

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-graduação em Artes
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas

Milene Brenda Pereira

**IMAGEM DIGITAL: o ensino da arte e a utilização de dispositivos móveis como
recurso didático**

Lagoa Santa
2020

Milene Brenda Pereira

IMAGEM DIGITAL: o ensino da arte e a utilização de dispositivos móveis como recurso didático

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientador: Maurício Silva Gino

Lagoa Santa
2020

Pereira, Milene Brenda.

Imagem digital: o ensino da arte e a utilização de dispositivos móveis como recurso didático / Milene Brenda Pereira. – 2020.
40f., enc

Orientador: Maurício Gino Silva.
Monografia (especialização) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
Referências: f. 38 – 39.

1. Artes visuais – Especialização. 2. Estudo e ensino – Especialização. I. Título. II. Gino, Maurício Silva. III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes.

CDD: 707



Nome: **MILENE BRENDA PEREIRA**

IMAGEM DIGITAL: O ENSINO DA ARTE E A UTILIZAÇÃO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS COMO RECURSO DIDÁTICO.

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Pelas condições da Banca Examinadora a aluna foi considerada: **APROVADA.**

Professor Maurício Silva Gino – CEEAV/ EBA/ UFMG - Orientador

Professor Geraldo Freire Loyola – CEEAV/ EBA/ UFMG – Membro da banca Examinadora

Profa. Patrícia de Paula Pereira
Coordenadora do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV
Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes
Escola de Belas Artes/ EBA – UFMG

Belo Horizonte, 28 de fevereiro de 2020.

Resumo

Este trabalho, levanta uma reflexão sobre as práticas possíveis que foram desenvolvidas com o uso de dispositivos móveis no ensino das aulas de Arte dentro da escola. Os recursos de fotografia e vídeo desses dispositivos, enquanto ferramenta de aprendizagem, foram relacionados a educação, a arte e a inclusão digital. Com a nova era de tecnologias e com o fácil acesso a esses dispositivos pelos adolescentes, podemos perceber a importância desse veículo para a formação, expressão, pensamento crítico e a capacidade de construir coletivamente. O professor, no papel de mediador, deve buscar inovações para expandir sua área do conhecimento, visando utilizar outros recursos didáticos, além dos convencionais, garantindo o interesse e continuidade do desenvolvimento dos alunos, ampliando o olhar destes em relação ao ambiente escolar, tornando-lhe atrativo e reflexivo em relação à Arte.

Palavras-chave: Dispositivos móveis. Educação. Arte.

Abstract

This reflection on the possible practices that have been developed with the use of mobile devices in the teaching of Art classes within the school. The photography and video resources of these devices, as a learning tool, were related to education, art and digital inclusion. With the new era of technologies and the easy access to these devices by teenagers, we can see the importance of this vehicle for training, expression, critical thinking and the ability to build collectively. The teacher, in the role of mediator, must seek innovations to expand his area of knowledge, aiming to use other didactic resources, in addition to the conventional ones, guaranteeing the interest and continuity of the students' development, expanding their view of the school environment, making them attractive and reflective in relation to Art.

Keywords: Mobile devices. Education. Art.

LISTA DE IMAGENS

FOTOGRAFIA 01 – Autorretrato	27
FOTOGRAFIA 02 – Retrato	28
FOTOGRAFIA 03 – Linhas	29
FOTOGRAFIA 04 – Linhas	29
FOTOGRAFIA 05 – Textura	30
FOTOGRAFIA 06 – Cor	30
FOTOGRAFIA 07 – Luz e sombra	31
FOTOGRAFIA 08 – Adão, escultura de bronze	32
FOTOGRAFIA 09 – Releitura da escultura de Adão	32
FOTOGRAFIA 10 – Monumento a Goiânia	33
FOTOGRAFIA 11 – Releitura recriada do Monumento a Goiânia	33
FOTOGRAFIA 12 – Releitura recriada do Monumento a Goiânia	33

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
1. EDUCAÇÃO E RECURSOS TECNOLÓGICOS	09
1.1 Dispositivos móveis como fonte de criação no ensino.....	11
1.2 Mudanças tecnológicas e Arte.....	13
2. TECNOLOGIA E ENSINO DE ARTE.....	15
2.1 Fotografia e Tecnologia	17
2.2 Cinema	19
2.3 Cinema de Animação	20
3. DISPOSITIVOS MÓVEIS NO ENSINO DE ARTE	21
3.1 Práticas artísticas com dispositivos móveis	23
3.1.1 Retrato e autorretrato	26
3.1.2 Fotografia no espaço escolar	28
3.1.3 Releitura fotográfica de Esculturas	31
3.1.4 Práticas em cinema de animação	34
CONCLUSÃO	37
REFERÊNCIAS.....	38
REFERÊNCIA DAS IMAGENS.....	40

INTRODUÇÃO

A tecnologia está presente na vida dos estudantes, tendo o dispositivo móvel como um recurso de acesso a informação e interação. A proibição do mesmo no âmbito escolar justifica-se pela distração que provoca nos estudantes, negligenciando o aprendizado. Desse modo, tal recurso deixa de ser trabalhado como material didático, sendo preterido pelos métodos convencionais.

Esta proibição impede o reconhecimento do dispositivo móvel como vetor para conhecimentos diversos, incluindo a fotografia, imagens digitais, vídeos e outras técnicas artísticas. Assim, os dispositivos móveis podem favorecer a exploração dos elementos das artes visuais: linhas, formas, cores, texturas, luz e sombra e conceitos mais aprofundados (imagem-movimento), planos de câmera, edições e exploração da capacidade criativa.

Esta pesquisa se justifica, portanto, ao propor uma discussão do potencial educativo dos dispositivos móveis para o ensino de Arte. Especialmente, por meio da fotografia e de vídeos é possível o ensino dos elementos das artes visuais, integrando o conhecimento do campo artístico ao uso de tecnologias contemporâneas.

A fotografia é um mecanismo de registro histórico-social, contemplada nos Parâmetros Curriculares Nacionais, como conteúdo das Artes Visuais. Relaciona-se ao real, em primeiro momento, todavia, ao ser analisada minuciosamente, ganha novas leituras, sendo continuamente reformulada. Abordar a fotografia digital é relevante para o ensino, ao considerar a facilidade de acesso e o potencial educativo. Além disso, a falta de materiais artísticos nas escolas aponta para a necessidade de uso de recursos alternativos, como o celular. De acordo com Loyola (2016, p.13) “o material didático-pedagógico para a arte não pode ser reduzido ao conjunto de materiais (pinceis, tintas, argila etc.) ou em apenas mostrar obras de arte em livros ou em projeções de imagens”. Assim, o celular é uma alternativa que desperta o interesse do estudante, por ser algo de seu cotidiano e com potencial criativo.

1. EDUCAÇÃO E RECURSOS TECNOLÓGICOS

Nascemos ignorantes de muito mais: das artes, saberes e significados da cultura, acumulados sobre como ser e constituirmos humanos. São os processos de ensinar-aprender mais complexos, e mais esquecidos nos currículos, na organização dos tempos e espaços escolares, na formação de professores (as). (ARROYO, 2000, p.55).

O ensino/aprendizagem se caracterizam pela intenção de se minimizar essa “ignorância” citada anteriormente. Em Arte, o aprender/ensinar se dá pela sensibilização do indivíduo corroborando para expressão de suas emoções. O papel do professor é mediar esses saberes, para que o estudante tenha uma amplitude no entendimento do seu próprio universo.

O professor embora tenha sua formação somente numa especificidade da arte (no caso da autora deste trabalho as Artes Visuais), deve promover práticas pedagógicas que exaltem o desenvolvimento integral dos alunos, criando um ambiente em que eles se identifiquem. É importante que o profissional esteja atualizado sobre os conteúdos artísticos e das diversas manifestações culturais, criando conexões para a formação dos alunos. Garantindo um ensino/aprendizagem de forma democrática, inclusiva e ampla.

Saímos das faculdades atualizados no domínio dos conhecimentos de cada área. Tentamos ser bons docentes. Aos poucos vamos descobrindo que nossa docência está condicionada pelas estruturas e processos em que ela acontece. O como somos docentes condiciona nossa docência tanto ou mais do que conteúdos que ensinamos. (ARROYO, 2000, p.110).

Assim, é identificada nos Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio (2000) a necessidade de continuidade de estudos, com o educador capaz de organizar conhecimentos diversos e mediar o ensino “de forma que o aluno possa participar do mundo social, incluindo-se aí a cidadania, o trabalho e a continuidade dos estudos.” (BRASIL, 2000, p.5). Essa construção deve respeitar as diferenças culturais para permitir o desenvolvimento de cada aluno em seu potencial, trazendo maior

consciência sobre as próprias ações e inclusive sobre o uso que realiza dos dispositivos móveis. Assim, cabe ao professor mediar elementos artísticos, incentivando os alunos a elaborar suas ideias e críticas sobre o mundo.

O uso de recursos tecnológicos na escola “pode ser uma abordagem de interesse para todas as disciplinas” (BRASIL, 2000, p.7). Assim, os professores devem ter uma formação continuada com o propósito de relacionar os conteúdos às inovações contemporâneas, dialogando com as gerações de estudantes. Portanto: “Por causa do direito dos alunos ao exercício e prática de sua sensibilidade expressiva em arte e como cidadão, espera-se que seus professores de Arte também possam aperfeiçoar-se nesse mesmo exercício, incluindo suas competências profissionais.” (BRASIL, 2000, p.55).

O ensino de arte apresenta o potencial de sensibilizar o aluno ao universo estético e comunicacional em que se insere, assim “é presença urgente na história da aprendizagem cultural dos jovens de nosso País, humanizando-se e ajudando a humanizar o mundo contemporâneo” (BRASIL, 2000, p.56). Ao considerar que o mundo contemporâneo é marcado pelo crescimento da informática esse é um tema inserido como componente curricular, com o objetivo de “[...] permitir o acesso a todos os que desejam torná-la um elemento de sua cultura, assim como aqueles para os quais a abordagem puramente técnica parece insuficiente para o entendimento de seus mecanismos profundos” (BRASIL, 2000, p.58).

A informática e seus conhecimentos podem ser acessados, atualmente, pelo celular que possibilita diversos usos, inclusive criativos. As mídias sociais (*Instagram, Facebook, Pinterest, Youtube* e outras), os aplicativos e as diversas ferramentas dos celulares podem ser fontes para encontro e compartilhamento de imagens, aproximando a sala de aula da realidade dos alunos. Nas escolas e em outros ambientes é possível observar a interação do jovem com essas novas tecnologias de maneira orgânica e simbiótica. Trata-se de uma geração fruto de uma era digital, conectada com seus próprios interesses. Dessa forma, “O celular, assim como os aplicativos instalados nele, são ferramentas capazes de produzir expressões artísticas, próximas do cotidiano dos educandos” (SOUZA, 2016, p.14).

1.1 Dispositivos móveis como fonte de criação no ensino

A expressão artística reflete imaginação e a forma como o sujeito enxerga o mundo além do óbvio e, também, criar soluções para seus problemas. Fotos ou vídeos que o aluno produz já demonstra sua capacidade de criação com um celular e configuram meios de trocar experiências e ideias, o que possibilita o trabalho de competências e habilidades como a de “realizar produções artísticas, individuais e/ou coletivas, nas linguagens da arte (música, artes visuais, dança, teatro, artes audiovisuais).” (BRASIL, 2000, p.57).

A aprendizagem ocorre por meio de conexões, relacionando os conhecimentos prévios com a novidade, nisso pode estar inserido o uso de dispositivos móveis. Especialmente, ao considerar que “a sociedade evolui, e está constantemente disponibilizando novas tecnologias, a escola tem que inserir esses recursos nas aulas e compreender que a tecnologia já faz parte da vida diária dos alunos.” (SOUZA, 2016, p.12).

O desafio do professor é despertar a curiosidade no aluno sobre os elementos da arte para que tenha consciência das próprias imagens que produz por meio dos dispositivos tecnológicos, aproximando o ensino de sua realidade e bagagem cultural. Assim, “o uso da tecnologia, principalmente o uso do celular em sala de aula, é importante, por representar a contextualização, a leitura e o fazer artístico para a instrução do aluno.” (SOUZA, 2016, p.12), dialogando com a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa. Essa abordagem consiste na triangulação “primeiro, quanto à concepção dos componentes do ensino/aprendizagem, constituídos por criação (fazer artístico), leitura da obra de arte e contextualização histórica” (BARBOSA, 1995, p.62).

A abordagem triangular possui forte influência no ensino de Arte ao promover experiências significativas por meio do refletir, fazer e contextualizar. O uso dos dispositivos móveis é coerente com essa abordagem ao possibilitar formas de reflexão, criação e contextualização. Assim:

A Abordagem Triangular enreda ações e tece fios que trabalham o ato de arte/educar em constante narrativa de si para professores, arte/educadores, alunos e arte/educandos. Por meio da Abordagem Triangular, é possível contribuir para a ação performativa do agir humano, pois o fazer, o fruir e o contextualizar não são ações dispersas, mas interativas: enquanto se investe no fazer, é possível contextualizar e fruir; enquanto se investe no fruir, é possível fazer e contextualizar; enquanto se investe em contextualizar, é possível fruir e fazer. (PIMENTEL, 2017, p. 315).

O uso dos dispositivos móveis é coerente com essa abordagem ao possibilitar formas de reflexão, criação e contextualização. Dessa forma, a linguagem digital e seu uso em diferentes dispositivos “[...] tem transformado o cotidiano da sociedade não só como mundo globalizado, mas também como uma realidade específica de cada região” (BRASIL, 2000, p.58).

Essa linguagem contextualizada em sala permite uma interação com as novas tecnologias, com a possibilidade de alunos estabelecerem paralelos com o próprio cotidiano. Isso é refletido nos Parâmetros Curriculares Nacionais na identificação de que “O mundo da tecnologia e da informação nos fornece indicações, aprimora os nossos sentidos, permite-nos viver em um bem-estar com que nossos antepassados não ousaram sonhar” (BRASIL, 2000, p.60).

Nesse sentido, o dispositivo móvel promove uma percepção singular, que combina elementos imagéticos, criativos e podem estetizar situações do cotidiano. Porém, a inserção de ferramentas inovadoras na educação não acontece de forma tão rápida quanto o avanço tecnológico, conforme o seguinte apontamento: “Na educação, as mudanças não ocorrem de forma tão rápida quanto na tecnologia, gerando um distanciamento a ser superado” (BRASIL, 2000, p.60).

Assim, ao utilizar o celular em sala de aula é feito um desafio aos padrões tradicionais da educação. Superar esse desafio é papel do professor que deve buscar a renovação dos próprios conceitos, quebra de paradigmas e a conexão com a sociedade contemporânea e o universo das gerações que configuram o público de ensino.

Essa superação pode gerar conflitos com prerrogativas pedagógicas de diversos setores da escola, ao considerar que as propostas de ensino nem sempre caminham

aliadas aos avanços tecnológicos. É comum o veto ao uso de celular, mas uma proposta educativa não deveria estabelecer proibição e “[...]sim incitar esses alunos a aprender de forma lúdica o conteúdo que será passado pelo professor, através do aparelho” (SOUZA, 2016, p.16). Entretanto, esses conflitos também fazem parte do ambiente educacional e devem ser usados como mediação para promover o conhecimento. Dessa forma:

Existem também várias possibilidades de utilizar o celular em aula, mas para haver comunicação é preciso fazer um melhor planejamento das aulas por parte dos educadores, voltado para que os alunos compreendam a atividade da aula e os objetivos a serem atingidos (SOUZA, 2016, p.15).

1.2 Mudanças tecnológicas e Arte

Para refletir sobre o uso de dispositivos móveis nas escolas é necessário compreender algumas relações entre Arte e mudanças tecnológicas. Dessa forma, identifica-se que “[...]a qualidade da imagem computacional, no início da computação gráfica, ela era bem precária” (VENTURELLI, 2004, p.59). Além disso, Venturelli (2004), revela que “a criação de imagens era um trabalho lento se comparado com a habilidade da mão do artista” (VENTURELLI, 2004, p.59). Assim, a rápida visualização e produção de imagens que hoje é feita pelo celular, acontecem com mudanças tecnológicas que aconteceram ao longo do tempo.

A necessidade de comunicação e os processos de construção de conhecimento são incentivadores dessas mudanças. A atualidade apresenta a virtualidade e interações a distâncias que marcam “[...]possibilidades cognitivas que proporcionam outros fenômenos - como simulação e interatividade - e por variadas relações com o conhecimento que se tornam possíveis e factíveis.” (LOYOLA, 2016a, p.1). As reconfigurações das vivências por meio das tecnologias, inclusive das interações sociais, tornam-se mais intensas com a popularização dos computadores e depois com os celulares. Assim, “[...]as tecnologias passaram a fazer parte do cotidiano de um número maior de pessoas no Brasil[...].” (LOYOLA, 2016a, p.1)

Os celulares adquiriram diversas transformações materiais e de funções ao longo do tempo, além da comunicação por voz entre pessoas. É preciso considerar que

“Mesmo com a rapidez do avanço tecnológico, as tecnologias digitais da atualidade não surgiram de um estalo, de um momento para o outro, e sim de um processo de aprimoramento de outras tecnologias antecessoras.” (LOYOLA, 2016a, p.3).

Entre as mudanças está a possibilidade de compartilhamento de informações e arquivos por meio das redes móveis ou a redes sem fio (*wi-fi*) e *Bluetooth*. O que permitiu aos usuários realizarem uma série de ações como o *download* de aplicações, armazenar compromissos, documentos e arquivos de multimídia, marcando assim o início de uma nova era que perpetua até os dias de hoje. Assim, conforme a evolução da humanidade foi surgindo à necessidade de nos adaptarmos e com o mais rápido acesso as informações. O que torna evidente que na sociedade atual o dispositivo móvel é um mecanismo muito importante para as relações, comunicações e armazenamento de informações

Isso modifica as relações sociais e os padrões de comportamento e consumo, atrelados à necessidade de mobilidade e fácil acesso a informações através de seus aplicativos, nos quais as pessoas baixam arquivos, trabalham e compartilham afetos. O professor deve estar aberto para o uso de celulares na educação, ao considerar a disseminação do uso dos mesmos e a importância que adquirem para a realização de atividades diversas. Dessa forma:

A tecnologia é um fenômeno amplamente inserido no cotidiano das pessoas e avança continuamente, incidindo no ambiente escolar e em todas as áreas da sociedade, o que implica no surgimento de novos modos de se pensar e construir conhecimentos. (LOYOLA, 2016a, p.2)

Dentre as inúmeras utilidades que os dispositivos móveis oferecem, uma delas é a câmera, cada vez mais produzidas com excelente resolução de qualidade. Trocando então o aparelho de câmera digital pela que está presente no celular, trazendo ainda possibilidades de aplicativos para edição das imagens e vídeos. O uso dos celulares como produção de fotos e vídeos marca mudanças relevantes no processo produtivo e de formato. Assim: “[...]pode-se dizer que as tecnologias digitais agregam avanços advindos de tecnologias de épocas diversas, mecânicas, analógicas - como no caso da fotografia - que também podem estar presentes e misturadas em várias situações.” (LOYOLA, 2016a, p.3).

2. TECNOLOGIA E ENSINO DE ARTE

Segundo Loyola (2009) já no campo do ensino de Arte no Brasil, só recentemente ampliaram-se as perspectivas didáticas com o uso de tecnologias.

A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade do ensino. A simples presença de novas tecnologias na escola não é, por si só, garantia de maior qualidade na educação, pois a aparente modernidade pode mascarar um ensino tradicional baseado na recepção e na memorização de informações. (LOYOLA, 2009, p.130).

O avanço tecnológico trouxe à educação grande contribuição ao se levar em consideração o uso de dispositivos eletrônicos como ferramentas de ensino. De acordo com Souza (2016), os professores devem se adaptar a essa rápida evolução tecnológica de forma a utilizá-la de maneira construtiva em sala de aula. Tendo isso em vista, faz-se necessário algumas reflexões.

Conhecer tecnologias empregadas em outras épocas, criar conexões com as tecnologias atuais e perceber como os artistas se apropriam delas em cada época são reflexões que ampliam o pensamento, tanto no campo tecnológico quanto no artístico, o que se configura em novas possibilidades de se pensar e conceber materiais didático-pedagógicos para a Arte. (LOYOLA, 2016b, p. 3).

As razões para inserir o uso dos dispositivos móveis como recurso didático em sala de aula são várias. Durante minha caminhada enquanto professora de arte, assim como outros colegas de profissão, são vários os relatos do uso do aparelho de celular pelos alunos em sala de aula. Isso torna embaraçoso chamar a atenção dos alunos sempre que estão com o aparelho, pois estão em constante contato com o dispositivo. E pensando nessa aproximação entre os estudantes e o aparelho é que surge esse trabalho que vem sendo realizado em algumas aulas de arte, trazendo benefícios e discussões nas mais diversas áreas do conhecimento.

Nas aulas, o professor tem de levar em conta que o domínio da tecnologia e da generalização das redes midiáticas fez com que nossos conceitos de tempo, espaço, corpo e, portanto, dança, se transformassem, independentemente de se possuírem ou não computadores, fornos de microondas, telefones celulares etc. No mundo de hoje, os valores, atitudes e maneiras de viver e conviver em sociedade estão em constante transformação por causa da presença das novas tecnologias. (BRASIL, 1998, p. 41).

Os dispositivos móveis tanto podem ser trabalhados para ilustrar conteúdos como podem ser utilizados em qualquer outra disciplina não se limitando apenas na área artística. Colaborando na vida do estudante de forma expressiva. Esses aparelhos oferecem muitas experiências diversificadas, possibilitando uma interação na vida de outras pessoas, sendo a escola um dos principais locais de convivência para se compartilhar as diferenças, vivências e um olhar crítico.

Parte dos alunos são inquietos, com dificuldade de concentração e falta de interesse com as atividades que utilizam apenas de livros didáticos ou o quadro. Foi pensando nesses estudantes que os projetos pedagógicos trabalhados fora de sala de aula têm tido um resultado surpreendente, na busca de meios alternativos que proporcionem a vivência e sujeitos participativos, criativos e com autonomia diante da arte.

Além de propiciar acesso à informação, gerar mobilidade e imersão, os dispositivos móveis facilitam a interação a todo momento e em todo lugar entre estudantes e entre estudantes e professores. Nos dias atuais vê-se uma transição da Era da Informação para a Era do Conhecimento, onde os dispositivos eletrônicos permitem a execução de novas atividades e novos modelos de interação social.

Tendo em vista o grande acesso à informação por meios eletrônicos foi criado um termo que define a aprendizagem aplicada e apoiada a partir do uso dos dispositivos móveis, a Aprendizagem Móvel. Ela traz como benefícios, por exemplo, a otimização do tempo na sala de aula e a construção de novas comunidades de aprendizado.

Existem várias plataformas online e aplicativos de fácil acesso pelos dispositivos móveis que geram uma interação aluno-professor com elevado desempenho e rendimento. Além disso é provocada “a chegada de uma espacialidade imaginária ocorre ao mesmo tempo em que o próprio tempo é transformado pelo homem por

meio de tecnologias e máquinas” (VENTURELLI, 2004, p.23). Diferentes formatos de aplicativos como jogos, questionários, vídeos, chats, entre outros, são ferramentas geradoras de um espaço virtual. Esse espaço pode ser ferramenta de pedagógica a ser explorada pelo corpo docente de instituições de ensino, produzindo interações dos alunos entre si e dos professores com os estudantes fora do campo restrito da sala de aula.

2.1 Fotografia e tecnologia

A mudança de comportamento das pessoas é mediada pelas tecnologias, onde os computadores e os celulares são equipamentos que unificam as mídias. O fazer artístico também foi marcado pelas mudanças da tecnologia. A fotografia e outras manifestações artísticas foram marcadas e/ou surgiram pelas revoluções tecnológicas do século 20, o qual:

[...] foi um século de revoluções e, de todas essas revoluções artísticas a que mais durou foi a revolução tecnológica, que tem sua origem em invenções exteriores ao mundo artístico e levou a arte a penetrar em domínios antes exclusivos de engenheiros. (VENTURELLI, 2004, p.20)

O processo de fotografar vai bem além de apenas imprimir uma foto, envolve aspectos técnicos, estéticos, sociais e artísticos. No início esse atrelamento da fotografia com a técnica e a indústria, por sua reprodução aparentemente sem intervenção subjetiva, travaram a sua entrada no universo da arte, assim “Críticos da época viam com preocupação a associação da fotografia com a arte” (LOYOLA, 2009, p.20).

Porém, o artista Man Ray se contrapôs a esse discurso para “[...] experimentando diretamente a tecnologia para fins poéticos como linguagem” (VENTURELLI, 2004, p.17). Assim, ele e outras artistas inovaram ao “[...] mostrar que a fotografia podia fazer parte das novas subjetividades de um novo tempo e se impôs como pioneiro” (VENTURELLI, 2004, p.17). Assim: “O processo de manipulação da técnica permitiu que muitos artistas a utilizassem como uma nova matéria-prima, que podia ser experimentada de todas as maneiras (rasgada, triturada e mesmo destruída)” (VENTURELLI, 2004, p.17).

A fotografia está relacionada com várias descobertas, entre as quais está a câmara escura (que tinha como função a visualização de eclipses solares sem prejudicar a visão). Conforme Loyola (2009), o relato de uma primeira fotografia é em 1826 produzida pelo francês Joseph Nicéphore Niépce, em uma placa de estanho, em 1878 as técnicas utilizadas envolviam chapas de vidros usando brometo de prata misturado em gelatina, proporcionando assim, grandes impressões fotográficas. Portanto: “Se a câmara escura era uma máquina de pré-visão e a máquina fotográfica interferia no processo de inscrição da imagem, o cinema acrescenta a contemplação e o fenômeno da projeção da imagem, em movimento e com áudio ao mesmo tempo.” (LOYOLA, 2009, p.23).

Os equipamentos fotográficos mudaram. As câmeras digitais foram comercializadas no ano de 1988, revolucionando a área da fotografia. Tornou-se ainda mais popular na década de 1990, onde eram utilizados sensores eletrônicos para a captação da imagem e sem a necessidade do gasto com os filmes e revelações, podendo serem feitas inúmeras fotos e vídeos, em uma boa qualidade de resolução.

A utilização internet, a convergência das formas acessíveis de produção de imagem e a possibilidade de compartilhamento em rede trouxeram a possibilidade de construção de um grande álbum de fotografia coletivo, um exemplo disso é a rede social *Instagram*. Assim, o uso da fotografia e de vídeos cresceu em diversos segmentos, tais como: jornalismo, publicidade, arte, moda e documentação de vivências pessoais.

Uma foto isolada possui um contexto com uma determinada reflexão, em conjunto e ordenadas (seguindo critérios, ou não), começam a transmitir outros significados. Portanto, a edição de imagens é importante no quesito da organização das informações/comunicação e provoca alterações no processo receptivo. O processo receptivo e crítico pode ter o aprendizado mediado pelo professor de arte, pois “É essencial o aprimoramento crítico da recepção da obra de arte produzida com a participação do computador e de outros meios eletrônicos” (LOYOLA, 2009, p.10). No processo de edição, inúmeros fatores que irão influenciar são destacados, tais como: a sequência em que será organizado, o tamanho entre elas (quando apresentada mais de uma), a relação da imagem com a legenda e o assunto em que o texto está sendo tratando (sem se esquecer do fluxo que leitura deve apresentar).

A fotografia contribui com a memória, dando acesso a uma realidade que em um primeiro momento pode ser considerada precisa e verdadeira, e que ao longo do tempo ganha novas leituras, podendo ser continuamente reformulada. A imagem carrega na sua forma elementos de um dado momento marcado no tempo e no espaço, contendo em seu registro elementos da cultura, do modo de vida, dos costumes, do pensamento e ideologias de uma dada época e de um povo. Sendo assim, o estudo histórico através das imagens fotossensíveis não garante por completo a reconstrução da memória, tendo em vista que a análise destes materiais é influenciada constantemente pelo contexto em que é vista. A memória é marcada pelo exercício da reconstrução e releitura na tentativa incessante de preencher as lacunas deixadas pelo tempo. Dessa forma, Samain (2012) comenta:

A imagem não é a resposta única, sequer múltipla, oferecida ao olhar que interroga o passado, mas um elemento constitutivo da própria pergunta que nos move e que, desde o passado, não cessa de ser formulada. Ela não preenche as lacunas da memória. Ela apenas detém o olhar de uma de suas beiradas, ajudando a dar impulso ao salto que leva o olhar ao passado, por caminhos que nunca são contínuos e lineares [...]. (SAMAIN, 2012, p. 144).

2.2 Cinema

O cinema é o processo de captação de imagens e suas organizações em sequências com o objetivo de provocar a sensação de movimento contínuo quando os fotogramas são associados e o filme é gerado. Assim:

O olho humano é totalmente dominado, no cinema, pela manipulação do movimento que tal tecnologia possibilita. O movimento tornou-se, nessa arte, o seu médium expressivo, dando às imagens capacidades de metamorfoses ópticas impensáveis até então. (VENTURELLI, 2004, p.22).

O cinema provocou várias mudanças sociais, na percepção do tempo e da memória. Os registros de acontecimentos por meio da fotografia e do cinema provocam a ilusão de dados históricos e também configuraram mudanças na forma de fazer e compreender a arte. Portanto: “o fato de se poder gravar em vídeo ou filmar fatos políticos e sociais, entre outros, exaltou todo um conjunto de sentidos da contemporaneidade[...]” (VENTURELLI, 2004, p.23). Além disso, a produção de

imagens, mesmo inseridas no universo digital e virtual continuam a ser “[...] meios de dizer, de ilustrar, de explorar, de distrair” (VENTURELLI, 2004, p.23).

Nas artes plásticas o cinema como instalação em museu, galerias e outros locais expositivos manifesta-se de diversas maneiras. Dessa forma: “se, em princípio, a videoarte era concebida como um prolongamento do eu, quando passou a ser exposta em espaços artísticos, o ambiente passou a fazer parte da obra, proporcionando o surgimento das instalações” (VENTURELLI, 2004, p.50).

2.3 Cinema de animação

O cinema de animação é o processo em que cada fotograma o filme é gerado separadamente, podendo ser produzido tanto por computação gráfica quanto por fotografias de imagens desenhadas ou repetidas onde se têm pequenas mudanças no modelo.

O cinema de animação se antes tinha um foco infantil hoje graças a tecnologia digital as animações estão cada vez mais sofisticadas atingindo um público de todas as faixas etárias. De acordo com Fossatti (2009, independente da técnica de animação, tradicional ou digital, os paradigmas de Disney preservam-se como importantes referenciais das produções atuais.

O Cinema de Animação é a forma de arte mais completa, pois incorpora todas as demais. Então, está mais do que na hora de incorporar de fato estas artes, realizar essa antropofagia, deglutir e digerir o que se faz por aí, e nutrir um futuro mais brilhante, diverso e, sobretudo, aberto de novo. (AKEL, 2015, p. 55).

Considerando a influência da tecnologia nos tempos atuais, temos um campo fértil para a produção do cinema de animação no âmbito escolar. Posto que grande parte dos alunos já possuem celulares, ferramenta necessária para a produção de imagens que contam hoje em dia com mais com qualidade, mais pixels e definições. É importante ressaltar que para tais produções é necessário ir além do aparelho facilitador para tais realizações e sim despertar a criação das histórias que ali serão representadas, dada a liberdade estimulando de forma natural a criatividade dos

alunos, nesse processo de ensino aprendizagem desse meio tão amplo que é o cinema e proporciona um trabalho multidisciplinar envolvendo as mais variadas habilidades dos alunos em busca do conhecimento, sendo ele também compartilhado com o grupo.

3. DISPOSITIVOS MÓVEIS NO ENSINO DE ARTE

É comum, o uso restrito de telefones celulares dentro das instituições, pois o aparelho é visto como uma forma de distração entre os estudantes, fazendo com que o rendimento escolar seja prejudicado, ou mesmo que parte dos alunos não irão perceber a relação didática com o aparelho. Porém essa prática precisa ser revista se utilizado para fins educacionais e com consciência do educador com tais escolhas tecnológicas que proporcionam essas interações expressivas entre os alunos.

Como a arte está em constante fluxo, tudo o que já foi pensado e produzido pode ser (re)visitado, possibilitando novas criações e novas formas de pensamento artístico. Pesquisar, por exemplo, uso de novos materiais tanto quanto o uso inusitado de materiais tradicionalmente utilizados faz parte desse fluxo constante de produções estéticas. (PIMENTEL, 2015, p.90)

A partir dessas reflexões abre-se questionamentos, por exemplo: Como proporcionar atividades interativas e reflexivas em turmas com média de 40 alunos, com aulas de 50 minutos semanais? Ou como proporcionar o uso de dispositivos móveis como recurso didático no ensino-aprendizagem da arte, sendo ele considerado uma distração entre os jovens? Como despertar um olhar diferenciado na sala de aula e no ambiente escolar por meio desses dispositivos móveis? Através deste conjunto de fatores, as aulas de arte partem de uma avaliação diagnóstica adaptada a cada realidade, não sendo reprodutora de ideias prontas, a fim de que não se tornem para o aluno um mero momento de descontração e sim uma troca de conhecimento entre o professor e o aluno.

Enquanto professora de arte da rede pública, enfrento vários desafios ao propor tais atividades no ambiente escolar. Foram diversas razões que me levaram a explorar

esse campo tão vasto que é a imagem ou imagem movimento digital, embora seja inadmissível pensar em instituições que não possuem de recursos financeiros para oferecer aos estudantes materiais e espaços para aprendizado. Me deparei ao longo dos anos por diversas vezes e em diferentes instituições, onde nem mesmo o livro didático era disponível.

O professor de arte da rede pública, não espera encontrar facilidade para lecionar sua disciplina no campo prático da arte. As dificuldades se encontram tanto na carga horária semanal, quanto no espaço físico para realizações práticas. Se pararmos para pensar na disposição das carteiras em fila e toda estrutura da sala de aula que deve permanecer para que o próximo professor lecione, já se encontra o primeiro obstáculo. O tempo gasto para mudar a disposição das carteiras em círculo por exemplo, para fazer um debate ou mesmo para que os alunos se vejam de forma diferente naquele espaço onde todos os dias se encontra em fila, e depois remanejar essa estrutura para a próxima aula, se perde em torno de 20 minutos. O que dificulta ainda mais o tempo que sobrar para a proposta desenvolvida pelo educador.

Na atual escola em que leciono, pensando nos alunos do ensino médio, que é o foco para o uso pedagógico dos dispositivos móveis como recurso didático para o ensino da arte, sempre os questionei sobre as diversas possibilidades de se fazer e pensar arte. No primeiro ano do ensino médio é comum os estudantes ainda pensarem que a arte seja apenas o desenho e a pintura e que só é artista quem tem essas “habilidades” desde criança, é ainda mais comum ouvir as frases professora, não gosto de arte! Só sei desenhar boneco de palito e não entendo como um quadro tão feio pode ser tão caro! Um monte de rabisco então é arte professora? Posso fazer qualquer coisa então que vai ser arte? Esquecendo-se das diversas vertentes da arte presentes no seu dia a dia, como a música, o cinema, as histórias em quadrinhos, entre outros. Nessa vivência, concluo que existe um déficit tanto teórico de conceito e produção de arte, quanto espaço e tempo adequado para sanar esse prejuízo educacional.

3.1 Práticas artísticas com dispositivos móveis

Apresentarei o plano de curso das aulas ministradas aos alunos do Ensino Médio, de escola pública estadual. Durante as aulas, apliquei atividades interativas por meio de dispositivos móveis, com o objetivo de aprimoramento da percepção artística. Isso proporcionou momentos para que os alunos pudessem partilhar as mais diversas vivências, contribuindo para estreitar as relações. Além disso, foi possível perceber uma maior aproximação com o audiovisual e a fotografia como meio de expressão e contextualizar a arte e sua vivência, agregando conhecimentos dos elementos visuais. Essa abordagem pode ser percebida no Plano de curso a seguir:

Plano de curso Dispositivo móvel como recurso didático nas aulas de arte

Ementa	Aproximação do aluno do Ensino Médio relacionando o dispositivo móvel como recurso didático para aprendizagem da fotografia e vídeo nas aulas de arte.
Instituição	Escola Estadual General Carneiro
Público	Alunos do Ensino Médio
Turmas	Alunos do 1º e 3º ano do ensino médio da Escola Estadual General Carneiro do turno da manhã.
Ano de desenvolvimento	2019

Período de execução	2º semestre de 2019 De 29 de julho a 13 de dezembro.
Objetivo	Estreitar a relação dos alunos com a fotografia e o vídeo a partir do uso de dispositivos móveis de forma criativa para aprimorar a percepção artística. Portanto, essa pesquisa objetiva investigar e propiciar o reconhecimento de tais transformações no cenário escolar.
Justificativa	A realização dessa pesquisa se justifica considerando que a fotografia tem forte influência na cultura visual. É um mecanismo de registro histórico-social e é contemplada nos Parâmetros Curriculares Nacionais, como conteúdo das artes visuais. A fotografia contribui com a memória, dando acesso a uma realidade que em um primeiro momento pode ser considerada precisa e verdadeira, e que ao longo do tempo ganha novas leituras, podendo ser continuamente reformulada. Através da animação, o aluno poderá se expressar livremente e comparar os procedimentos utilizados pelos outros alunos.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none">• Exibição de fotografias e vídeos• Debates• Análises criativas das fotografias e vídeos exibidos• Aula teórica e expositiva• Exploração do cenário escolar para produção de imagens• Produção em grupo de fotografias a partir de telefones celulares (dispositivos móveis)

	<ul style="list-style-type: none"> • Produção em grupo de curta-metragem filmado a partir de telefones celulares (dispositivos móveis)
--	---

Recursos didáticos	Computador, projetor e telefone celular
--------------------	---

Atividades	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação sobre a história da fotografia • Apresentação sobre a história do cinema/ cinema de animação • Exibição do curta-metragem Animando de Marcos Magalhães • Discussão sobre o vídeo • Confeção de imagens fotográficas • Confeção de roteiro cinematográfico • Edição • Exibição das fotografias e releituras produzidas pelos alunos • Exibição dos curta-metragem produzidos pelos alunos
------------	---

Avaliação qualitativa e quantitativa	<ul style="list-style-type: none"> • Auto avaliação através de depoimento escrito pelos alunos • Presença e envolvimento observados nas atividades e discussões propostas • Observação dos filmes produzidos pelos alunos
--------------------------------------	--

3.1.1 Retrato e autorretrato

A partir de tais questionamentos, que um dia também foram meus, busquei formas de aproximação do fazer artístico, abandonando por alguns momentos a arte plástica e produzindo com outras ferramentas. Pensando nessa questão de identidade e com aulas teóricas apresentei vários artistas que pintaram seu autorretrato em diferentes momentos de suas vidas. Por meio de slides contava um pouco de suas vidas dentro do contexto da história da arte e analisava a semiótica das suas cores e emoções.

Os alunos interagem com as histórias e criam suas conclusões e se expressam, mas logo vem a pergunta: “Eu vou ter que desenhar? Pintar?”. Pensando nessa insegurança do saber desenhar e também nos materiais para tal atividade, desenvolvi a primeira atividade utilizando o dispositivo móvel que os acompanham e propus a *self* como autorretrato e em dupla ou grupo o retrato. Sendo livre a edição de efeitos para cores, recortes, da forma que eles mesmos gostariam de se apresentar e logo uma exposição por meio de slides.

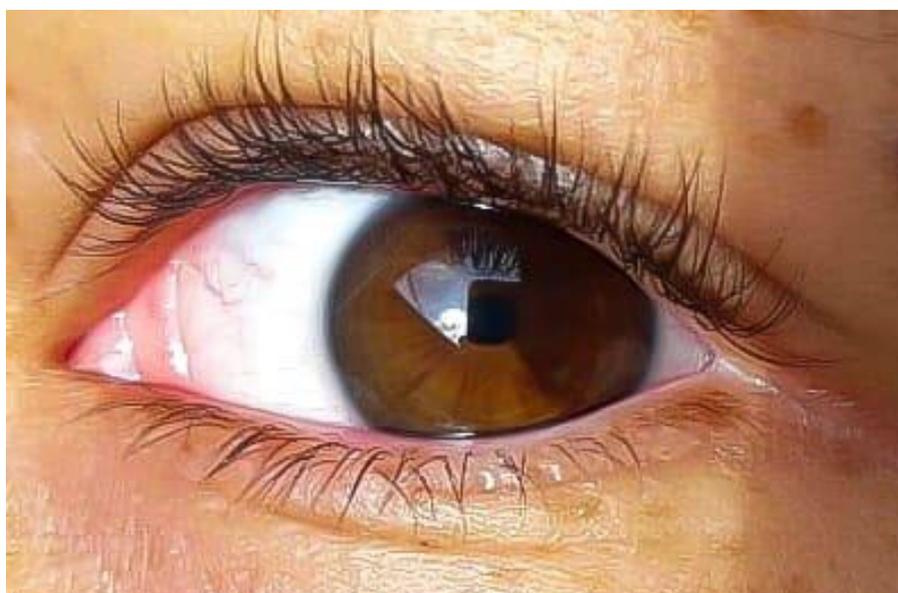
Quadro 1 – 1ª Atividade - Retrato e autorretrato - 1º ano do Ensino Médio

	Objetivos	Conteúdos	Procedimentos	Recursos
1ª aula	Promover o debate acerca das diversas possibilidades de produções artísticas de retrato e autorretrato.	Conhecimento sobre retratos e autorretratos de artistas em seu contexto histórico.	Exibição de slides com exemplos de autorretratos de artistas como: Rembrandt, Van Gogh, Marc Chagall, Pablo Picasso, Frida Khalo entre outros, em seu contexto histórico.	Apresentação em slides (projektor). Sala de vídeo.
2ª aula	Partilhar do planejamento das atividades propostas; Conhecer a história da fotografia enquanto tecnologia.	Conhecimento geral das atividades propostas do curso História da fotografia.	Apresentação da proposta das atividades; Aula expositiva utilizando de apresentação de slides com pinturas.	Apresentação em slides (projektor); Sala de vídeo.
3ª aula	Desenvolver a leitura e análise criativa das imagens.	Ver e contextualizar o autorretrato e retrato como gesto criativo.	Exibição de imagens; Discussão e análise criativa delas.	Apresentação em slides (projektor). Sala de vídeo.
4ª aula	Conhecer as ferramentas que serão utilizadas para produção fotográfica.	Técnica e operação dos dispositivos móveis.	Orientação para os alunos sobre a operação do equipamento a ser utilizado, para as fotografias.	Dispositivo móvel como recurso de fotografia e edição de imagens.

5ª aula	Conhecer e praticar as técnicas de fotografia.	Gestos fotográficos.	Prática em dupla para retratos e individual com a self.	Dispositivo móvel com recurso de fotografia e edição de imagens.
6ª aula	Refletir a respeito do conteúdo produzido no encontro anterior; Entender as imagens como resultado de uma série de escolhas de quem a produz.	Análise crítica; Técnica e linguagem fotográfica.	Exibição do conteúdo produzido pelos alunos e discussão.	Apresentação em slides (projetor). Sala de vídeo.

Fonte: Pereira, 2019

Fotografia 1 – Autorretrato



Fonte: autoral do aluno, 2019

Fotografia 2 – Retrato

Fonte: autoral do aluno, 2019

3.1.2 Fotografias no espaço escolar

Percebi a segurança e interesse que eles tinham com o aparelho e como uma ferramenta de uso comum interagiu de modo positivo com o ensino. Logo em seguida vieram outras atividades, trabalhar os conteúdos fundantes das Artes Visuais que são estudados desde os primeiros anos como a linha, a textura, a cor, luz e sombra.

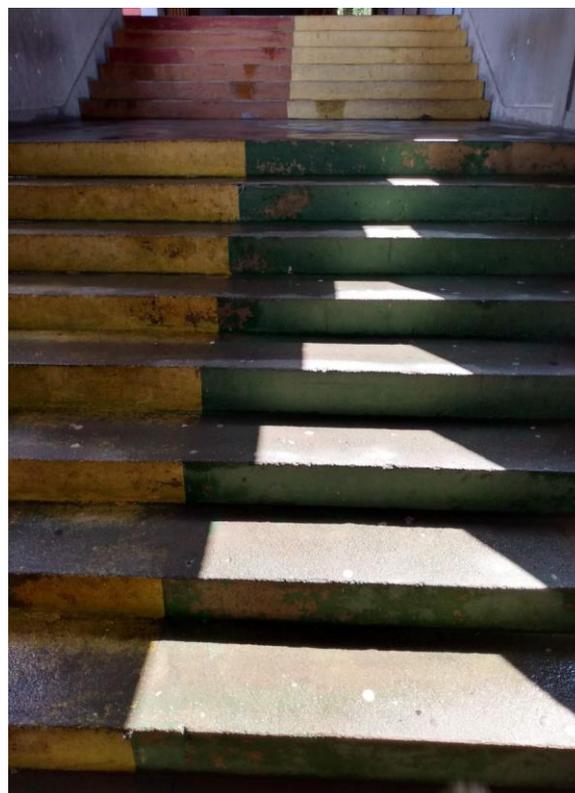
Posteriormente surgiu a segunda atividade fora de sala de aula e em grupos. Eles iriam fotografar o espaço escolar buscando esses elementos da arte e como trabalho extraclasse montariam vídeos com as imagens coletadas dentro da escola e inserir uma música para representar aquelas imagens.

O trabalho, sendo uma continuação da primeira atividade realizada, foi muito rico ao perceberem espaços e detalhes na escola onde nunca antes haviam percebido e ao mesmo tempo as semelhanças e diferenças nos outros trabalhos dos colegas. Exibir o trabalho produzido pelos alunos trouxe satisfação e estímulo para as próximas propostas.

Quadro 2: 2ª Atividade – Fotografias no espaço escolar - 1º ano do Ensino Médio

	Objetivos	Conteúdos	Procedimentos	Recursos
7ª aula	Promover o debate acerca dos conteúdos fundantes da arte.	Conhecimento sobre, linha, cor, textura, luz e sombra.	Exibição de fotografias com o tema proposto.	Apresentação em slides (projektor); Sala de vídeo.
8ª aula	Partilha do planejamento da atividade proposta.	Conhecimento geral das atividades propostas.	Apresentação da proposta da atividade.	Turma em sala de aula em duplas ou grupos.
9ª aula	Explorar os espaços físicos da escola.	Técnica e operação dos dispositivos móveis.	Produção de fotografias no espaço escolar com os temas: linha, cor, textura, luz e sombra.	Dispositivos móveis como recurso de fotografia.
10ª aula	Compartilhar o resultado prático do trabalho desenvolvido pelos alunos.	Avaliar os conhecimentos adquiridos.	Avaliação final.	Turma em roda.

Fotografia 3 e 4 – Linhas.



Fonte: autoral do aluno, 2019

Fotografia 5 – Textura.



Fonte: autoral do aluno, 2019

Fotografia 6 – Cor.



Fonte: autoral do aluno, 2019

Fotografia 7 – Luz e sombra.

Fonte: autoral do aluno, 2019

3.1.3 Releitura fotográfica de Esculturas

Aproveitando o momento em que todos os alunos estavam muito envolvidos nas atividades com o uso dos dispositivos móveis como facilitador, propus outro conteúdo de arte apresentado pelo livro didático (Arte de Perto, 2016), onde o tema seria Esculturas. Optei pela proposta em inserir, além do conteúdo, a releitura fotográfica ao invés da releitura por meio do desenho ou pintura.

A atividade poderia ser feita em dupla ou em grupos maiores dependendo da escultura que fosse escolhida para representar na releitura. A atividade foi realizada no âmbito escolar, mas também se estendeu aos alunos que não compareceram na aula na presente data, sendo realizada em casa ou em outro ambiente. Observou-se o empenho de vários grupos para criação de cenário ou mesmo uma forma criativa para permanecerem no anonimato no momento da recriação.

Quadro 3: 3ª Atividade – Releitura fotográfica de Esculturas Neoclássicas - 1º ano do Ensino Médio

	Objetivos	Conteúdos	Procedimentos	Recursos
1ª aula	Promover o debate acerca das Esculturas.	Conhecimento sobre Esculturas.	Estudo do livro didático sobre esculturas neoclássicas.	Livro didático

2ª aula	Conhecer releituras.	Releitura enquanto processo artístico.	Estudo de várias releituras na pintura e na fotografia.	Apresentação em slides (projeter); Sala de vídeo.
3ª aula	Entender o processo de releitura.	Apresentação de esculturas neoclássicas.	Estudo das possibilidades de releitura a partir das obras.	Turma em sala de aula
4ª aula	Praticar a releitura fotográfica.	Técnica e operação dos dispositivos móveis.	Alunos em duplas ou grupo representam a escultura escolhida para ser relida. Um aluno fotografa e os outros fazem a pose para a releitura.	Dispositivos móveis como recurso de fotografia.
5ª aula	Compartilhar o resultado prático do trabalho desenvolvido pelos alunos.	Avaliar os conhecimentos adquiridos.	Avaliação final.	Trabalho projetado em sala de vídeo.

Fotografia 8 - Adão, escultura de bronze, de Auguste Rodin, 1925.



Fonte: Met Museum, 2019

Fotografia 9 – Releitura recriada por alunos de Adão, de Auguste Rodin.



Fonte: autoral do aluno, 2019

Fotografia 10 – Monumento a Goiânia, escultura de bronze e granito, de Neusa Moraes, 1968.



Fonte: Dia Online, 2019

Fotografia 11 e 12 – Releitura recriada do Monumento a Goiânia.



Fonte: autoral do aluno, 2019

3.1.4 Práticas em cinema de animação

Assim, o que está dado para se ensinar com o cinema é um não-seio-quê de possibilidades. Ensinar com o cinema passa, justamente, por um “não saber” das partes que se preparam para o acontecimento, ou seja, para a invenção intempestiva consigo e com o outro, com as imagens, mundos e conexões que o cinema nos permite, nos autoriza. Mas só o cinema pode isso? Certamente não. Mas talvez nenhuma arte ou meio de expressão o possa com tanta intensidade (MIGLIORIN, 2010 p.107).

Essa atividade foi proposta para os alunos do 3º ano do ensino médio. Trabalhando o conteúdo de cinema do livro didático, foi sugerido aos alunos que fizessem uma sequência de fotos contando uma história apenas com expressões e sequências, onde pudéssemos entender a narrativa assim como uma fotonovela, porém sem os letreiros. Na atividade seguinte eles realizam um pequeno vídeo já com movimento e som, e por último trabalhamos o cinema de animação. Utilizei o vídeo didático do cineasta Marcos Magalhães, Animando, a proposta do vídeo é mostrar as inúmeras possibilidades de se fazer cinema de animação, por meio de objetos, desenhos e massinha entre outros.

O resultado foi muito bom, é claro que precisaríamos de mais tempo para aperfeiçoar as edições, mas considerando que a escola não tem uma sala de informática e os próprios alunos utilizarem do seu dispositivo móvel e dos programas gratuitos que disponibilizam para edição, achei um trabalho muito diversificado com experiências que os alunos ainda não haviam tido. Todos os trabalhos foram expostos por meio de projetor sem custo benefício.

Quadro 4: 4ª Atividade – Cinema de animação - 3º Ano do Ensino Médio

	Objetivos	Conteúdos	Procedimentos	Recursos
1ª aula	Promover o debate acerca das diversas concepções do cinema de animação.	Conhecimento sobre cinema de animação.	Exibição do curta-metragem Animando.	Apresentação em slides (projetor); Sala de vídeo.
2ª aula	Partilhar do planejamento da atividade proposta.	Conhecimento Geral das atividades	Apresentação da proposta da atividade.	Sala de aula.

		propostas.		
3ª aula	Conhecer a história da criação do cinema de animação enquanto tecnologia, entendendo todo o percurso.	História do cinema de animação.	Aula expositiva utilizando de apresentação de slides com vídeos.	Apresentação em slides (projektor); Sala de vídeo.
4ª aula	Conhecer e perceber a trajetória do cinema desde Walt Disney até os dias atuais.	História do Cinema de animação	Exibição de trechos de animações de diferentes épocas e nacionalidades, seguindo uma ordem cronológica, a cada trecho era seguido de uma breve discussão a respeito da obra	Apresentação em slides (projektor); Sala de vídeo.
5ª aula	Desenvolver a leitura e análise criativa dos filmes.	Ver e contextualizar o cinema de animação como gesto criativo.	Exibição de curtas-metragens; Discussão e análise criativa dos filmes.	Apresentação em slides (projektor); Sala de vídeo.
6ª aula	Conhecer as ferramentas que serão utilizadas para produção de cinema de animação.	Técnica e operação dos dispositivos.	Orientação para os alunos sobre a operação do equipamento a ser utilizado, para as fotografias.	Dispositivos móveis como recurso de fotografia.
7ª aula	Elaborar um roteiro para uma animação de curta duração.	Roteiro de animação.	Apresentação de um Roteiro e proposta de formação de grupos de 4 ou 5 alunos para elaboração do roteiro com a temática livre.	Sala de aula em grupos.
8ª aula	Conhecer e praticar os fotogramas para animação.	Prática no espaço escolar.	Os alunos farão as escolhas para as fotografias baseada no roteiro elaborado no encontro anterior.	Dispositivo móvel com recurso de fotografia.
9ª aula	Refletir a respeito do conteúdo produzido no encontro anterior.	Análise crítica.	Exibição do conteúdo produzido pelos alunos e discussão.	Apresentação em slides (projektor); Sala de vídeo.
10ª aula	Conhecer e praticar os conceitos da edição de um filme.	Edição.	Orientação sobre a operação do software de edição, programas, para os próprios alunos fazerem a edição.	Sala de aula.
11ª aula	Compartilhar o resultado prático do trabalho desenvolvido pelos alunos.	Discussão sobre o tema.	Exposição dos trabalhos elaborados.	Apresentação em slides (projektor); Sala de vídeo.
12ª aula	Avaliar todo o Processo constituído na oficina.	Avaliar os conhecimentos adquiridos.	Avaliação final.	Turma em roda.

Nessa atividade os alunos produziram um curta-metragem utilizando dispositivos móveis.

Curta-metragem exibido para realização da atividade

Título: Animando

Direção: Marcos Magalhães

Ano: 1983

Link: https://www.youtube.com/watch?v=M_g0EzPmF5U&t=15s

Filmes curta-metragem realizado pelos alunos

Ano: 2019

Link: https://drive.google.com/open?id=1WP1_8HUZ2L0JZsp-Oxul-oEsCkuINO_0

CONCLUSÃO

Os dispositivos móveis são sem dúvida um recurso importante no contexto da escola. O professor deve criar estratégias para utilização desses recursos, tornando as aulas de Arte dinâmicas e interativas. Transformar o material didático em algo acessível com inúmeras possibilidades de construção, não apenas se restringindo a recursos materiais de uso comum, mas também diminuir as fronteiras de suporte, explorando a capacidade de criação através de metáforas que potencializam a construção e evolução de conhecimentos. A produção da fotografia e dos vídeos trazem alteridade, o que torna os estudantes mais empáticos, promove o autoconhecimento, a aceitação de si e a tolerância com o próximo.

O resultado positivo apresentado ao final deste trabalho nos direciona ao uso do dispositivo móvel como mais uma possibilidade na aplicação dos conteúdos de Arte nas salas de aulas. O envolvimento, o direcionamento e as pesquisas a serem exploradas pelo professor como mediador dessas ações amplia as experiências e estimulam os alunos.

A alteridade fundamenta o convívio a capacidade colaborativa e criativa nos processos coletivos. Relacionar a fotografia, o cinema e o ensino da arte é um convite a construção de conhecimento. Tanto de si quanto de outras culturas, ampliando a forma de ser e estar no mundo.

REFERÊNCIAS

- AKEL, Diego. *Maldita animação Brasileira* – Sávio Leite 778.5347M244 2015. P. 47, 2015
- ARROYO, Miguel G. *Ofício de Mestre: imagem e auto-imagens*. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- AZOUBEL, Juliana et al. *Arte de Perto: Manual do Professor*. 1. ed. São Paulo: Leya, , 2016. Volume único, 480p.
- BARBOSA, Ana Mae. *Arte-educação pós colonialista no Brasil: aprendizagem triangular*. Comunicação & Educação, n. 2, p. 59-64, 30 abr. 1995. Disponível em: Acesso em: Disponível em: <<http://www.periodicos.usp.br/comueduc/article/view/36136/38856> >. Acesso em: 18 de março de 2020.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: arte* / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC / SEF, 1998. 116 p. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/artes.pdf>>. Acesso em: 13 de dezembro de 2019.
- BRASIL, Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio. Brasília: MEC, 2000. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf >. Acesso em: 18 de março de 2020.
- FOSSATTI, Paulo. *A produção de sentido na vida de educadores: por uma logoformação*. Porto Alegre-RS.2009. Disponível em: <<http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/3594/1/410837.pdf>>. Acesso em: 05 de janeiro de 2020.
- LOYOLA, Geraldo Freire. *Me adiciona.com: Ensino de Arte+ Tecnologias Contemporâneas + Escola Pública*. Belo Horizonte – MG. 2009. Disponível em: <[https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/JSSS-7WSQ3H/1/me adiciona com ensino de arte tecnologias contempor neas escola p blic a.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/JSSS-7WSQ3H/1/me%20adiciona%20com%20ensino%20de%20arte%20tecnologias%20contempor%20neas%20escola%20p%20b%20lic%20a.pdf)>. Acesso em: 25 de outubro de 2019.
- LOYOLA, Geraldo Freire, PIMENTEL, Lucia Gouvêa. *Reflexões sobre materiais didático-pedagógicos para Arte*. Texto retirado da Tese PROFESSOR-ARTISTAPROFESSOR: Materiais didático-pedagógicos e ensino-aprendizagem em Arte. (Doutorado em Artes). Escola de Belas Artes. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, MG, 2016a. Disponível em: <https://virtual.ufmg.br/20181/pluginfile.php/294919/mod_resource/content/3/Reflex%C3%B5es%20sobre%20materiais%20did%C3%A1tico-pedag%C3%B3gicos%20para%20Arte..pdf>. Acesso em: 15 de junho de 2019.
- _____. *Tecnologias contemporâneas, pensamento tecnológico, contexto e Arte*. Texto retirado da Tese PROFESSOR-ARTISTAPROFESSOR: Materiais didático-pedagógicos e ensino-aprendizagem em Arte. (Doutorado em Artes). Escola de Belas Artes. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, MG, 2016b. Disponível em: <https://virtual.ufmg.br/20181/pluginfile.php/295612/mod_resource/content/1/Tecnologias%20contempor%C3%A2neas%2C%20pensamento%20tecnol%C3%B3gico%2C%20contexto%20e%20Arte..pdf>. Acesso em: 15 de junho de 2019.
- MIGLIORIN, Cezar, Postfácio: *Cinema e escola, sob o risco da democracia*. In: Revista de Educação Contemporânea. Rio de Janeiro, v. 5, n. 9. - janeiro/julho, 2010

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. *Abordagem Triangular e as narrativas de si: autobiografia e aprendizagem em Arte*. Revista GEARTE, Porto Alegre, v. 4, n. 2, p. 307-316, maio/ago. 2017. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/gearte>>. Acesso em: 05 de janeiro de 2020.

_____. *Processos artísticos como metodologia de pesquisa*. Revista Digital Ouvirouver – Uberlândia – vol. 11, n. 1, p. 88 - 89. – jan./jun. 2015. Disponível em: <https://virtual.ufmg.br/20182/pluginfile.php/284461/mod_resource/content/1/Processos%20arti%CC%81sticos%20como%20metodologia%20de%20pesquisa.pdf>. Acesso em: 29 de março de 2019.

SAMAIN, Etienne (org.). *Como pensam as imagens*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012. 240 p.

SOUZA, Letícia de. *A viabilidade do uso de celular nas aulas de artes*. Barretos, SP. 2016. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/15186>>. Acesso em: 9 de janeiro de 2020.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004. 186p.

REFERÊNCIAS DAS IMAGENS

Gonçalves, Isabela. *Monumento às Três Raças é símbolo da história goiana*. 20/11/2018. Disponível em: <https://diaonline.ig.com.br/2018/11/20/monumento-as-tres-racas-e-simbolo-da-historia-goiana/?utm_source=Isabela+Gon%C3%A7alves&utm_campaign=diaonline-author>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2020.

RODIN, Auguste. *Adão ou A Criação do Homem*. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/pt/art/collection/search/191803>>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2020.

E.E. GENERAL CARNEIRO

Ensino Fundamental e Médio

Rua Rio Grande do Sul, 439

Vila Rica - Sabará - MG

Decreto de Criação nº 29817 - 21/07/89

Aut. Func. Portarias 1483/89 - 21/07/89

Ens. Fund. Aut. Func. Port. nº 1648/89

15/11/89 - Ens. Med. s/ Habilitação



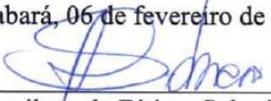
AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM

Em nome da Escola Estadual General Carneiro, situada à Rua Rio Grande do Sul, 439, Vila Rica, Sabará-MG, autorizamos Milene Brenda Pereira, RG MG 12.563-776 e CPF 013.945.666-03 a utilizar as imagens das instalações do prédio escolar, em sua monografia de Trabalho de Conclusão Curso.

Milene Brenda Pereira se compromete a não autorizar para terceiros a utilização da imagem deste contrato, bem como a utilizá-las exclusivamente em trabalhos acadêmicos, declarando os devidos créditos.

Milene Brenda Pereira se compromete, ainda, a usar as imagens de forma a não denegrir a imagem da instituição.

Sabará, 06 de fevereiro de 2020.



Angilene de Fátima Sobreira
Diretora
Escola Estadual General Carneiro

De acordo



Milene Brenda Pereira