso, um novo cenário se instaurou, com a democratização de acesso, uma grande parcela da população, passou a se ver como cidadão no mundo, expressando-se, buscando respostas do poder público e privado, via internet, ressignificando em parte seu lugar de cidadania, conhecendo os seus direitos e a sua própria história. Aliado a isso, a partir das ações em redes sociais e das infinitas possibilidades de produção e consumo de conteúdo, uma parcela relevante da população passou a se entender como protagonista, postando e compartilhando o seu próprio enredo, ocupando lugares de fala e pertencimento nunca vistos.

2.1 Tecnologia e Educação

Criar ou não metodologias que incluam dispositivos eletrônicos e definir os limites do seu uso dentro das escolas, é um assunto que vem crescendo e sendo discutido ao longo dos anos. A proibição das aulas presenciais nas redes públicas e privadas de ensino e o início das aulas remotas provocadas pelas medidas de contenção do vírus de COVID-19 no Brasil, promoveram um debate ainda mais aprofundado sobre o assunto.

De acordo com a pesquisa Resumo Executivo - TIC EDUCAÇÃO 2021 realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação – CETIC (2021), 93% dos 1.865 professores do Ensino Fundamental e Médio entrevistados usaram o telefone celular para dar aulas e, 91% disseram ter usado aplicativo de mensagem instantânea para sanar dúvidas dos alunos durante as atividades remotas. Devido às desigualdades sociais e regionais do país, esses números caem quando os dados falam da realidade de professores e alunos que residem em localidades rurais. Ainda, segundo a pesquisa, 86% dos docentes afirmaram que a falta de dispositivos como computadores e celulares, e de acesso à internet no domicílio dos alunos foram os maiores desafios enfrentados para a realização de atividades pedagógicas durante a suspensão das atividades presenciais imposta pela pandemia de COVID-19.

De acordo com a 33ª edição da Pesquisa Anual sobre o Mercado Brasileiro de TI e Uso nas Empresas, realizada pelo Centro de Tecnologia da Informação Aplicada (FGVCia) da Escola de Administração de Empresas de São Paulo (FGV EAESP), o número de aparelhos celulares no Brasil aumentou para 242 milhões em 2022, ou seja, mais de um aparelho por habitante. Já, a pesquisa Resumo Executivo TIC Kids Online Brasil (2021) também realizada pela CETIC, revelou dados específicos sobre o público jovem como:

- 93% das crianças e adolescentes de 9 a 17 anos são usuários de internet no país, um aumento de 4% em relação a 2019;
- O telefone celular continua sendo o principal dispositivo de acesso à internet nessa faixa etária e o mais usado durante o período de aulas online.

E, por fim, segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (IBGE, 2021), 90% dos lares brasileiros possuíam acesso à internet, um aumento de 6% em relação ao último estudo feito de 2019.

Levando tais números em consideração, fica possível perceber que a pandemia global causada pelo vírus SARS-CoV-2 intensificou o uso das tecnologias digitais no país. Porém, com as flexibilizações, o ensino híbrido e a volta ao ensino presencial, lidar com esses alunos que estão tão imersos nas telas dos telefones e *tablets*, retirar ou privá-los do contexto tecnológico, ao qual boa parte deles já se encontra introduzido, não parece ser uma escolha. A ressignificação do papel da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem precisa de estudos e investimento público e privado para que futuramente possamos colher os frutos dessa mudança.

2.2 A Docência e a Tecnologia

Um dos objetivos das artes visuais é compreender o mundo ao seu redor e isso deve se refletir, também, no seu ensino em sala de aula. Hoje, a tecnologia e a internet permeiam o nosso cotidiano desde a hora em que acordamos até a hora de dormir, e cabe ao docente integrar o conteúdo da disciplina Artes Visuais à realidade dos seus alunos, o que resulta em um ensino mais atraente, tornando mais efetiva a atenção e a participação dos alunos. É preciso que o professor esteja sempre em busca de conhecimento, se atualizando e em constante adaptação às mudanças que ocorrem, em especial, com as formas de comunicação e conectividade consumidas e produzidas por seus estudantes.

Grande parte dos professores se formou no formato tradicional das Artes Visuais nas Universidades, onde a Arte Contemporânea ainda não era tão contemplada no meio acadêmico como temática da formação docente. Essa desconexão entre formação e prática se vê aprofundada com a contemporaneidade, especialmente no que se refere aos temas: tecnologia e atualidades, fazendo com que muitos docentes, pela falta de atualização formativa, não se

sintam familiarizados com os aparatos e com as inovações, que surgem em espaços de tempo cada vez mais curtos. É preciso, que haja, junto com investimentos na educação, infraestrutura, equipamentos e formação, em uma perspectiva de mudança que favoreça o alinhamento entre corpo docente e estudantes.

Por isso, é preciso exigir que o Estado cumpra o seu papel na implementação de políticas públicas capazes de reduzir as desigualdades sociais: seja investindo na formação do professor, em estudos científicos, na melhoria dos espaços físicos das escolas, no investimento em equipamentos e redes de internet, mas também, garantindo formas de reduzir a vulnerabilidade social, proporcionando o bem-estar e qualidade de vida dos alunos e suas famílias. O Estado, segundo sua constituição (BRASIL, 1988) e o Estatuto da Criança e Adolescente (ECA, 1992) deve assegurar todos os direitos da criança e do jovem e criar condições para o seu desenvolvimento para a vida adulta. Ser um arte-educador no Brasil não é uma tarefa fácil, ainda mais para os que atuam na rede pública de ensino. No que diz respeito ao “fazer artístico”, principalmente, são recorrentes nas escolas a falta verba que impossibilita a compra de materiais, a superlotação nas turmas e a falta de salas ambiente dedicadas ao ensino de artes visuais. Os professores precisam improvisar formas de abordar determinados conteúdos, criando possibilidades práticas com os alunos, sob pena de acabarem se tornando estritamente teóricos e gerando o desinteresse pela disciplina e problemas de comportamento.

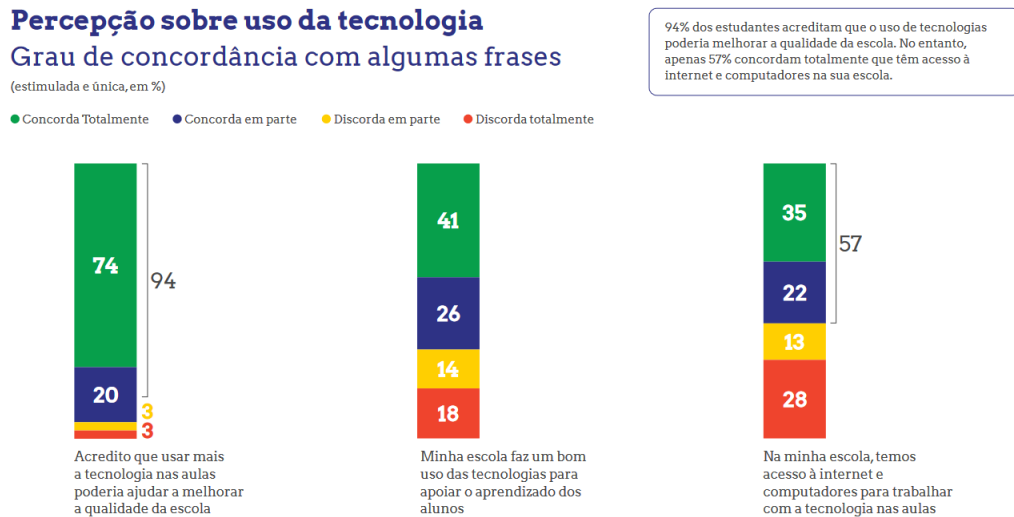
É possível valorizar as ferramentas educativas já existentes e modernizá-las, afinal a escola acompanha todo o movimento cotidiano das ruas, dos lares e da sociedade: o mundo nunca esteve tão globalizado e a escola pode fazer seu papel diante dessa realidade. Não estamos tratando aqui de um ambiente high tech, como nos filmes futuristas e sim de um lugar onde o aluno tenha acesso a esses meios, que seja contemplado, que aprenda, se interesse e seja ambientado, preparando-o para o mundo, independente do caminho que ele deseje seguir e que ele também possa estar em um local de desenvolvimento e equidade com os outros alunos, suas diversidades e diferenças com o restante da população.

Na Pesquisa de Opinião com Estudantes do Ensino Médio, realizada pelo Datafolha em 2022⁸, 94% dos alunos entrevistados acreditam que utilizar tecnologia poderia ajudar a melhorar a qualidade da escola, porém apenas 57% dos entrevistados afirmam que há internet

⁸ Instituto de Pesquisas Datafolha. **Pesquisa de Opinião com Estudantes do Ensino Médio**. Ano 2022. Disponível em: <https://todospelaeducacao.org.br/noticias/pesquisa-nacional-jovens-ensino-medio-2022/>. Acesso em: 17 nov. 2022.

e computadores em suas respectivas escolas, o que mostra que a maioria dos alunos demonstra interesse em um ambiente mais tecnológico, porém faltam investimentos e verbas que possibilitem um espaço mais moderno e democrático.

Figura 4: Pesquisa com estudantes do Ensino Médio



Fonte: Instituto de Pesquisas Datafolha. Pesquisa de Opinião com Estudantes do Ensino Médio. Ano 2022. Disponível em: <https://todospelaeducacao.org.br/noticias/pesquisa-nacional-jovens-ensino-medio-2022/>. Acesso em 17 nov. 2022.

A geração que já nasceu conectada está acostumada com o dinamismo das redes sociais, dos vídeos que vão rolando infinitamente nas telas dos *smartphones*, das notícias em tempo real a cada atualização, dos jogos online, das pessoas comuns que viram celebridades repentinamente, das compras que chegam da China em quinze dias, dos tutoriais, dos “virais”, das *hashtags* para gerar *likes*, da ressignificação da palavra “engajamento” e etc. A sociedade vive em constante readaptação e, atualmente, o cenário é imediatista: *lives* na internet, mensagens no *Whatsapp* e *Telegram* que chegam ao destinatário quase no instante em que são enviadas, compras *online* entregues na casa do consumidor no mesmo dia, ou a fama que pode chegar repentinamente para qualquer pessoa devido a essa rede midiática e suas infinitas possibilidades de compartilhamento.

Sendo assim, como o professor consegue “competir” com esses jovens hiper conectados que estudam em um modelo tradicional de ensino, com grades de horários divididas em 6 tempos diários, de segunda à sexta, entrando e saindo professor de sala de aula com as mesmas metodologias de transmissão, cópia e acumulação de informações? Quando a realidade externa é mais fluida e o tempo e as verdades parecem instantâneas, com novidades e redes sociais com

características totalmente inovadoras que atraem o interesse de toda uma juventude, como é possível atrair o foco do aluno para o que está sendo ensinado em sala de aula?

É essa a juventude que chega à escola. Uma escola que vive uma crise por conta de diversas e históricas razões, uma das quais relacionadas com o crescimento da população e do número de alunos a serem atendidos. Uma escola que não dá conta de trabalhar com a diversidade de culturas dos que ali chegam. [...]. Mantém-se, assim, o currículo baseado numa lógica vertical, linear, centrada na ordem, contraditório com tudo que se faz contemporaneamente nas demais áreas do conhecimento, notadamente no campo da pesquisa e da produção do conhecimento. (Pretto, N. de L, 2001, p. 108-109)

Apesar das constantes mudanças na sociedade, a educação e a escola continuam e, até onde sabemos, continuarão sendo poderosos componentes de construção de valores, conhecimento, habilidades, relações sociais e formação do caráter humano. Ainda, é na escola o lugar no qual os pais buscam o que julgam ser o melhor caminho para os seus filhos trilharem: como sociedade entendemos o papel necessário das instituições escolares. Governos buscam alternativas e incentivos para manter os alunos matriculados nas escolas, evitando a evasão escolar, porque, sabem que a educação é um caminho possível para as crianças pobres, que, no contexto em que vivem, não enxergam nenhuma perspectiva de mudança de vida.

A educação em um mundo de comunicação é, certamente, um desafio a todos, professores, alunos, pais, porque precisa buscar a formação do ser humano em mutação, preparando-o para viver plenamente esta sociedade que se modifica velozmente. Uma educação que não desconheça a realidade de cada um dos seus partícipes, que não desconheça a realidade maquínica do mundo contemporâneo. (Pretto, 1996, p. 154)

Segundo Lúcia Santaella (2010, p. 126), “A emergência da cultura digital e seus sistemas de comunicação mediados eletronicamente transformam o modo como pensamos o sujeito, prometendo também alterar a forma de sociedade.”. Logo, novas formas de lecionar devem ser estruturadas, porque esse é um desafio que sempre permeou a educação, quando questionados sobre o papel da escola e do educador. Porém, este não é um caminho fácil, como nada do que se refere a ser profissional da educação no Brasil.

A partir dos dados coletados, nota-se que há leis e regulamentos escolares que proíbem o uso desses aparelhos na escola, contudo é o professor que define as regras de uso na sala de aula. [...]. Neste cenário, indica-se que a escola compreenda as questões sociais e culturais relativas a este costume dos jovens e enxergue o fenômeno como uma oportunidade de aproximação. A escola pode negociar com os alunos para que ocorra o uso responsável desses aparelhos nesse ambiente. Assim como aproveitar a comunicação na internet para estabelecer diálogos com estes jovens e trabalhar questões éticas em relação ao uso da tecnologia. O uso inteligente da tecnologia na

escola pode propiciar um ambiente de aprendizado mais colaborativo e interessante aos alunos. (Nagumo, 2014, p. 6)

O acesso aos aparelhos celulares foi democratizado com o passar do tempo e deixou de ser um objeto de consumo apenas da elite. É um objeto onipresente: está nas casas, no transporte público, no ambiente de trabalho, nas ruas e nas escolas. É preciso dialogar com esse novo hábito e estilo de vida, sem tirar a autonomia do professor, já que ele está nas salas de aula, dialogando e construindo pontes de conhecimento com os alunos.

As TDIC's - Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação, podem ser grandes auxiliadoras nas questões didático-metodológicas envolvendo, no caso em questão, o ensino de Artes Visuais. Já para Austin e Doust (2007, p. 14, apud Souto, Camara, 2011), “os mundos do design, filme, música, teatro, arte, fotografia, e arquitetura eram considerados como distintas e separadas formas de comunicação ou mídia até que o computador permitiu vendê-las como uma”. Ou seja, hoje em dia, é necessário considerar as possibilidades de atuação entre TICs e sala de aula de forma interligada, criando conexões, seja em uma atividade externa ou durante a aula. Sobre o ensino de Artes, de forma específica, o professor pode atuar como um articulador, um mediador ligando as pontas de diversos conceitos artísticos existentes e a contemporaneidade.

No texto "A Relação entre Concentração e Aprendizagem: o uso de TIDC's para a aprendizagem do aprender" os autores afirmam que:

[...] as TDICs propõem a construção de significados, adaptando-se às características individuais de aprendizagem e impulsionando a apropriação da autonomia e a edificação dos próprios saberes pelos alunos. Ou seja, a relação entre alunos e TDICs transfigura os ambientes de aprendizagem, os redimensiona e abarca um conjunto de metodologias relevantes ampliando formas de ensinar e de aprender. (DE LIMA *et al.*, 2018, p.2)

Ultimamente, as mídias digitais são as maiores plataformas de publicidade e marketing que definem: as novas tendências culturais, os modos de se expressar e produzir conteúdo da sociedade e, em especial, da juventude. Como o *Reels*⁹ do *Instagram* ou o *TikTok*, onde você consegue fazer pequenos vídeos com diversos cortes e edições, editados em páginas gratuitas como o *Canva*¹⁰ onde é possível criar cartazes, apresentações, logotipos e muito mais.

⁹ Ferramenta criada em 2019 no aplicativo de compartilhamento de fotos *Instagram*, que permite a criação e edição de vídeos curtos na plataforma.

¹⁰ Plataforma online de design e comunicação visual, que permite a criação de *slides*, infográficos, cartazes, logotipos e etc.

Sobre acesso a espaços de cultura propiciado pelas TICs, temos o *Google Arts & Culture*¹¹, o qual promove o acesso virtual aos principais museus fora do país, além de disponibilizar obras de arte em alta definição com explicações detalhadas e confiáveis, explorar em 360° graus pinturas, esculturas e diversos monumentos arquitetônicos em tour de realidade virtual, entre outros recursos. De navegação intuitiva, basta digitar o nome da obra, do artista ou movimento artístico em um mecanismo de pesquisa online para obter informações sobre o que se busca.

Fazer uso de aparatos tecnológicos em sala de aula não significa renunciar às formas tradicionais de fazer arte, mas explorar as potencialidades da tecnologia e utilizá-la como uma aliada. Há um universo enorme a ser explorado: jogos, vídeos, aplicativos, fotografia, música, dança, *podcasts*¹² e as redes sociais. Tudo isso faz parte do dia a dia de muitos jovens e provavelmente eles saberão o manuseio dessas plataformas melhor que os próprios professores. Contudo, é importante que os estudantes também façam o uso de pincéis, tintas, materiais para escultura e lidem com as questões teóricas, textos e temáticas subjetivas, como a percepção, a imaginação, a sensibilidade e a criatividade, afinal incorporar certas metodologias não é sinônimo de sucesso. De acordo com Vani Moreira Kenski (2007, p.46):

Não há dúvida de que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para a educação. Vídeos, programas educativos na televisão e no computador, sites educacionais, softwares diferenciados transformam a realidade da aula tradicional, dinamizam o espaço de ensino-aprendizagem, onde, anteriormente, predominava a lousa, o giz, o livro e a voz do professor. Para que as TICs possam trazer alterações no processo educativo, no entanto, elas precisam ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente. Isso significa que é preciso respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que o seu uso, realmente, faça diferença. Não basta usar a televisão ou o computador, é preciso saber usar de forma pedagogicamente correta a tecnologia escolhida

Nesse aspecto, o Ensino de Artes Visuais é essencial para a construção e formação dos alunos e aliado à tecnologia, potencializará o ensino em direção a uma infinidade de possibilidades do “fazer”, do inventar e do imaginar. As crianças e os jovens da atualidade são mais curiosos e imersivos devido ao acesso quase irrestrito a tudo que a internet possibilita saber. É um fenômeno que acontece em escala global e que definirá os rumos da sociedade ao

¹¹ Plataforma *online* criada pelo *Google* para promover a democratização no acesso à cultura, através de parcerias com instituições culturais no mundo inteiro, que disponibilizaram seus acervos para que eles sejam expostos virtualmente.

¹² Programas de áudio sobre os mais diversos conteúdos, que são feitos ao vivo ou gravados previamente e que ficam disponíveis *online* para o ouvinte ter acesso a qualquer momento.

longo das próximas décadas. Entendemos, que, a importância do professor, como sempre, será decisiva para os caminhos a serem tomados nas salas de aula.

2.3 *TikTok*, a rede social do momento

Em 2016, surge na China, o *TikTok*, desenvolvido pela companhia de tecnologia *ByteDance*. Apenas em 2019, o aplicativo chega ao Brasil. Sua popularização no mundo ocorreu durante o período de isolamento social provocado pela crise sanitária da Covid-19. De acordo com o *DataReportal Digital 2023: Brasil*¹³, as redes sociais como *Facebook*, *Instagram* e o site *YouTube* possuem quantitativamente mais seguidores que o *TikTok*, porém o aplicativo Chinês é o que mais vem crescendo e conquistando novos usuários. Atualmente o *TikTok* possui 82,2 milhões de usuários no país.

Por ser uma rede social que atraiu e ainda atrai principalmente o público jovem, o *TikTok*, devido ao seu crescimento meteórico e sua influência no desenvolvimento de outros aplicativos, como os “*Reels*” do *Instagram* e os “*Shorts*” do *YouTube*, foram responsáveis por remodelar a forma de fazer conteúdo na internet. Além disso, é uma rede social que monetiza¹⁴ os seus usuários de acordo com alguns critérios estabelecidos, o que faz com que muitas pessoas busquem utilizar a plataforma como uma fonte de renda extra. É uma rede social nas quais se criam memes, paródias, “dancinhas” entre outros, mas também, pode ser uma ferramenta educativa com um alcance enorme, como pode ser visto nas capturas de tela a seguir:

¹³ Disponível em: <http://datareportal.com/reports/digital-2023-brazil/> . Acesso em: 15 mai. 2023

¹⁴ Disponível em: https://support.tiktok.com/pt_BR/business-and-creator . Acesso em: 29 dez. 2023

Figura 5 – Busca arte educação



Fonte: arquivo pessoal

Figura 6 - Busca arte educação



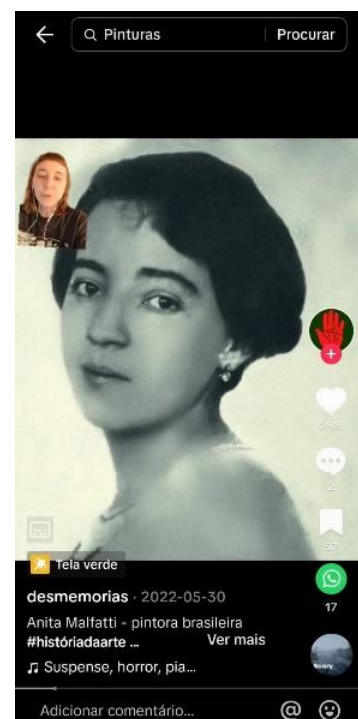
Fonte: arquivo pessoal

Figura 7 – Vídeo Caravaggio



Fonte: arquivo pessoal

Figura 8 – Vídeo Anita Malfatti



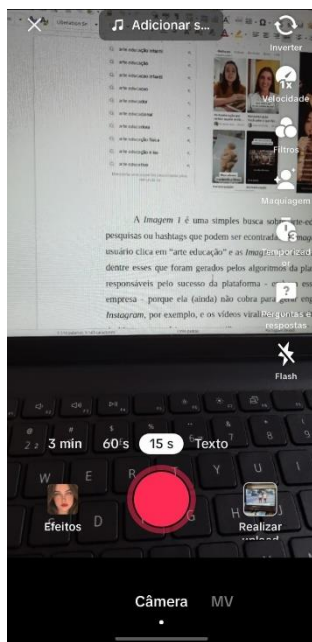
Fonte: arquivo pessoal

A *Figura 5* ilustra a potencialidade desta rede em um uma simples busca sobre arte-educação indicando a quantidade de pesquisas correlacionadas ou *hashtags* que podem ser encontradas. A *Figura 6* é a tela que aparece assim que o usuário clica em “arte educação” e as *Figuras 7 e 8* são algumas opções de vídeos escolhidos dentre esses que foram gerados pelos

algoritmos da plataforma a ser entregues ao usuário. Aliás, é importante frisar que os algoritmos são os responsáveis pelo sucesso da plataforma - embora essa seja uma informação privada da empresa - porque ela (ainda) não cobra para gerar engajamentos de publicações, como o *Instagram*, por exemplo. Os vídeos no *TikTok* viralizam com muito mais facilidade que os conteúdos de outras plataformas, gerando milhares de *likes*, comentários e compartilhamentos, incentivando seus usuários a gerarem e consumirem mais e mais conteúdos, que são entregues a partir de seu histórico de navegação, visualizações e a partir do que os algoritmos gerados entendem que o usuário deseja consumir.

Outro ponto positivo do aplicativo é facilidade para utilizar suas ferramentas de edição de vídeo, como é possível ver nas imagens a seguir:

Figura 9 – Tela gravação



Fonte: arquivo pessoal

Figura 10 – Tela edição



Fonte: arquivo pessoal

Figura 11 – Tela Compartilhar



Fonte: arquivo pessoal

Na *Figura 9*, é apresentada a página onde são gravados os vídeos (com duração de até três minutos) ou importados da galeria de imagens do seu aparelho. É importante ressaltar que não precisa ser uma gravação corrida, você pode gravar vários vídeos ou postar vários trechos de vídeos, que são os chamados de “corte seco”, onde um vídeo é cortado e outro começa imediatamente após dando uma sensação de continuidade, sem nenhuma suavidade de transição. A *Figura 10* consiste na edição do vídeo, onde você pode fazer cortes, incluir músicas, áudios externos e até incluir legendas que são feitas automaticamente dentro do próprio aplicativo, colocar filtros, entre outros. Na *Figura 11*, você pode escolher a legenda que

ficará na parte inferior do vídeo quando ele for exibido e as opções de mencionar algum outro usuário ou, e se tiver se inspirado em alguém, pode marcar o “@” dessa pessoa para que ela possa visualizar.

No *TikTok*, o uso das *hashtags*¹⁵ é muito importante para o alcance do seu vídeo, principalmente se você estiver participando de alguma *trend*¹⁶, que é uma expressão utilizada para os vídeos que viralizam na rede e que são copiados, replicados ou servem de inspiração para outras pessoas, ou seja, são os vídeos que viram tendência. Geralmente, no *TikTok*, esses vídeos estão atrelados a alguma música ou qualquer outro tipo de áudio, como uma dublagem ou narração os quais são repetidos e compartilhados por outros usuários. Devido a essa facilidade e interesse para gerar engajamento e por seus instrumentos de uso já serem algo tão familiar aos jovens na atualidade, este produto educacional fará uso dessa rede social como estratégia de aproximação entre docente e estudantes no ambiente escolar.

¹⁵ Utilização do símbolo “#” acompanhado de uma palavra, para o agrupamento de assuntos e interesses em comum nas redes sociais, permitindo, assim, a busca e a interação entre os usuários em diversas redes sociais.

¹⁶ Tendência em português, são conteúdos que se tornam populares e viralizam por um determinado tempo na internet devido à grande quantidade de citações, curtidas e compartilhamentos.

3 A UTILIZAÇÃO DAS MÍDIAS SOCIAIS COMO FERRAMENTAS DE ENSINO

Não que a tecnologia não tenha trazido malefícios - que são muitos, por sinal – mas ela é também uma grande facilitadora, encurtando distâncias, diminuindo burocracias em todas as esferas da sociedade, inclusive no que se refere ao campo educacional. O objetivo dessa pesquisa é experimentar possibilidades artísticas que consigam se encaixar nesse contexto tecnológico e corroborar a ideia de que há aplicabilidade dos *smartphones* e redes sociais também como prática metodológica dentro das salas de aula das turmas do segundo ano do Ensino Médio.

O que pretendo, é levantar algumas questões com os educadores e alunos, afinal, o debate também deve se estender e ser visto sob o ponto de vista dos alunos, minimizar o abismo existente entre as gerações, discutir os limites para o uso consciente e responsável do telefone dentro da escola, pensar novas formas de pensar e executar atividades para além desse produto educacional e das Artes Visuais, incluindo outros temas estudados, outras disciplinas e outros aparatos tecnológicos.

A escolha do *TikTok* como recurso para o desenvolvimento do produto educacional fez parte de um processo de estar conectado com as realidades e interesses dos alunos, afinal, estamos vivendo a era da conectividade e tecnologia. Além disso, o aplicativo dispõe de ótimos recursos para a execução da atividade: as ferramentas de edição de vídeo. É muito comum encontrar meus alunos no pátio e na quadra da escola gravando conteúdo, vê-los fazendo algum desafio que viralizou na rede social ou deslizando o dedo para cima, apenas assistindo aos vídeos que passam de maneira aleatória na tela do telefone, logo, levar essa plataforma para a sala de aula seria uma maneira de criar uma funcionalidade pedagógica e educativa para aquilo que eles estão habituados a usar apenas como entretenimento e passatempo.

A linguagem do cinema como foco de interesse deste produto educacional não foi por acaso, com o crescimento das redes sociais e da produção de vídeos para plataformas, muitas pessoas já possuem uma afinidade com as lentes das câmeras dos telefones, com a gravação de vídeos voltados para si e para o que está ao seu redor. Os jovens em maior ou menor grau já possuem certo entendimento sobre ângulos, luz e enquadramento, mesmo que de maneira intuitiva, existente pela prática do dia a dia, sem qualquer tipo de estudo e aprofundamento teórico sobre o assunto. Portanto, falar sobre este lugar de familiaridade é a ideia deste produto educacional de forma a introduzir nas aulas de Artes Visuais temáticas como: Arte, Tecnologia e Novas Mídias.

O início do bimestre começará com a introdução de História do Cinema e a evolução da imagem, com a fotografia e passando pelo conceito de câmara escura, cronofotografia, o desenvolvimento do cinematógrafo e os irmãos Lumière, os efeitos visuais de Georges Méliès, do cinema mudo ao cinema falado, dos filmes em preto e branco até o surgimento da computação gráfica e dos filmes em 3D, o fundo verde, o *motion capture* até a atualidade, com o uso da tão polêmica Inteligência Artificial, da publicidade, das mídias sociais, dos serviços de *streaming*, do *Youtube* e outras redes sociais até chegar ao TikTok.

É importante que, se possível, as aulas sejam visuais, levando exemplos para que os alunos se identifiquem, conheçam ou ativem a memória cinematográfica deles. Na minha experiência em sala de aula, pude ver que muitos alunos conhecem clássicos do cinema, contrariando, muitas vezes, a minha própria expectativa. Por exemplo, em uma determinada aula, gosto de levar um *pen drive* para passar na televisão ou em um projetor, com diversos trechos de filmes que retiro na internet, que vão dos clássicos aos *blockbusters*, e eles reconhecem cenas de filmes como “A Viagem à Lua”, “Tempos Modernos”, “Psicose”, “O Iluminado”, “Cantando na Chuva”, “Os Homens Preferem as Loiras”, “Que Horas ela Volta?”, “Parasita”, “Corra!”, “Django Livre”, “O Silêncio dos Inocentes”, “Taxi Driver”, “Cidade de Deus” e muitos outros. Esse tipo de conexão que eles vão ter com as cenas ou imagens dos filmes, muitas vezes desperta o interesse deles pelo conteúdo, gerando discussões mais diversas sobre o tema entre eles, surgindo questionamentos e até mesmo brincadeiras sobre as particularidades e preferências de cada um, sobre o filme ser ruim ou não, sobre a qualidade dos efeitos especiais, sobre a atuação de um determinado ator ou atriz, entre outros.

Figura 12 - Organização de conteúdo para aula teórica



Fonte: Arquivo Pessoal

No decorrer das aulas, falaremos sobre os conceitos de roteiro, linguagens e gêneros cinematográficos. Será a partir desses conteúdos que começaremos a idealizar e organizar as ideias para a materialização deste produto educacional: um filme com duração de três a dez

minutos, que é o limite máximo de tempo para compartilhamento no aplicativo de vídeos *TikTok*. Um primeiro trabalho em formato de roteiro será pedido: os alunos irão se dividir em grupos e já terão que começar o planejamento do que pretendem fazer no trabalho final, como o gênero ou subgênero cinematográfico, o enredo, os personagens, os diálogos, figurinos, cenários e demais elementos inerentes ao roteiro em desenvolvimento.

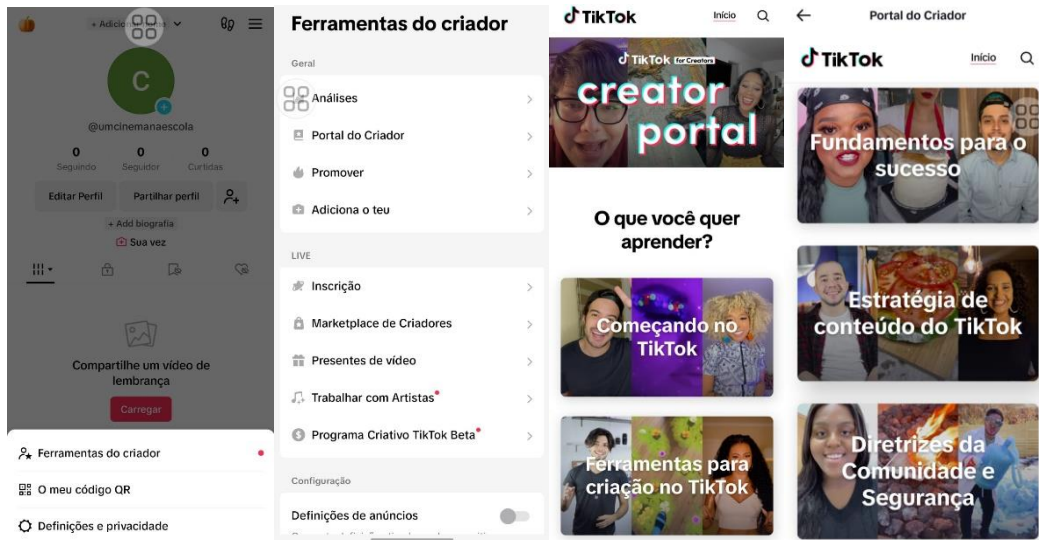
Após a devolutiva dos trabalhos, os grupos desenvolverão em sala de aula, a criação de um *storyboard*¹⁷ para que eles possam esboçar e visualizar algumas das cenas desenvolvidas nos roteiros criados por eles.

Para a execução de todas as fases do projeto, é imprescindível que os alunos tenham contato com referências em sala de aula. Além do conteúdo teórico, a apresentação de tudo que é falado é essencial para o entendimento deles. Falar sobre plano aberto, direção de arte, ângulo *plongée*, ou cabeçalho de roteiro, por exemplo, sem uma referência visual pode dificultar a compreensão deles. Qualquer desdobramento relacionado ao conteúdo de cinema é válido e isso pode incluir filmes das mais diversas categorias, diretores (as), roteiristas, do filme vencedor do Oscar ao vencedor do Framboesa de Ouro, séries de TV, telenovelas, vídeos publicitários, a estética de canais no *Youtube* e até criadores de conteúdo do *TikTok* e *Instagram*.

Eles terão duas semanas para a criação do roteiro e mais duas ou três para a entrega do filme. Utilizando todos os conhecimentos adquiridos em sala de aula, como enquadramento, planos, ângulos, luz, sequência, tomadas e tipos de cortes, eles terão que dirigir e produzir as cenas dos roteiros criados por eles próprios, porém de maneira simplificada, através do *TikTok* e outros aplicativos de edição de vídeos. Nem todos sabem manusear e utilizar o aplicativo, por isso o professor pode sugerir que há, no próprio aplicativo, uma aba denominada “Portal do Criador”, onde a própria plataforma ensina a utilizar as ferramentas disponíveis para a criação de conteúdo.

¹⁷ Ferramenta muito utilizada na fase de pré-produção de obras no audiovisual, são desenhos criados durante a decupagem do roteiro que permitem que direção e equipe de arte visualizem as cenas antes de filmá-las.

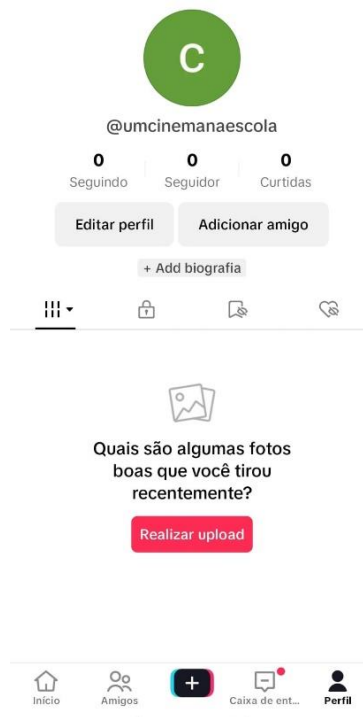
Figura 13 – Ferramentas do Criador no aplicativo *TikTok*



Fonte: arquivo pessoal

Como professora, criarei um perfil (FIGURA 14), onde serão postados todos os trabalhos entregues, com o título do filme e a sinopse criadas por eles e as *hashtags* que eles julgarem boas para o engajamento na rede social. Uma vez postada no perfil, os próprios alunos poderão compartilhar os vídeos para amigos e familiares, ou postar em outras redes sociais para divulgarem mais os projetos.

Figura 14 – Perfil no *TikTok*



Fonte: arquivo pessoal

Alguns critérios de avaliação poderão ser considerados: a duração do vídeo, a utilização das técnicas e conteúdos abordados em sala de aula, se o filme foi gravado e produzido de acordo com o roteiro criado anteriormente, se houve referência a alguma outra obra cinematográfica e como ela foi executada diante dessa inspiração (indicação de que houve pesquisa durante o planejamento do roteiro e das ideias) e a criatividade dos alunos na solução dos problemas e obstáculos encontrados durante o projeto.

3.1 Roteiro do Produto Educacional

Cada encontro foi programado para dois tempos de aula, que equivalem a 1 hora e 40 minutos de duração. É importante que a parte teórica seja escrita previamente no quadro para que os alunos copiem e possam acessar em caso de dúvidas futuramente.

ENCONTRO 1

CONTEÚDO: A Fotografia e os Primórdios do Cinema

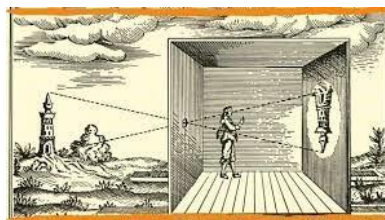
MATERIAIS NECESSÁRIOS: *Notebook* e projetor, ou *pen drive* e televisão; caixa de papelão grande; lápis; fita adesiva; cartolina; pedaços de tecido.

ESTRATÉGIAS PENSADAS: Aula introdutória sobre a história do cinema para mostrar aos alunos sobre a importância da evolução da fotografia e de outros dispositivos, que permitiram a produção de vídeos curtos e o início da trajetória cinematográfica. Exibir imagens e falar sobre os processos da Câmara Escura, da Cronofotografia e Zoopraxiscópio.

É importante, frisar, desde a primeira aula, o intuito da criação de um filme curto que será a principal avaliação do bimestre para que eles, desde já, se programem e comecem a formar grupos e pensar em uma história.

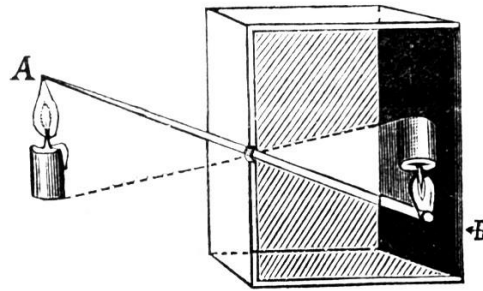
SUGESTÃO DE IMAGENS E VÍDEOS:

Figura 15 – Câmara Escura



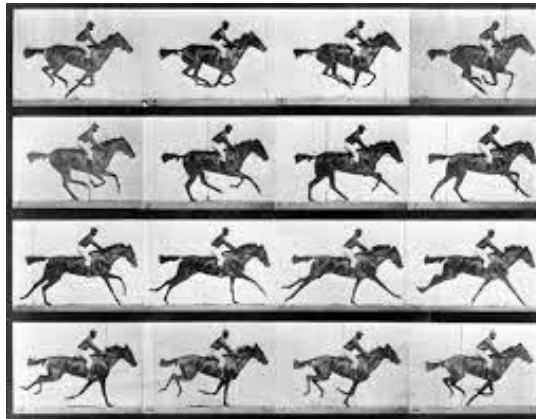
Fonte: Wikipédia. Disponível em: <https://citaliarestauro.com/camara-escura-historia-fotografia/>. Acesso em 6 nov 2023

Figura 16 – Câmara Escura



Fonte: Wikipédia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%A2mera_escura. Acesso em 6 nov. 2023

Figura 17 - Cronofotografia



Fonte: Wikipédia. Disponível em: <https://es.wikipedia.org/wiki/Cronofotograf%C3%ADa>. Acesso em 7 nov. 2023

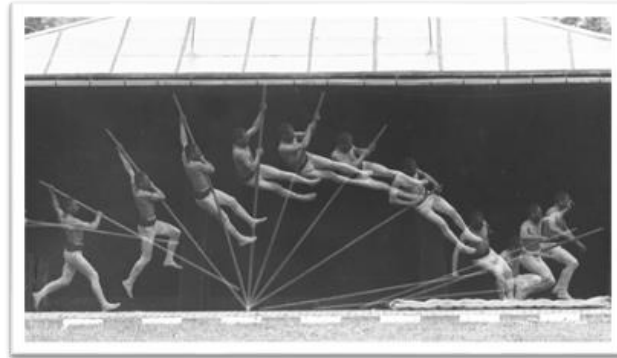
Figura 18 – Captura de Imagem Vídeo Cronofotografia



PRIMÓDIOS - 1878 Cavalo em movimento Eadweard Muybridge

Fonte: *YouTube*

Figura 19 - Cronofotografia



Fonte: Instituto Moreira Salles. Disponível em: <https://ims.com.br/eventos/marey-e-muybridge-entre-a-fotografia-e-o-cinema-raimo-benedetti-ims-paulista/> . Acesso em: 7 nov 2023.

Figura 20 - Zoopraxiscópio



Fonte: Wikipédia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Zoopraxisc%C3%B3pio>. Acesso em 7 nov. 2023

Figura 21 – Funcionamento de um Zoopraxiscópio



Fonte: YouTube

ATIVIDADE PROPOSTA PARA O ENCONTRO 1: Construção e Experimentação de Câmara Escura. Se a turma tiver poucos alunos, apenas uma câmara será feita. Se for uma turma

mais cheia, dividir em dois grupos para cada um fazer a sua própria. Ao final, todos os alunos deverão entrar na câmara e ver a imagem de fora projetada dentro da caixa.

ENCONTRO 2

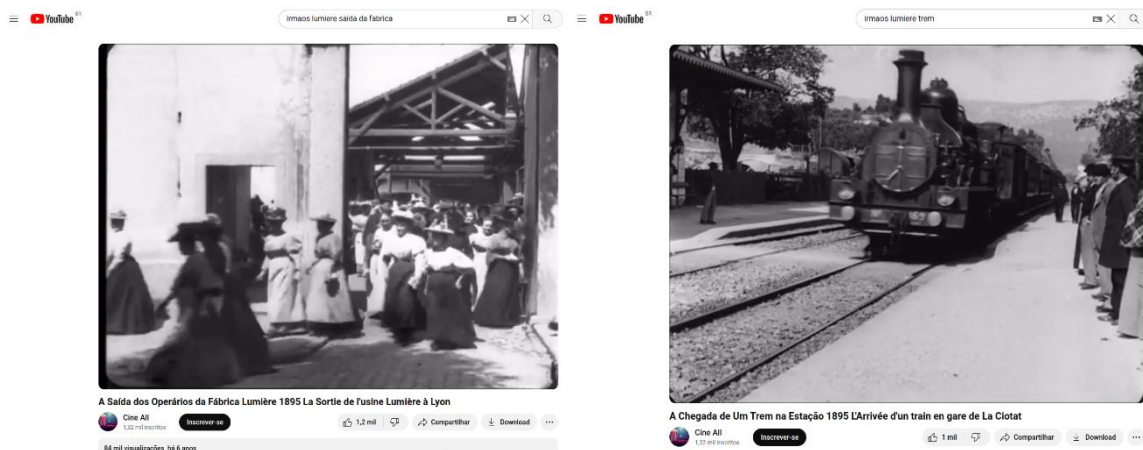
CONTEÚDO: O Cinematógrafo, os irmãos Lumière e o início da sétima Arte.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: *Notebook* e projetor, ou *pen drive* e televisão.

ESTRATÉGIAS PENSADAS: A história dos irmãos Lumière, que, devido à criação do Cinematógrafo, são considerados os pioneiros na exibição de imagens em movimento, com a primeira exibição pública cinematográfica feita por eles no dia 28 de dezembro de 1895 em Paris, na França: A Saída dos Operários da Fábrica Lumière. A partir de uma perspectiva cronológica, falar sobre a importância de Georges Méliès e Alice Guy-Blaché, o cinema mudo e falado, preto e branco e em cores, cinema Brasileiro, a era de ouro em Hollywood, o cinema pós II Guerra Mundial, cinema europeu, filmes “*blockbuster*” e etc.

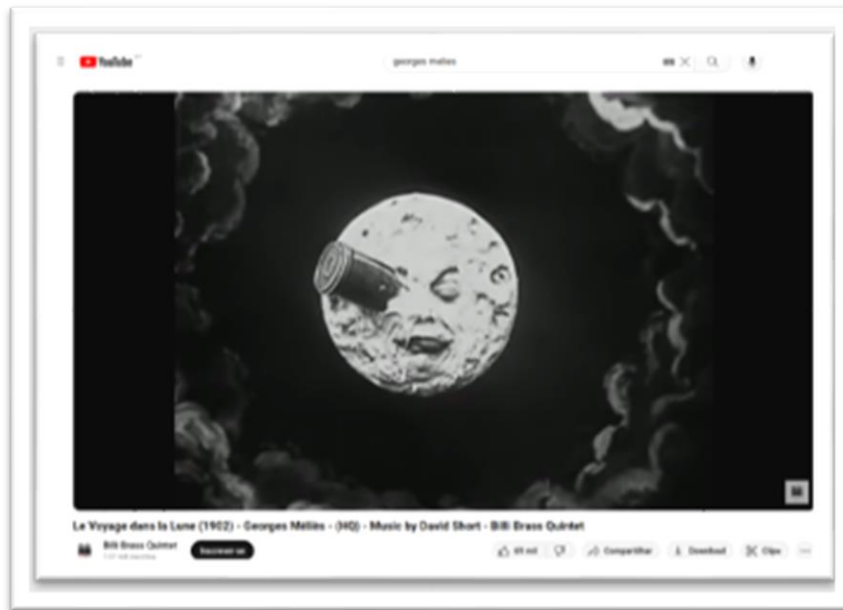
SUGESTÃO DE TRECHOS DE FILMES RETIRADOS DO YOUTUBE:

Figura 22- Primeiros filmes dos Irmãos Luimière



Fonte: *YouTube*

Figura 23 – Viagem à Lua



Fonte: *YouTube*

Figura 24 – A Fada do Repolho



Fonte: *YouTube*

ATIVIDADE PROPOSTA PARA O ENCONTRO 2: Como os filmes dessa época são curtos, há a possibilidade de assisti-los inteiros e realizar debates a partir dos elementos percebidos, estratégias de edição, câmera, ângulo de filmagem, plano, trilha sonora entre outros. Elencar possibilidades e ideias para o próximo encontro e a construção do roteiro.

OUTRAS SUGESTÕES DE FILMES A SEREM TRABALHADOS:

- “*The Jazz Singer*”;
- “A orquestra de um Homem Só”; “O sonho do Astrônomo”; “*The Monster*”; “*A Nightmare*”. Todos de Georges Méliès;
- “*Falling Leaves*”; “*Le Piano*”; “*Heroine*”; “*Gypsy Dance*”. Todos de Alice Guy-Blaché.

ENCONTRO 3

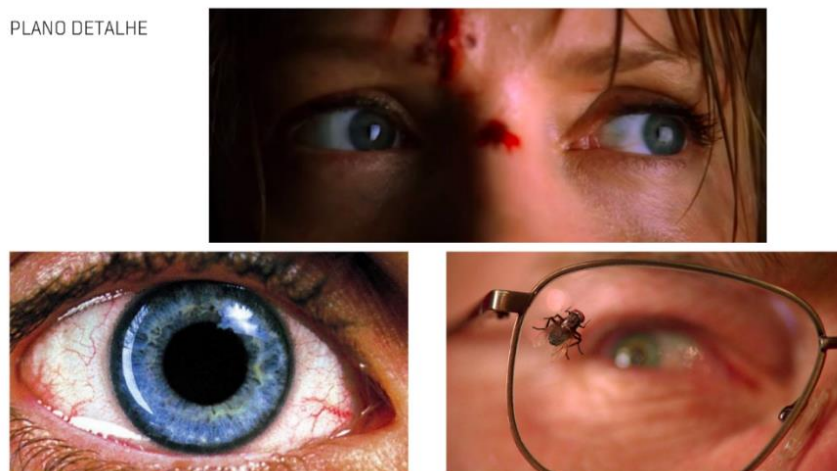
CONTEÚDO: Linguagens Cinematográficas;

MATERIAIS NECESSÁRIOS: *notebook* e projetor, ou *pen drive* e televisão; smartphones; câmeras fotográficas.

ESTRATÉGIAS PENSADAS: A partir dessa aula, será feita a introdução de assuntos mais técnicos relacionados ao cinema, que serão importantes para a execução do trabalho final, que exigirá conhecimento sobre direção, direção de arte, planos, enquadramentos, ângulos, cortes, cenas, sequências e tomadas. Mostrar exemplos aos alunos na televisão ou projetando na parede e questioná-los, se até essa aula, eles tinham parado para pensar em como as cenas são construídas para nos passar uma mensagem, mesmo que não tenha nenhuma fala ou nada escrito na tela? Que elas são pensadas em cada detalhe para que haja um entendimento nosso, mesmo que inconscientemente?

Figura 25 – Plano Detalhe

PLANO DETALHE



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Figura 26 – Primeiro Plano

PRIMEIRO PLANO ou close-up

**Fonte: Arquivo pessoal, 2023.****Figura 27 – Plano Geral ou Aberto**

PLANO GERAL ou aberto

**Fonte: Arquivo pessoal, 2023.**

ATIVIDADE PROPOSTA PARA O ENCONTRO 3: Partindo da ideia de que o cinema surgiu a partir da evolução da fotografia e que a concepção de ângulos e enquadramentos também são técnicas fotográficas, levar os alunos para o pátio e pedir para que eles façam fotos que represente cada conceito estudado na sala de aula com os seus respectivos telefones. Caso algum aluno não tenha, o ideal é dividir os estudantes em grupos para que ao menos um smartfone possa ser compartilhado entre os integrantes. Reunir as imagens produzidas de forma que seja possível todos analisarem as produções dos colegas, de maneira a identificarem os conceitos fotográficos explorados.

ENCONTRO 4

CONTEÚDO: Gêneros Cinematográficos e Roteiro.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: *notebook* e projetor, ou *pen drive* e televisão.

ESTRATÉGIAS PENSADAS: No primeiro momento da aula, conversar sobre gêneros e subgêneros cinematográficos e levar exemplos para eles assistirem. Espera-se muita participação e euforia dos alunos, onde o professor poderá tirar muitas opiniões sobre os gostos de cada um e eles poderão dizer se gostam ou não de certo tipo de filme. Depois, escrever no quadro um modelo de roteiro, explicando cada detalhe, como cabeçalho, número da cena, descrição de personagens entre outros. Explicar também sobre o conceito de *storyboard* e sua usabilidade nas produções do audiovisual, exibindo alguns exemplos no projetor para facilitar o entendimento dos alunos. A partir dessa explicação, passar o trabalho de roteiro do filme que eles filmarão para a avaliação do final do bimestre. O roteiro precisará ter início, meio e fim, e deve ser pensado para uma gravação com duração mínima de 3 minutos e máxima de 10, seguindo os limites e padrões de câmera e edição aceitos para o *Tiktok*.

ATIVIDADE PARA O ENCONTRO 4: permitir que os grupos comecem a debater e escrever os roteiros das suas respectivas produções em sala de aula.

Figura 28 – Cartazes de Filmes



Fonte: *Movie Posters Archive*. Disponível em: <http://www.mposter.com/>. Acesso em 7 nov. 2023.

ENCONTRO 5

CONTEÚDO: Cinema, Publicidade, Internet, Redes Sociais e Contemporaneidade.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: *smartphones* ou *tablets*, papel sulfite, canetas, lápis de cor, canetinhas

ESTRATÉGIAS PENSADAS: Última etapa teórica, onde chegaremos ao momento da vivência dos alunos, com o propósito de que haja bastante participação e interação com os alunos. É interessante levantar discussões como:

- ✓ Os serviços de streaming estão acabando com as salas de cinema?
- ✓ Como as redes sociais e a influência que elas exercem na vida das pessoas interferem na forma como eles enxergam o cinema na atualidade?
- ✓ A forma como assistimos vídeos curtos nas redes sociais diminuem o nosso interesse em assistir filmes com maior duração?
- ✓ Como eles se sentem quando percebem logo no começo do filme que não vão gostar? Eles param e procuram outro filme, ou continuam até o final?

Os professores da época do *VHS*, dos *DVD's* ou até mesmo, o mais recente *blu-ray*, conseguirão traçar um paralelo entre as gerações, onde muitos não saberão que, para devolver um filme à locadora, era preciso rebobinar a fita, ou como era difícil alugar um filme nas primeiras semanas de lançamento, quando o filme fazia muito sucesso. Até mesmo a forma de pirataria mudou: antigamente você podia comprar um filme “pirata” com um vendedor ambulante na rua. Hoje em dia pode baixar filmes e séries *online* em sites específicos, de forma totalmente gratuita.

ATIVIDADE PROPOSTA PARA O ENCONTRO 5: No primeiro tempo de aula, ao entrar no tema “redes sociais”, em especial, o *TikTok*, perguntar quais alunos já possuem conta no aplicativo, se eles sabem usar ou só acessam para assistir vídeos, e se você já tiver alguma prática, propor uma aula interativa, para a experimentação das ferramentas de edição, permitindo que os alunos circulem pelo ambiente escolar, filmando, fotografando e atuando, criando um ambiente de criatividade e experimentação. No segundo tempo os grupos farão outra atividade: escolherão duas cenas descritas no roteiro e farão um rascunho de um storyboard, para que eles tentem ver essas cenas fora do papel, transformadas em imagens. Informar que para o trabalho final, o filme precisa ter início, meio e fim, que o gênero dele precisa ser perceptível, que o roteiro precisa ser seguido e todos os aspectos técnicos estudados

em sala de aula serão avaliados na obra. No dia da entrega, eles poderão levar os vídeos salvos no próprio telefone, ou em um *pen drive*.

ENCONTRO 6

CONTEÚDO: FINALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador ou *notebook* com entrada *usb*; televisão ou projetor.

ESTRATÉGIAS PENSADAS: Apresentação dos trabalhos finais, que expressem o resultado de todo aprendizado adquirido ao longo do bimestre e seja possível observar o olhar artístico e a proposta criativa dos alunos.

ATIVIDADE PROPOSTA PARA O ENCONTRO 6: Sessão de cinema. Os grupos enviarão o vídeo para a professora com antecedência para que a sessão de exibição seja organizada, colocando os arquivos no computador, para que ela possa exibir na televisão ou projetar na parede. Cada grupo falará sobre as suas propostas e suas ideias após o término do seu filme. O professor pode levar pipoca, doces, suco e refrigerante para criar uma ambientação de sala de cinema, apagar as luzes, incentivar os aplausos ao fim de cada apresentação, fazer perguntas pertinentes à história ou técnicas utilizadas e extrair o máximo de informações e aprendizados que eles tenham obtido durante todo o bimestre. Ao final da aula, o docente irá postar os filmes no perfil criado por ele no *TikTok*, com os títulos criados pelos grupos e as *hashtags* que eles considerarem mais relevantes para o engajamento na rede social.

4 CONCLUSÃO

Políticas públicas e a iniciativa privada estão sempre buscando investir em pesquisas e em aprimoramentos tecnológicos nas Universidades e escolas. Embora seja utópico pensar que em breve estaremos em um cenário *hightech*, ou que o Brasil virará uma Coreia do Sul em termos tecnológicos, não podemos negar o fato de que a população brasileira é uma das que mais se mantém conectada no mundo.

O lento avanço de uma educação tecnológica dentro das escolas, principalmente no ensino público, muitas vezes, impossibilita a aplicação de metodologias ativas e digitais, em consonância com o mundo atual. Quantas vezes percebemos, como educadores, que um simples projetor é o instrumento mais “tecnológico” em uma escola, sendo que hoje em dia já temos disponíveis *smart TV*¹⁸, *smart speaker*¹⁹, *streaming stick*²⁰ e muitos outros aparelhos que poderiam auxiliar em sala de aula?

Dentro desse contexto, é de profunda relevância que o professor se adapte ao que tem disponível para ele. Como a grande quantidade de alunos possuem aparelhos de *smartphones*, utilizá-los é uma tentativa de tornar a aula mais cativante, ao invés, de simplesmente privá-los do uso.

Não importa quantas gerações ficarão e quantas passarão: o papel da escola e do educador vai ser sempre dialogar com as vivências dos seus alunos em busca da construção de conhecimento, se reinventando nas formas de ensinar, para que os alunos potencializem suas aprendizagens. A revolução tecnológica é uma (des)construção desafiadora que a sociedade e a escola têm vivido nas últimas décadas, e, isso se reflete no rendimento dos alunos em sala de aula.

A intenção desse produto educacional é possibilitar a abertura de caminhos e ideias, onde haja integração de saberes e conhecimento com a contemporaneidade e a realidade dos seus alunos. É uma busca por metodologias que cativem os alunos e que desperte neles a curiosidade e interesse na disciplina. Fazê-los entender que a Arte está em todos os lugares e não apenas penduradas em paredes dentro de galerias e museus, e que artista não é só aquele que segura o godê em uma mão e o pincel em outra. Que a arte também está no olhar, nas mais diversas técnicas e categorias.

¹⁸ Aparelhos de TV inteligentes, com acesso à internet, conexão via *bluetooth* e boa qualidade de resolução.

¹⁹ Caixas de som que funcionam com acesso à internet e realizam tarefas através de comandos de voz.

²⁰ Reprodutor de mídia que conectada à *Smart TV* e, com acesso à internet, permite que haja interação entre o aparelho de telefone e à televisão.

Para o docente, esse produto educacional é uma ferramenta que funciona como uma alternativa às dificuldades vividas no meio escolar, que foi pensada a cada vez que algum professor falou “na minha época de aluno não era assim”, ou “quando comecei a dar aula não era assim” na sala dos professores. Em face de tantas mudanças que vem ocorrendo nos últimos anos, é possível perceber um clima nostálgico, mas pensar nessa proposta como algo que consiste em utilizar um aplicativo aparentemente banal para muitos, trazê-lo para a sala de aula e transformá-lo em uma ferramenta capaz de elaborar um objeto artístico, transforma a ideia de que a aprendizagem está sendo direcionada somente ao aluno.

REFERÊNCIAS

AUSTIN, Tricia; DOUST, Richard. **New Media Design**. 1 ed. Londres: Laurence King Publishers, 2007.

BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2003.

CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 11 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. Tradução Klauss Brandini Gerhardt. 2 ed. São Paulo: Paz e terra, 2000.

CASTELLS, Manuel. **Fim do milênio**. Tradução Klauss Brandini Gerhardt. 1 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2020.

DataReportal. Digital 2023: Brazil. Ano 2023. Disponível em: <http://datareportal.com/reports/digital-2023-brazil/> . Acesso em: 15 mai. 2023.

Fundação Getúlio Vargas Escola de Administração de Empresas de São Paulo (FGV-EAESP). **Pesquisa Anual sobre o Mercado Brasileiro de TI e Uso nas Empresas**. 33^a edição. Ano 2022. Disponível em: https://eaesp.fgv.br/sites/eaesp.fgv.br/files/u68/fgvcia_pes_ti_2022_-_relatorio.pdf. Acesso em 07 jan. 2023.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2021**. Ano 2022. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/17270-pnad-continua.html?edicao=34949&t=publicacoes>. Acesso em 02 fev. 2023.

Instituto de Pesquisas Datafolha. **Pesquisa de Opinião com Estudantes do Ensino Médio**. Ano 2022. Disponível em: <https://todospelaeducacao.org.br/noticias/pesquisa-nacional-jovens-ensino-medio-2022/>. Acesso em 17 nov. 2022.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. 2 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

DE LIMA, Claudia L.; QUEIROZ, Erika C. S. B.; SANT' ANNA, Geraldo J.. **A Relação entre concentração e aprendizagem: o uso de TIDC para a aprendizagem do aprender.** CIET:EnPED, São Carlos, maio 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/474>. Acesso em 07 jan. 2023.

NAGUMO, Estevon. **O uso do aparelho celular dos estudantes na escola.** Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de Brasília. Brasília-DF, 2014.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: Pesquisa TIC Educação (Edição COVID-19 - Metodologia adaptada)**, (2022) 2021. Disponível em: <http://cetic.br/pt/arquivos/educacao/2021/professores/>. Acesso em 03 jan. 2023.

_____. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil**, (2022) 2021. Disponível em <http://cetic.br/pt/arquivos/kidsonline/2021/criancas>. Acesso em: 06 jan. 2023.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: pesquisa TIC Domicílios**, (2023) 2022. Disponível em: <https://cetic.br/pt/arquivos/domicilios/2022/domicilios/> Acesso em 28 mai 2023.

PRETTO, N. de L. **Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia.** Campinas: Papyrus, 1996.

PRETTO, N. de L. **O desafio de educar na era digital: educações.** Revista Portuguesa De Educação, 24(1), p. 95–118, 2011.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** 4ª edição. São Paulo: Paulus, 2010.

SOUTO, Virgínia Tiradentes; CAMARA, Rogério. **Design, arte e tecnologia: princípios e as novas mídias.** In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA - (#10.ART): modus operandi universal, 10., 2011, Brasília. Anais... Brasília: PPG Arte da UnB, 2011. Disponível em: https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/10art_VirginiaTiradentes.pdf. Acesso em 24 jan. 2023.

STATE OF MOBILE 2022, 2022. Disponível em: <https://www.data.ai/en/go/state-of-mobile-2022/> . Acesso em 14 abr. 2023.