

JULIANA DE OLIVEIRA PINTO



**O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO
ENSINO DE ARTES NA ESCOLA EATADUAL PROFESSOR PATRICIO
FERREIRA GOMES**

TEOFILO OTONI – MG
AGOSTO/2011

JULIANA DE OLIVEIRA PINTO

**O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO
ENSINO DE ARTES NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR PATRÍCIO
FERREIRA GOMES**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção de título de Especialista do Ensino de Artes Visuais.

Orientador: Luís Moraes Coelho

TEÓFILO OTONI - MG

AGOSTO – 2011

PINTO, Juliana de Oliveira.

O Uso das Novas Tecnologias no Ensino de Artes na Escola Estadual Professor Patrício Ferreira Gomes / Juliana de Oliveira Pinto. - 2011
36f.

Orientador (a): Luís Moraes Coelho

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de especialista em Ensino de Artes Visuais.

1. Artes visuais – Estudo e ensino I. Coelho, Luís Moraes II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes III. Título.



Monografia intitulada ***O Uso das Novas Tecnologias no Ensino de Artes na Escola Estadual Professor Patricio Ferreira Gomes***, de autoria de Juliana de Oliveira Pinto, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes membros:

Orientador (a): Luís Moraes Coelho – EBA/UFMG

Natália Martins Carneiro - Origem

Luís Moraes Coelho - Origem

Teófilo Otoni, 08 de Outubro de 2011.

AGRADECIMENTOS

A Deus, Mestre Maior, sem o qual nada é possível.

Aos que no decorrer da minha vida contribuíram para minha educação dividindo experiências e somando aprendizagem em especial meus familiares, amigos e companheiros de jornada.

Aos mestres que fazem de sua vida uma grande partilha do saber.

RESUMO

A sociedade atual é fortemente marcada pela presença maciça das novas tecnologias, que possibilitam a interação do conhecimento humano. Torna-se necessário, associar os métodos de ensino tradicionais com o uso das novas tecnologias, mas o despreparo dos professores em adaptar-se a essas tecnologias é evidente e muitos são avessos às mudanças necessárias e impostas pelo avanço tecnológico. Por isso o objetivo desse trabalho é Verificar, analisar e propor novos métodos de uso partindo da observação sobre como as novas tecnologias estão sendo utilizadas nas aulas de artes do 9º ano do Ensino Fundamental da E. Estadual Professor Patrício Ferreira Gomes. Pois o professor de arte deve buscar, sempre, uma formação continuada e novas experiências estéticas. É papel do professor de Arte apresentar este universo ao seu aluno de forma a explorar as relações sociais, políticas e ideológicas desse contexto, bem como suas concepções estéticas acerca da arte.

Palavras-chave: Artes. Tecnologias. Aluno.

ABSTRACT

Today's society is strongly marked by the massive presence of new technologies that enable the interaction of human knowledge. It is necessary to associate the traditional teaching methods with the use of new technologies, but the unpreparedness of teachers to adapt to these technologies is evident and many are averse to changing needs and imposed by technological advancement. Therefore the aim of this study is to test, analyze and propose new methods of use from the observation of how new technologies are being used in art classes in 9th grade of elementary school. E. State Teacher Patrick Ferreira Gomes. For the art teacher should seek, always, continuing education and a new aesthetic experiences. It is the role of professor of art present this universe to its students in order to explore the social, political and ideological context that, as well as their aesthetic conceptions about art.

Keywords: Arts. Technologies. Student.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES, TABELAS, ABREVIAT. ETC.

Figura 1 – Ilustração da confecção do Folioscópio.....	25
Figura 2 – Foto dos alunos na biblioteca assistindo o vídeo.....	26
Figura 3 – Foto dos alunos na biblioteca assistindo o vídeo.....	27
Figura 4 – Foto dos alunos confeccionando o Folioscópio.....	28
Figura 5 – Foto criação do aluno-violência no bairro.....	28
Figura 6 – Foto trabalho do aluno.....	29
Figura 7 – Foto testando o Folioscópio.....	29
Figura 8 – Foto o desenho em movimento.....	30

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO-----	10
CAPÍTULO I - 1 - ENSINO DA ARTE VISUAL NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR PATRICIO FERREIRA GOMES-----	12
CAPÍTULO II - 2 - EDIÇÃO DE VÍDEO NO ENSINO DE ARTE VISUAL-----	17
2.1 – Proposta de Plano de Aula Artes Visuais-----	18
CAPÍTULO III - 3 – ALGUMAS CONSIDERAÇÕES-----	21
3.1 - Quanto à elaboração da proposta do plano de aula-----	21
3.2 - O que a proposta poderá acrescentar ao aluno-----	21
3.3 - Quanto às contribuições da professora-----	22
3.4 - Quanto à aplicação da proposta-----	23
3.5 – Planejamento Alternativo -----	24
3.6 – Relatório do desenvolvimento da prática alternativa -----	36
CONSIDERAÇÕES FINAIS -----	31
REFERÊNCIAS-----	32
ANEXOS -----	33

INTRODUÇÃO

A sociedade atual é fortemente marcada pela presença maciça das novas tecnologias, que possibilitam a interação do conhecimento humano.

As novas tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, trazendo consigo muitas facilidades, mas também exigindo das pessoas novas posturas, levando a assumir novos raciocínios e comportamentos específicos.

A escola como ambiente de preparação do indivíduo para o mundo, deve levar o aluno a ter uma postura autônoma, criativa e capaz de construir seu próprio conhecimento, seja qual for o setor da sociedade em que atua.

Com a chegada das novas tecnologias no âmbito escolar, impondo adaptações, cria-se a necessidade dos educadores se capacitarem no intuito de dominarem essas ferramentas. Isto requer assumir práticas de ensino inovadoras, suprindo assim as necessidades de uma sociedade cada vez mais globalizada, que influencia diretamente na vida das pessoas, seja na comunicação, nas capacidades profissionais, na aquisição do conhecimento e do pensar.

Mas a realidade é que, apesar da maioria das escolas possuírem recursos tecnológicos, como laboratórios de informática, raramente esses recursos são englobados pelos professores nas salas de aula, que prosseguem priorizando os métodos de ensino tradicionais, ou seja, apesar da presença dos computadores nas escolas, os resultados e processos de aprendizagem em nada modificaram.

Torna-se necessário, associar os métodos de ensino tradicionais com o uso das novas tecnologias, mas o despreparo dos professores em adaptar-se a essas tecnologias é evidente e muitos são avessos às mudanças necessárias e impostas pelo avanço tecnológico, pois essas mídias deveriam desempenhar nas escolas o mesmo papel de mediador social que tem perante a sociedade.

O professor deve primeiro levar esse conhecimento para si, para depois levá-lo aos alunos, caso contrário às salas de informática permanecerão fechadas.

A capacitação dos professores para o uso de novas tecnologias está diretamente ligada a sua formação inicial e contínua, sendo que o papel deste e

da escola é de formar indivíduos capazes de utilizar as novas tecnologias em seu cotidiano de forma criativa e crítica.

Não basta apenas oferecer ao professor essa formação de modo contínuo, é importante que ele sinta a necessidade dessa formação, para isso é preciso aprofundar o conhecimento dos educadores sobre as possibilidades de usar as novas tecnologias, principalmente o computador e a internet, sendo relevante que ele conduza de maneira pedagógica o seu papel e que o aluno perceba a sua importância na sociedade e reflita sobre lugar dentro dela.

Cabe ao professor mediar o processo de aprendizagem dos alunos, criando novas estratégias e os motivando a enfrentar os possíveis desafios, mesmo com tantas dificuldades e implicações.

Os professores são fundamentais para que o trabalho desenvolvido com as novas tecnologias possa cumprir seus objetivos, pois o ensino de hoje tem a função de dar aos alunos condições para saber buscar a informação que necessita, pois além de auxiliar na solução de problemas específicos na escola, diversas disciplinas, a informática melhora a capacidade de aprendizado e de motivação, alcançando assim uma formação plena.

A informática está implicada no modo de vida de todos e seu uso no cotidiano é útil para tomar consciência da realidade, dos problemas e contribuir na construção do conhecimento.

Este trabalho além de demonstrar a importância da tecnologia nas aulas de artes se divide em três capítulos. Capítulo I, Pesquisa de campo sobre espaço físico, recursos tecnológicos e metodologia aplicada às aulas de Arte na Escola E. Patrício Gomes. O segundo capítulo proposta de aula utilizando os computadores no laboratório de informática – Edição de vídeo, deixando também uma proposta caso não seja possível à utilização da tecnologia. E o terceiro capítulo conclusão final.

CAPÍTULO I

1 – ENSINO DA ARTE VISUAL NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR PATRÍCIO FERREIRA GOMES

Diante da facilidade e do acesso cada vez maior das novas tecnológicas, mesmo os alunos de baixa renda apresentam habilidades no manuseio desses recursos principalmente na escola com o uso de celular. Pretendo propor para o ensino da Arte o uso de aparato tecnológico disponível na Escola Estadual Professor Patrício Gomes, integrante da rede Estadual de Ensino, localizada à Rua Martinho Antonio de Souza, nº. 150 – Bairro Belo Vista, na periferia urbana da cidade de Teófilo Otoni, Minas Gerais.

A Instituição tem como missão qualificar a educação de crianças e adolescentes, criando oportunidades para seu pleno desenvolvimento, atendendo aproximadamente 1200 alunos distribuídos entre o 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental, a maioria carente, necessitados até mesmo do material básico para o processo de aprendizagem.

A escola não dispõe de sala adequada para o ensino de Arte, apesar de dispor de um laboratório de informática pequeno equipado com 10 computadores com acesso a internet e Sistema Operacional Linux Educacional 2.0. Tem também uma impressora simples, sem scanner e sem suprimentos (folhas e tinta) disponíveis para professoras e alunos, sendo que não há um professor de apoio para auxiliar os outros no uso dos equipamentos, principalmente nos computadores, portanto, a sala permanece fechada, o que leva os alunos questionarem sua utilidade. Possuem programas específicos para a disciplina de Arte, como obras literárias e vídeos educativos, mas faltam programas para o trabalho e produção de imagens. A sala onde os alunos assistem vídeos é anexada à biblioteca, o que dispersa a atenção dos alunos devido à frequência em que outras pessoas adentram o ambiente para fazer uso dos outros materiais disponíveis e por se localizar quase em frente ao portão de entrada da escola, o barulho também atrapalha bastante.

A Unidade de Ensino possui ainda DVD, vídeo cassete, projetor *data show*, equipamento de som e TV LCD.

Por localizar-se numa área próxima a um rio, com risco de enchentes no período das chuvas, muitos equipamentos são retirados da Instituição, sendo levados para as residências de funcionários ou outros lugares, evitando assim maiores perdas.

Após ter cursado a Especialização em Ensino de Artes Visuais, a qual veio enriquecer minha prática pedagógica com novas metodologias de como usar os recursos tecnológicos na fotografia, no cinema e vídeo, no computador / internet, aplicando-as nas aulas de artes, o objetivo principal dessa pesquisa é verificar, avaliar e propor novos métodos de uso partindo da observação sobre como as novas tecnologias estão sendo utilizadas nas aulas de artes do 9º ano do Ensino Fundamental na Escola Patrício.

Uma vez que os alunos não têm livro didático específico para o conteúdo na sala de aula e muitos não podem adquirir apostilas e colaborar com algum material pedido pelo professor e como a escola não disponibiliza nenhum recurso didático para o professor de arte, recai sobre ele a responsabilidade de buscar novas metodologias para tornar as aulas mais significativas e instigantes.

As aulas de arte na escola são ministradas exclusivamente na sala de aula tradicional, onde ocorrem as demais disciplinas do curso. Os alunos não têm contato exterior com a arte.

É extremamente importante uma sala de aula adequada para que se possam desenvolver atividades artísticas. É muito difícil para um estudante que passa grande parte na mesma sala de aula, vendo as mesmas imagens sem nenhuma crítica estética, realizar, por exemplo, um estudo de obra de arte. (PIMENTEL 2004).

A professora regente das aulas de Arte na Escola possui Especialização em Ensino de Artes Visuais porém sua metodologia de trabalho é voltada mais para desenhos, pinturas, recortes, sem o uso de nenhum recurso tecnológico, sendo que a mesma não tem conhecimento de como utilizar os computadores da Escola. Segundo ela a falta de conhecimentos básicos de tecnologias atuais a deixa sem condições e insegura na utilização destas tecnologias no ensino de Arte.

Segundo Pimentel (2002, p. 31)

Trabalhar o conhecimento na dinâmica da sociedade multimídia, da globalização, da multiculturalidade, das transformações nos mercados produtivos, na formação dos alunos, crianças e jovens, também eles em constante processo de transformação cultural, de valores, de interesses e necessidades, requer permanente formação, entendida como resignificação identitária dos professores.

Desta forma, além de analisar o comprometimento dos adolescentes com a disciplina, é importante lembrar como o professor de arte está inserido no contexto do ensino de Arte e sua postura frente ao modo de atuar no conteúdo. Pimentel (2002, p. 31) menciona que “a formação de professores reflexivos compreende um projeto humano emancipatório”. Pensando sobre este viés, acredita-se na reflexão constante sobre as práticas educativas.

“O professor de Arte, em qualquer nível de ensino, deve ser, primeiramente, pessoa inserida no contexto artístico como forma de viver. É essencial que a experiência estética seja um componente importante em sua vida cotidiana”. (PIMENTEL, 2008, p. 9).

O professor de arte deve buscar, sempre, uma formação continuada e novas experiências estéticas. É papel do professor de Arte apresentar este universo ao seu aluno de forma a explorar as relações sociais, políticas e ideológicas desse contexto, bem como suas concepções estéticas acerca da arte. Ele deve procurar acompanhar os avanços das tecnologias e avaliar como estas novas mídias podem auxiliar no ensino de artes visuais. Segundo Pimentel, 2003, “imaginar as possibilidades artísticas via tecnologias contemporâneas é, também, estar presente no tempo em que vivemos”.

Ao fazer uso das tecnologias contemporâneas, contribui-se não só com o desenvolvimento do pensamento artístico dos alunos participantes, como também propicia à professora de arte condições de escolha de um novo recurso para o desenvolvimento de seu trabalho.

O professor deve considerar a realidade em que se encontra inserido, pois a produção artística dos alunos é baseada em suas vivências pessoais e da sua leitura crítica da realidade cotidiana.

Através dos conceitos e contextualizações, entende-se o ensino da Arte como uma forma de expressão.

O fazer artístico trabalha sobre as ações mentais, o que transforma o ensino de arte como lazer, auto-expressão, o que é passível de ser ensinado e aprendido.

Nas artes visuais ainda domina na sala de aula o ensino de desenho geométrico, o *laissez-faire*, temas banais, as folhas para colorir, a variação de técnicas e o desenho de observação.

Ao usar a terminologia Artes Visuais, amplia-se o conceito do ensino de Arte na escola, ao abordar outras formas de expressão artística. As artes visuais, além das formas tradicionais (pintura, escultura, desenho) incluem outras modalidades que resultam dos avanços tecnológicos e transformações estéticas a partir da modernidade.

As informações, provenientes de imagens, estão se intensificando e cada vez mais este processo é acelerado e ampliado com o lançamento de novas tecnologias. Por sua vez, os alunos estão tendo acesso, mais precocemente, com mais facilidade e por mais tempo, a câmeras digitais e celulares dotados de captura de imagens por câmeras e gravação de vídeos.

Além de desenvolver a capacidade do aluno de pensar e fazer Arte de uma forma contemporânea, a utilização de novas tecnologias representa um importante componente na vida dos alunos e professores, na medida em que favorece a ampliação de seu conhecimento e expressão. (PIMENTEL, 2003).

Os jovens não só estão cada vez mais expostos a essas tecnologias, como estão se tornando atores e produtores de seus próprios filmes. O acesso fácil à produção e à postagem tem tornado a internet um lugar extremamente favorável à experimentação e ao desenvolvimento de uma outra maneira de ver o mundo.

Dessa forma a escola juntamente com o professor de arte precisa buscar meios para aproveitar esses recursos nas aulas. Pois o computador é uma ferramenta de comunicação e informação, assim como um instrumento para a

auto-expressão e para construção do conhecimento. A internet assume cada vez mais característica de participação e colaboração, com tecnologias que viabilizam a criação e a interação com obras de arte em ambientes virtuais e se configura com mais um espaço para atividades e pesquisas no ensino/aprendizagem.

Se a escola não se modernizar corre o risco de ser omissa na formação dos educandos, tornando-os consumidores desses meios, sem reflexão, perdidos no meio de tantas informações que recebem.

Portanto a arte não é apenas um produto social, mas também um instrumento de valorização do potencial do ser humano, em que o mesmo poderá através dela se situar no seu cotidiano ou a qualquer tempo. Trabalhar a expressão do aluno em sala de aula é trazer sua bagagem, incorporando à aprendizagem escolar a concretização da sua história e de seus valores educacionais e socioculturais através de diferentes expressões.

CAPÍTULO II

2 – EDIÇÃO DE VÍDEO NO ENSINO DE ARTES VISUAIS

As novas tecnologias audiovisuais causaram grande impacto no mundo, tanto nos conceitos de arte quanto na sociedade, vencendo barreiras e fronteiras, expandindo-se rapidamente, levando as pessoas a conhecerem mais sobre os outros povos e culturas.

Com esses novos meios de comunicação, é importante que as Escolas explorem as possibilidades do audiovisual, proporcionando ao aluno novas experiências e formas diferenciadas de inserção cultural.

O ensino das artes audiovisuais pode servir de um variado meio de desenvolvimento do potencial criativo dos alunos, fazendo com que o jovem interaja com mundo atual, cada vez mais voltado para as novas tecnologias.

Com base nessas reflexões elaborei atividades que possam servir de base a professores que pretendam instigar os alunos a conhecerem o vasto campo do audiovisual, utilizando os meios disponíveis na Escola.

As atividades devem acontecer no horário das aulas de arte através de oficinas de vídeo e cinema digital que serão integradas ao plano de aula.

Dividir os alunos em grupos possibilita uma maior integração e o compartilhamento dos equipamentos a serem utilizados nas oficinas, computadores, câmera digital e celular, visto que a Escola não tem disponível em número suficiente e nem todos dispõem desses recursos.

Serão dadas aos alunos noções básicas da linguagem cinematográfica, com aula teórica sobre roteiro, edição, cenário e figurino. Em seguida apresentação de DVDS sobre Os Irmãos Lumière (1895) - os pais do cinema. Após a exibição, faremos uma breve discussão sobre a história do cinema e sua evolução. E sobre relações entre cinema e vídeo, com enfoque na elaboração de um roteiro.

Os alunos deverão produzir vídeos de curta duração, utilizando câmeras digitais ou celulares equipados com câmera. Podendo escolher qualquer tema,

para isto poderão utilizar o espaço disponível na Escola, Com objetivo de estimular o interesse pela arte, desenvolvendo no aluno a criatividade e o interesse pelo cinema.

Haverá uma aula prática na sala de informática da Escola onde os alunos aprenderão a usar o programa de edição de vídeo, como o Movie Maker, de fácil manuseio ou Kdenlive, programa gratuito, livre de direitos autorais que funciona dentro do ambiente Linux.

A próxima etapa será dedicada à produção de vídeos, onde roteiro, direção, fotografia, produção, cenário, figurino e edição ficarão a critério dos alunos, tudo desenvolvido com supervisão e orientação.

Os vídeos serão concebidos totalmente pelos grupos, baseados em seu cotidiano, possibilitando os alunos, reconhecer a realidade em que vivem e refletir sobre ela.

Para finalizar, ocorrerá a “Sessão Pipoca” onde serão apresentados os projetos elaborados pelos alunos na sala de vídeo.

O material utilizado constituirá, para a professora da disciplina de Arte, um recurso alternativo no desenvolvimento de suas aulas. Além de métodos e técnicas tradicionais, a professora, deverá ter conhecimento de recursos tecnológicos contemporâneos.

Espero que a professora tenha sucesso ao colocar em ação o conjunto de aulas propostas sobre cinema e vídeo, alcançando os objetivos e que sirva como incentivo para buscar novos desafios utilizando os recursos tecnológicos na sala de aula.

2.1 – Proposta de Plano de Aula Artes Visuais

“Ao aprender as respostas certas, os alunos desaprendem a arte de se aventurar e de errar”, sem saber que, para uma resposta certa, milhares de tentativas erradas devem ser feitas”.

(Rubem Alves)

JUSTIFICATIVA:

Diante da pesquisa realizada sobre as aulas de Arte na Escola Estadual Patrício Gomes que continua sendo voltadas para desenhos e pinturas e da

necessidade de oferecer aos alunos aulas mais atraentes e inovadoras apresentando as novas tecnológicas, elaborei um conjunto de aulas utilizando os recursos tecnológicos da escola como os computadores principalmente, aplicando a edição de vídeo a qual realizei no curso de Especialização em Artes Visuais. Possibilitando levar aos alunos além do contado e manuseio com as novas tecnologias, a reflexão sobre a importância desses equipamentos no nosso cotidiano.

PUBLICO ALVO:

Alunos do 9º Ano do Ensino Fundamental da Escola Professor Patrício Ferreira Gomes.

CONTEÚDO ESPECÍFICO:

Edição de Vídeo

OBJETIVOS

- Ampliar as possibilidades expressivas e reflexivas no processo de construção da imagem contemporânea.
- Compreender o processo de criação.
- Editar vídeo.

MATERIAL NECESSÁRIO:

Computadores com software de edição de imagens, câmera digital, celular com câmera, DVD, Data-Show, DVD- "Cinema e vídeo" e "Irmãos Lumière Os Pais do Cinema" Pendrive, Texto Xerocado - "As etapas de um roteiro" por Fernanda Eggers.

DURAÇÃO:

7 aulas de 50 minutos

DESENVOLVIMENTO:

1ª Aula: Aula teórica, com noções básicas sobre a linguagem cinematográfica, em seguida passar os vídeos "Os Irmãos Lumière Os Pais do

Cinema” para dar idéia de como surgiu o cinema e sua história, com duração de 4 minutos aproximadamente e o DVD “Cinema e vídeo”, com duração de 8 minutos. Demonstrar que qualquer veículo de comunicação precisa de um roteiro. Entregar o texto xerocado sobre: As etapas de um roteiro, para facilitar a compreensão dos alunos.

2ª e 3ª Aula: Depois do entendimento das etapas de um roteiro, pedir que os alunos em grupo escolham um tipo de projeto audiovisual para elaborarem um roteiro e apresente a turma. Sendo uma aula para elaborar o roteiro com pesquisa na sala de informática, e a outra aula apresentação dos trabalhos.

4ª Aula: Escolha do tema para edição do vídeo. Os alunos em grupos deverão reunir se, onde elaborarão o tema a ser produzido, com data e horário previamente definidos para conclusão dos trabalhos e créditos que tenha uma idéia central Onde o expectador tenha condições de entendimento ao vê-la e ouvi-la sem explicação dos autores. O vídeo será de curta duração de no máximo 3 minutos e serão feitos através de equipamentos amadores tais como câmeras digitais ou aparelhos de celular.

5ª e 6ª Aula: os alunos a partir da criação do vídeo deverão utilizar os equipamentos de informática oferecidos pela escola onde através dos recursos contidos nos programas MOVIE MAKER ou KDENLIVE farão à edição dos mesmos, com título, apresentação, legenda, fundo musical tendo como objetivo principal organizar imagens e sons com o fito de comunicar uma idéia sob a forma de vídeo. Tendo um prazo de uma semana para gravar o vídeo, e em seguida dar continuidade com a aula prática utilizando os computadores para editar os vídeos.

7ª Aula: Sessão Pipoca com exibição dos vídeos feitos pelos alunos e discussão sobre os projetos.

AValiação:

O acompanhamento e avaliação serão feitos individualmente a cada aluno ao longo do processo, observando, registrando e intervindo com ações que ofereçam à classe recursos para a conscientização dos processos criativos.

CAPÍTULO III

3 – AGUMAS CONSIDERAÇÕES

3.1 - Quanto à elaboração da proposta do plano de aula

Foi interessante pensar e elaborar uma proposta utilizando as novas tecnológicas que fazem parte do nosso cotidiano, para trabalhar na escola com os alunos nas aulas de Arte.

A princípio parece ser fácil, mas para quem não se sente preparado e desconhece o manuseio total de trabalhar com certos programas que o computador pode oferecer nas aulas, e outros recursos tecnológicos como é o caso de muitos professores foi um grande desafio.

Por isso, ao elaborar a proposta, escolhi relatar sobre o cinema e vídeo, pelo fato de ter vivenciado a prática de edição de vídeo no Curso de Especialização em Artes Visuais e também por me sentir preparada e segura para vivenciar a prática com os alunos e colaborar com a Escola Estadual P. Patrício F. Gomes para que a professora possa praticar o plano de ação melhorando suas aulas contribuindo com a formação intelectual, social, cultural e estético do aluno.

3.2- O que a proposta poderá acrescentar ao aluno

Segundo Vygotsky (1996) a aprendizagem desperta, promove o desenvolvimento e tem papel central na construção de conhecimentos. A aplicação da proposta possibilitará ao aluno desenvolver a capacidade de leitura audiovisual por meio de projeções de meios audiovisuais, fazendo com que eles criem projetos que tenham como foco a realidade em que estão inseridos, tudo isso, incentivando o uso de novas tecnologias.

Essa é uma nova maneira de contribuir para o desenvolvimento criativo do aluno, como meio de expressão artística e permitindo assim que ele se posicione perante o mundo globalizado.

O objetivo principal desse trabalho não é formar profissionais em mídia, mas sim, alimentar tanto no aluno quanto na professora, um processo de reflexão

como fator importante no estímulo ao desenvolvimento e aperfeiçoamento de suas habilidades.

Os trabalhos deverão ser realizados no intuito de despertar no aluno maior interesse e mobilização, contribuindo para a vivência de novas descobertas, individual e coletivamente.

Promover o trabalho em conjunto propicia a existência de um objetivo em comum, exigindo um diálogo coletivo entre alunos e senso de ajuda mútua, para que haja integração e reflexões interpessoais.

Ao desenvolver seus projetos os alunos poderão mostrar a realidade do mundo em que vivem demonstrando seus sentimentos em forma de imagem.

3.3 - Quanto às contribuições da professora

A orientação da professora é fundamental como forma de contribuição para o desenvolvimento da proposta, orientando os alunos na execução das de suas idéias, podendo até mesmo agir como mediadora diante do surgimento de eventuais conflitos ou problemas de relacionamentos entre alunos. Isso se aplica também no desenvolvimento das atividades, que leva o aluno a novas descobertas e conquistas, à medida que resolve os desafios ou possíveis problemas.

3.4 - Quanto à aplicação da proposta

Não foi possível colocar em prática juntamente com a professora de arte da escola o proposto previsto em plano de aula, pois a mesma estava afastada de licença e o substituto demonstrou inseguro alegando ser novato na escola, ter pouco contato com as turmas, sendo mais de 35 alunos para poucos computadores funcionando, não se sentindo seguro com medo de indisciplina e a bagunça por não haver nenhum funcionário na escola para dar suporte. Além da funcionária que opera os computadores não poder prestar assistência devido a outras demandas da escola onde à mesma exerce também a função de vice-diretora.

Muitos computadores apresentaram problemas técnicos, apenas 5 computadores em estado razoável para atender em média 35 alunos por turma e o curto tempo também foi um empecilho, pelo fato dos alunos estarem finalizando o primeiro semestre do ano letivo com avaliações e fechamento das notas. Não se esquecendo da greve estadual dos trabalhadores em educação que veio atrapalhar e dificultar o andamento das coisas.

Diante das dificuldades apresentadas foi feita uma entrevista com uma funcionária da escola, que nos relatou que a manutenção do laboratório de informática é feita pelo NTE/SRE, sendo solicitada por ofício a qual requer uma longa espera, pelo fato de atender toda região que a SRE está inserida. Fazendo reparos somente nos softwares, sem repor equipamentos quebrados, cabendo a escola se quiser repor buscar alternativas junto com os alunos e professores para conseguir e por não ser fácil devido à carência dos alunos fica a espera da boa vontade do governo.

Segundo a funcionária o laboratório é utilizado somente pelos alunos do noturno, EJA (Educação de Jovens e Adultos) e PAV (Projeto Acelerar Para Vencer), onde a vice-diretora Adriana Luiz é a única funcionária da escola que possui um pouco de conhecimento por ter ministrado aulas de informática durante 8 anos. Mesmo assim é mais utilizada para cumprir horário vago dos alunos, tendo noções básicas de informática e só quando falta professor evitando que os mesmos sejam liberados mais cedo. Nos demais turnos a sala é utilizada para outras funções, como aula de reforço e aplicar testes por falta de espaço físico na escola.

Quanto aos programas instalados para trabalhar com artes são poucos, Windows Movie Maker, Paint, Picasa 2, Kolourpaint, e para baixar outros programas somente com autorização do NTE/SER. O que dificulta o acesso dos professores no laboratório.

Para a entrevistada tanto o laboratório como os equipamentos não são utilizados de forma adequada, e para reverter esse quadro precisaria capacitar os professores periodicamente, pois muitos apresentam dificuldades e o governo contratar um profissional para dar suporte técnico nas escolas em cada turno.

Apesar dos problemas enfrentados pela escola na realização da proposta muitos alunos ficaram empolgados e ansiosos quando cheguei a fazer um breve

comentário sobre um possível trabalho utilizando o laboratório de informática, dizendo que nunca entraram na sala com os professores e que os mesmos deveriam fazer algo diferente nas aulas. Demonstrando que sabem manusear com bastante facilidade computadores, celulares e câmeras, onde poderia permitir uma troca de conhecimentos entre educador e educando.

Podemos observar que as escolas apesar de estarem equipadas com as novas tecnológicas não estão preparadas para atender os alunos, modificando sua prática pedagógica com o corpo docente com aulas mais inovadoras e atrativas.

Diante da impossibilidade de executar a proposta com os computadores no laboratório de informática foi desenvolvida outra proposta sem os recursos tecnológicos, apenas com a utilização do DVD na sala de vídeo.

3.5 - Planejamento alternativo

CONTEÚDO ESPECÍFICO:

Animação de imagens

OBJETIVOS:

- Entender a arte como forma de comunicação humana (linguagem) e de transformação social.
- Criar um brinquedo óptico (Folioscópio).

MATERIAL NECESSÁRIO:

Aparelho de DVD, TV, DVD- "A História do Desenho Animado" Folha de papel, lápis preto, lápis de colorir.

DURAÇÃO:

2 aulas de 50 minutos aproximadamente.

DESENVOLVIMENTO:

1ª Aula: Demonstrar aos alunos os elementos históricos do cinema de animação e que o cinema é uma arte seqüencial iniciada no final do século XIX, identificando o cinema de animação como um desdobramento dessa linguagem. Conduzir os alunos para a biblioteca para assistir ao vídeo “A História do Desenho animado” mostrando a história da animação desde as pinturas rupestres até os desenhos ideológicos anti nazismo produzidos na década de 40 nos estúdios Disney. Com duração de 13 minutos.

Após assistir o vídeo, discutir as impressões deles sobre o assunto, o que conheciam sobre o processo da construção da animação. Que mudanças ocorreram ao longo da história.

2ª Aula: Em seguida, voltar para sala solicitando a turma para confeccionarem um Folioscópio. Um brinquedo de animação, precursor do cinema que cria a ilusão de movimento entre duas imagens com pequenas diferenças entre elas.

CONFECÇÃO DO FOLIOSCÓPIO



FIGURA 1: ilustração da confecção do Folioscópio.
Fonte: pelo autor

Dividir uma folha de papel A4 ao meio, pegar uma das partes resultantes e cortar ao meio novamente; segundo comprimento; dobrar ao meio, abrir e fazer um desenho na metade do papel mais afastada da dobra; colocar a outra parte por cima e fazer o segundo desenho, no espaço correspondente, semelhante, mas

ligeiramente diferente. Colorir os desenhos, enrolar a folha de cima em torno do lápis. Passar o lápis rapidamente da direita para a esquerda e vice versa. E os desenhos animar-se-ão.

AVALIAÇÃO:

Que o aluno seja capaz de compreender a linguagem do cinema de animação e que produza um brinquedo óptico nos princípios básicos do desenho em movimento.

3.6 – Relatório do desenvolvimento da prática

Após apresentação da proposta a ser trabalhada com os alunos, todos foram conduzidos à biblioteca da escola para assistirem o vídeo – “A Historia do Desenho animado”. Os alunos assistiram ao vídeo com bastante atenção e interesse. Quando terminou, houve um momento de discussão sobre o que viram, e muitos apontaram as mudanças ocorridas na história do desenho animado ao longo da história citando aos recursos tecnológicos como ferramenta principal.



FIGURA 2: foto dos alunos na biblioteca assistindo o vídeo.
Fonte: pelo autor.



FIGURA 3: foto dos alunos na biblioteca assistindo o vídeo.
Fonte: pelo autor.

Chegando de volta á sala de aula pedir que todos confeccionassem um Folioscópio, explicando que é um dos mais simples brinquedos de animação e que se quisessem poderiam em outra oportunidade fazerem também o Flip-book, por falta de papel na escola.

No início muitos alunos apresentaram dificuldades em elaborar os desenhos, mas a partir da imaginação de alguns colegas os outros foram liberando a criatividade. Alguns fizeram qualquer rabisco somente para testar se realmente os desenhos se moviam e após a descoberta procuravam criar outros desenhos mais criativos. Teve um que usou sua criatividade ilustrando até a violência do bairro. Foi uma aula bastante proveitosa, divertida e todos participaram de acordo com os limites de cada um.



FIGURA 4: foto dos alunos confeccionando o Folioscópio.
Fonte: pelo autor.

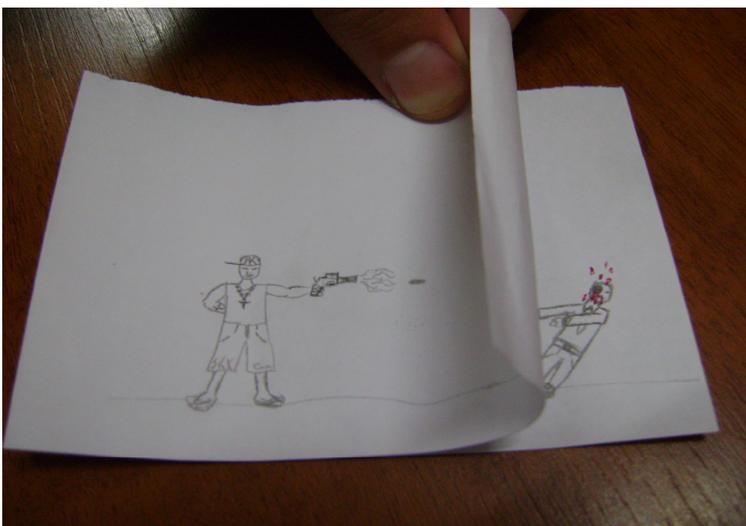


Figura 5: foto criação do aluno-violência no bairro.
Fonte: pelo autor

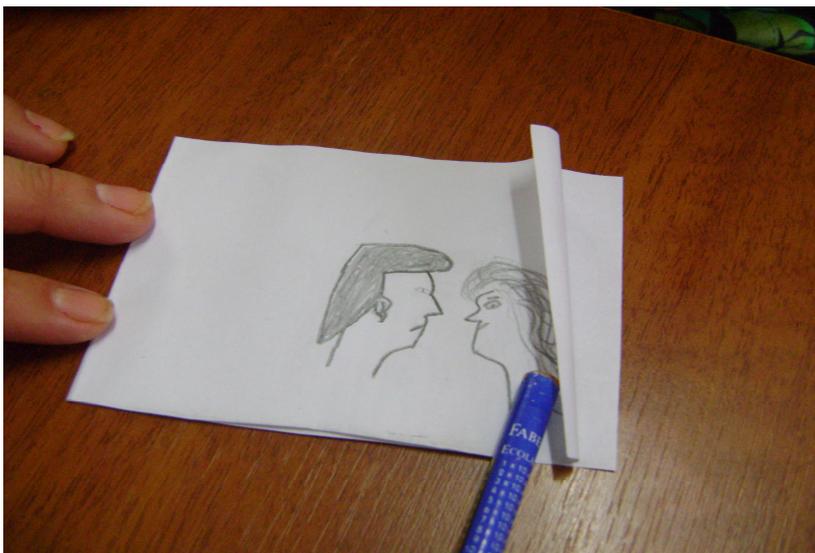


Figura 6: foto trabalho do aluno.
Fonte: pelo autor

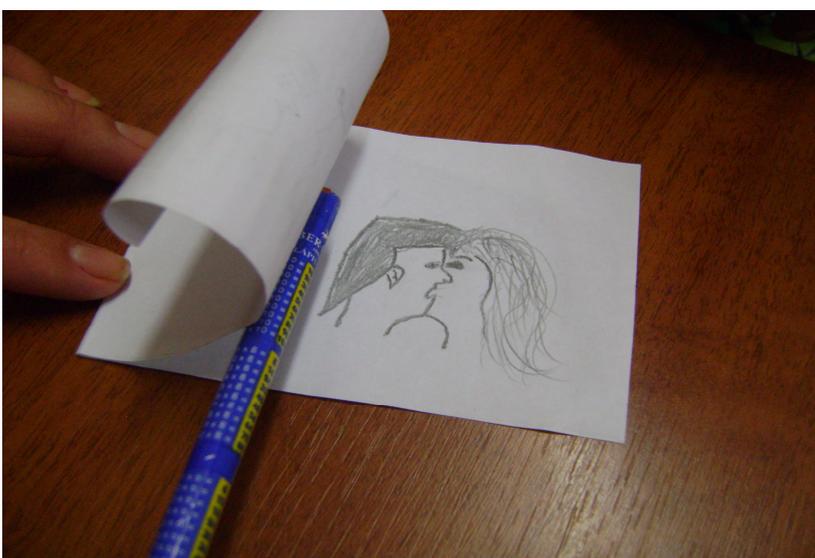


Figura 7: foto testando o Folioscópio.
Fonte: pelo autor

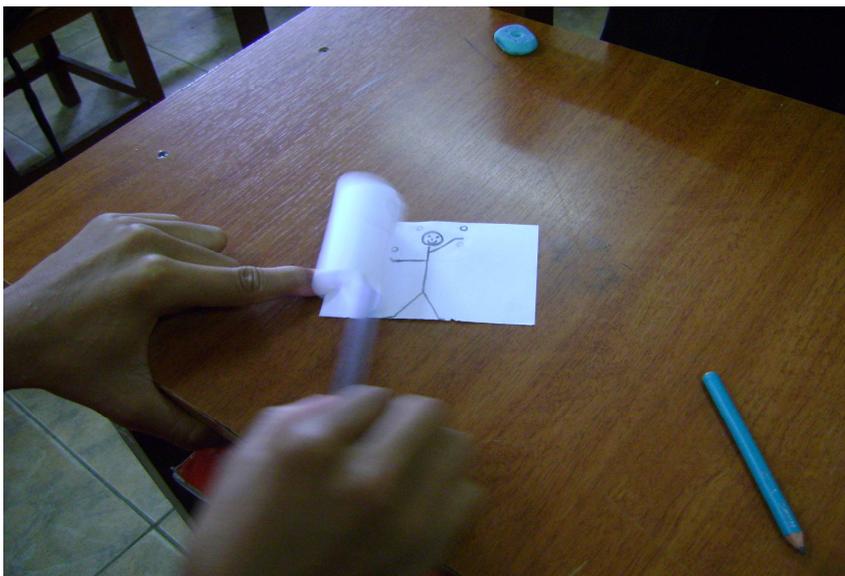


Figura 8: foto o desenho em movimento.
Fonte: pelo autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo isso, podemos concluir que um dos motivos para o uso inadequado ou insuficiente das tecnologias na escola, é o despreparo, principalmente dos professores, devido à falta de domínio e familiaridade com as novas tecnologias, ou seja, esse despreparo é resultado das dificuldades de enfrentar os desafios de ensinar e aprender num mundo cada vez mais tecnológico, devido à ausência quase absoluta de utilizar as mídias de modo associado à formação inicial desses professores.

Outro fator é que apesar da escola possuir computadores para o uso de todos, os professores não se sentem à vontade diante deste recurso que se tornou fundamental no cotidiano de todas as pessoas.

De que adianta, também, o governo equipar as escolas com informatização para os professores e alunos se o mesmo não fornece suporte necessário às escolas.

A solução reside em olhar para além do treinamento, ampliar os conhecimentos do professor através de uma formação contínua, utilizando o máximo das tecnologias, dando a eles a oportunidade de construir conhecimento, expandindo assim as fronteiras disciplinares e um apoio por parte do órgão responsável periodicamente na escola. Verificando e avaliando o uso dos equipamentos se estão atendendo as necessidades da escola, assistência técnica aos computadores, e um professor habilitado para dar suporte aos professores e alunos quanto a utilização do laboratório de informática nos três turnos de funcionamento da escola.

Sob essa perspectiva, o aluno passará a ser produtor de conhecimento, além de consumidor, mas para isso, é necessário que a Escola reconheça a evolução do audiovisual incorporando-o no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. *Metodologias do ensino de artes visuais*. In: Curso de especialização em ensino de artes visuais. Escola de Belas Artes da UFMG. Belo Horizonte, 2008.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. *Tecnologias Contemporâneas e o Ensino da Arte*. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2003.

PIMENTA, Selma.G. *Pedagogia, Ciência da Educação?* São Paulo, Cortez Editora, 2002.

SANTANA, apud PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. *Metodologias do Ensino de Artes Visuais*. Curso de especialização em Ensino de Artes. Escola de Belas Artes da UFMG. Belo Horizonte, 2008.

SHON, D. A. Formar professores como profissionais reflexivos. In: NÓVOA, A. *Os professores e sua formação*. Lisboa Dom Quixote, 2000.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins fontes, 1996.

INTERNET

Websites visitados:

<http://cinemadeanimacao11.blogspot.com/2011/09/o-folioscopio-animacao-facil-de-fazer.html> - acessado em 19 de out. 2011.

FREIRE, Isabel. *Brinquedos ópticos*. Disponível em:
<<http://isabelfreire.wordpress.com/tecnicas/brinquedos-opticos>> Aceso em 19 de out. 2011.

ANEXOS

ANEXO A - Texto Xerocado - "As etapas de um roteiro" - Fernanda Eggers. 2010

As etapas de um roteiro

Escrito por: Fernanda Eggers

O que é:

Um roteiro é o documento que contém o texto de um filme, programa de televisão, projetos audiovisuais em geral, programa de rádio, história em quadrinhos, jogo de computador ou videogame; até mesmo livros, contos e peças teatrais possuem um roteiro. E isso é apenas o que consegui pensar agora. Qualquer veículo de comunicação precisa de um roteiro.

Esse documento não possui apenas os diálogos, também apresenta as características físicas e psicológicas do personagem, descrição de cenário, de horário, de ações. No caso de um programa jornalístico, conterá a narração das notícias, a entrada dos infográficos, a chamada dos comerciais. É a hora de pensarmos em tudo o que queremos incluir.

Alguns roteiros são mais soltos, permitem que inventemos algo na hora. Um exemplo disso é o *programa CQC*. Ainda que a maior parte das brincadeiras que fazem na bancada constem no roteiro do programa, diversas piadas aparecem na hora. Os repórteres também se aproveitam de situações que acontecem durante as matérias e entrevistas para criar em cima disso. Um *roteiro cinematográfico* (ou o do *Jornal Nacional*) dificilmente será tão solto.

As etapas de um roteiro:

1. Idéia (ou “o quê”): O que é a sua história? A idéia é o tema ou o fato que motiva o autor a escrever e que deve estar presente em todo o roteiro, afinal é o que queremos passar para o público.

2. Conflito (ou “onde”): Se você tem uma idéia, precisa transmiti-la e, para isso, precisa de um conflito ou não prenderá a atenção do público. Aqui se cria o problema e também o universo aonde ele ocorre.

3. Personagens (ou “quem”): Quem vai viver no seu universo e atravessar o seu conflito? Como ele é? Do que gosta/desgosta? O personagem é o responsável por passar sua idéia ao público e é com ele que o público irá se conectar.

4. Ação Dramática (ou “como”): Agora que as etapas anteriores foram definidas, é hora de decidir como o conflito será vivido pelo personagem, transmitindo a idéia inicial. Eu encaixaria aqui o “onde” e o “porquê” também.

Nós temos aqui *A Idéia (1)*; *A Storyline (2)*; *A Sinopse (3)* e *A Estrutura (4)*. A etapa final é reunir esses quatro elementos num primeiro roteiro e **trabalhar para que ele evolua até o roteiro final**, que será filmado, gravado, desenhado, animado, escrito ou fotografado. É bom escolher logo no primeiro roteiro qual método, qual veículo de comunicação, será usado para transmitir a idéia, porque um roteiro cinematográfico, por exemplo, é diferente de um roteiro de quadrinhos ou de uma sessão fotográfica.

ANEXO B – Entrevista com a funcionária da escola - 2011

Entrevista sobre o uso dos equipamentos de informática da Escola Estadual Professor Patrício Ferreira Gomes.

1- Quantos computadores a escola possui?

A escola possui 10 no laboratório de informática e 05 computadores para serviço administrativo e 01 Notebook para serviços contábeis e 01 computador para o professor.

2- Qual o estado de conservação dos mesmos?

Razoável, apenas 05 funcionando, mas sem áudio e os demais com defeito.

3- Como é feito à manutenção dos equipamentos?

A escola paga os serviços de um profissional sempre que possível, para atender os computadores dos serviços administrativos. A manutenção do laboratório de informática é feita pelo NTE/SER com agendamento e sem reposição de equipamentos quebrados.

4- Qual o sistema operacional utilizado?

Linux Educacional 2 (laboratório de informática), Windows XP e Windows Vista.

5- Existem softwares especializados para trabalhar conteúdo de artes (desenhos, fotografias, vídeos) se não tiver, como adquirir?

Existe: Windows Movie Maker, Paint, Picasa 2, Desenho Vetorial (Broffice.org.Draw) e Kolour Paint.

6- Os alunos têm acesso à sala de informática?

A minoria.

7- A escola possui funcionário especializado em informática para dar suporte aos usuários?

Não, algumas vezes a vice-diretora Adriana Luis, fornece ajuda aos alunos e professores, visto que a mesma tem um pouco de conhecimento sobre informática, ministrando aulas em escola de informática durante 08 anos.

8- Como é utilizada a sala de informática pelos professores e alunos?

De 18 às 19 horas e de 21:40 às 22:20 é usada pelos alunos do EJA (Educação de Jovens e adultos).

9- Na sua ótica os equipamentos estão sendo utilizados de forma adequada? Se não qual seria a solução?

Não. Capacitar os professores para, que os mesmos tenham condições de utilizá-los corretamente.

10-O que pode ser feito para melhorar o acesso dos professores na sua prática pedagógica?

Curso de capacitação periodicamente e, um professor de informática em cada turno, lotado na escola, para dar um suporte técnico.