

COLÉGIO PEDRO II
Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD

Zaiana Carneiro de Almeida

O USO DO CELULAR NAS AULAS DE ARTES
VISUAIS: Eu curto essa ideia!

Rio de Janeiro
2020

Zaiana Carneiro de Almeida

O uso do celular nas aulas de artes visuais: Eu curto essa ideia!

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização Ensino de Artes Visuais - EAD, 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

Orientadora Prof. M.a Vivian Greco Cavalcanti de Araujo

Rio de Janeiro
2020

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

A447 Almeida, Zaiana Carneiro de

O uso do celular nas aulas de artes visuais: Eu curto essa ideia! /
Zaiana Carneiro de Almeida. - Rio de Janeiro, 2020.

61 f.

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: Vivian Greco Cavalcanti de Araujo.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Arte e tecnologia. 3.
Tecnologia digital. I. Araujo, Vivian Greco Cavalcanti de. II. Colégio
Pedro II. III Título.

CDD 707

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB-7: 5692.

Zaiana Carneiro de Almeida

O uso do celular nas aulas de artes visuais: Eu curto essa ideia!

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD, 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: ____/____/____.

Banca Examinadora:

Orientadora Professora Me. Vivian G. C. de Araujo

Professora Me. Valquíria Cordeiro Fernandes
Colégio Pedro II

Professora Me. Nilza Cristina de Souza Culmant Ramos
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2020

Agradeço e dedico este trabalho aos meus alunos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que me deu o dom da vida e me abençoa todos os dias com o seu amor infinito.

Sou grato aos meus pais Arão e Diva, pilares da minha formação como ser humano.

Aos meus irmãos, em especial ao Zalinsq, por toda dedicação, paciência e apoio, contribuindo para que este trabalho se realizasse.

Agradeço ao meu marido Luis Adenauer, que ao longo desses meses me deu não só força, mas apoio para vencer essa etapa da vida acadêmica. Obrigada, paixão, por suportar as crises de estresse.

Agradeço aos mestres, que serviram de exemplo para que eu me tornasse uma profissional melhor a cada dia.

“A educação tem caráter permanente, não há seres educados e não educados. Estamos todos nos educando” (PAULO FREIRE).

RESUMO

ALMEIDA, Zaiana Carneiro. **O uso do celular nas aulas de artes visuais: Eu curto essa ideia!** 2020. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura. Programa de Especialização em Educação Matemática, Rio de Janeiro, 2020.

A presente pesquisa trás um possível estudo sobre as formas que o aparelho celular pode contribuir com ensino da Arte Visual. Estudantes imersos em tecnologias e, frequentemente, conectados com seus aparelhos eletrônicos, podem, juntamente com seus professores, tornar as aulas mais atrativas com o uso dos aparelhos celulares e *tablets* como mais uma ferramenta pedagógica de grande potencial nas aulas de Artes Visuais. Segundo autores da área que foram trabalhados neste estudo, entende-se que a tecnologia faz parte do nosso cotidiano e está inserida no mundo dos discentes. Frente a isso, buscou-se no presente estudo trazer uma análise de como a tecnologia pode ser aplicada de forma pedagógica e, assim, auxiliar professores da área de Artes Visuais a se atualizarem para poderem auxiliar os estudantes do ensino fundamental e médio na formação e reflexão diante do uso das novas tecnologias como aliada ao processo ensino-aprendizado. Como produto desta pesquisa, foi produzido um produto educacional que visa orientar oficinas de produção de curtas metragens, a serem realizadas em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Arte-educação. Artes Visuais. Tecnologia.

ABSTRACT

ALMEIDA, Zaiana Carneiro. **O uso do celular nas aulas de artes visuais: Eu curto essa ideia!** 2020. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura. Programa de Especialização em Educação Matemática, Rio de Janeiro, 2020.

The present work shows a possible study on the ways which the cellular device can contribute to the teaching of Visual Art. Students who are immersed in technology and are often connected with their electronic devices can, together with teachers, make classes more attractive when using their cell phones and tablets as another potential pedagogical tool in Visual Art classes. According to the authors who were cited in this theme, it is understood that technology is part of our daily lives and it is inserted in the world of students. Compared to this, the present study tries to bring an analysis of how technology can be applied as a pedagogical tool. Moreover, it can assist Visual Art teachers to update themselves and, this way, be able to help elementary and high school students in their studies and reflection on the use of new technologies as an auxiliary to the teaching and learning process. As a result of this work, an educational program was produced. It aims to offer short film workshops, which will be held in the classroom.

Keywords: Art-education. Visual Art. Technology.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
2.1 – Os alunos da geração Z	14
2.2 – O uso das teconologias moveis como ferramenta pedagógica.....	18
2.2.1 – Legislação: Um problema ou uma solução.....	20
2.2.2 – Possibilidades de uso	23
2.3 – O uso da tecnologia móvel nas aulas de Artes Visuais	24
2.3.1 – O celular	26
2.3.2 – O aluno como protagonista.....	27
2.3.4 – Possibilidades de uso	28
2.4 – Produto educacional: A ideia de criação da oficina de Curtas	29
2.4.1 – O audiovisual nas aulas de Artes Visuais.....	31
2.4.2 – Metodologia.....	32
2.4.3 - Metas a serem alcançadas	33
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICE A – O PRODUTO EDUCACIONAL: OFICINA CURTA EM AÇÃO.....	38

1. INTRODUÇÃO

O uso de aparelhos celulares nas aulas de artes pode contribuir com o ensino-aprendizado dos estudantes da geração Z? Essa pergunta foi o questionamento original que gerou a presente pesquisa. Uma dúvida que não coube mais só dentro da sala de aula de uma professora, mas produziu provocações que pudessem gerar um maior esclarecimento aos professores de Artes Visuais.

Sabe-se que os alunos dos 2000, conhecidos como geração Z/ nativos digitais, vivem imersos em tecnologia (RECH; VIÊRA; ANSCHAU, 2017, p.156). Dentro desse cenário, existe uma necessidade de compreensão se os aparelhos celulares podem ter um uso direcionado à educação e não somente com o propósito de divertir. Será que chegou o momento de os docentes de Artes Visuais mudarem a visão do uso desses aparelhos eletrônicos por seus estudantes? Como torná-los uma ferramenta pedagógica e, assim, tê-los como aliado? Através da análise desses questionamentos, a presente pesquisa buscou considerar o uso dessas novas tecnologias no processo ensino-aprendizagem dentro do contexto das aulas de Artes Visuais.

Estes que nasceram na era digital conhecida como geração Z são caracterizados por indivíduos com acesso e manejo de equipamentos eletrônicos com facilidade e destreza, imersos em tecnologia (RECH; VIÊRA; ANSCHAU, 2017, p.155). São, portanto, diferentes da geração anterior Y, que vivenciou a ascensão do computador, da *internet* e de outras tecnologias. Essa nova geração encontra-se em total estado de co-dependência com os equipamentos eletrônicos. Seja pela quase necessidade de estar usando seus *smartphones*, celulares; seja pelas facilidades provenientes de estar *online* em todo o tempo. A mudança do cenário mundial acarretou na necessidade de adaptar as políticas educacionais para que o ensino esteja absorvendo todas as potencialidades das novas tecnologias. Logo, com essa nova realidade nas salas de aulas, é preciso levar nossos estudantes e a escola como um todo, a compreender que os aparelhos celulares podem ter um uso direcionado/educativo e não somente como diversão em jogos e conexão com redes sociais. A escola não pode ignorar o uso desses aparelhos pelos estudantes, precisa tê-los como aliados para uma educação inovadora, de qualidade e, também, como ferramenta pedagógica enriquecedora (LOPES; PIMENTA, 2017). É preciso considerar e potencializar o uso dessas novas tecnologias no processo ensino-aprendizagem. Os aparelhos celulares, *tablets* se tornaram parte do nosso dia a dia. Com eles, a relação com a sociedade se facilitou, pois pagamos contas, compartilhamos

informações, nos comunicamos em redes, encontramos e chegamos em lugares, pesquisamos, tudo a um clique na tela. O uso dos aparelhos eletrônicos pode promover a participação e interesse maior do educando nas atividades escolares, por ser um item que eles dominam e têm acesso e “podem oferecer aos estudantes maior flexibilidade para avançar em seu próprio ritmo e seguir seus próprios interesses, aumentando potencialmente sua motivação para buscar oportunidades de aprendizagem”(UNESCO, 2014, não paginado).

A arte e a tecnologia já caminham juntas nos trabalhos de diversos artistas e obras da contemporaneidade, como por exemplo Fernando Velázquez, com a obra *Paisagem Discreta* (2008-2011); Gisela Motta e Leandro Lima, na obra *Calar* (2011); Lucas Bambozzi, com *Mobile Crash* (2010), Giselle Beiguelman e Mauricio Fleury, com *Suíte 4 Mobile Tags* (2009), entre outros. Em face desse cenário, a escola não pode ver os aparelhos celulares apenas como distração, perturbação e como prejudicial à aprendizagem (LOPES; PIMENTA, 2017, p.57). Por isso, professores precisam entender que incorporar esses novos mecanismos é uma maneira de atualizar suas aulas para um patamar de igual mendida aos novos tempos, que seus alunos estão inseridos. Logo, segundo Lopes e Pimenta (2017, p.60) se atualizar é uma prática necessária ao exercício docente, pois precisa-se estar a par dos acontecimentos relacionados a profissão, a fim de nos adequar-se ao rápido avanço da tecnologia e, dessa forma, atrair e estimular a participação e interação dos alunos dentro da sala. A atualização e a capacitação permitem que o professor agregue conhecimento, gerando transformação e impacto no contexto escolar e profissional com aulas mais dinâmicas e, dessa forma, produz um engajamento dos alunos nas atividades de aprendizagem. Há troca de conhecimento, há enriquecimento nas relações educacionais.

Foram utilizados pesquisadores das áreas de educação, tecnologia e ensino de Artes Visuais. Levy Pierre ajudou a entender as novas tecnologias e suas implicações frente ao mundo de conexões em redes já estabelecidos atualmente. Alex Moletta norteou na produção de curtas com baixo orçamento e com as tecnologias disponíveis em sala: o celular. Esses e outros autores ajudarão a compreender o processo educacional nas aulas de arte diante das novas tecnologias e a importância de se utilizar e se apropriar dessas novas ferramentas.

Diante disso, a tecnologia pode ampliar o conhecimento, seus aplicativos facilitam o dia a dia e tornam o uso dos celulares cada vez mais indispensável. O uso do celular pode ser um facilitador na relação aluno-professor e ensino-aprendizagem. Os estudantes já produzem imagens e divulgam em redes sociais. Tais atitudes fazem parte da rotina social dos adolescentes. Quando registram um momento, quando fazem uma *self*, quando criam um *Gif* ou um meme. Dessa maneira, esse trabalho busca ser mais uma contribuição no que tange ao

uso do aparelho celular nas aulas de Artes Visuais, busca desenvolver métodos educacionais que possam inserir os alunos num maior conhecimento das técnicas e criações dos audiovisuais a fim de produzir curtas-metragens no espaço escolar, apresentando outras formas de interação com o ambiente escolar que possibilitem um maior desenvolvimento da capacidade criativa de cada indivíduo.

Esta pesquisa torna-se importante porque a tecnologia já faz parte do cotidiano e estão inseridas no mundo do discente. O aparelho celular tem grande potencial educacional e atualmente não pode ser visto apenas como vilão nas aulas, mas deve-se buscar seu uso como aliado no processo ensino-aprendizado. Esta pesquisa busca ser mais uma contribuição para a atualização do professor de arte, além de auxiliar para a formação e reflexão do estudante frente ao uso das novas tecnologias.

A partir da temática apresentada a pesquisa tem como objetivo analisar e compreender a utilização dos aparelhos celulares como ferramenta pedagógica nas aulas de Artes Visuais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 – OS ALUNOS DA GERAÇÃO Z

O mundo se transformou, impossível estar isento do uso das tecnologias (MORAES; KOHN. 2007, p.8). Esse novo tempo produziu indivíduos que não mais conseguem pertencer à sociedade sem se conectarem aos seus aparelhos de *smarthphones*. O caminho de volta parece impossível, não mais teremos uma sociedade movida a aparelhos que não se ligam ao virtual. A tecnologia adentrou na intimidade de cada ser e se tornou uma continuação de seu estar enquanto ente. Segundo Moraes e Kohn :

Hoje, muitas das práticas já se dão no âmbito tecnológico digital, tornou-se já tão habitual que se entrelaçou à vida cotidiana e já faz parte dela quase que imperceptivelmente. Numa olhada mais atenta, percebe-se que os computadores rodeiam a vida das pessoas, estão nos mercados, bancos, lojas, empresas, no processo eleitoral e censitário, enfim, atrelaram-se às atividades habituais da sociedade. (2007, p.8)

Essa transformação abraçou a sociedade em todas as suas relações e trouxe soluções eficientes e novos problemas e doenças para serem pensados. A tecnologia produziu mudanças rápidas e a cada novo momento o que era moderno tornou-se antigo. Acompanhar essas ágeis mudanças é um desafio para todos os setores humanos. As crianças de hoje estão mergulhadas nesse mundo de forma total. Aprendem e modificam seu vocabulário de maneira a normalizar suas relações com essa realidade que é nova aos mais velhos e única aos que nele nasceram. Cada nova geração experimenta a realidade de maneira a espelhar todas as descobertas científicas e tecnológicas do momento.

A noção de geração era definida pela referência ao conjunto de pessoas que, por terem nascido no mesmo período histórico, receberam ensinamentos e estímulos culturais e sociais similares e, por conseguinte, têm gostos, comportamentos e interesses em comum que os definem e os mantêm dentro de uma mesma forma de perceber o que os cercam. Tal conceito sofreu uma mudança por não mais dar conta de um cenário em constante modificação num período de tempo muito pequeno (JORDÃO, 2016, p. 9). Durante muitas décadas, definiu-se geração como sendo aquele grupo de indivíduos que sucederam a seus pais. Entretanto, tal abordagem não mais pode dar conta das marcas do tempo feitas pelo avanço das tecnologias. Assim, há muitas pessoas de momentos temporais distintos se relacionando em ambientes sociais. As gerações estão se conectando e tendo que modificar suas visões para acompanhar as transformações constantes. Se antes existia gerações X ou Y, hoje estamos diante da

geração Z, e esta já se faz concorrente com a geração Alfa. Pensar cada uma delas é essencial para entender o momento atual que cada indivíduo se encontra inserido.

Imagem 1 – Gerações

	GERAÇÃO				
	VETERANOS	BAY BOMMERS	X	Y	Z
Nascidos:	entre 1920 e 1940	entre 1940 e 1960	entre 1960 e 1980	entre 1980 e 2000	a partir de 2000

Fonte: JORDÃO, 2016, pág. 3

Antigamente, cada geração era determinada por um período de tempo de até 25 anos. (JORDÃO, 2016. Pág. 8). Todavia, com as descobertas científicas e tecnológicas, esse período passou a ser contado por década. E mesmo hoje, esse tempo talvez possa não ser uma referência segura para as mudanças sentidas pelas novas gerações.

Quem inventou o termo Geração X foi o fotógrafo da Agência Magnum, Robert Capa, em 1950. Criou essa expressão para definir o nome de um ensaio que usaria a imagem de jovens que cresceram no período após a Segunda Guerra Mundial. Assim, essa geração é definida por estar inserida num momento de incerteza de um mundo pós uma grande guerra que retirou qualquer ideia positiva do futuro.

A Geração Y, também conhecida como geração do milênio ou geração da *Internet*, é uma definição que se refere aos nascidos após 1980 e, segundo outros autores, de meados da década de 1970 até meados da década de 1990.

“Essa geração desenvolveu-se numa época de grandes avanços tecnológicos e prosperidade econômica, e facilidade material, e efetivamente, em um ambiente altamente urbanizado, imediatamente após a instauração do domínio da virtualidade como sistema de interação social e midiática, e em parte, no nível das relações de trabalho. Se a geração X foi concebida na transição para o novo mundo tecnológico, a geração Y foi a primeira verdadeiramente nascida neste meio, mesmo que incipiente.” (JORDÃO, 2016, p16.)

É importante salientar que a geração Y é, em sua maioria, proveniente dos centros urbanos. A quantidade de elementos lúdicos, de brinquedos, artefatos e eletrodomésticos ou qualquer nível de produto na cadeia social na geração X é muito menor que na geração Y, assim estamos diante de um cenário onde as opções se tornam múltiplas ao consumidor.

Essa geração terá uma relação diferenciada com o mercado de Trabalho:

“Os millennials querem cada vez mais simplificar o processo e acelerar as respostas. Respeito com o consumidor é um valor importante para essa geração. É no mundo digital onde as diferenças de comportamento entre as gerações são extremas, de modo geral, o tempo de conexão dos brasileiros é um pouco acima da média da América Latina, sobretudo conexão via PC/Laptop (2,9 horas contra 2,5 horas por dia). Nesse sentido, saem na frente aquelas marcas que estão interagindo no meio digital, especificamente via celular.”(-Adaptado da revista exame, Disponível em:<>.http://exame.abril.com.br/marketing/noticias/estudo-mostra-como-marcas-deveminteragir-com-os-millennials> Por redação, 2016, n.p.)

Imagem 2 – A geração Y



Fonte: https://eusougeracaoy.files.wordpress.com/2012/01/geracao_y_no_mercado_de_trabalho_4dfd08209b19a-481095-4dfd0822267a5.jpg

A geração Z, no entanto, (também conhecida como *iGeneration*, *Plurais* ou *Centennials*) são as pessoas nascidas na década de 90 até o ano de 2010. Essa é a geração que corresponde à idealização e nascimento da *World Wide Web*, criada em 1990 por Tim Berners-Lee (nascidos a partir de 1991) e no "boom" da criação de aparelhos tecnológicos (nascidos entre o fim de 1992 a 2010), isto é, desta vez foram as máquinas modernas que estavam acompanhando de perto o nascimento e crescimento dos jovens; criando, assim, uma

relação única de dependência. A grande presença dessa geração é estar sempre conectado, ou seja, zapear, variando dentre muitas opções tais como, canais de televisão, *internet*, vídeo game, telefone e *MP3 players* etc. Logo, podemos entender que essa geração nunca poderia conceber o mundo de outra maneira. Um mundo sem o contato direto com o virtual não é representativo dessa nova geração que identifica seu prazer com um contato direto com o mundo tecnológico-cibernético. Assim:

A geração Z também se caracteriza pelo acesso às redes desde a infância, porém um só teve acesso recentemente. Têm facilidade no manejo de eletrônicos e o fazem com destreza. Mostram-se conscientes sobre o manuseio de aparelhos com *internet* e sabem, principalmente, dos malefícios que o mau uso podem trazer às suas vidas, todavia, não são cientes dos benefícios que esta tecnologia pode contribuir para sua formação como cidadão e futuro profissional, auxiliando-os nas mais diversas operações, facilitando até o processo cotidiano, muitas vezes árduo. (TEIXEIRA, 2018, p 8-9)

Imagem 3 – O perfil da geração Z



Fonte: <http://puc.vc/wp-content/uploads/2015/06/Sem-T%C3%ADulo-4.png>

Diante disso, pode-se entender que as mudanças de gerações tendem a acompanhar as alterações e transformações ocorridas no mundo. Que ser de uma nova geração não necessariamente está vinculado à ideia de pós-pais, mas em estar inserido num conjunto de fatores sociais que irão modificar e tornar única a maneira de se perceber e estar no mundo. Cada nova geração está propensa a encontrar novos desafios e maneiras únicas de se relacionar com o mundo e com os outros indivíduos. Logo, as constantes modificações,

pautadas nas novas descobertas científicas e tecnológicas, interferem diretamente na construção das novas gerações. Estar no mundo é entender que as transformações são inerentes e inevitáveis. Ser de gerações anteriores, então, é um processo de desconstrução do pensamento para aceitar as novidades para se manter conectado ao novo ambiente que está naturalmente se formando. Diante disso, faz-se necessário pensar como a escola pode tornar o ensino algo atrativo e interessante para gerações mais novas.

2.2 – O USO DAS TECNOLOGIAS MOVEIS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Enquanto os educadores envelhecem o alunato de cada ano escolar estará sempre com a mesma faixa etária. Tal assertiva gera um questionamento sobre as possíveis maneiras com que a escola poderá atingir as novas gerações. Entende-se que o ambiente escolar preza por uma construção mais fixada no tradicional. Políticas públicas contribuem para que o *status quo* não possa sofrer qualquer tipo de alteração, pois há leis que proíbem o uso do celular em sala de aula, como por exemplo a Lei Estadual nº 5222, de 11 de Abril de 2008, que dispõe sobre a proibição do uso de telefone celular e outros aparelhos nas escolas estaduais do estado do Rio de Janeiro. Segundo Lopes e Pimenta:

O advento da tecnologia trouxe, com ela, alterações estruturais que não puderam passar despercebidas pelas esferas governamentais, sobretudo pela produção intelectual de universidades voltadas para o desenvolvimento de pesquisas não só pedagógicas, mas de toda a área de humanas. Neste sentido, pode-se dizer que a tecnologia é o principal fator de transformação e crescimento de uma sociedade tecnológica, daí a importância de considerar a inserção de novas tecnologias inteligentes no processo de ensino e aprendizagem, buscando propiciar ao aluno a oportunidade de interagir com esses novos conceitos e práticas educativas que o farão evoluir na mesma proporção que seu meio social e, conseqüentemente, profissional. (2017, p.57)

Faz-se necessário repensar algumas posições relativas ao uso das tecnologias em sala de aula, pois elas não mais poderão ser retiradas da vida de qualquer pessoa. No entanto, segundo Lopes e Pimenta:

O grande problema que se identifica é que, embora existam correntes pedagógicas que defendam o uso do celular como recurso pedagógico tecnológico, ele ainda tem sido considerado, por muitos professores, uma ameaça, já que, para estes, ele é visto como um mero instrumento de distração para os estudantes. (2017, p. 53)

O material tradicionalmente utilizado pelo professor, como giz, quadro negro/branco, livros, apostilas não são as únicas ferramentas que podem ser usadas em ambiente escolar. Diversos fatores contribuíram para que o uso dos aparelhos móveis adquirisse as proporções que possuem hoje, seja na variedades de modelos; a facilidade de obtenção, pois a cada novo modelo os preços se tornam menores etc. Não podemos esquecer que a inserção ao mundo da *internet*, lugar este onde se pode fazer tudo, resolver tudo e estar em contato com tudo, é o maior atrativo para que as pessoas tenham como parte de si esses aparelhos, criando, assim, uma “dependência necessária”.

O desafio que cada instituição/educador terá é criar um elo entre o conteúdo e o canal que esse será transmitido para o novo aluno. Por isso, é necessária uma maior preparação e planejamento do corpo docente com as políticas pedagógicas da escola para que uma maneira significativa seja encontrada para deixar as disciplinas mais atraentes às novas necessidades desses alunos. Deve-se pautar que a escola não deve se tornar submissa a um desinteresse por parte do aluno. Mas deve mostrar que o conhecimento é bom. Que há um sabor em aprender. O uso das tecnologias irá facilitar a aproximação desse aluno, pois estará inserindo o cotidiano dele dentro do ambiente escolar. Diante de um ambiente que o aluno está familiarizado, onde a modernização das formas de se passar os conteúdos se faz real, criar-se-á um ambiente acolhedor e convidativo ao discente. Pois, segundo Kenski:

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social. (...) As tecnologias transformam suas maneiras de pensar, sentir e agir. Mudam também suas formas de se comunicar e de adquirir conhecimentos. (2010, p.21)

O avanço acelerado da tecnologia permitiu que o acesso à informação se tornasse muito mais fácil e rápido. Dessa forma, colégios de ensino fundamental e médio e o meio acadêmico foram atingidos. O giz, o quadro negro, o caderno e os livros não são mais as únicas ferramentas que podem ser utilizadas na sala de aula pelos docentes. O desenvolvimento tecnológico exige que uma nova forma de ensinar e aprender seja incluída no dia a dia escolar e que os professores precisam de uma reflexão profunda no sentido de perceber que as ferramentas tradicionais deixaram de ser a única maneira de trabalhar com os alunos, pois o computador, a internet, dispositivos móveis e uma série de tecnologias são

recursos fundamentais para uma educação dinâmica e renovada. Assim, a presença da tecnologia na educação pode ser usada para que o processo de ensino se torne mais fácil.

Segundo Pacheco (2017):

(...) cabe, portanto, ao professor ser um investigador, desafiador e incentivador no desenvolvimento da autonomia dos alunos. Motivando-os na participação e na interação e, assumindo o papel primordial: de auxiliar o aluno na interpretação das informações. A aquisição da informação, dos dados, dependerá cada vez menos do professor. As tecnologias podem trazer, hoje, dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor – o principal papel – é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los.

Logo, a consciência de que as práticas educacionais devem estar caminhando juntas com as novas descobertas tecnológicas, transforma o educador num ente que deve repensar a maneira com que suas aulas serão ministradas para que um ambiente mais atrativo e facilitador seja criado para atrair o aluno a uma troca com o professor. A estagnação de uma concepção tradicional de ensino não mais se encaixa nesses novos tempos, onde o acesso à informação é feito de forma rápida e ao alcance das mãos. Assim, repensar o ambiente escolar em conjunto com todo o corpo docente é um fator positivo para que o interesse do aluno seja recuperado. Essa aproximação tornará a postura do professor passiva diante da troca que cada aluno poderá fornecer ao perceber que pode contribuir para a construção de uma aula mais próxima ao mundo que cada discente está inserido.

2.2.1 – LEGISLAÇÃO: UM PROBLEMA OU UMA SOLUÇÃO

A Organização das nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) desenvolveu um guia com recomendações para que o uso de celulares fosse um elemento facilitador da propagação do conhecimento em sala de aula, criando, dessa forma uma “aprendizagem móvel”.

A aprendizagem móvel envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula. A aprendizagem móvel também abrange esforços em apoio a metas educacionais amplas, como a administração eficaz de sistemas escolares e a melhor comunicação entre escolas e famílias. (UNESCO, 2013, p. 7)

Por isso, o documento propõe a reflexão sobre políticas públicas que proíbam o uso desses aparelhos. Para a UNESCO, tal proibição não estaria em consonância com as mudanças elementais ocorridas no mundo.

Evitar proibições plenas do uso de aparelhos móveis. Essas proibições são instrumentos grosseiros que geralmente obstruem as oportunidades educacionais e inibem a inovação do ensino e da aprendizagem, a não ser que sejam implementadas por motivos bem fundamentados. (UNESCO, 2013, p. 29)

No Estado do Rio de Janeiro há uma lei estadual que proíbe o uso de aparelhos eletrônicos no ambiente escolar ¹. Todavia, a organização entende que cada país encontra-se num nível diferente para o uso dessa tecnologia, mas proibir seu uso não seria uma solução eficaz. Assim o texto torna-se um norteador para que os países pudessem adaptar-se ao uso do aparelho de acordo com suas necessidades.

Diretrizes de políticas recentes referentes à aprendizagem móvel devem ser inseridas nas políticas de TIC na educação que muitos governos já colocam em prática. Para aumentar as oportunidades fornecidas pelas tecnologias móveis e outras novas TIC, recomenda-se que as autoridades educacionais revisem as políticas existentes. (UNESCO, 2013, p. 29)

Segundo esse documento, é necessário não só usar o celular em aula, mas se criar políticas que incentivem o uso dos aparelhos ou atualizar as políticas já existentes para que o celular seja percebido como uma “arma” facilitadora do conhecimento. Logo, a figura principal para que o uso do celular se concretize encontra-se na figura do professor. Esse deve receber uma capacitação para que a ferramenta possa ser utilizada, assim, o discurso de resistência deixará de perceber a sala de aula como o lugar onde o celular é desligado para que novas oportunidades educacionais possam ser desenvolvidas.

Priorizar o desenvolvimento profissional dos professores. O sucesso da aprendizagem móvel depende da capacidade dos professores para aumentar as vantagens educacionais dos aparelhos móveis. Fornecer treinamentos técnico e pedagógico necessários aos professores, introduzindo soluções e oportunidades de aprendizagem móvel. Embora muitos professores saibam usar aparelhos móveis, muitos não o sabem, e, à medida que se tornam mais

¹ Lei Estadual nº 5222, de 11 de Abril de 2008, que dispõe sobre a proibição do uso de telefone celular e outros aparelhos nas escolas estaduais do estado do Rio de Janeiro

versáteis e complexos, os aparelhos tendem a se tornar ainda mais difíceis de usar. (UNESCO, 2013, p. 30)

No texto, o celular é apresentado como um facilitador do aprendizado personalizado, pois amplia o alcance da informação; permite que se aprenda em qualquer lugar e hora; constrói novas comunidades de aprendizado, prevê avaliação e *feedback* imediatos; melhora a comunicação, gera um aprendizado contínuo; além de unir o aprendizado formal do não formal. Assim, a presença do celular é considerada de forma totalmente positiva, pois o intuito primeiro de seu uso, que é facilitar o aprendizado, consegue ser produzido. Deve-se salientar que o documento não nega que o uso discriminado do aparelho possa gerar problemas de saúde aos alunos, acesso a materiais impróprios e uso discriminatório (*bullying*) contra outros alunos. Por isso, a escola teria um papel fundamental para desenvolver uma consciência cidadã do uso do aparelho que contribuiria para criar um ambiente saudável para todos.

Promover o uso responsável dos aparelhos móveis, por meio do ensino da cidadania digital. Adotar políticas de uso responsável (PUR), em vez de políticas de uso aceitável (PUA). As PUR ajudam a destacar e a reforçar hábitos saudáveis, e também asseguram que os educadores não sejam forçados a policiar o uso das tecnologias móveis, uma tarefa em grande parte inútil para professores que podem ter contato com centenas de estudantes em um único dia. (UNESCO, 2013, p. 36)

A aprendizagem móvel é uma realidade concreta que se faz presente em diversos países ao redor do mundo. O uso da tecnologia entre estudantes e professores facilita a conversa, o acesso a valiosos conteúdos educacionais entre outros fatores que agregam o conhecimento. Logo, a tecnologia móvel pode dar apoio à educação de formas impossíveis em gerações anteriores. Portanto:

Os potenciais de aprendizagem por meio de aparelhos móveis são impressionantes e, em muitos casos, bem estabelecidos. Embora longe de serem uma solução para todos os problemas, elas podem abordar de forma significativa vários desafios educacionais urgentes, de formas novas e efetivas financeiramente. (UNESCO, 2013, p. 39)

A conectividade é uma prática que parece não ser mais passageira. Aproximar a escola dessas tecnologias trarão benefícios grandiosos para a educação como um todo, seja para o aluno, seja para o corpo docente. Leis devem ser criadas ou aperfeiçoadas para que o uso do

celular em sala possa trazer benefícios, e criar alunos conscientes de seus papéis sociais, para que o conjunto da sociedade se torne melhor e mais inclusivo.

2.2.2 – POSSIBILIDADES DE USO

O uso do celular em sala de aula engloba um acesso ilimitado a diversas informações que podem ser utilizadas em qualquer disciplina. Assim, o aparelho eletrônico pode ser usado como um facilitador do conhecimento e um recurso que os próprios alunos podem usar para aprimorar os conhecimentos apresentados. Novos saberes serão favorecidos e facilitados, criando um indivíduo com um olhar com mais criatividade e descobrimento.

O aparelho celular pode se tornar um rico instrumento que facilita a aprendizagem, tanto um aparelho simples como os mais modernos. Aquele possui os itens comuns a qualquer celular, como câmera, conversor de moeda, peso, calculadora, cronômetro. Este possuirá funções mais modernas, como os *smartphones*, além das funcionalidades já presentes em celulares menos modernos, possuem outras funções que melhor auxiliam o indivíduo, tais como: o gravador de voz, filmadora e aplicativos que potencializam o seu uso.

Diante das novas tecnologias que o tempo todo se renovam e se aperfeiçoam, num ritmo quase impossível de acompanhar com total afinco, os *smartphones* possuem a vantagem de poder acessar à *internet*. Assim, o mundo se torna um lugar possível de ser acessado e/ou descoberto por um simples toque na tela. Logo, as possibilidades de uso e de recursos são infinitas. Por exemplo, nas aulas de Língua Portuguesa, pode-se criar blogs, páginas de *facebook*, textos coletivos *on-line*, grupos de debates no *Whatsapp*, pesquisa por significados imediatos de palavras, acesso à Gramática, assuntos e documentários no *Youtube*. Nas de Geografia, uso do localizador dos mapas, pesquisas sobre o bairro, busca de dados recentes sobre demografia, política e aspectos sociais e culturais, uso do GPS como facilitador de coordenadas espaciais, ida a países distantes. Nas aulas de História, é possível propor atividades que explorem recursos como as câmeras e os gravadores dos aparelhos na criação de telejornais, entrevistas sobre os fatos históricos, visita a museus de outros continentes, visualizar obras, retratos, documentos. Nas de Matemática, é possível utilizar a calculadora, aplicativos como o Guia de bolso que permitem organizar as finanças, trabalhando os princípios da economia e educação financeira. Enfim, as possibilidades são criadas conforme a imaginação de cada docente.

Portanto, a inclusão dos celulares ou *smartphones* pode trazer resultados significativos para o processo de ensino e aprendizagem de nossos alunos, pois dinamiza a

teoria e a prática nas aulas, contextualizam e dão sentido a tudo o que os alunos vivem fora do ambiente escolar. A facilidade de aproximar o aluno de algo que no momento seria fisicamente impossível cria um deleite em saber que as palavras ditas pelo professor são reais no mundo. Que aquela pessoa que viveu determinado fato na história é um rosto que pode ser visto, que uma civilização já extinta deixou objetos, arte, múmias, grandes templos. Que a letra da música do livro pode ser ouvida junto com a voz do seu cantor. Que é possível ver como um feto se desenvolve dentro da barriga de um canguru num simples vídeo do *youtube*, E que as fórmulas matemáticas podem realmente ser usadas no mundo real através de algum aplicativo. O conhecimento fica muito mais emocionante ao ser visto, experimentado e não apenas falado ou copiado num quadro branco.

2.3 – O USO DA TECNOLOGIA MÓVEL NAS AULAS DE ARTES VISUAIS

A tecnologia móvel também pode fazer parte das aulas de artes visuais, como suporte para os estudantes se expressarem artisticamente ou possibilitando o contato com estilos, vanguardas, obras e museus *on line*, ou ainda auxiliando na construção do conhecimento. (COUTO, 2015, não paginado.) As possibilidades do uso das tecnologias móveis tornam os aparelhos celulares e *smartphones* uma ferramenta moderna para dinamizar o processo de ensino-aprendizagem.

A tecnologia móvel (aparelho celular/ *smartphone*) está ao alcance da maioria dos alunos, muitos não tem computador em casa, mas fazem uso do *smartphone*. Acredita-se que os grandes computadores de casa perderam lugar pela praticidade de se ter um objeto menor em mãos. Seus recursos tecnológicos e aplicativos oferecem a possibilidade de conectar-se ao mundo da cibercultura.

Pode-se pensar que a cibercultura é a troca de relações entre a sociedade, a cultura e as tecnologias digitais. A multiplicidade dessas novas mídias e as linguagens potencializam as novas formas de sociabilidade. Isto traz novos processos educacionais que transformam a prática educacional. Como diz Levy (1999, p.157): “Qualquer reflexão sobre o futuro do sistemas de educação e de formação na cibercultura deve ser fundada em uma análise prévia da mutação contemporânea da relação com o saber.”

O uso de tecnologias e a criação do paradigma da navegação como via para o acesso ao conhecimento massificado, porém personalizado, sugerem a reconfiguração do papel do professor que, a partir de então, deveria se tornar animador da inteligência coletiva. Num contexto de ampla disponibilidade da informação, em nível de dilúvio, o professor se torna

aquele que orienta pesquisas, garantindo espaço para o protagonismo discente na escolha dos interesses e conteúdos trabalhados. Nesse sentido o professor se constitui em uma espécie de gestor das aprendizagens pelo incitamento e troca de saberes, o que acarreta inevitavelmente a mutação da relação com os saberes ensejando uma aprendizagem coletiva e colaborativa.

Se as pessoas aprendem com suas atividades sociais e profissionais, se a escola e a universidade perdem progressivamente o monopólio da criação e transmissão do conhecimento, os sistemas públicos de educação (ou o professor) podem ao menos tomar para si a nova missão de orientar os percursos individuais no saber e de contribuir para o reconhecimento dos conjuntos de saberes pertencentes às pessoas, aí incluídos os saberes não-acadêmicos (LEVY, 1999, p. 158)

Tudo isso, segundo Levy, marca uma transição da educação institucionalizada para um situação de troca generalizada de saberes, sem negligenciar, contudo, a mediação humana no processo do conhecimento. Não se trata da aniquilação da figura do professor, mas sim da constituição do mesmo enquanto mediador. Nesse entendimento, cada indivíduo é reconhecido como recurso de aprendizagem em potencial a serviço de percursos de educação contínua e personalizadas, podendo, inclusive, gerar políticas de gestão dos saberes e conhecimentos e competências.

André Lemos, pioneiro no tratamento da temática da aula no Brasil, em inícios do ano 2000, traduzindo textos de Pierre Lévy, ou escrevendo textos de sua própria autoria identifica a cibercultura como uma cultura da leitura e da escrita de forma ampla. Traça oposição entre a noção de cultura de massa ou massiva ou ainda pré-digital e a cultura pós-digital ou cibercultura. Identifica a primeira como uma cultura da leitura apenas, marcada por certa passividade, pouco questionamento, debate e discussão, uma vez que não havia a abundância de meios para a busca de informação, se restringia amplamente a recepção de conhecimento.

Na cultura pós-digital se estabelece não só a ampliação da leitura, devido a possibilidade de acesso a conhecimentos de diferentes partes do mundo mas também as condições de protagonismo na produção de conhecimento. Sendo assim, se permite a passagem ao indivíduo de apenas consumidores para produtores de conhecimento, podendo ocupar assim o lugar de escritor e não só de leitor.

A cibercultura instaura uma estrutura midiática ímpar (estrutura “pós-massiva”, como veremos adiante) na história da humanidade, na qual, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em

rede com outros, reconfigurando a indústria cultural (“massiva”) (LEMOS, 2006, p.39)

Lemos (2006) defende que não se deve ficar refém de equipamentos tecnológicos, deve-se, sim, pensar a virtualização como aquilo que permite ler, problematizar, atualizar em tempo real e novamente problematizar a atualização. Nisso se constitui o processo educativo. O aluno deve questionar as falas do professor e produzir sobre isso, atualizando o conhecimento e promovendo permanentemente o incitamento da produção de saber. Para tal atitude faz-se necessário criar um aluno ciente de que seu questionamento é válido desde que seja para a construção/produção do auto conhecimento. Logo, o aluno deve estar ciente de que manifestar a dúvida sobre um conceito já solidificado é uma forma de demonstrar reflexão e inteligência. Assim os meios tecnológicos são úteis à medida que permitem produzir mais processos de leituras e escritas, criando no aluno mais acesso ao conhecimento. O texto “Cibercultura como território recombinante”, de Lemos destaca que:

(...) toda cultura é híbrida apresentando assim a recombinação de elementos como um traço constitutivo de toda forma cultural. Então na cultura pós-massiva o movimento de recombinação cultural não se trata de uma novidade, mas proporciona uma reconfiguração sociocultural e novas práticas produtivas, marcadas pela liberação do polo de emissão e conexão como característica da cultura pós massiva. (2006, p. 17).

A noção de cibercultura como território recombinante favorece a liberdade de expressão e de opinião, e o uso dessas possibilidades pode se dar, tanto para o bem como para o mal, dependendo do que fazemos com essa potência.

2.3.1 – O CELULAR

O celular é um objeto tecnológico que concentra inúmeros recursos utilizáveis em sala de aula, tais como: calculadora, relógio, calendário, rádio, câmera, conversores, cronômetro, acesso à internet e variados aplicativos com teor educativo ou para diversão. A conectividade com o ciberespaço amplia as possibilidades de aprendizagem, pois possibilita a utilização de outros aplicativos que agregam várias funções de comunicação como: verbal, escrita, sonora, visual e outros. As facilidades oferecidas com a utilização dos diferentes aplicativos ampliam as possibilidades de uso do celular em sala de aula por meio de aplicativos, programas de *software* e *sites* que facilitam a produção em Arte e procuram inovar a transmissão e aplicabilidade de conhecimentos. Contudo, para transformar uma prática se faz necessário

conhecer o contexto e a finalidade almejada com o uso efetivo das tecnologias, por professores e estudantes.

2.3.2 – O ALUNO COMO PROTAGONISTA

A arte trata de criar, refletir, produzir, exteriorizar sobre as formas e fenômenos artísticos. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz a possibilidade de trabalhar com os alunos a elaboração de poéticas e formas de se produzir arte individual e coletiva. (2017, p. 189-192) Tratando de forma geral o campo da sensibilidade, da emoção, das sensações, do pensamento e de todas as inúmeras possibilidades de transformar tudo isso em uma forma e uma poética artística, que pode ser exteriorizada nas mais diferentes linguagens artísticas. O processo de elaboração das ações e do conhecimento das aprendizagens artísticas, também deve ser analisado/estudado e, não somente o produto. É importante valorizar as vivências, as experiências, a pesquisa para que estas vivências tenham uma forma significativa na aprendizagem do estudante.

Na atualidade o professor não deve ser visto como um conteudista, pois é preciso desenvolver competências, o fazer, o agir; sendo assim o professor e o aluno são agentes, são seres transformadores de sua realidade, e a função do professor deixa de ser um transmissor de conteúdos para ser aquele que possibilita o ensino de competências, amadurecendo o seu aluno enquanto ser agente.

Ter acesso ao conhecimento, ao pensamento científico crítico; desenvolver repertório cultural essas são algumas das competências gerais da BNCC, (2017, p. 20) e na disciplina de Artes Visuais. Assim, deve-se questionar o conteúdo para que se possa desenvolver essas competências. Pensar o currículo e as aulas para introjetar nelas a capacidade de desenvolver as competências e conteúdos conectados ao mundo contemporâneo. Como visto, o papel do professor não é reproduzir conteúdos, mas incentivar práticas de ler, criar, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas, articulando aos saberes ligados aos produtos, manifestações artísticas e fenômenos artísticos, permitindo que o protagonismo do discente na prática social aconteça proporcionada a partir da vivência artística. O percurso investigativo desenvolve a poética pessoal e internaliza o conhecimento, pois a construção do saber é um processo e todo caminho/trajeto é importante e também traz conhecimentos e saberes. Se tornam tão importantes como o produto final.

Os jovens estudantes utilizam seus telefones celulares para comunicar-se, captar imagens através da câmera digital e armazenar imagens coletadas na *internet*. Eles organizam

assim um banco de imagens pessoais. A disciplina de Arte é responsável pela interpretação e leitura de imagens na escola. Ela conecta os jovens estudantes a todo instante às imagens. Utilizar a sua vivência e levar os estudantes a ter um pensamento crítico é papel do professor.

A leitura de imagem e o fazer artístico (o qual desenvolve cognição e aprendizado) também evidenciam a potência da contextualização, que propõe que se parta do real, dos lugares e vivências dos quais já se tem conhecimento, o que não significa restringir o ensino apenas ao cotidiano dos educandos, mas propiciar a consciência de subjetividade revelando o multiculturalismo dos códigos estéticos de diferentes grupos, e não apenas propiciando uma educação colonizadora, vedada perante os acontecimentos socioculturais. (SILVA; LAMPERT. 2017, p. 92)

Assim, ocorrerá um ressignificar, construir o conhecimento e, dessa forma, dar ao estudante o protagonismo do seu aprender. Na escola, é importante propiciar aos estudantes diferentes maneiras de se expressarem para ampliarem suas capacidades comunicativas e de se utilizarem e se apropriarem dos diferentes recursos para exporem suas ideias. Assim,

(...) o ensino das artes cumpre seu papel político capaz de propiciar transformações sociais diante das significações visuais presentes na contemporaneidade, significações em que perpassam as imagens artísticas e do cotidiano, pois partem do pressuposto de arte liberdade (SILVA; LAMPERT, 2017, p. 93)

2.3.4 – POSSIBILIDADES DE USO

O intuito das aulas é apresentar ao aluno formas múltiplas de perceber todos os campos do humano através de uma percepção estética. Assim, o celular pode contribuir sendo um agente facilitador dos olhares sobre o artístico e suas teorias. Diante disso, pode-se alencar diversos usos que podem contribuir para que os aparelhos eletrônicos estejam diretamente vinculados à aprendizagem nas aulas de artes:

- A câmera pode ser usada para criar diálogos com obras clássicas, criando releituras que poderiam interligar o passado com o presente de forma a produzir uma crítica social vivida por cada aluno. Além disso, pode-se registrar diversos aspectos da vida humana, contribuindo para ampliar o repertório visuais dos estudantes com o uso de *softwares* de edição de imagem ou criando interferências em imagens existentes: as *selfs* poderiam ser adaptadas para contribuir e compreender sobre a história do aluno e colocar em discussão a produção e o compartilhamento desse procedimento frente à massificação e à valorização do ser. Através da fotografia

pode-se ensinar perspectiva, ou seja, proporção por meio da relação de distância entre pessoa/objeto; pessoa/pessoa;

- Gravação de som e editores de vídeos com esses aplicativos: pode-se criar trabalhos de video-arte. Esses aplicativos permitem a manipulação de imagens e sons, gravar, pausar e reproduzir, além de improvisar, recriar, inventar novas maneiras de fazer sons e imagens. A partir daí pode-se pensar e problematizar a representação com imagens em movimento, o suporte;
- O *Paint* (editor de desenho ou aplicativos semelhantes da *Microsoft*) é uma ferramenta usada para se criar desenhos livres, desenhos de forma estilizada, em perspectiva, inspirado em gravuras ou obras de arte, graças à facilidade de manuseio. O editor de desenhos *Paint* permite a elaboração de diversos tipos de ilustrações, de formatos livres ou geométricos, com cores, efeitos de preenchimento, escritas etc. O trabalho de fazer e refazer uma imagem desenvolve a objetividade na composição da obra, no uso do espaço e no domínio dos instrumentos artísticos;
- Criação de um espaço virtual para exposição: com o uso de blogs ou redes sociais é possível criar um espaço para exposição dos trabalhos dos alunos, refletir sobre a questão e aspectos relativos à organização de coleção e conservação de acervos imateriais, além de conhecer e acessar museus virtuais o que permite a fruição estética e a compreensão da memória;
- *Stop motion*- técnica de animação feita quadro a quadro através de fotos, objetos inanimados que ganham vida através da ilusão de movimentos em uma sequência fotográfica;
- Animações, construção de pequenos filmes ou vídeos, permitem que os alunos debatam, troquem ideias, reflitam, percebam as sequências, a veracidade das histórias criadas. Essa construção oferece excelente campo para a produção individual ou coletiva.

2.4 – PRODUTO EDUCACIONAL: A IDEIA DE CRIAÇÃO DA OFICINA DE CURTAS

Na rede municipal do Rio de Janeiro, sou professora de Artes Visuais e atuo em turmas

de Ensino Fundamental I, 1º ao 5º anos². Venho acompanhando o desenvolvimento de muitos estudantes e sempre me preocupo com o desenvolvimento deles para além dos muros da escola. Nestes últimos anos, tenho percebido o crescente número de estudantes, principalmente das turmas de 5º ano, com interesse maior pelo celular, no uso de jogos e fotografias, pequenos vídeos nos intervalos, recreios e, até mesmo, durante as aulas, sempre utilizados de maneira clandestina. Sabemos que a presença do celular no ambiente escolar é proibida por lei, todavia os alunos conseguem burlar o sistema e fazem uso dessa peça tecnológica em todos os momentos. Esse fato gera problemas com o acompanhamento das aulas, tirando o foco do conhecimento para as redes sociais.

A partir de conversas com eles, sobre seus interesses com o aparelho celular e seu uso nas redes sociais, dei voz a cada para que pudessem pensar em maneiras outras de utilizar o aparelho na escola. Questionei se ocorria uma utilização ampla de novas tecnologias por parte do corpo docente. Com a negativa e desconhecimento das possibilidades do aparelho celular no âmbito educacional, resolvi ampliar seus conhecimentos e a maneira como interagem com o espaço do saber.

Este produto educacional surgiu dessa percepção de que crianças de uma turma 5º ano do Ensino fundamental I, com idade entre 9 e 11 anos, podem experimentar maneiras outras de utilizar o celular na sala de aula. Queria retirar a sensação de “clandestinidade” no uso do celular por estes alunos. Não mais utilizar de forma discreta e escondida, agora poderiam colocar o celular sobre as mesas e utilizá-lo como uma ferramenta de aprendizado.

Afim de ampliar e mostrar as funcionalidades além de redes sociais como *Instagram* ou *Tiktok* e de apenas espectadores em séries e filmes, propus criar uma sequência didática para o uso do aparelho celular com uma oficina denominada de “Curta em ação”. O objetivo era ampliar e explorar as novas tecnologias nas aulas de Artes Visuais, suas possibilidades de criação e construção de uma linguagem audiovisual para poderem se expressar e contar histórias que fizessem sentido por serem uma construção real de suas vivências e pensamentos sobre o mundo. Pois, a:

(...) instituição de ensino tem a necessidade de cumprir seu papel de formar cidadãos conscientes e críticos, assim como o de proporcionar à criança e ao jovem a oportunidade de ter acesso à cultura e conhecer outras realidades. O cinema é um dos meios que possibilita conhecer um fato, um lugar, um

² Optamos por utilizar a primeira pessoa do singular nesta parte do trabalho pois, a ideia de criação do produto educacional surgiu de experiências pessoais e para explicá-las se fez necessária essa quebra de continuidade no texto.

membro ou grupo da sociedade, que, muitas vezes, não é possível na realidade. (DE OLIVEIRA, 2017,p 32)

Já que o universo do cinema está tão próximo a cada aluno, resolvi deixá-los serem os criadores de suas próprias histórias visuais como os contadores de vivências únicas.

E assim surgiu o Produto Educacional – Curta em ação.

2.4.1 – O AUDIOVISUAL NAS AULAS DE ARTES VISUAIS

As tecnologias podem propiciar uma relação muito rica com as práticas pedagógicas. A presença de vídeos já é uma realidade no meio educacional de muitas escolas, enriquecendo dessa maneira todo o conjunto do aprendizado. Entende-se que o acesso à essa tecnologia é feita pelos alunos de maneira natural. Utilizam das câmeras para fomentar e atualizar suas redes sociais sem pensar que todas as imagens espelham um olhar pessoal e único sobre a sociedade em que estão inseridos. Incorporar as tecnologias digitais nas aulas de Artes Visuais estimularia o estudante a ser autônomo e participativo na construção de seu conhecimento. Como afirma Maciel e Freitas

(...) incorporar tecnologias digitais como o audiovisual nas práticas pedagógicas, de modo a estimular o aluno tornar-se ativo, autônomo, participativo e produtor de conhecimentos, abrindo perspectivas para que se desloque do papel único de receptor de mensagens em sala de aula. (2019 p. 82)

Com o surgimento e popularização da *internet* nos anos 2000, os processos comunicacionais obtiveram mudanças que foram incorporadas à vida de qualquer cidadão. Pode-se, agora, produzir e distribuir diversos tipos de conteúdos que criarão estruturas múltiplas de interação social nunca antes vistas. A geografia dos espaços tornou-se pequena com um clique e o pensamento pode ser transmitido para quem estiver disposto a obtê-lo. Todavia, a educação ainda se mantém vinculada a uma estrutura unilateral, onde a figura do professor detém toda a magnitude do saber e o aluno é um recipiente vazio que será preenchido com tudo aquilo que está sendo dito. Não há uma troca. Não há uma construção em conjunto do saber. Assim, o aluno é “um polo receptor discente, que apenas absorve conteúdos, sem a possibilidade de interagir, produzir e comunicar mensagens (conhecimentos).” (MACIEL; FREITAS, 2019, p. 85)

Entende-se que o aluno é um ser imbuído por muitas experiências sociais que podem cooperar para um enriquecimento de todo o conjunto da classe. Todos podem, assim, ser atores a dividirem entre si visões diferenciadas de diversos assuntos tratados. O professor, desse modo, apenas direciona as trocas para que ocorram riquezas de ideias e não qualquer outra forma de celeuma.

O mecanismo escolhido para essa possível troca de ideias encontra-se na produção de pequenos curtas. Todavia, como afirma Maciel e Freitas (2019):

as respostas para a melhora na qualidade da educação não estão, necessariamente, na incorporação aleatória das tecnologias como o audiovisual nas práticas de ensino. É necessário que objetivos pedagógicos bem definidos orientem o planejamento da inclusão de tais recursos na estrutura escolar em diferentes níveis de ensino (p.86)

Por isso, cabe um aprofundamento crítico por parte dos gestores, professores sobre a abordagem que será dada no uso das tecnologias em aula para que a experiência possa ser importante na aprendizagem do conjunto da turma. A modernização do aprendizado deve produzir melhoras na expansão do conhecimento.

Assim, para que a aprendizagem por meio da tecnologia seja relevante, é necessário que a sua inserção na escola (em todos os níveis de ensino) esteja sempre contextualizada à realidade e às vivências de quem faz o exercício do aprender. (MACIEL; FREITAS, 2019, p. 87)

Logo, o uso dos vídeos feito pelos alunos seria uma forma outra de sair da estrutura tradicional quadro/livro/caderno. Esse ponto de transição positivo deve ser utilizado pelo docente para chamar a atenção dos alunos sobre o prazer de resignificar instrumentos tão esgotados em seus usos como os equipamentos dos celulares.

É necessário que a escola entenda que incentivar a produção de vídeos por parte dos alunos é uma forma lúdica de apresentar realidades únicas e envolver todos os discentes. Alcançando isso, o ensino ganhará novas dimensões de prazer para o conjunto de toda a aula.

2.4.2 – METODOLOGIA

Na linguagem audiovisual devemos aprender a contar uma história, a expressar-nos ou transmitir uma experiência ou conhecimento por meio de imagens. A proposta a seguir é que

os alunos sejam capazes de construir uma história através de imagens entre 1 a 5 minutos. A oficina “**Curta em ação**” seguirá as etapas abaixo:

1. Assistir a curtas-metragens para assim compreender sua duração e ideias das mensagens e que estas podem ser através de animações ou pessoas reais;
2. Sensibilizar os alunos para a função de um roteiro explicando e comparando com outros textos narrativos, como peças de teatro, fábulas etc;
3. Produzir um roteiro, ou seja, construir a ideia do curta, seu argumento, sua história;
4. Correção e reescrita dos roteiros produzidos, questionar a história e dar possíveis soluções;
5. Compreender sobre os tipos de planos, apresentando aos estudantes os tipos principais de posicionamento de câmera planos abertos, *close up*;
6. Elaborar do *storyboard* roteiro desenhado com posicionamento dos personagens nas cenas, da câmera etc;
7. Encenar e gravar as cenas;
8. Editar as cenas gravadas para a produção do curta-metragem;
9. Apreciar os curtas-metragens produzidos pelos colegas.

2.4.3 - METAS A SEREM ALCANÇADAS

Com esse produto educacional, pretende-se ampliar o conhecimento dos estudantes a partir de uma tecnologia de fácil acesso e de baixo recurso. Ampliar sua visão de mundo a partir da construção de audios visuais no formato de curta metragem. Quero atingir estudantes de diferentes níveis de conhecimento e idade para que compreendam que os aparelhos celulares podem ampliar e ajudar na construção do seu conhecimento quando usado de forma correta.

Usar uma tecnologia que eles muitas vezes têm mais domínios que os próprios professores, valorizar seus interesses e dar autonomia na construção do seu conhecimento. Dessa maneira, formar-se-á estudantes críticos e capazes de transformar a tecnologia em seu benefício. Deixá-los mostrar que possuem uma visão de mundo e são capazes de discutir sobre a sociedade que os oprime, apresentar seus medos e sonhos. Mostrar que cada aluno é um ente rico, que pode contribuir para atingir de forma positiva diversas pessoas. Toná-los sujeitos ativos em relação à construção da aula. Ouvi-los. Permitir que ganhem voz através das imagens que irão criar e trazer para dentro do espaço da aula.

Sonhar esse projeto foi a minha maneira de ser uma professora mais humana, que utiliza de uma pedagogia inclusiva diante de cenários de total descaso e violência. Assim, saberão que podem ser ouvidos, que suas vozes podem ganhar o mundo através da internet e

que suas histórias poderão ser modelo e suporte para outros alunos espalhados por todo o mundo.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que o ambiente da sala de aula não deve mais ser tratado de uma maneira única e unilateral. Questionar os limites desse espaço, quebrando a parede que separa aluno do professor é o objetivo para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais humanizada. O espaço escolar deve deixar de resistir à incorporação de novas formas de apresentar o conhecimento, não de maneira irresponsável, mas de forma crítica para que o uso de diversas tecnologias seja pensado de maneira crítica. Utilizar-se daquilo que o aluno possui nas suas relações sociais é uma forma de aproximar o universo pessoal do ambiente escolar. Destituir, assim, a barreira que torna a escola um lugar de negação do prazer para com o aluno.

Por isso, utilizar o celular é uma alternativa para criar uma relação diferenciada onde o próprio aluno será um criador ativo e participativo do conjunto da aula. A maneira como ele interage com o mundo, através das redes sociais, entrará no núcleo educacional de forma a fazê-lo pensar sobre sua maneira de interagir nesse lugar virtual.

A criação de curtas metragens estimulará o aluno a pensar sobre o espaço em que vive e permitirá que ele dê a si oportunidade de falar sobre assuntos diversos, criando uma relação de união com o todo da turma que poderá trocar experiências únicas de vivência. Fazê-lo pensar sobre a maneira como ele está lidando com o outro no meio virtual deverá ser uma maneira de criar um ente consciente de sua posição de cidadão responsável em construir e não destruir relações.

A tecnologia, assim, ajudará também o docente a aprender a estar mais por dentro das rápidas mudanças que a tecnologia sofre. Atualizar-se será uma alternativa para manter sua aula sempre viva, e seu ser inserido no atual momento tecnológico.

Deve-se pensar que a troca será bilateral. Professor e aluno estarão falando uma língua conhecida e dominada pelo aluno, mas transformada pelo olhar crítico e provocador do docente.

O uso das novas tecnologias deve ser um pretexto para que o aluno se aproxime do espaço da escola com prazer, em que poderá aprender através de todas as facilidades que as novas tecnologias oferecem às pessoas. Portanto, negar essa integração é manter um ambiente tradicional que não mais atrai um indivíduo que está envolto pelas possibilidades múltiplas de

interação social. E perder o aluno que apenas verá a escola como um lugar chato, que em nada espelha sua geração.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNC_C_20dez_site.pdf. Acesso em: 15 de fevereiro de 2020.

CORTELLA, Mário Sérgio. **Aprendizagem em Ciclos: Repercussão da Política Pública voltada para Cidadania**. Transcrição da apresentação gravada durante o seminário - FDE. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/pro/06_aprendizagem_em_ciclos.pdf. Acesso em: fevereiro de 2020.

COUTO, Marcia; DO PRADO, Marcela. Uso da tecnologia nas artes visuais em sala de aula. **Revista Educação, Artes e Inclusão**, v. 11, n. 2, p. 141-167, 2015. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/download/7167/4960>. Acesso em: 07 de maio de 2020.

DA SILVA, Tharciana Goulart; LAMPERT, Jocielle. Reflections on the Triangular Approach in Primary School of Visual Arts in the Brazilian context/Reflexoes sobre a Abordagem Triangular no Ensino Basico de Artes Visuais no contexto brasileiro. **Matéria-Prima**, v. 5, n. 1, p. 88-97, 2017.

DE OLIVEIRA, Cyndi Moura Guimarães et al. Cinema e educação: Uma experiência no Instituto Federal de Sergipe-Campus Estância. **Revista Expressão Científica (REC)**, v. 2, n. 2, p. 32-38, 2017.

ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Lei n. 5222, de 11 de abril de 2008**. Dispõe sobre a proibição do uso de telefone celular nas escolas. Disponível em: <http://alerjln1.alerj.rj.gov.br>. Acesso em 2 de abril de 2020.

JORDÃO, Matheus Hoffmann. **As mudanças de comportamento das gerações X, Y e Z e suas implicações**. SP: São Carlos, 2016

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e o ensino presencial e a distância**. 9 ed. Campinas, SP: Papirus, 2010.

LEMOS, André et al. **Cibercultura como território recombinate**. A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber, p. 38-46, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOPES, Priscila Almeida; PIMENTA, Cintia C. Cunha. O uso do celular em sala de aula como ferramenta pedagógica: Benefícios e desafios. In: **Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica**. Recife, v.3, n.1, p.52-66, 2017. CAP UFPE.

MACIEL, Mayara Santos; DE FREITAS, Guaciara Barbosa. **Reflexões sobre a relação entre ensino e audiovisual no Brasil**. Educação, Cultura e Comunicação, v. 10, n. 20, 2019.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta metragem em vídeo digital: uma proposta de produção de baixo custo**. São Paulo: Summus, 2009.

MOLETTA, Alex. **Fazendo cinema na escola: arte audiovisual dentro e fora da sala de aula**. São Paulo: Summus, 2014.

MORAES, C. H. ; KOHN, K. O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital. In: **III Intercom Júnior Jornada de Iniciação Científica em Comunicação**, 2007, Santos. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2007. v. 01.

PACHECO, Mariã Aparecida Torres; PINTO, Leandro Rafael; PETROSKI, Fábio Roberto. **O uso do celular como ferramenta pedagógica: uma experiência válida**. EDUCERE, XII Congresso Nacional de Educação, PUC-PR, Curitiba, 2017.

RECH, I. M.; VIÊRA, Marivone Menuncin; ANSCHAU, Cleusa Teresinha. Geração z, os nativos digitais: como as empresas estão se preparando para reter esses profissionais. **Revista tecnológica**, v 6, n° 1, p. 152-166, jan, 2017.

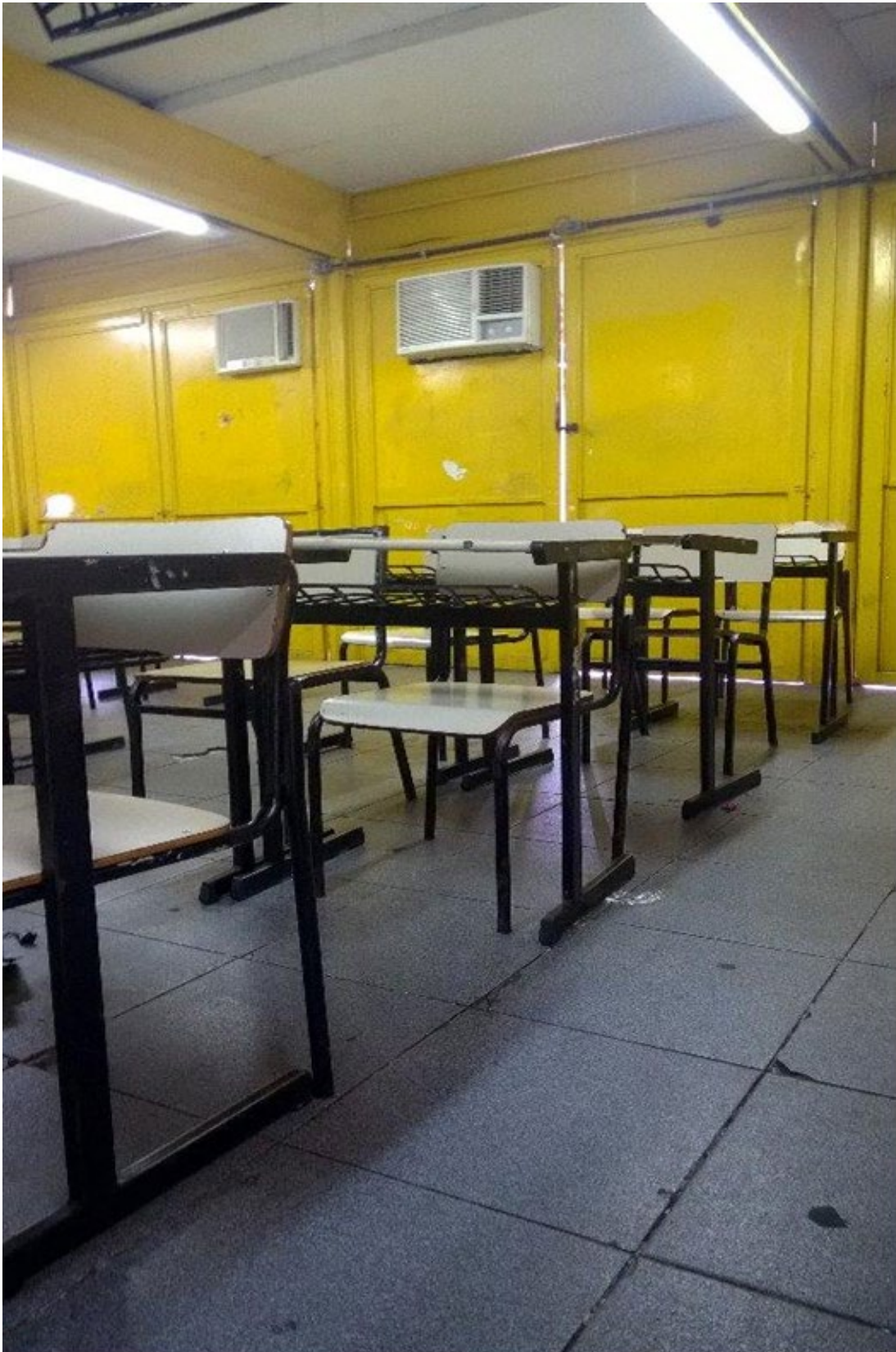
SILVA, T., & LAMPERT, J. Reflexões sobre a Abordagem Triangular no Ensino Básico de Artes Visuais no contexto brasileiro. **Revista Matéria-Prima**, 5 (1), 88-95. 2016

TEIXEIRA, Alexandra Dantas; RIBEIRO, Bruno de Oliveira. **Geração Z: problemáticas do uso da internet na educação escolar**. Góias, Rio Verde, 2018

TOLEDO-ALUNA, Priscilla Bassitt Ferreira; ALBUQUERQUE-ORIENTADORA, Rosa Almeida Freitas. **O Comportamento da Geração Z e a Influência nas Atitudes dos Professores**. 2012.

UNESCO. **Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel**. 41 páginas. Brasília: UNESCO, 2013. Disponível em:<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/pt/about-this-office/single-view/news/diretrizes_de_politicas_da_unesco_para_a_aprendizagem_movel_pdf_only/#.V5EXJPnIa3g>. Acessado em: 20 jan. 2020.

APÊNDICE A – O PRODUTO EDUCACIONAL: OFICINA CURTA EM AÇÃO



Fonte: Arquivo pessoal

Zaiana Carneiro de Almeida
Vivian G. C. de Araújo

Oficina: Curta em ação

Rio de Janeiro
2020

1. CARTA AO PROFESSOR

Caros amigos professores, o presente produto educacional foi desenvolvido no curso de especialização no Ensino de Artes Visuais EAD, vinculado à Pró-reitora de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, sob a orientação da Profa. Mestra Vivian G. C. de Araújo.

Este produto educacional visa a ser um facilitador no que tange à utilização de aparelhos celulares em sala de aula com oficinas que permitam a criação de curtas metragens. Aqui encontrarão oficinas que permitirão o desenvolvimento e montagem de um curta no espaço escolar.

Convido aos professores que buscam aprender novas estratégias de como aumentar a qualidade do ensino das Artes Visuais em sua prática se apropriando das novas tecnologias, buscando novos ângulos de aprendizagem, desenvolvendo a motivação e autonomia dos alunos. Dessa maneira, o trabalho educacional se tornará mais atrativo para o desenvolvimento de um aluno atento e interessado em apresentar à turma sua visão única sobre a sociedade e a vida.

RESUMO

Este produto educacional foi pensando a partir de estudos e práticas realizadas com meus estudantes da Rede pública do Rio de Janeiro. Tem como objetivo instruir professores na área de Artes Visuais ao uso de aparelhos celulares em sala de aula como ferramenta pedagógica na construção de um curta metragem com as suas principais etapas: roteiro, *Storyboard*, cenas e ângulos, som, edição com aplicativos simples, e apresentação com um festival de curta.

PALAVRAS CHAVE: Artes Visuais, Curta, Aparelhos celulares.

2. JUSTIFICATIVA

Este produto educacional torna-se importante porque a tecnologia já faz parte do cotidiano e estão inseridas no mundo do discente. O aparelho celular tem grande potencial educacional e atualmente não pode ser visto apenas como vilão nas aulas, mas deve-se buscar seu uso como aliado no processo ensino-aprendizado. Este produto busca ser mais uma contribuição para a atualização do professor de Artes Visuais, além de auxiliar para a formação e reflexão do estudante frente ao uso das novas tecnologias. A produção de um curta metragem, que é o produto educacional fruto desta pesquisa, e o entendimento da linguagem do audiovisual ampliará seus conhecimentos e ajudará a compreender o mundo que o cerca de forma crítica e reflexiva.

3. OBJETIVOS

A partir da temática apresentada este produto tem como objetivos:

3.1 OBJETIVO GERAL

O produto educacional tem como objetivo apresentar oficinas que permitam ao professor de Arte Visual explorar as possibilidades de criação de vídeos frente ao mundo contemporâneo. Tornando o aluno protagonista no processo de produção e criação de curta metragem.

3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO:

1. Produzir uma sequência didática do uso de aplicativo de edição de vídeos;
2. Ser capaz de produzir um curta metragem com aparelhos celulares e seus aplicativos;
3. Compreender as etapas de produção de um curta metragem.

ATIVIDADE 1

Roteiro

De acordo com Chris Rodrigues (2002), (...) “roteiro é descrição da ação da história simplificada.”

Matérias:

Papel;

Lápis ou caneta.

Duração: 2 tempos de aula

Objetivo:

Compreender a estrutura de um roteiro;

Definir a ideia, tema e gênero do curta.

Passo a passo:

Após uma conversa sobre o que seria um curta, suas possibilidades, seu tempo e etapas de produção, explicar aos alunos sobre as etapas de um roteiro para a construção do curta:

- Definir um tema - este será o assunto que você irá tratar no curta. Pesquise em livros ou na *internet* sobre o tema. Ele pode ser uma adaptação literária de um romance, poema, conto, crônica, notícia de jornal, pode-se ainda fazer uma adaptação fiel ou livre da obra. Pode também ser uma ideia original.
- Escolha o gênero – é o estilo que você vai representar o tema escolhido. É importante que ao se produzir, não se perca a linha e a identidade que você quer mostrar. Existem os gêneros terror, drama, romance, comédia, ação, ficção, aventura, suspense, musical, documentário e animação.

- Criar a história – é o que você vai contar. É muito importante que ela seja clara e bem representada. É importante definir para quem essa história será contada e quem são as pessoas que você pretende atingir com ela em maior escala.
- *Storyline* – Depois que as três etapas anteriores (tema, gênero e história) forem definidas, é o momento de criar a *storyline* que nada mais é do que a síntese do que será apresentada no curta. Nele deve ficar claro e bem resumido, em no máximo quatro linhas, tudo que irá mostrar no curta metragem.
- Roteiro – Deve ser claro e objetivo contendo as cenas que deverão ser gravadas. Em cada cena deverá ser colocado o local onde ocorre as cenas, tempo (dia, noite) e uma breve descrição de fatos importantes do cenário ou humor dos personagens e as falas.
- Produção – Nessa etapa deve-se pensar nos detalhes do roteiro, como, por exemplo: definir o local, cena, objetos, equipamentos necessários, figurinos, maquiagem, etc. é o momento em que tudo que será utilizado no curto será pensado com antecedência para que não ocorra “surpresas” inesperadas. Em resumo é toda produção visual do curta.
- *Storyboard* – É a definição do enquadramento das cenas, posicionamento e enquadramento de câmeras retratados por desenhos de cada momento do curta.

Abaixo, segue um exemplo de como colocar todas as ideias e etapas do roteiro no papel de forma organizada:

Imagem 1 – Modelo de roteiro

Grupo:	Turma:	
História:	Gênero:	
Storyline:		
<div style="border: 1px solid black; height: 25px;"></div>		
Roteiro:		
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>
Storyboard:		
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 40px;"></div>
Produção:		
<div style="border: 1px solid black; height: 25px;"></div>		

Fonte: Arquivo Pessoal

ATIVIDADE 2

Linguagem cinematográfica: Planos e ângulos

Matérias:

Data show;

Câmera, *smarphone* ou *tablet*.

Duração: 2 tempos de aula

Objetivo:

Compreender sobre enquadramento, ângulos e planos;

Passo a passo:

A linguagem cinematográfica é uma forma de contar histórias através de imagens em movimento. O audiovisual (som e imagem) é uma linguagem própria e é preciso entender como transmitir sentimentos, emoções através da união das imagens e do som. Para isso é necessário compreender as etapas do enquadramento (planos e ângulos) e o movimento da câmera.

O enquadramento é um recurso muito importante e deve ser valorizado para o curta ficar ainda melhor. Os planos de enquadramento podem ser entendidos como a distância entre a câmera e aquilo que está sendo filmado, desta forma, dependendo da distância, você altera aquilo que será mostrado na filmagem, cria sensações no espectador. Abaixo alguns dos principais planos, ângulos e movimento da câmera:

Plano Geral: a câmera revela o cenário de toda cena;



Fonte: Primeiro Filme

Plano Médio: mostra o personagem inteiro com um pouco de espaço acima da cabeça e um pouco de espaço abaixo dos pés;



Fonte: Primeiro Filme

Plano Americano: filmagem na altura do joelho para cima;



Fonte: Primeiro Filme

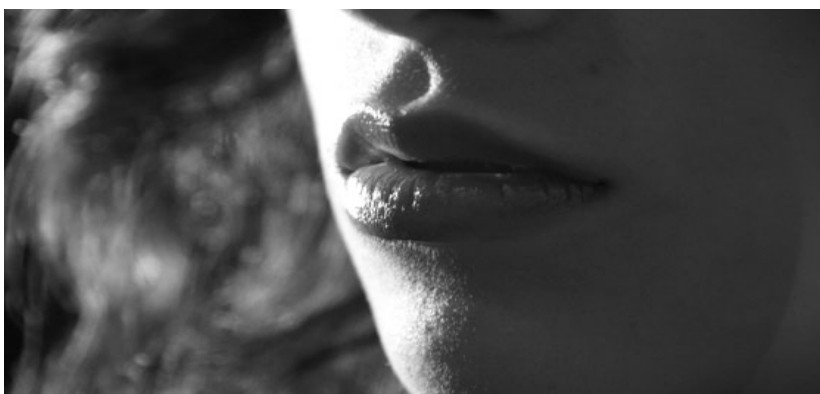
Primeiro plano: altura do peito para cima;



Fonte: Primeiro Filme

Plano detalhe: mostra um detalhe do objeto ou parte do corpo do personagem com o objetivo de dar maior ênfase a determinado movimento/reação ou objeto.

Fonte: Primeiro Filme



Fonte: Primeiro Filme

Cada plano é utilizado para obter o melhor resultado dependendo da mensagem que você deseja passar.

Ângulos de filmagens básicos:

Normal: a câmera está na altura dos olhos do seu personagem;



Fonte: Primeiro Filme

Plongée ou câmera alta: a câmera fica acima do nível dos olhos voltada para baixo;



Fonte: Primeiro Filme

Contra-plongée: a câmera fica abaixo do nível dos olhos voltada para cima.



Fonte: Primeiro Filme

Movimentos de câmera básicos:

Pan ou panorâmica: a câmera está fixada em um lugar e faz um movimento horizontal para mostrar o cenário;

Tilt: similar ao *pan*, mas o movimento é realizado na vertical;

Travelling: quando a câmera não está fixada em um ponto, mas movimenta-se junto com objeto ou pessoa que está em cena.

Após uma conversa sobre os tipos de enquadramentos, seus planos e ângulos é hora de colocar “a mão na massa” e começar a gravar as cenas. Lembre-se de gravar na horizontal.

ATIVIDADE 3

Áudio: construindo um microfone de lapela

O áudio em uma produção audiovisual é muito importante para potencializar a emoção do curta, além de ajudar a construir a narrativa em cima da imagem. Ela pode ser realizada de três formas principais: 1) podemos realizar as gravações do curta apenas com o microfone do próprio celular que será ativado no modo filmagem com os sons ambientes, efeitos sonoros e com as falas dos atores, neste caso lembre-se de buscar um local silencioso e que os atores ou personagens falem alto para que a compreensão dos diálogos seja confortável ao espectador; 2) é possível potencializar o *smartphone* com um microfone amplificador que será adicionado na entrada P2, local onde se encaixa o fone de ouvido; 3) ou pode-se criar um microfone de lapela com matérias simples para melhorar o áudio das gravações. Segue abaixo o modo de fazer:

Matérias:

Smartphone;

fone de ouvido;

cola instantânea;

tesoura;

presilha clip jacaré (garra de crachá);

aplicativo gravador de voz.

Duração: 1 tempo de aula

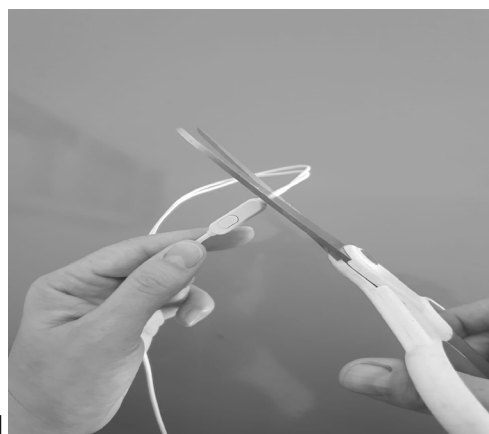
Objetivo:

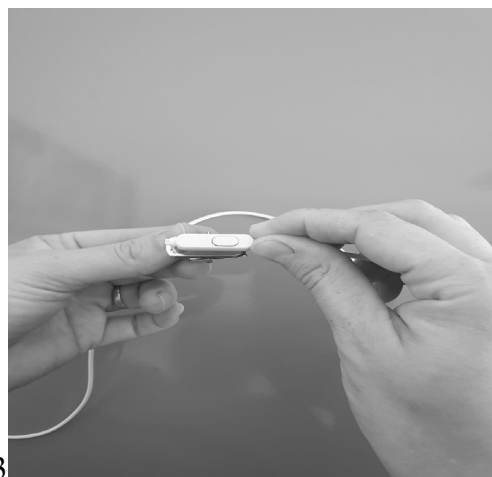
Criar um microfone de lapela;

Passo a passo:

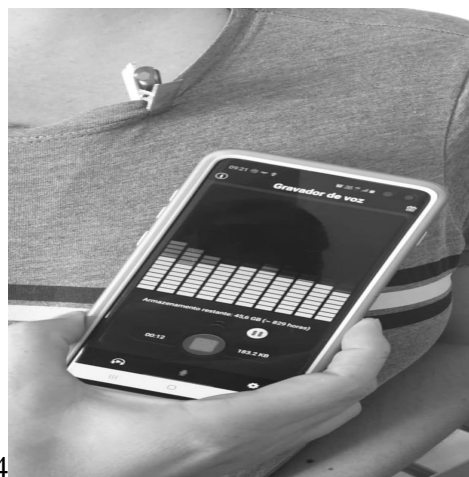
Siga as orientações e observe as imagens abaixo:

1. Corte o fone próximo ao microfone;
2. Passe cole na presilha clip jacaré;
3. Fixe a presilha no microfone;
4. Prenda o microfone na roupa, conecte no telefone e abra o aplicativo de gravador de voz.





3



4

Fonte: Arquivo pessoal

Na hora da gravação coloque o celular no bolso e faça um sinal, como bater palma ou estalar os dedos para na hora da edição sincronizar o som com as filmagens.

ATIVIDADE 4

Pós produção: Edição

Depois de gravadas as cenas do curta, é chegada a hora da edição. Momento onde o material bruto das gravações será trabalhado para ficar perfeitamente igual ao que fora imaginado. Usando um *smartphone* ou *tablet* é possível fazer a montagem e edição do curta. Um computador ou *notebook* também pode ajudar nesse momento. Aqui usarei o aplicativo (*Inshot*, facilmente encontrado na *Playstore*) e a edição será no próprio aparelho de *smartphone*. Existem outros aplicativos de fácil uso e bem intuitivos de usar, como por exemplo: *Kine Marter*, *Filmora Go*, *Power Direct*, *VlogIt* etc.

Matérias:

Smartphone ou *tablet* ou computador;

Aplicativo de edição

Duração: 2 tempos de aula ou 4 tempos

Objetivo:

Compreender o uso de um aplicativo de edição de vídeo;
Compreender a montagem das cenas.

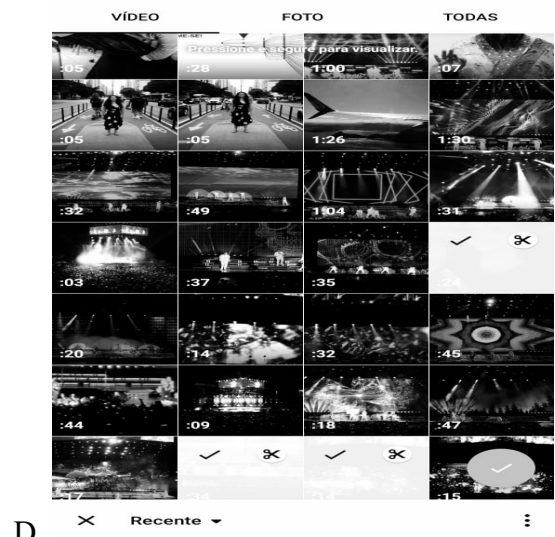
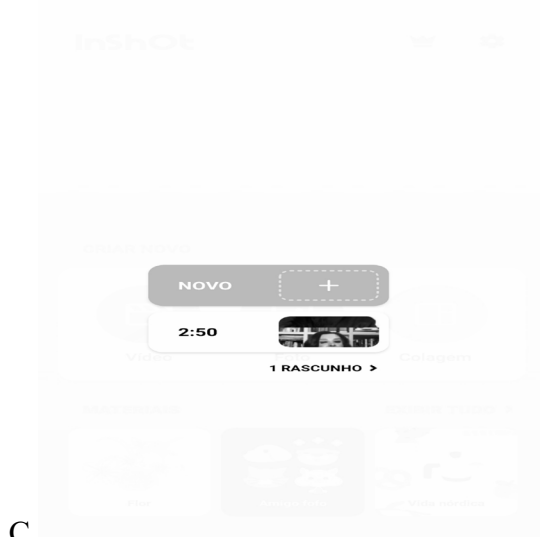
Passo a passo:

1. Baixe o aplicativo para o Smartphone e abra o aplicativo *Inshot*:



Fonte: Arquivo pessoal

2. Click em Vídeo; criar novo; selecione um ou mais vídeos:

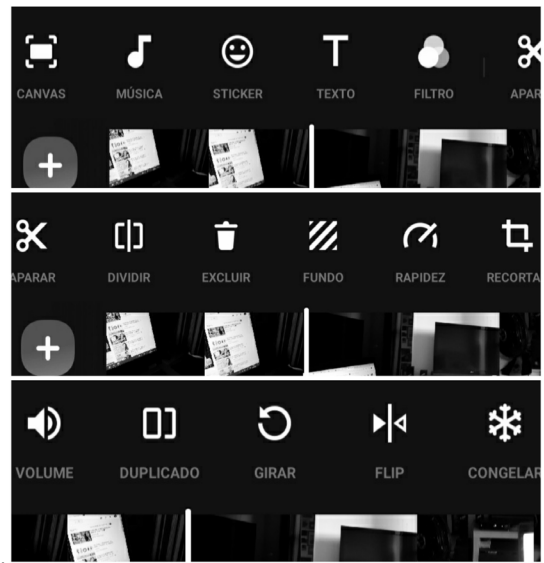


Fonte: Arquivo pessoal

3. O aplicativo direcionará para essa tela (Imagem E); rolar os ícones da direita para esquerda e você verá todas as opções (veja destaque Imagem F); *click* em “canvas” (primeiro ícone) e você poderá escolher a proporção do vídeo. Opte pelo original ou 16:9.



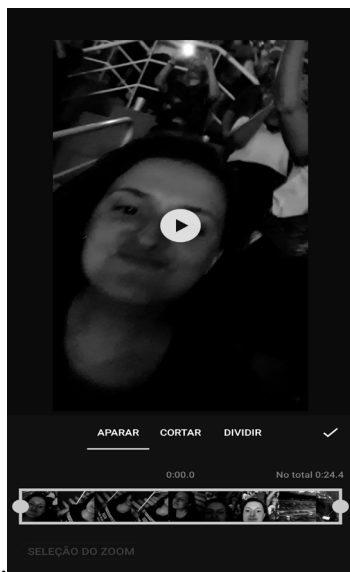
E.



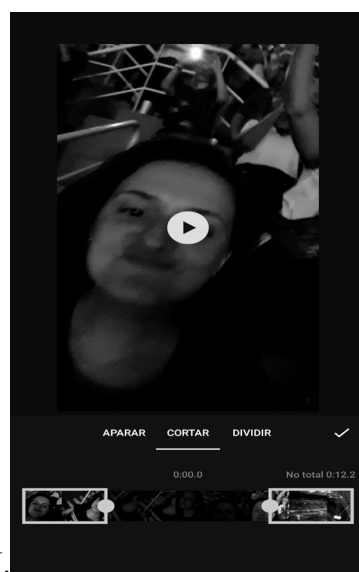
F.

Fonte: Arquivo pessoal

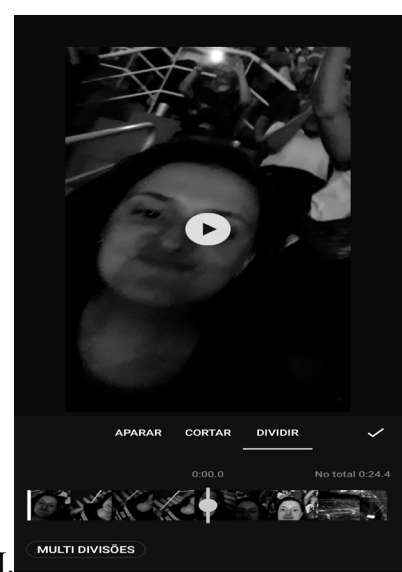
4. Click em “aparar” (ícone da tesoura) para fazer os cortes e ajustes necessários, veja Imagens G, H e I; opção de cortar, aparar ou dividir:



G.



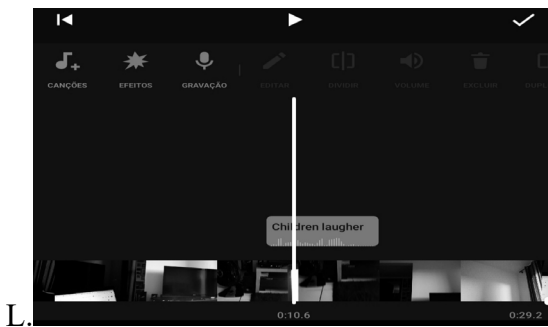
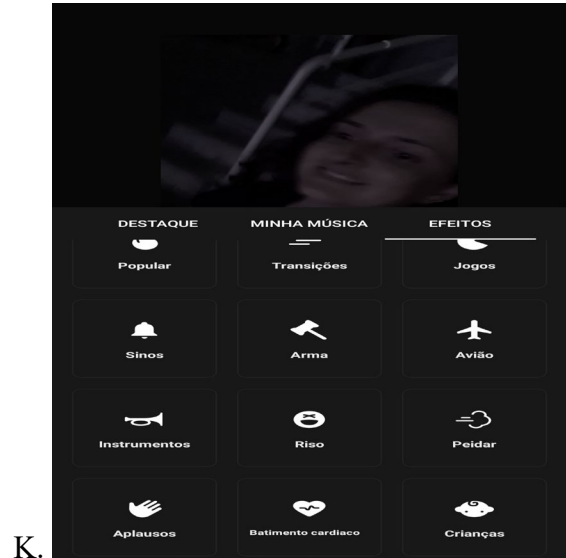
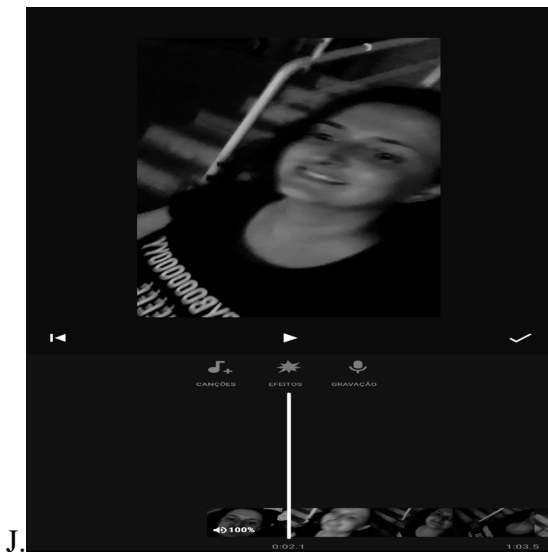
H.



I.

Fonte: Arquivo pessoal

5. Selecionando o ícone “música” você irá adicionar efeitos, gravações ou canções do próprio aplicativo ou extrair o áudio de algum vídeo (Imagem J e K); música ou efeito escolhido ficará fixo acima do vídeo (Imagem L); para editar a música ou efeito basta dar um click sob a música e editar (Imagem M):



Fonte: Arquivo pessoal

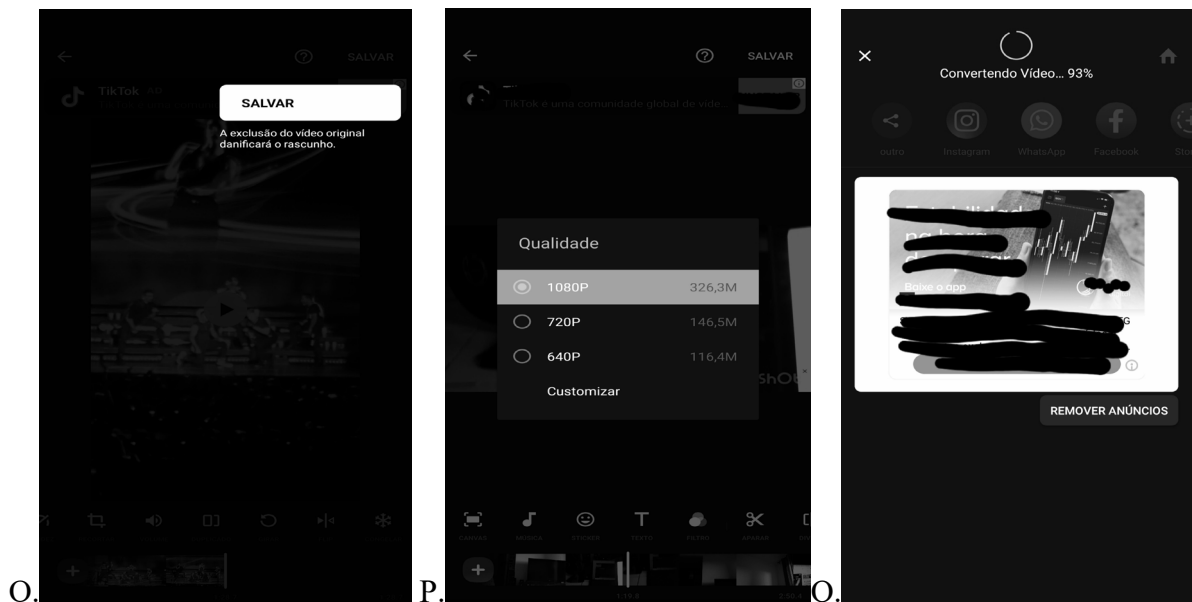
6. Click no ícone “texto” e acrescente palavras e frases; mude a cor, a fonte e o tamanho; com o movimento de pinça você consegue escolher a posição do texto; com dois cliks você edita; e pode posicionar no trecho do vídeo que achar mais conveniente.



Fonte: Arquivo pessoal

7. Na barra de rolagem tem opção de colocar “sticker” figurinhas, “filtro” que modificam a cor do vídeo, “fundo” pode escolher uma imagem ou efeito ou uma cor, “rapidez” modifica a velocidade do trecho selecionado, “congelar” uma cena... são muitos recursos feitos de forma intuitiva.

8. Finalizado a edição; click em salvar (Imagem O), escolha a qualidade do vídeo de 1080p (Imagem P), aguarde converter (Imagem Q) e pronto! O vídeo ficará salvo na galeria de fotos/vídeos do seu aparelho.



Fonte: Arquivo pessoal

ATIVIDADE 5

Stop motion/ pixilation:

Stop Motion é uma técnica de animação que usa uma sequência de fotografias de um ou mais objetos inanimados para simular o seu movimento. Já o *pixilation* usa seres humanos quadro a quadro. Essas fotografias são chamadas de quadro e normalmente são retiradas de um mesmo ponto com o objeto sofrendo leves mudanças. Assim, com todas as fotos reunidas cria-se uma sequência de movimentos.

Matérias:

Smartphone ou *tablet*;

Tripé simples ou o celular apoiado em uma mesa/ cadeira;

aplicativo de edição;

objetos ou massinha;

fita durex ou dupla face;

duas cartolinas brancas;

papel e lápis.

Duração: 4 tempos de aula

Objetivo:

Conhecer sobre a técnica de animação *Stop Motion*;

Compreender a produção de um *Stop Motion*.

Passo a passo:

Explique o que é um *Stop Motion* e esclareça qualquer dúvida;

Mostre o trabalho de um dos pioneiros na técnica de *Stop Motion* George Méliès com “Viagem à lua” (1902) *disponível na internet*. Ao longo do século XX essa técnica foi aprimorada e continua sendo usada em produções como “A fuga das galinha” (2000), do Studio Aardman, “A noiva cadáver” (2005) de Tim Burton, e muitos outros filme e curtas com essa técnica;

Divida a turma em pequenos grupos e peça que elaborem um tema, o mesmo pode ser decidido de forma coletiva e cada grupo irá escolher a forma de abordagem. A proposta é criar uma animação de 30 segundos a 1 minuto;

Depois do tema escolhido vamos para o roteiro. Hora de criar o *storyboard*. Peça que os alunos desenhem de três a cinco quadros, o que eles querem que aconteça ao longo da animação de forma simples com as principais ações do curta. Neste momento é importante definir: os materiais utilizados; se o curta será desenhado, com personagens modelados com massinha, brinquedos ou outros objetos; o cenário; e a trilha sonora ou efeito especial;

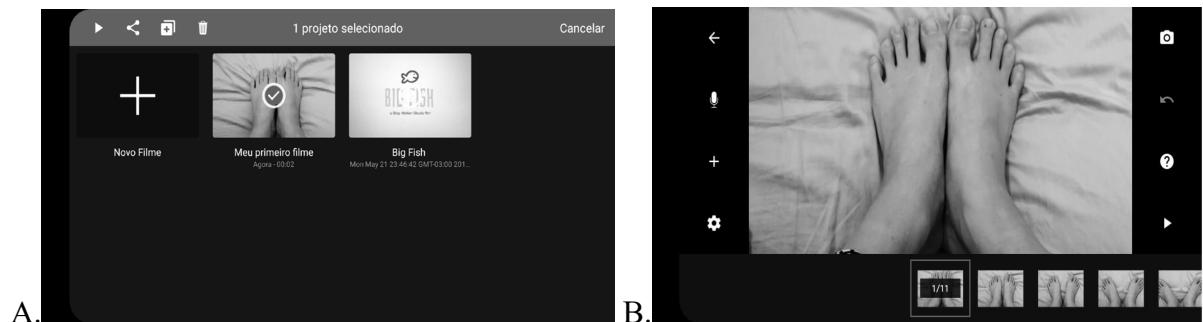
Prepare o espaço para as fotografias forrando uma mesa e uma parede com cartolina branca, cole com durex ou fita dupla face e assim, terá um fundo infinito. Monte o cenário, coloque os personagens na cena. Não se esqueça de usar o *storyboard* para se guiar. Prepare o *Smartphone*, verifique se há espaço de memória, acople o *smartphone* no tripé ou em uma

base fixa. Faça o enquadramento e capture as imagens! Para que o *Stop Motion* fique bem natural sugere-se uma média de 12 quadros/segundo.

Finalizado essa etapa: hora de editar. Para este fim temos aplicativos gratuitos tanto para *IOs* ou *Android* com operações simples, mas lembre-se de que se os alunos não tiverem o aplicativo necessitarão de *internet* para baixar. Gosto de usar o aplicativo *Stop Motion Studio* (apenas a versão paga permite exportar fotos, então quando capturar as imagens é importante já realizar pelo aplicativo, veja abaixo o modo de uso), os aplicativos *Pic Pac* e *Movie Maker* (permitem selecionar fotografias do rolo da câmera). Nesta etapa deve ser colocado o nome da animação, os créditos com os nomes dos participantes, inserir a trilha sonora ou efeitos especiais que devem estar livre de direitos autorais, ou seja de domínio público.

Tudo finalizado faça uma exibição para a turma.

1 Abra o aplicativo, você usara a câmera sempre na horizontal, click em ‘Novo Filme’ e fotografe:



Fonte: Arquivo pessoal

2 O ícone configuração permite acelerar o vídeo, fazer aparecer gradualmente, formato do vídeo, efeito das imagens, qualidade do vídeo, permite escolher o modo de reprodução:



Fonte: Arquivo pessoal

3 O ícone ‘mais’ em destaque permite adicionar imagens, títulos e créditos, áudios e clipe de vídeo.



Fonte: Arquivo pessoal

4 O microfone permite gravar áudios:



Fonte: Arquivo pessoal

5 Depois da edição aperte o play e sua animação estará pronta. Com um click você cria o título depois é só clicar em selecionar para salvar ou compartilhar:



Fonte: Arquivo pessoal

ATIVIDADE 6

Entrevista: Cultura popular no meu bairro

Uma maneira de sair um pouco do papel é criar atividades que os alunos possam utilizar equipamentos eletrônicos, como o *smartphone*, fora do ambiente escolar e interagindo com outras pessoas. Nesta atividade a ideia é criar entrevistas sobre os saberes populares da família, amigos e personalidades sobre o bairro dos estudantes. Conhecer a história do bairro através da Arte é muito interessante.

Matérias:

Smartphone;

Microfone;

Aplicativo de edição.

Duração: 4 tempos de aula

Objetivo:

Conhecer saberes populares;

Identificar elementos da cultura popular;

Valorizar as diferentes manifestações culturais;

Criar uma entrevista;

Organizar um programa;

Compreender o uso de um aplicativo de edição de vídeo.

Passo a passo:

Conversar com os estudantes sobre a cultura popular, sobre as tradições, sobre patrimônio material e imaterial;

Dividir a turma em pequenos grupos e selecionar o bairro que farão as pesquisas e entrevistas;

Depois envolver os alunos com uma pesquisa sobre o bairro, aqui pode ser o bairro do estudante ou bairro de afeto ou o bairro da própria escola. Fazer um levantamento sobre a história do bairro, se possui uma estátua ou centro de tradições popular ou escola de samba ou ainda se possui um músico, escritos, pintor na região etc.

Após a pesquisa criar um roteiro das perguntas que serão feitas aos entrevistados.

No momento da entrevista gravar na horizontal para facilitar na edição, pensar na iluminação, ambientação e no áudio, buscar um lugar silencioso para que os sons externos não se tornem ruídos que atrapalhem o resultado final da gravação. Neste momento pode-se usar um microfone de lapela ou um captador de áudio para que a mensagem que for dita no vídeo alcance as pessoas de forma clara.

Nestas etapas os estudantes também podem entrevistar seus avôs, tios, vizinhos sobre brincadeiras da infância, saberes populares, lendas e descobrir mais coisas sobre o bairro.

Depois de gravadas as entrevistas editar com aplicativos gratuitos disponíveis nos *IOs* ou *Androids* e apresentar para a turma.

ATIVIDADE 7

Festival de curtas

Curta gravado e editado é chegada a hora de apreciar os trabalhos prontos. Vamos fazer um pequeno festival para apresentar os curtas?!

Matérias:

Sala;

datashow;

parede branca ou tela de projeção;

cartaz convite.

Duração: 2 tempos de aula

Objetivo:

Criar um cartaz convite;

Apreciar os curtas.

Passo a passo:

Os trabalhos já foram apresentados ao professor para os últimos ajustes, depois disso hora de preparar e convidar a equipe da escola e seus estudantes para assistir aos curtas.

Peça para turma criar um cartaz convidando as turmas, os docentes e os responsáveis para assistirem os trabalhos. Pode ser realizado com colagens, desenhos ou em aplicativos de edição de imagens. Coloque local, data e a lista de curtas que serão apresentados.

Prepare o espaço, organize as cadeiras, ligue o projetor e o som, separe um computador e coloque em ordem os curtas que irão assistir.

Você pode criar uma votação e um prêmio para os melhores curtas. Essa votação pode ser realizada por um júri ou uma votação popular através de formulários do *Google Forms* ou usar o bom e velho papel.

Distribua a pipoca e aproveite!

REFERÊNCIAS:

GERBASE, Carlos. **Primeiro filme**: descobrindo, fazendo, pensando. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/#:~:text=Al%C3%A9m%20de%20ser%20uma%20no%C3%A7%C3%A3o,lente%20que%20est%C3%A1%20sendo%20usado.>> Acesso em: 25 de junho de 2020.

MOLETTA, Alex. **Fazendo cinema na escola**: arte audiovisual dentro e fora da sala de aula. Summus Editorial, 2014.

NOVA ESCOLA, Como fazer animações “Stop Motion”, **Nova Escola**, 2017. Disponível em <<https://novaescola.org.br/conteudo/5746/como-fazer-animacoes-stop-motion>.> Acesso em: 20 de junho de 2020.

OLIVEIRA, Michael. 1 vídeo (5:50 min.). **Como fazer um microfone sem fio**. Publicado pelo canal Michael Oliveira, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ag5BaIc6uMM>> Acesso em: 20 de junho de 2020.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.