



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM ARTES (PROFARTES)**

ANTONIA LADYJANE DUARTE DA SILVA

AS MÍDIAS E A S TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE ARTE

FORTALEZA

2016

ANTONIA LADYJANE DUARTE

AS MÍDIAS E A S TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE ARTE

Proposta Pedagógica apresentada ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Artes (PROFARTES) da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Artes. Área de concentração: Ensino de Arte.

Orientador: Prof. Dr. Gerardo Silveira Viana Júnior.

FORTALEZA

2016

Página reservada para ficha catalográfica que deve ser confeccionada após apresentação e alterações sugeridas pela banca examinadora.

Para solicitar a ficha catalográfica de seu trabalho, acesse o site: www.biblioteca.ufc.br, clique no banner Catalogação na Publicação (Solicitação de ficha catalográfica)

ANTONIA LADYJANE DUARTE DA SILVA

AS MÍDIAS E A S TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE ARTE

Proposta Pedagógica apresentada ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Artes (PROFARTES) da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Artes. Área de concentração: Ensino de artes.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gerardo Silveira Viana Júnior (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Luiz Botelho Albuquerque
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Eduardo Santos Junqueira Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

RESUMO

Este trabalho é resultado de uma Proposta Pedagógica baseada na Pedagogia de Projetos de John Dewey (1961). Como objetivo dessa pesquisa buscou-se discutir a proposta de inserir mídias e tecnologias digitais nas aulas de Arte com uma turma de alunos, do 9º ano do Ensino Fundamental, de uma escola estadual no estado do Rio Grande do Norte onde buscou promover a autonomia, a criatividade e a interação do aluno com o ensino de Arte através de desenvolvimento atividades de pesquisa, de construção e apresentação de trabalhos propostos, através de um projeto, levando em consideração o contexto local de todos os envolvidos. Também adotou as propostas de Moran (2005) e Kensky (2007), que propõem a integração mediada pelo professor das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no ambiente escolar. A metodologia utilizada se deu a partir das experiências relatadas, dos dados trazidos nessa Proposta, atividades práticas, fotografias, questionário, dentre outros recursos pedagógicos.

Concluiu-se que através da Pedagogia de Projetos e das TICS o aluno poderá vivenciar e aprender de uma forma mais dinâmica no que se refere ao Ensino de Arte, ampliando seu interesse e conhecimento sobre o conteúdo estudado e vivenciado, compartilhando-os presencialmente ou virtualmente na sociedade ao qual está inserido. Assim, essa proposta pedagógica torna-se relevante já que traz mais uma possibilidade aos professores de Arte de se trabalhar com o conteúdo programático do currículo escolar, em sala de aula.

Palavras chave: Pedagogia de Projetos, TIC, Ensino Fundamental

ABSTRACT

This work is the result of a pedagogical proposal based on John Dewey Project Education (1961). The objective of this research sought to discuss the proposal to insert media and digital technologies in art classes with a class of students, the 9th grade of elementary school, a state school in Rio Grande do Norte state which sought to promote autonomy, creativity and student interaction with the art education through the development of research, construction and presentation of proposed work, through a project, taking into account the local context of all involved. It also adopted proposals for Moran (2005) and Kensky (2007), which propose the integration mediated by Professor of Information and Communication Technologies (ICT) in the school environment. The methodology used was given from the experiences reported, the data brought this proposal, practical activities, photographs, questionnaires, among other teaching resources.

It was concluded that through the Project Education and ICT students can live and learn in a more dynamic way with regard to Art Education, expanding its interest in and knowledge about the studied and experienced content sharing them in person or virtually in society to which it belongs. Thus, this pedagogical proposal becomes relevant as it brings more possibility to art teachers to work with the program content of the school curriculum in the classroom.

Keywords: Project Education, TIC, Primary Education

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 A PEDAGOGIA DE PROJETOS	11
2. 1 As TIC na Educação.....	14
2.2 As TIC no ensino de Arte	18
3. DESCRIÇÃO E ANÁLISE DA PROPOSTA PEDAGÓGICA	22
4 MATERIAIS E MÉTODOS	26
4.1 Primeira Etapa.....	26
4.2 Segunda Etapa.....	29
4.3 Terceira Etapa	32
4.4 Quarta Etapa	34
4.5 Quinta Etapa.....	36
4.6 Sexta Etapa.....	38
4.7 Sétima Etapa	41
4.8 Oitava Etapa	432
4.9 Nona Etapa	454
4.10 Décima Etapa.....	465
4.11 Levantamento e análise dos dados do questionário	476
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	510

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Aparelho ProInfo Integrado (Lousa Digital)	19
Figura 2 - Alunos observando os DVDs dos filmes expostos	27
Figura 3 - Professora usando o aparelho ProInfo Integrado (Lousa Digital)	28
Figura 4 - Alunos pesquisando no laboratório de informática da escola.....	30
Figura 5 - Aluna usando a lousa digital para apresentar sua pesquisa	31
Figura 6 - Aluno construindo o taumatrópio de papelão	33
Figura 7 - Professora falando sobre os efeitos especiais do cinema.....	35
Figura 8 - Alunos acompanhando as dicas de como usar os aplicativos pelo celular	39
Figura 9 - Alunos criando roteiro para o vídeo	41
Figura 10 - Alunos apresentando o vídeo para a escola	42
Figura 11 - Premiação do Oscar WG.....	43
Figura 12 - Coquetel organizado pelos alunos	44
Figura 13 - Alunos assistindo filme no cinema	45
Figura 14 - Aplicação do questionário	46
Figura 15 - Gráfico 1	46
Figura 16 - Gráfico 2	47
Figura 17 - Gráfico 3	48
Figura 18 - Gráfico 4	48
Figura 19 - Gráfico 5	49

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho discorre acerca de uma proposta pedagógica para a disciplina de arte que foi desenvolvida em uma escola estadual, localizada na cidade de Natal/RN. A atividade baseou-se na Pedagogia de Projetos de Dewey (1961), que visou promover reflexões sobre o papel da escola e sua função social. Também buscou dar significado às atividades desenvolvidas, não apenas com o uso de técnicas mais atrativas, mas visando a construção do sentido para as experiências vividas no ambiente escolar, promovendo uma conexão com a historicidade, a cultura e com o ambiente nos quais o aluno está inserido. Também adota as propostas de Moran (2005) e Kensky (2007), que incentivam a integração, mediada pelo professor, das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no ambiente escolar.

O meu interesse sobre o trabalho docente com tecnologia digitais surgiu ainda na Educação Básica, porém se acentuou quando iniciei a graduação em Sistemas de Informação na FARN – Faculdade Natalense para o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte, com o objetivo de conhecer, aprender e criar meus próprios softwares, especialmente os que me auxiliassem na criação, gravação e edição de músicas e vídeo. No mesmo ano, fui aprovada no vestibular da UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, no curso de Educação Artística – Música e, a partir disso, meu objetivo foi conciliar as duas graduações da melhor maneira possível.

No curso de Música, fui adquirindo novos conhecimentos técnicos e o surgimento de novos aparelhos eletrônicos e de softwares musicais supriram algumas das minhas necessidades na parte de gravação e edição, como era um dos meus anseios. Um exemplo disso foi o software *Sound Forge*, que já dispunha de ferramentas para gravação e edição de sons, como cortar trechos de músicas, acrescentar alguns efeitos, entre outras. Tive também a oportunidade de estudar com o professor Osvaldo D'Amore¹, sempre à frente em relação aos demais professores do curso, em meio às novas tecnologias da época. Em todas as suas aulas, ele utilizava aparelhos eletrônicos ou digitais como ferramentas pedagógicas, que chamavam a atenção dos graduandos, como por exemplo, projetor, vídeos, câmera filmadora, câmera

¹ Osvaldo D'Amore, nascido em Buenos Aires/Argentina, começou estudar música com o pai aos 07 anos de idade. Radicado em Natal/RN desde a década de setenta, recebeu da Assembleia Legislativa o título de Cidadão Norte-rio-grandense em 1994. Professor de Música e um dos criadores do Quarteto de Cordas da UFRN, esteve à frente da Orquestra Sinfônica do RN por quase vinte anos.

fotográfica digital e, até mesmo, o telefone celular. Costumava filmar nossas avaliações de solfejo e de regência e depois as compartilhava por e-mail os alunos participantes.

Nesse sentido, fui percebendo que o uso desses aparelhos com uma tecnologia mais avançada deixava a aula mais atrativa, interativa e auxiliava no meu aprendizado. Esse modo de se trabalhar em sala poderia também ser usado por mim, quando eu atuasse como professora, ao final do curso. Isso ficava nítido quando eu preparava os seminários, outras apresentações e durante meus estudos teóricos e práticos com o auxílio de softwares específicos. Assistir uma aula à distância promovida pelo professor D'Amore e suas filmagens durante as avaliações práticas com a turma ajudava-me a rever meus erros e a intensificar os estudos. Certamente, se eu tivesse a mesma oportunidade, levaria esse tipo de recurso para a sala de aula, como professora.

Após concluir a graduação em Música, trabalhei em duas escolas particulares de médio porte que já dispunham de alguns recursos eletrônicos e digitais, dentre eles, o projetor, a televisão com USB, o aparelho de som e a sala de informática. Assim, tive a oportunidade de utilizar slides com animações, produzir e editar vídeos ou músicas, inserir jogos digitais, entre tantas outras possibilidades que a internet proporcionava à prática pedagógica. Em uma dessas oportunidades, ao trabalhar com estudantes do Ensino Fundamental I. Além das aulas de arte, ministrei também Informática Básica para que eles pudessem ter compreensão do funcionamento de um computador e de alguns softwares e aplicá-los quando necessário. A união entre a arte e a informática nos deu a possibilidade de desenvolver *blogs*, desenhar e colorir no computador. Notava que a Tecnologia de Informação e Comunicação era uma ferramenta pedagógica grandiosa, mas que a relação entre o aluno e o computador no ambiente escolar deveria ser mediada pelo professor e que, para tanto, havia necessidade de se estar preparado para tal função.

Na outra escola, pude dar continuidade ao processo de unir o uso do computador às aulas de arte, o que me fez perceber um aumento do interesse dos alunos pela disciplina, especialmente do Ensino Médio, com faixa etária entre 14 e 17 anos de idade. Durante a aula, os alunos produziam seminários, blogs, edição de áudio e vídeo, visitavam virtualmente museus e outros ambientes que contribuíssem com o conteúdo. Compartilhávamos informações através da internet, com o uso do MSN² Versão Beta, que nos dava a possibilidade de enviar textos, músicas, vídeos, fotos e acessar o e-mail de forma rápida e

² Comunicador instantâneo mais famoso da época (2009) no Brasil.

eficiente. Também alimentávamos uma parte do portal³ com notícias da escola e com a divulgação dos projetos realizados em sala.

Depois de dois anos inserida nesses ambientes, fui convidada a fazer parte de um novo sistema de ensino de uma das maiores escolas privadas do estado do RN, com reconhecimento e destaque pelo uso de Tecnologia de Informação e Comunicação em sala de aula. Ela oferecia novas tecnologias, como a lousa e o livro digitais. Nessa época, os alunos continuavam utilizando o livro impresso e o caderno, mas priorizavam o *tablet*, o *notebook*, *ultrabook*, e outros aparelhos semelhantes. Tais aparelhos foram solicitados e inseridos como material escolar, já que o livro impresso também se encontrava disponível no formato digital. Por serem mais fáceis de levar na mochila e pela sua praticidade, a maioria dos alunos optava pelos aparelhos digitais ao invés de levar livros pesados e cadernos volumosos diariamente. A escola também dispunha de um portal, denominado de Portal Futurum⁴, que os auxiliava de diversas formas possibilitando também uma maior interação entre comunidade escolar e os responsáveis pelos alunos. Suas frequências eram lançadas no portal durante o início da aula pelo professor, além das atividades realizadas ou não pelos alunos. Da mesma forma, a ausência e as atividades não apresentadas eram justificada pelo responsável, também em tempo real, o que facilitava a comunicação entre todos.

Nas aulas de arte, as mídias e as tecnologias digitais auxiliavam as linguagens audiovisuais. Utilizávamos o livro digital e softwares relacionados ao conteúdo possibilitando a criação de uma *wikis*⁵, blogs, exposições virtuais, produção de curta metragem com trilha sonora, desenhos de plantas arquitetônicas de alguns ambientes da escola ou residenciais. Era perceptível a interação e a participação dos alunos. Observei que a sensibilidade visual e auditiva, a criatividade e o interesse dos alunos cresciam a cada aula.

Paralelamente, passei no concurso da rede pública e comecei a trabalhar com o Ensino Fundamental e Médio paralelamente. A sensação era como se estivesse em mundos distintos. Porém, uma coisa me chamou a atenção: já existiam recursos tecnológicos na escola pública, como TV de LCD, aparelhagem de som, DVD com entrada para pen drive e projetor multifuncional – um aparelho que era acoplado ao computador. Ou seja, essa escola pública

³ Site da internet que agrega informações e conteúdos.

⁴ Plataforma digital de educação que foi criada por quatro congregações religiosas (La Salle, Maristas, Salesianos e Salesianas), a Editora FTD e a ANEC (Associação Nacional de Educação Católica), com a missão principal oferecer uma plataforma educacional online, conectada com os avanços da educação no século XXI. Traz uma nova forma de potencializar o processo de ensino-aprendizagem, em que escola, alunos, professores e famílias atuam integrados por meio de uma tecnologia inovadora e intuitiva. Conta hoje, com mais de 100 mil alunos e está presente em todos os Estados do Brasil.

⁵ Website que permitem aos usuários adicionarem, editarem ou removerem informações.

estava mais à frente, em termos de recursos disponíveis, do que algumas escolas particulares de médio porte da cidade de Natal. Assim, agregar as mídias e as Tecnologias Digitais nas aulas de arte também era possível, apesar da indisponibilidade da internet.

Nesse período, pude observar que a mesma aula preparada para a escola particular, utilizando a lousa digital, quando aplicada na escola pública, tinha repercussões diferentes. Com o uso da lousa digital havia maior interação, atenção e *feedback* por parte dos alunos e os objetivos geralmente eram alcançados com maior facilidade e rapidez, já na escola pública notava-se dispersão e exigia uma demanda maior de um tempo para conclusão do conteúdo.

Foi a partir dessas experiências que tive interesse em pesquisar mais sobre tecnologias e educação, especialmente na escola pública, e as formas como poderia articulá-las ao ensino de arte. Fiz alguns cursos de formação continuada nessa área, bem como pequenas pesquisas isoladas e independentes. Percebi que o contexto vivenciado nas escolas públicas em que eu havia trabalhado se repetia ao longo do tempo, porém nesses últimos anos, houve um maior investimento, por parte do governo, em aparelhos eletrônicos, tecnologias digitais e cursos de capacitação nessa temática na educação de maneira significativa, tendo em vista que “a presença inegável da tecnologia em nossa sociedade constitui a justificativa para que haja necessidade de sua presença na escola” (LEITE, 2010 p.13).

Uma pesquisa realizada recentemente pela SECOM – Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República, intitulada "Pesquisa Brasileira de Mídia (PBM) 2015 – Hábitos de Consumo de Mídia pela População Brasileira"⁶, traz os seguintes dados referentes ao ano de 2013:

a) A televisão segue como meio de comunicação predominante. O brasileiro já gasta cinco horas do seu dia conectado à internet e os jornais são os veículos mais confiáveis.

b) Praticamente a metade dos brasileiros, 48%, usa internet. O percentual de pessoas que a utilizam todos os dias cresceu de 26% na PBM 2014 para 37% na PBM 2015. O hábito de uso da internet também é mais intenso do que o obtido anteriormente. Os usuários das novas mídias ficam conectados, em média, 4h59 por dia durante a semana e 4h24 nos finais de semana – na PBM 2014, os números eram 3h39 e 3h43 –, valores superiores aos obtidos pela televisão.

c) O uso de aparelhos celulares como forma de acesso à internet já compete com o uso por meio de computadores ou notebooks, 66% e 71%, respectivamente. O uso de redes

⁶ <http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>

sociais influencia esse resultado. Entre os internautas, 92% estão conectados por meio de redes sociais, sendo as mais utilizadas o Facebook (83%), o Whatsapp (58%) e o Youtube (17%).

Dentro desse contexto, é certo que a educação vem passando por diversas transformações e que as tecnologias, apresentadas na pesquisa citada anteriormente, têm sido inseridas na escola de forma direta ou indireta. Bem como, têm desafiado os profissionais da área a abraçar e a se lançar nesse novo advento, tendo que repensar a forma de se trabalhar conteúdos, metodologias, avaliação, entre outros. A sua utilização em sala de aula, ou em outro espaço escolar, visa promover a melhoria do ensino e aprendizagem, assim como proporcionar ao aluno um maior acesso ao conhecimento, levantando reflexões e contribuindo para a formação de um maior senso crítico para lidar com os desafios lançados na sociedade no qual está inserido. Conforme a LDB:

- I - a consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental, possibilitando o prosseguimento de estudos;
 - II - a preparação básica para o trabalho e a cidadania do educando, para continuar aprendendo, de modo a ser capaz de se adaptar com flexibilidade a novas condições de ocupação ou aperfeiçoamento posteriores;
 - III - o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico;
 - IV - a compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática, no ensino de cada disciplina.
- (Lei de Diretrizes e Base da Educação – LDB, 1996, art. 35)

Assim, é dever da escola manter o papel fundamental da educação no desenvolvimento das pessoas e das sociedades e apontar para a necessidade de se construir uma escola voltada para a formação de cidadãos. Já que vivemos em uma era marcada pela competição e pela excelência, em que progressos científicos e avanços tecnológicos definem exigências novas para os jovens que ingressarão no mundo do trabalho (PCN, 1996).

A partir das minhas experiências em sala de aula, fui levantando alguns questionamentos, como:

- a) Quais são as mídias e as tecnologias digitais que podem ser usadas como recurso pedagógico para o ensino de arte?
- b) De que forma as TIC podem ser usadas no ensino de arte?

A partir dessas inquietações, elaborei a presente Proposta de Ação Pedagógica, através do Projeto “Cinema no WG⁷”, com o objetivo de investigar, criar, intervir e propor atividades

⁷ Nome em homenagem a instituição na qual foi desenvolvido o projeto.

nas aulas de arte, mediadas pelo professor, utilizando as tecnologias digitais disponíveis no ambiente escolar. Todas as aulas do projeto foram realizadas a partir de um planejamento de ensino, que é “o processo que envolve a atuação concreta dos educadores no cotidiano do seu trabalho pedagógico, envolvendo todas as suas ações e situações, o tempo todo, envolvendo a permanente interação entre os educadores e entre os próprios educando” (FUSARI, 1989 p.10).

Ocasionalmente, foram feitas considerações entre os discursos de teóricos da área, observações e descrições de como os alunos responderam às atividades propostas mediadas pela professora de arte, e de como as tecnologias digitais foram utilizadas dentro do processo de ensino e aprendizagem da disciplina. O projeto foi desenvolvido por um período de dois bimestres, dividido em dez etapas.

Esclareço que a presente pesquisa não tem a intenção de supervalorizar as mídias e as tecnologias digitais na educação, porém compreendo que elas podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem no âmbito escolar, sendo impossível ignorar que estão presentes no cotidiano da maioria das pessoas.

De maneira geral, fazer conexões com as experiências fora e dentro da escola aos conteúdos tem contribuído de forma significativa para o estudo e desenvolvimento de pesquisas. Dessa forma, essa proposta pedagógica, a partir de um projeto realizado e compartilhado, poderá trazer contribuições significativas para pesquisas posteriores na área educacional.

2 A PEDAGOGIA DE PROJETOS

Entre os séculos XIX e XX, o cenário das escolas americanas era regido pela burguesia, ou seja, pelo sistema da Escola Tradicional, que tinha caráter autoritário e seletivo, no qual o aluno deveria seguir ordens ou normas das autoridades escolares, sendo um mero depositário do conhecimento geralmente transmitido por um professor que prezava por um acúmulo de conhecimento memorizado.

[...] atribui-se ao sujeito um papel irrelevante na elaboração e aquisição do conhecimento. Ao indivíduo que está “adquirindo” conhecimento compete memorizar definições, enunciados de leis, sínteses e resumos que lhe são oferecidos no processo de educação formal a partir de um esquema atomístico. (MIZUKAMI, 1986. p.11)

A Escola Tradicional baseava-se, portanto, em uma pedagogia que promovia uma formação na qual o aluno era preparado para viver numa sociedade conservadora, na qual os menos capazes deveriam lutar para superar as dificuldades e conquistar um lugar junto aos mais capazes. Caso não conseguissem, precisavam procurar um ensino mais profissionalizante. (GÔNGORA, 1985).

Dewey (1961), inserido nesse âmbito, passou a revolucionar a educação a partir de suas novas ideias pedagógicas, que se voltavam à formação humana e transformadora da sociedade, ganhando espaço por meio da Escola Nova. Para ele, a educação não era apenas conhecimento científico, mas também deveria desenvolver habilidades significativas na formação humana e social.

Preparar para a vida será pôr a criança em condições de projetar, de procurar meios de realização para seus próprios empreendimentos e de realizá-los verificando pela própria experiência o valor das concepções que esteja utilizando. (DEWEY, 1979, p.47)

Dewey é considerado o inspirador da Pedagogia de Projeto. Defendia uma prática pedagógica em que o aluno tivesse liberdade para elaborar questionamentos a partir das suas dúvidas ou incertezas, dentro do contexto de vida, da realidade na qual se encontrava, sem desmerecer a importância do currículo e do estudo científico. Ressaltava que o professor deveria explorar os conteúdos de forma que levasse o aluno a pensar, a descobrir um novo mundo e a resolver problemas, diferente da Escola Tradicional, que já trazia respostas e soluções prontas. A vivência e a educação deveriam andar juntas e não separadas, pois o ser humano está em constante desenvolvimento e isso reflete na sociedade em que vive. Segundo Barbosa e Horn:

Dewey afirmava que ‘projetar e realizar é viver em liberdade’ e levantava como princípios fundamentais para a elaboração de projetos na escola:

- a) Princípio da intenção – toda ação, para ser significativa precisa ser compreendida e desejada pelos sujeitos, deve ter um significado vital, isto é, deve corresponder a um fim, ser intencional, proposital;
- b) Princípio da situação-problema – o pensamento surge de uma situação problemática que exige analisar a dificuldade, formular soluções, estabelecer conexões, constituindo um ato de pensamento completo;
- c) Princípio da ação – a aprendizagem é realizada singularmente e implica a razão, a emoção, a sensibilidade, propondo transformações no perceber, sentir, agir, pensar;
- d) Princípio da real experiência anterior – as experiências passadas formam a base na qual se assentam as novas;
- e) Princípio da investigação científica – a ciência se constrói a partir da pesquisa, e a aprendizagem escolar também deve ser assim;
- f) Princípio da integração – apesar da diferenciação ser uma constante nos projetos, é preciso partir de situações fragmentadas e construir relações, explicitar generalizações;

- g) Princípio da prova final – verificar se, ao final do projeto, houve aprendizagem e se algo se modificou;
- h) Princípio da eficácia social - a escola deve oportunizar experiências de aprendizagem que fortaleçam o comportamento solidário e democrático. (BARBOSA; HORN, 2008, p. 18)

Nesse sentido, é perceptível que a Pedagogia de Projeto pode facilitar o processo de ensino aprendizagem tanto dentro como fora da escola, não acontecendo com ações desconhecidas, mas ordenadas e organizadas de forma que cada princípio prepara a necessidade para o outro, completando-se entre eles.

No Brasil, não foi diferente. A escola deveria seguir modelos com propostas e normas prontas pelo governo para serem desenvolvidas no cotidiano. Até que alguns filósofos passaram a divulgar os pensamentos pedagógicos de Dewey no país, como Henning, que afirma que:

O pragmatismo de Dewey, [...] estrelou com grande presença, especialmente através de Anísio Teixeira, intelectual atuante no movimento da Escola Nova; este, já a partir da década de 20, se constituindo em um conjunto de medidas e ações para o enfrentamento do tradicionalismo educacional e o estabelecimento de um novo modelo renovador mais consoante com os novos tempos. (HENNING, 2009, p. 2)

A Pedagogia de Projetos e as teorias de Dewey influenciaram outros educadores brasileiros, como Anísio Teixeira. Desejavam uma nova educação no Brasil, que não apenas preparasse sujeitos para o futuro profissional, mas sim como um processo de vida, em que não se distanciasse tanto do cotidiano, mas se aproximasse da realidade do aluno, se baseando em acontecimentos e transformações sociais que pudessem melhorar a educação e a metodologia usadas na Escola Tradicional (DUARTE, 1971). De acordo com Willian Heard, discípulo de Dewey, “o projeto constitui uma atitude intencional, com sentido, que se realiza em um ambiente social... um ato interessado em um propósito” (KILLPATRICK, 1978, p.). Para Cunha:

O Brasil pode não ter sido importante para John Dewey, mas podemos dizer, seguramente, que o filósofo-educador norte-americano desempenhou um relevante papel no desenvolvimento da mentalidade dos educadores brasileiros especialmente nos anos de 1930. Rememorar a herança deweyana é uma tarefa frutífera nos dias de hoje, quando a educação tem sido invadida por abordagens tecnológicas supostamente progressistas. (CUNHA, 2002, p. 248)

Atualmente, há múltiplos tipos de projetos realizados na escola e todos têm a sua importância, pois todos recaem diretamente na prática pedagógica do professor. A nomenclatura varia de acordo com o autor, como: Projetos de Trabalho (HERNÁNDEZ,

1998), Método de Projetos (ZABALA, 1998), Aprendizagem baseada em Projetos (DEWEY, 1961) dentre outros.

A partir da Lei 9394/96, cada escola passou a ter o dever de apresentar uma proposta pedagógica que seja construída e pensada de forma coletiva com o objetivo de proporcionar um ensino de qualidade, respeitando as normas comuns e do seu sistema de ensino (LDB Artigo 12, § I). Apesar da grande responsabilidade, traz consigo a liberdade e a autonomia da escola levando em conta a realidade da comunidade na qual ela está inserida, da sociedade, de uma forma geral e de cada aluno. Para Oliveira:

A projetualidade na escola implica em uma articulação entre proposta pedagógica e a organização do ensino em projetos de trabalho [...]. Essa ação deverá ser uma construção coletiva da perspectiva de cidadão que a escola pretende formar. Nesta linha de pensamento, é importante entender a proposta pedagógica como um instrumento que responda às necessidades sociais da comunidade e a partir disso, desvelar o “para que” e “para quem” se ensinar. (OLIVEIRA, 2010, p.33)

A Pedagogia de Projeto deve estar alinhada à proposta pedagógica da escola, necessitando de preparação, organização e flexibilidade, tendo em vista a realidade na qual está inserida, do aluno e do seu reflexo na sociedade, sendo necessário estabelecer planejamento das atividades, de como irão ser desenvolvidas e como será a forma de avaliação. Atividades dinâmicas e lúdicas devem fazer parte, para interação e estimulação dos alunos, desafiando e suscitando mais ainda o comprometimento do professor.

A criação, a produção, a pesquisa realizada pelo aluno são apenas alguns elementos da Pedagogia de Projeto, que de acordo com Hernandez (1998, p.10) “é uma forma de refletir sobre a escola e sobre a vida”. As atividades propostas pelo professor visam promover novas experiências e descobertas ao aluno, instigam a reflexão, apuram o senso crítico e constroem novos conhecimentos, para que o conteúdo estudado possa fazer sentido a partir da conexão com a historicidade e cotidiano do estudante. Com base nessa proposta, inserir as TIC na prática pedagógica torna-se fundamental já que elas também fazem parte do contexto social e contribuem para uma aula mais atrativa.

2. 1 As TIC na Educação

A tecnologia educativa passou a ser desenvolvida por volta de 1940 nos Estados Unidos e as primeiras referências são da época da Segunda Guerra Mundial, em que elementos audiovisuais foram inseridos em cursos para militares para auxiliar nas estratégias de guerra. Essa prática influenciou fortemente outras instituições educacionais

posteriormente, as quais tiveram que se reorganizar e permitir uma abertura para novos métodos e didáticas diferenciados, baseados no condicionamento operante aplicados ao ensino programado, fundamentados por B. F. Skinner. (ALTO e SILVA, 2005)

Dentre tantas formas, o vídeo passou a ser utilizado de maneira a promover uma aceleração na compreensão das informações e dos conteúdos estudados. Alguns anos depois, por volta de 1970, surgiram as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), que passaram a envolver processamento e armazenamento por meio de equipamentos que pudessem processar informações através das mídias e tecnologias digitais, marcando fortemente uma geração com a “Revolução da Informática”. Segundo Ramos:

Estas tecnologias agilizaram e tornaram menos palpável o conteúdo da comunicação, por meio da digitalização e da comunicação em redes para a captação, transmissão e distribuição das informações, que podem assumir a forma de texto, imagem estática, vídeo ou som. Considera-se que o advento destas novas tecnologias e a forma como foram utilizadas por governos, empresas, indivíduos e sectores sociais possibilitaram o surgimento da Sociedade da Informação. (RAMOS, 2008, p.5)

Assim, as TIC na escola passaram a ser utilizadas no cotidiano de boa parte da população de forma direta ou indireta, em ambientes diversificados como em casa, num supermercado, em hospitais, enfim em todas as áreas do conhecimento humano. Temas relacionados as TIC têm sido muito comuns entre educadores e outros profissionais da área, sendo abordados em vários congressos de educação como: “A escola na sociedade contemporânea: reflexões acerca da influência das novas tecnologias nas práticas pedagógicas”, publicado no II CONEDU – Congresso Nacional de Educação, em 2015, “Blog e percepção musical: tecnologias digitais como estratégia de ensino”, publicado na ANPOM – Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música, em 2014. Em pesquisas científicas como a "Pesquisa Brasileira de Mídia 2015 – Hábitos de Consumo de Mídia pela População Brasileira", realizada pela Secretaria de Comunicação da Presidência da República; livros como: A sociedade em Rede (CASTELL, 1999), A sala de aula interativa (SILVA, 2000), Tecnologias na educação e formação de professores (DIAS, 2003), Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação (KENSKI, 2003), que tem buscado aprofundamento e desenvolvimento nessa temática junto à escola.

Em grande parte desses trabalhos, dá-se ênfase às tecnologias de informação e comunicação, devido à globalização e a disseminação destas na vida das pessoas e suas influências na sociedade. Vista como uma nova forma de comunicação ou de linguagem, a

cultura digital está inserida no cotidiano de muitas pessoas, já que estamos efetivamente em uma sociedade informacional, em que os indivíduos precisam se adaptar às inovações tecnológicas que os cercam, através de uma devida apropriação desses recursos (CASTELLS, 1999).

Diversas pesquisas (PASSERINO, 2010 apud CGI, 2009; GALPERIN, MARISCAL, 2004, GALPERIN, 2009, WAISELFISZ, 2007) apontam para um aumento significativo do acesso à tecnologia de informação e comunicação na nossa sociedade. Em termos de inclusão digital, de 2000 até dezembro de 2009, o acesso dos usuários brasileiros à internet cresceu vertiginosamente de 5 milhões para 72 milhões segundo dados da Internet World Statistics⁸, o que representa 36,2% da população (PASSERINO, 2010).

Recentemente, a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD)⁹, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), apontou que 36,8 milhões de casas estavam conectadas à internet e que, em relação à quantidade de internautas, 54,4% são pessoas com mais de 10 anos. A pesquisa mostra também que 95,4 milhões de brasileiros possuem acesso à grande rede. Esses dados são referentes ao ano de 2014, divulgados apenas em abril de 2016.

Reconhecer a importância das mídias e das tecnologias digitais e inseri-las no contexto escolar e, até mesmo no currículo, pode auxiliar o aluno a compreender com mais facilidade, a acompanhar e a se situar nas modificações ocorridas na sociedade na qual está inserido. Por outro lado, sabemos que o mercado de trabalho que enfrentará posteriormente exigirá tal competência ou capacitação, na maioria das áreas. Segundo Pereira:

Formar indivíduos que se realizem como pessoas, cidadãos e profissionais exige da escola muito mais do que a simples transmissão e acúmulo de informações. Exige experiências concretas e diversificadas, transpostas da vida cotidiana para as situações de aprendizagem. Educar para a vida requer a incorporação de vivências e a incorporação do aprendido em novas vivências. (PEREIRA, 2000, p.34)

Conscientizar-se de que estamos inseridos numa sociedade informacional em busca de respostas, conhecimento e desenvolvimento de habilidades e de competências, aumenta a responsabilidade da escola em criar um ambiente que possa atender a essas expectativas, sem ignorá-las. Entre as Diretrizes do Plano Nacional de Educação - PNE (2014)¹⁰ estão a

⁸ Internet World Statistics – disponível em <http://www.internetworldstats.com/sa/br.htm> apresenta dados relativos a dezembro de 2009 (PASSERINO, 2010).

⁹ Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios – disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/pesquisas/pesquisa_resultados.php?indicador=1&id_pesquisa=40.

¹⁰ Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, publicada no Diário Oficial da União, Seção 1 (Ed. extra), de 26 de junho de 2014, p. 1-7.

formação para o trabalho e a cidadania, com ênfase nos valores morais e éticos em que se fundamenta a sociedade (Artigo 2, §V) e promoção humanística, científica, cultural e tecnológica (Artigo 2, §VII).

Nesse sentido, torna-se imprescindível o papel do professor como mediador entre os conteúdos, o aluno e as novas tecnologias. Para isso, é necessário que este profissional esteja preparado para tal desafio, podendo assim desenvolver atividades ou criar situações que possam auxiliá-lo, bem como contribuir para o ensino e aprendizagem do aluno de forma eficaz. De acordo com Prenski:

Os alunos de hoje não mudaram apenas em termos de avanço em relação aos do passado, nem simplesmente mudaram suas gírias, roupas, enfeites corporais, ou estilos, como aconteceu entre as gerações anteriores. Aconteceu uma grande descontinuidade. Alguém pode até chamá-la de apenas uma “singularidade” – um evento no qual as coisas são tão mudadas que não há volta. Esta então chamada de “singularidade” é a chegada e a rápida difusão da tecnologia digital nas últimas décadas do século XX. (PRENSKI, 2001, p1.)

Assim, levar essas tecnologias digitais e utilizá-las em sala de aula como mais um recurso pedagógico, mediado pelo professor de maneira adequada junto aos conteúdos ministrados, tende a ser mais atrativo para essa nova geração de alunos, já que se pode viabilizar de maneira mais aprazível o processo de ensino e aprendizagem, do que em uma aula tradicional com apenas livro impresso e caderno. Ao contrário, elas ressignificam o ensino de Arte a partir de um novo paradigma dentro do contexto atual, bem como novas possibilidades de fruição na Arte.

Por outro lado, não basta ter elementos ou aparelhos tecnológicos digitais em sala de aula se o professor não tiver a capacitação adequada tanto na área pedagógica quanto na tecnológica para lidar com esses meios. É fundamental que o educador saiba selecionar previamente as atividades e as ferramentas que nortearão o conteúdo, como indicações de sites para pesquisa, aplicação de jogos digitais ou vídeos que serão utilizados na aula. Assim também, junto ao professor, deve haver um grupo de profissionais responsáveis que possam contribuir na elaboração de estratégias e projetos para que os objetivos traçados previamente sejam alcançados. Segundo Valente (1997):

A formação do professor deve prover condições para que ele construa conhecimento sobre as técnicas computacionais, entenda por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica e seja capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica. [...] Finalmente, deve-se criar condições para que o professor saiba contextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante a sua formação para a sua realidade de sala de aula compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir. (VALENTE, 1997, p.57)

Para que a tecnologia educacional seja eficaz dentro da sala de aula, faz-se necessário um alinhamento, em termos de organização, em vários departamentos da escola, a partir dos gestores escolares, da coordenação pedagógica e do suporte técnico. Não somente recaindo essa responsabilidade sobre o professor, que tem um papel grande e de fundamental importância, pois é ele quem traz as informações e auxilia ao aluno a interpretá-las da forma adequada. Moran defende que:

A apropriação das tecnologias pelas escolas passa por três etapas: na primeira, são utilizadas em questões administrativas; na segunda, a escola insere parcialmente as tecnologias no projeto educacional; e por último, há um amadurecimento que faz com que a instituição repense seu projeto pedagógico e introduza mudanças significativas como a flexibilização parcial do currículo e com atividades a distância combinadas com as presenciais. A aquisição da informação e dos dados dependerá cada vez menos do professor. (MORAN, 2005, p.89)

Kensky vai além quando afirma que:

Para que as TIC possam trazer alterações no processo educativo, no entanto, elas precisam ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente [...] visando não só o ensino, mas principalmente a aprendizagem de seus alunos, considerando que a incorporação das tecnologias deverá estar presente tanto no plano de ensino quanto no Projeto Político Pedagógico da escola, já que estas favorecem a consolidação de novas formas de educar. (KENSKY, 2007, p.46)

Deve ser levado em conta que o Plano Político Pedagógico (PPP) tem sido uma forma de organização de um estabelecimento de ensino, norteando toda ação voltada ao fazer pedagógico, com o intuito de proporcionar transformações no rendimento e no ambiente escolar. Abarcar as tecnologias digitais nesse documento seria, de certa forma, um convite ao corpo docente, à coordenação e à gestão, bem como a outros funcionários do ambiente escolar, já que o ato de educar não acontece somente em sala de aula.

É perceptível que, com as TIC inseridas na educação, o professor é chamado a repensar a sua didática e a forma de como o conhecimento pode ser compartilhado, através de novos caminhos para alcançar seus alunos, considerando e respeitando o conhecimento prévio que esses alunos trazem à escola.

2.2 As TIC no ensino de Arte

Com o desenvolvimento das mídias e das tecnologias digitais, o estudo das diversas linguagens artísticas (música, teatro, dança e artes visuais) podem ser auxiliados e permeados por diversos aparelhos e aplicativos que tendem a facilitar a ação pedagógica e o ensino e aprendizagem em arte, tanto na parte prática quanto na parte teórica dos conteúdos específicos

da disciplina. De acordo com Esteve (2014, p.35), “o professor do século XXI enfrenta a necessidade de integrar no seu trabalho o potencial informativo dessas novas fontes, entre elas os meios de comunicação de massa, o computador e a Internet modificando o seu papel tradicional de fonte única de transmissão oral de informações e conhecimentos”. Nesse sentido, o professor com o auxílio das TIC pode levar o conhecimento e a informação em lugares que geograficamente não seria possível, de uma forma diferenciada para grupos distintos.

Com o avanço das tecnologias móveis, por exemplo, as aulas de arte não necessariamente precisam ocorrer sempre no mesmo ambiente ou no laboratório de informática da escola, caso seja necessário o uso da internet. Com a disponibilidade do *wifi*¹¹ o professor pode utilizar vídeos, músicas e softwares educativos em ambientes diferenciados. Com um roteador que permita a conexão dos alunos através do celular ou do *tablet*, é possível fazer pesquisas, gravações, filmagens e edições com o próprio aparelho, sem a necessidade de fixar todas as aulas num mesmo local.

Atualmente, pode-se encontrar aparelhos móveis que acoplam, de maneira integrada, diferentes dispositivos para projeção, áudio, comunicação sem fio e até lousa digital, como é o caso do Computador Interativo/Projeto Multimídia ProInfo Integrado (Lousa Digital)¹², criado especificamente para a escola pública. Assim, “conceitos de mobilidade e de conectividade têm estabelecido as condições de possibilidade para romper com o discurso que institui o Laboratório de Informática como o lugar por excelência para a tecnologia na escola”. (VIEIRA and CONFORTO, 2015, p.83).

¹¹ Wi-Fi é um conjunto de especificações para redes locais sem fio (WLAN - *Wireless Local Area Network*) baseada no padrão IEEE 802.11

¹² O governo federal, por meio do MEC e do FNDE, oferece às escolas públicas a possibilidade de adquirir um computador interativo (projeto multimídia). O equipamento é interligado aos laboratórios ProInfo e contém teclado, mouse, portas USB, porta para rede *wireless* e rede PLC, unidade leitora de DVD e um projetor multimídia <http://www.fnde.gov.br/portaldecompras/index.php/produtos/computador-interativo-projetor>.

Figura 1 - Aparelho ProInfo Integrado (Lousa Digital)



Fonte: Elaborado pelo autor (2016).

O Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital) possui o sistema operacional Linux Ubuntu, acompanhado de mouse e teclado físicos ou virtuais, leitor e gravador de disco óptico (CD/DVD RW), conectores para dispositivos USB e VGA, conectores de microfone e fone, interfaces de rede com fio (ETH) e sem fio (WiFi) e dois alto falantes e uma lousa digital. Ou seja, a junção de um computador, caixa de som, projetor (datashow) e lousa digital em um só aparelho, favorecendo ao professor e sem a necessidade de se deslocar para outros ambientes.

Nesse sentido, é possível então que numa aula de arte cujo conteúdo seja cinema, o aluno não somente assista vídeos do Youtube, mas possa também criá-los através da filmagem e edição e, até mesmo, compartilhá-los nas redes sociais ou via Bluetooth¹³, simplesmente com o uso de um *smartphone*. Para Machado:

Na educação, a participação em comunidades virtuais de debate e argumentação encontra um campo fértil a ser explorado. Através dessa complexidade de funções, percebe-se que as redes sociais virtuais são canais de grande fluxo na circulação de informação, vínculos, valores e discursos sociais, que vem ampliando, delimitando e mesclando território (MACHADO, 2005, p. 2)

Numa aula sobre arte egípcia, poderia ser estudada a arquitetura das pirâmides, as estruturas dos sarcófagos, o processo da mumificação, os registros das pinturas nas paredes e os instrumentos musicais usados na época de forma virtual, levando o aluno até o Egito por meio das tecnologias digitais.

¹³ Bluetooth é uma especificação de rede sem fio de âmbito pessoal que provê uma maneira de conectar e trocar informações entre dispositivos.

A internet favorece a construção colaborativa, o trabalho conjunto entre professores e alunos, próximos fisicamente ou virtualmente. Podemos participar de uma pesquisa em tempo real, de um projeto entre vários grupos, de uma investigação sobre um problema de atualidade (MORAN, 2008, p.9).

Os jogos também são uma alternativa para se aprender, associando-se não apenas ao ato de brincar, que não pertence somente às crianças, ao conteúdo ministrado, já que "é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (*self*)" (WINNICOTT 1975, p.83).

As mídias e as tecnologias digitais no ensino de arte oportunizam ao professor e ao aluno, a partir do seu uso, uma nova visão de como se dão os processos de criação artística no mundo físico e no virtual, com a possibilidade de participar deles. Porém, alguns professores que não tiveram em sua formação acadêmica ou não participaram de cursos de capacitação para uso e alinhamento da tecnologia educacional ao ensino de arte, podem sentir desconforto ao utilizar esse tipo de ferramenta pedagógica ou simplesmente não se tornarem adeptos por encontrarem dificuldades. Isso se torna um grande contraste em sala de aula, já que os alunos da contemporaneidade vivem numa sociedade com uma velocidade rápida de informações, através de vídeos, hipertexto, redes sociais, e muitas vezes podem acessá-las através dos telefones em seus bolsos, com pouca paciência com palestras (PRENSKY, 2001).

Apesar de tantos avanços tecnológicos, a arte continua tendo um papel fundamental na história da humanidade, em que esteve sempre presente. O homem sempre se utilizou da arte para registrar seu cotidiano, expressar seus sentimentos, informar e comunicar suas ideias e suas crenças. De acordo com Oliveira:

A arte sempre foi uma maneira de nos orientar no mundo. Ela tem seus meios de desenvolver a nossa percepção do circundante [...] O importante é que a arte teve e tem como propósito nos mostrar outras formas de perceber o mundo, de agir sobre ele, por meio de formas diferentes daquelas veiculadas pelas convenções [...] Essa liberdade fundante da arte é o inebriante por meio do qual ela nos provocou e nos provoca para senti-la em todos os seus ciclos de relações com as tecnologias, integrantes de suas linguagens. A arte tecnológica [...] é mais um horizonte da sensibilidade estética que se descortinou para os alvoreceres. (OLIVEIRA, 1997, p. 225).

Por isso, é imprescindível a figura do professor de arte deve estar atento às modificações ocorridas na sociedade e buscar informação e capacitação na área para uma maior eficácia da sua prática pedagógica. Consequentemente, contribui com a formação

humana e social dos seus alunos, já que a sociedade na qual estão inseridos cria exigências solicitadas por ela. Cabe também à escola orientar e educar esse indivíduo não somente com conteúdos específicos ou empíricos, mas também desenvolver sua capacidade de promover o espírito crítico e, conseqüentemente, a responsabilidade social, ajudando-o a ser “capaz de conquistar autonomia, criticidade frente às questões sociais que o cerca e capaz de promover a construção da sua identidade, à medida que entendemos que é por meio da arte que o agente transformador e socializador se manifestam” (SANTOS, 2010, p.4).

3. Descrição e Análise da Proposta Pedagógica

O cinema, também chamado como Sétima Arte, é uma linguagem áudio visual, criado no final do século XIX. Tem sido bastante utilizado pelos jovens e adultos da sociedade atual como mais uma oportunidade de expressar ideias, opiniões e sentimentos. De acordo com Thomas Edison:

[...] o filme está destinado a revolucionar nosso sistema educacional e que em poucos anos este suplantará largamente, se não totalmente, o uso de livros didáticos. Devo dizer que, em média, temos cerca de dois por cento de eficiência dos livros de escola, como eles são escritos hoje. A educação do futuro, a meu ver, será realizada por meio do filme... onde deverá ser possível obter cem por cento de eficiência. (EDISON apud CUBAN, 1989, p.9)

Utilizar elementos audiovisuais, como filmes em sala de aula, já é uma prática antiga realizada por professores de diversas disciplinas. Porém, inserir elementos da linguagem e técnicas cinematográficas como imagens e sons a partir de uma olhar artístico é algo novo e que pode se tornar deslumbrante, pois mostra “ter potencial de ser a verdadeira arte do século XXI” (ARMES, 1999, p. 230).

Nesse sentido, a proposta pedagógica foi baseada no Projeto “Cinema no WG” possibilitou aos alunos do 9º ano a oportunidade de desenvolver seus vídeos, dentro da disciplina de arte, que oportunizará a liberdade de expressão, a iniciativa, o trabalho em grupo, a criatividade, a reflexão e o senso crítico.

Aqui, o cinema não será somente um recurso lúdico ou de mera ilustração de uma determinada temática trazida para a sala de aula, mas também será um mediador de construção de aprendizagem na qual o aluno contribuirá de forma direta no processo de ensino e aprendizagem associando teoria, prática e cotidiano. Segundo Gohn, “tais mudanças proporcionadas pela tecnologia ressignificam a visão funcional do universo pela percepção

humana, onde todas as relações estruturais podem ser pensadas sob a ótica tecnológica” (GOHN, 2003, p. 24), tendo como objetivo geral associar a teoria e prática da linguagem cinematográfica, a partir de recursos tecnológicos de informação e comunicação, de forma que possa favorecer o processo de ensino aprendizagem dentro da aula de arte, desdobrando-se nos seguintes objetivos específicos:

- a) Conhecer elementos e técnicas cinematográficas;
- b) Valorizar a arte cinematográfica e seus profissionais;
- c) Estimular habilidades artísticas por meio dos elementos audiovisuais do cinema;
- d) Promover a autonomia e o trabalho coletivo;
- e) Desenvolver o senso crítico e a reflexão por meio do cinema;
- f) Reconhecer o cinema como uma linguagem artística e cultural, bem como fonte de informação, conhecimento e formador de opinião;
- g) Promover a integração em sala de aula entre alunos e professor;
- h) Estimular o hábito de ir ao cinema.

Este projeto se torna relevante, já que a linguagem cinematográfica é um caminho riquíssimo de acesso às outras linguagens artísticas como a dança, o teatro e a música, pois durante a criação e a gravação dos vídeos poderão ser inseridos elementos dessas três linguagens artísticas estudadas por uma perspectiva de circularidade em diversos contextos.

O cinema tem sido uma das ferramentas utilizadas na atualidade como forma de linguagem e comunicação auxiliada pela tecnologia computacional que, se associada de forma educativa à sala de aula, tende a facilitar o ensino e aprendizagem de conteúdos nas mais diversas áreas do conhecimento. Dentro da disciplina de Arte, a Sétima Arte foi analisada de forma que o aluno possa compreender as imagens, sons e outros elementos cinematográficos através do olhar estético, proporcionando novas experiências e reflexões, debates e trabalhos em grupos.

De acordo com Moran (1995, p. 126) “a tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores”. Paralelamente, percebe-se que os alunos da contemporaneidade, em sua maioria, possuem grandes tendências de inserirem elementos da cultura digital nas suas práticas diárias, de forma que sugerir a criação de vídeos a partir de um aparelho móvel pode se tornar mais prático, acessível e interessante para eles.

Com base na proposta de se trabalhar com projetos de HERNÁNDEZ (1998), foi apresentada aos alunos a temática do cinema para estudo e desenvolvimento do projeto,

dividido em dez etapas com desenvolvimento em dois bimestres consecutivos. Em seguida, foram estabelecidos com os alunos do 9º ano os critérios de avaliação em cada uma dessas etapas, assim como os procedimentos que poderiam ser utilizados e o tempo de duração para cada situação, conforme Plano de Aula (Anexo 1). O aparelho ProInfo Integrado (Lousa Digital) foi utilizado em quase todas as etapas do projeto, com exceção de duas.

Os critérios de escolha pelo 9º ano¹⁴ foram os seguintes:

a) A turma está terminando mais uma etapa da Educação Básica, o Ensino Fundamental. Ou seja, já possuem um amadurecimento necessário tanto no que se refere ao ensino de Arte, como também em faixa etária, entre 13 a 16 anos de idade, demonstrando estar aptos para realizar as atividades propostas.

b) Cerca de 80% deles são alunos veteranos e, aproximadamente, 60% deles são alunos da instituição desde o 6º ano. Sendo assim, a maioria conhecem bem as normas da escola, o espaço físico, e há uma interação entre eles, os funcionários e servidores da instituição, incluindo professores e outros alunos das demais turmas. Assim, já se sentem a vontade nesse ambiente para criar e desenvolver trabalhos de acordo com o contexto escolar.

No primeiro momento, foi esplanada a história do cinema em suas diversas fases, tendo como apoio pesquisas em artigos, dissertações, revistas científicas, observando suas formas de produção e significados, relacionando a cultura, a arte e o tempo histórico, por meio de textos, slides e vídeos pertinentes ao conteúdo através da lousa digital. Dessa forma, os alunos foram expondo situações já vivenciadas por eles e comparando-as com as demais que eram esplanadas. Assim, já despertou o desejo de querer produzir algo relacionado a tudo que estava sendo visto, surgindo a ideia da criação de um vídeo. Fui permeando dentre essas ideias e mostrando os aparelhos tecnológicos digitais que poderiam auxiliá-los durante todo processo.

Na segunda etapa, os alunos foram levados ao laboratório de informática, no qual pesquisaram sobre os gêneros cinematográficos e suas características específicas. Perceberam, então, a gama de possibilidades de produções, dos seus processos dinâmicos e de suas relações simbólicas e, a partir dessas informações, construíram apresentações em slides para uma exposição posterior para toda turma. Essa atividade foi realizada em grupo. Após a apresentação dos trabalhos, realizou-se um debate para troca de informações entre todos os envolvidos.

¹⁴ Acompanho essa turma, como professora de arte, desde o 6º Ano.

Na terceira, foram apresentadas aos alunos algumas técnicas de animação na construção de um filme, desde os primeiros filmes de animação até os atuais e seus processos, mostrando técnicas como o fotograma e o *stop emotion*¹⁵, dentre outras, concluindo com a construção de um brinquedo óptico, o taumatrópio¹⁶.

Na quarta fase, foram abordadas algumas técnicas de efeitos especiais em filmes, desde o uso de maquetes até chegar ao uso de aplicativos ou softwares específicos. Foram utilizados slides, cenas de filmes e tutoriais de profissionais da área.

Na quinta, foi sugerida a criação de um vídeo pelos próprios alunos com o uso de aparelhos móveis, como o celular ou o *tablet*. O aplicativo sugerido para a gravação do vídeo foi o “*A Better Camera*” e para edição o “*VivaVideo*”, pois ambos possuem diversos recursos, podendo ser baixados pelo *Play Store* e utilizados gratuitamente. Nesse momento, foi mostrado como trabalhar com cada um desses aplicativos de forma detalhada.

O sexto passo foi abordar temas como trilha sonora, ressaltando a sua importância em cada gênero cinematográfico com o objetivo de impactar o espectador e levá-lo a experimentar sensações diversas a partir da associação visual associada. Também foi explanada a importância de cada profissão envolvida no cinema, como figurinistas, fotógrafos, diretores, atores, dentre outros, na gravação e divulgação de um filme. Foram apresentadas cenas de filmes de gêneros cinematográficos diferentes e analisadas detalhadamente cada uma delas.

Posteriormente, no sétimo momento, os alunos iniciaram a construção dos seus vídeos em grupo, no qual foi discutido o roteiro, o cenário, os personagens, a trilha sonora e a edição. A comunicação como produção cinematográfica levou os alunos à reflexão, a conexões, a se localizarem nos espaços.

O oitavo passo foi a apresentação dos vídeos produzidos pelos alunos no auditório para toda a escola. As outras turmas assistiram e votaram nos vídeos e nos alunos envolvidos para concorrerem a uma estatueta, simulando o prêmio *The Oscar*. Após isso, foi preparado um momento para o Oscar WG, juntamente com um coquetel organizado pelos próprios alunos.

Na nona etapa os alunos foram levados a um cinema da cidade para poderem prestigiar a um filme, escolhido por eles, e se confraternizarem pelo término do projeto, podendo observar na prática tudo o que foi visto e conversado em sala de aula durante o projeto.

¹⁵ Técnica de animação usada na fotografia e no início do cinema.

1. ¹⁶ dispositivo óptico que dá a ilusão de combinação de duas figuras distintas postas em movimento

Na última, foi aplicado um questionário com perguntas direcionadas a cada grupo, propiciando a obtenção de um *feedback* por parte dos alunos em relação ao vídeo e o projeto.

4 MATERIAIS E MÉTODOS

Como já citado, o projeto “Cinema no WG” foi dividido em dez etapas, dentro da proposta de projetos de Dewey, juntamente com o auxílio das TIC dando um novo significado ao ensino de Arte. Cada etapa será detalhada explanada e detalhada, a seguir.

4.1 Primeira Etapa

Foram necessárias três aulas para o desenvolvimento dessa etapa por se tratar da história do cinema mundial e, em seguida, o brasileiro. O objetivo geral dessa etapa foi compreender a arte cinematográfica e sua inserção na sociedade. Os conteúdos ficaram divididos dessa forma:

Conteúdo programático da primeira aula

- Primórdios do Cinema: Jogos de Sombras Chineses, Câmara Escura, Lanterna Mágica, Fenacístoscópio, Praxinoscópio, Cinetoscópio;
- O Cinematógrafo e o primeiro filme criado pelos irmãos Lumière;
- Primeiros efeitos especiais no Cinema criado por George Méliès;
- Charles Pathé e a criação da indústria de filmes;
- Nascimento de Hollywood.

Conteúdo programático da segunda aula

- O cinema mudo e a importância de Charles Chaplin;
- Criação do prêmio *The Oscars*¹⁷;
- Primeiros efeitos especiais no Cinema criado por George Méliès;
- Charles Pathé e a criação da indústria de filmes;
- Ascensão de Hollywood;
- A Era do som;
- Desenvolvimento do filme colorido.

¹⁷ Prêmio entregue anualmente pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, fundada em 1927 em Los Angeles.

Conteúdo programático da terceira aula:

- Nascimento do Cinema no Brasil;
- Os primeiros estúdios cinematográficos;
- Identidade Nacional;
- Cinema Novo;
- Cinema Marginal;
- Cenário do cinema brasileiro;
- Leis de Incentivo ao Cinema.

Iniciei a aula com vários DVDs de filmes variados em cima da minha mesa, deixando que cada aluno escolhesse aleatoriamente aquele que lhe interessasse e depois fosse repassando para os demais, trocando uns com os outros. Pensei em utilizar essa estratégia, pois levaria o aluno a entrar em contato com o “cinema” da forma mais simples e comum, já presente no seu cotidiano. Pude notar que eles comentavam uns com os outros que já tinham visto alguns dos filmes expostos ou não, reconheciam alguns atores e locais (cidades) de gravações e julgavam se eram “bons” ou “ruins”.

Figura 2 - Alunos observando os DVDs dos filmes expostos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Eles começaram a se envolver, a comentar sobre outros filmes e a me fazerem perguntas, como:

Giovanna¹⁸: *“Vamos assistir todos esses filmes, professora?”*.

Douglas: *“Eu adoro ir ao Cinema”*.

Lívia: *“Eu também gosto. A gente vai assistir algum filme, hoje?”*

Yasmim: *“Não tenho paciência pra assistir um filme todo. É muito grande. Prefiro assistir uma novela ou um seriado”*.

Lucas: *“Gosto de tudo!”*.

Pelos comentários e perguntas, pude observar que o cinema estava presente no cotidiano deles e que a maioria gostava de filmes, pois demonstraram empolgação e interesse. Quando respondi que, em sala, não iríamos assistir todos aqueles filmes expostos, pois eram cerca de cinquenta filmes, ficaram desanimados. Em seguida, comecei a explicar que iríamos desenvolver, durante dois bimestres, um projeto sobre o cinema. Perguntei o que eles achavam dessa temática e percebi que foi bem aceita.

Aproveitei a fala de Yasmim e perguntei sobre qual seria a(s) diferença(s) entre a novela e o seriado, pois através de suas perguntas, o professor não nega nem exclui as definições iniciais das crianças. Ele as problematiza e as transcende para outro patamar de generalização, levando as crianças a considerarem relações que não foram incluídas nas suas primeiras definições, provocando reelaborações na argumentação desenvolvida por elas (FONTANA e CRUZ, 1997).

Então, os alunos me responderam:

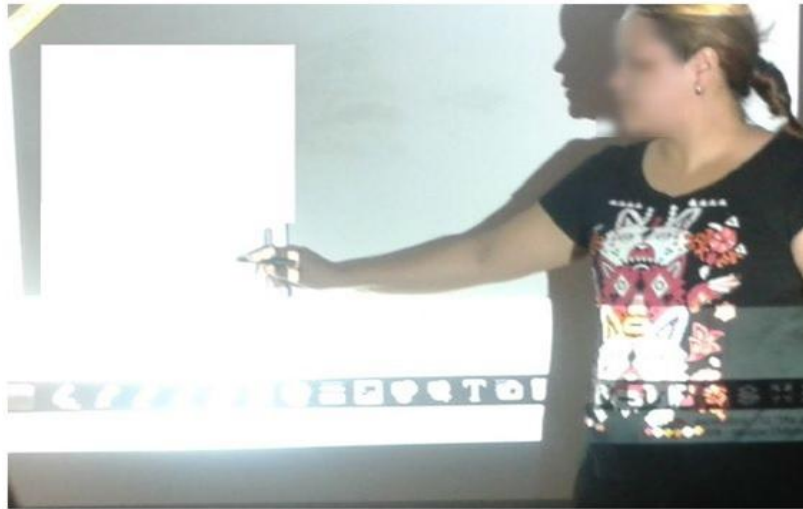
Yasmim: *“A novela é mais simples e o seriado, geralmente, é de fora do Brasil”*.

Daniel: *“Pra mim, não tem diferença nenhuma. Só que a novela é todo dia e o seriado é uma vez por semana”*.

Nessas falas pude perceber que eles achavam que cinema abarcava somente filmes de longa metragem e que, de certa forma, alguns não sabiam que existiam vários gêneros cinematográficos diferentes e que, inclusive, a novela e o seriado eram exemplos disso. Então, expliquei algumas características que diferenciavam a novela, a série e o seriado, de forma resumida e esclareci que todos eram gêneros do cinema. Depois, utilizei o aparelho ProInfo Integrado (Lousa Digital), com o auxílio de slides para discorrer sobre a história do cinema e suas fases.

¹⁸ Os nomes dos alunos são fictícios.

Figura 3 - Professora usando o aparelho ProInfo Integrado (Lousa Digital)



Fonte: Elaborado pelo autor (2016).

Ao final dessa etapa, notei que houve uma grande participação dos alunos e o quanto eles se espantavam, riam e até criticavam os primeiros filmes do cinema, principalmente quando exibi “A Chegada de um Trem na Estação”, o primeiro filme criado pelos irmãos Lumièrre, com menos de um minuto de duração. Pude ouvir algumas considerações:

Daniel: *Isso é um filme? Isso não é um filme! Não tem nem um minuto!*”.

Thiago: *“Não tem nenhuma história. Como pode ser um filme?”*

Heloisa: *“Ainda bem que não nasci nesse tempo. Era muito ruim”*.

A partir desses comentários, íamos criando pequenos debates com o objetivo de eles perceberem que uma filmagem simples é também cinema, levando-os a observar a contextualização a partir do tempo histórico, político, social e cultural da época. Notei que, a partir disso, eles passaram a compreender e a respeitar as diferenças do cinema antigo para o da atualidade, com um olhar diferenciado. Também passaram a compreender alguns motivos do cinema brasileiro não ter tanta repercussão internacional como o americano, pois achavam que as verbas investidas eram semelhantes, alcançando assim, o objetivo proposto nessa etapa.

4.2 Segunda Etapa

Para a realização dessa etapa, foram necessárias seis aulas, com o objetivo geral de conhecer e identificar os principais gêneros cinematográficos. Na primeira aula, os alunos

foram levados para a sala de informática. Ao chegar lá, a turma foi dividida em pequenos grupos. Esse critério de se trabalhar em grupo teve o objetivo de dinamizar e estimular a participação ativa dos alunos e promover a socialização e a construção de uma aprendizagem significativa. O grupo, de acordo com Freire:

Num cumprimento de desenvolvimento das tarefas, deixam de ser um amontoado de indivíduos, para cada um assumir-se enquanto participante de um grupo com objetivo mútuo. Isto significa também que cada participante exercitou sua fala, sua opinião, seu silêncio, defendendo seus pontos de vista. Portanto, descobrindo que, mesmo tendo um objetivo mútuo, cada participante é diferente. Tem sua identidade - cada indivíduo vai introjetando o outro dentro de si. Isto significa que cada pessoa, quando longe da presença do outro, pode “chamá-lo” em pensamento, a cada um deles e a todos em conjunto. (FREIRE, 1992, p.1)

Nesse sentido, trabalhar em grupo promove ao aluno perceber, descobrir, trocar informações, vivenciar situações diversas, aprender com o outro, favorecendo assim a construção do conhecimento. Assim, sorteei um gênero cinematográfico diferente para cada grupo. Apesar dos diversos gêneros existentes no cinema, foram sorteados os seguintes para a pesquisa: Ação, Animação, Biográfico, Comédia, Documentário, Drama, Ficção, Musical, Romance, Seriado, Terror e Tutorial. O tema sorteado deveria ser pesquisado por eles com o auxílio da internet através dos computadores disponíveis na sala e, em seguida, deveriam montar uma apresentação com slides usando imagens e uma cena ou trailer¹⁹ de um filme que representasse o gênero sorteado para apresentação em forma de seminário para o restante da turma, posteriormente. Segundo Brito, Coelho e Bentes Pinto:

O Seminário é uma metodologia criativa cujas características proporcionam uma relação dialógica que favorece a criação de espaços para dúvidas, perguntas e problematização. Nessa prática, o aluno é sujeito ativo da aprendizagem diante de uma relação teórico-prática que o leva ao encontro de uma conscientização e domínio da temática proposta. (BRITO; COELHO; BENTES PINTO, 2014, p.116)

Assim, o seminário tem a possibilidade de estreitar a relação entre os alunos, através da pesquisa, da apresentação, das perguntas e dos debates, promovendo troca de informações, compreensão e maior conhecimento do conteúdo explorado.

¹⁹ Cenas escolhidas com frases ou narrador motivando o espectador a assistir ao filme.

Figura 4 - Alunos pesquisando no laboratório de informática da escola



Fonte: Elaborado pelo autor (2016).

Na segunda e terceira aulas, os alunos continuaram a pesquisar sobre o gênero proposto e a concluir a formatação da apresentação e animação dos slides através dos recursos disponíveis no *Impress*²⁰ da *LibreOffice*²¹ e da internet. Ao fim de cada aula, salvavam o trabalho em *pendrive*. Sugeri também para aqueles que não tivessem *pendrive*, armazenar seus arquivos em sistema de armazenamento em “nuvens”²², como o *Sky Drive* e o *Google Drive*²³.

Na quarta, quinta e sexta aulas, os alunos apresentaram suas pesquisas com o auxílio do Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital). Em seguida, abriu-se uma discussão sobre as diferenças entre os gêneros e elementos utilizados em cada gênero cinematográfico.

O professor precisa também de garantir que os alunos se preparem para apresentar o seu trabalho à turma toda e que produzem os materiais adequados em tempo útil para a fase de discussão. Enquanto isso, o professor tem de selecionar, a partir da sua rápida observação e apreciação das produções dos alunos em resposta à tarefa, as soluções que avalia como contribuições positivas para a discussão coletiva e estabelecer a sequência da sua apresentação pelos alunos. (CANAVARRO; OLIVEIRA; MENEZES, 2012, p. 256)

²⁰ Editor de apresentação semelhante ao *Power Point*.

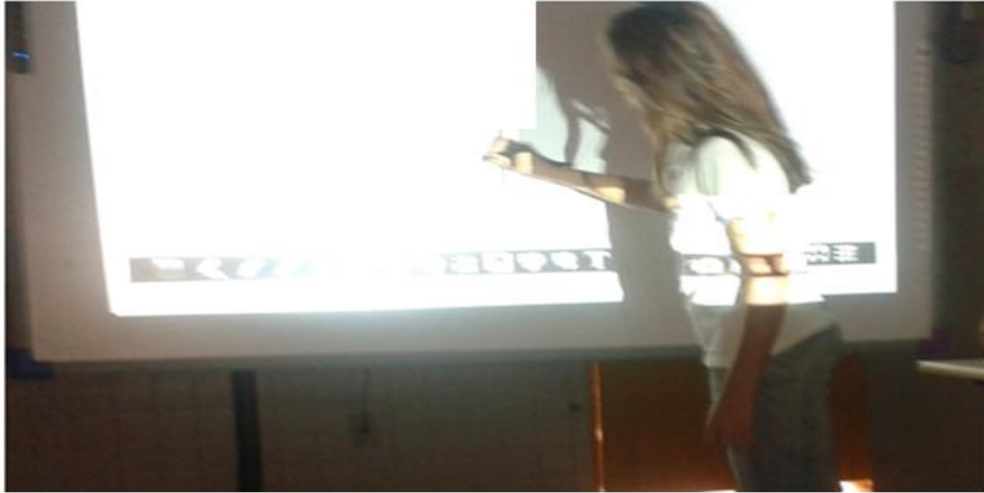
²¹ É uma suíte de aplicativos livre.

²² Sistema de armazenamento disponível que pode ser acessado a partir de qualquer computador em qualquer lugar do mundo, através da internet.

²³ Exemplos de sistemas de armazenamento em nuvem.

Nesse sentido, para apresentação dos trabalhos e discussão, foram selecionadas três aulas, com cerca de 50 minutos cada. Fui promovendo uma interação e discussão coletiva, a partir das falas, das explicações e comparações dos alunos em relação ao tema.

Figura 5 - Aluna usando a lousa digital para apresentar sua pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor (2016).

Nesse momento, a atividade tornou-se viável por haver recursos e tempo necessários para desenvolvê-la. Observei que durante as apresentações e debates mantinha-se um clima positivo, participativo, com troca de informação e conhecimento da temática por parte dos alunos, alcançado assim o objetivo proposto.

4.3 Terceira Etapa

Essa etapa foi dividida em duas aulas, com o objetivo geral de conhecer algumas técnicas de animação utilizadas no cinema, tendo como conteúdo programático:

- Primeiros aparelhos e técnicas de animação;
- Técnicas de Animação: Animação tradicional, Animação de Recortes, Captura de Movimento, Animação por Stop Motion, Animação com Fantoques, Animação Digital, Animação na web;
- Primeiras animações no Cinema e na TV;
- Importância do Valter Elias, o “Walt” Disney, para o cinema.
- Instrumentos ópticos e ilusão de movimento.

Na primeira aula, iniciei mostrando para os alunos um Taumatrópio²⁴ que eu mesma produzi com papelão, despertando a curiosidade e muitas perguntas sobre o objeto. A partir disso, comecei a falar sobre as primeiras técnicas de animação, já deixando o convite para, ao final daquela etapa, cada aluno construir seu próprio taumatrópio.

Em seguida, com o auxílio do Aparelho ProInfo Integrado (Lousa Digital) pude mostrar as primeiras técnicas de animação usadas pelo cinema até as técnicas computadorizadas atualmente, numa espécie de linha do tempo.

Na segunda aula, iniciei mostrando imagens em vídeos, através de slides, de alguns personagens do Walt Disney e seu pioneirismo no gênero de animação. Eles interagiram bastante, pois lembraram outros personagens e filmes que gostavam de assistir quando crianças, inclusive, a maioria do Walt Disney.

Na aula posterior, os alunos construíram em sala um taumatrópio de papelão. Expliquei como era feito passo por passo e eles foram desenvolvendo cada um conforme sua criatividade, pois é imprescindível que o ensino de Arte possa promover aspectos do fazer artístico dos alunos, suas técnicas e procedimentos, sua apreciação, contextualizando o momento histórico em que se situa a obra, relacionando ao cotidiano do aluno (BARBOSA, 1991). Por outro lado, além de construir um instrumento de animação, o aluno também construiria um brinquedo, um momento lúdico dentro da aula, já que

O brinquedo é qualquer desafio que a gente aceita pelo simples prazer do desafio. [...] É brincando que a gente se educa e aprende. Cada professor deve ser um 'magister ludi', como no livro do Hermann Hesse. [...] Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar. Depois de seduzido o aluno, não há quem o segure. (ALVES, 1997, p. 122)

Assim, alguns alunos já conheciam o taumatrópio e até já haviam construído esse instrumento óptico, mas somente com a intenção de brinquedo. Dessa vez, aprenderam que se tratava também de uma técnica de animação.

²⁴ Um disco de papelão, usado como brinquedo, com uma imagem em cada lado é preso a dois pedaços de barbante. Quando as cordas são torcidas rapidamente, provoca-se a junção de duas figuras distintas, dando a impressão que as mesmas foram colocadas em movimento, que ajudou a animação com uso de fotografias, no início do cinema.

Figura 6 - Aluno construindo o taumatrópio de papelão



Fonte: Elaborado pelo autor (2016).

Percebi nesse momento que eles interagiram bastante em todas as fases comentando sobre as imagens trazidas para sala de aula, sendo em forma de vídeo, desenho ou fotografia. Faziam questão de comentar os filmes que mais gostavam e comentar também os mais atuais. Faziam comparações entre eles e da forma de animação que cada um usava. Ao criarem o taumatrópio, interagiram entre eles, ajudando uns aos outros e dividindo os recursos disponíveis. Ficaram um bom tempo brincando e trocando os instrumentos ópticos que haviam construído. Assim, concluí que o objetivo geral da aula tinha sido alcançado de forma bem interativa e eficaz.

4.4 Quarta Etapa

As três aulas que compuseram essa etapa tiveram como objetivo geral conhecer algumas técnicas de efeitos especiais cinematográficos. O conteúdo programático foi o seguinte:

- Conceito de efeito especial no cinema;
- Tipos de efeitos especiais cinematográficos;
- Making of
- Aplicativos mais usados para efeitos especiais no cinema.

Iniciei a primeira aula com uma explanação sobre os efeitos especiais no Cinema, explicando como cada gênero cinematográfico se utiliza deles para inseri-los no contexto.

Exibi cenas de filmes de ficção científica, terror, drama, suspense e ação, dentre eles, *O dia em que a Terra parou* (1951), *Matrix* (1999), *Stars Wars: O despertar da força* (2015). A interação dos alunos foi demonstrada pela reação emocional a cada cena. Em algumas cenas, riam, em outras, demonstravam espanto, gritavam e faziam comentários entre si. Esse resultado, de uma aula divertida e interessante a partir da exibição de vídeos, converge com a afirmação de Moran (1995, p.28):

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não-separadas. Daí a sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços.

Na segunda aula, falei sobre as maquetes e os aplicativos utilizados por profissionais para gerar efeitos especiais. Por meio de um vídeo, mostrei o desenvolvimento da maquete do filme *Titanic* (1996). As falas dos alunos expressaram uma curiosidade a respeito do uso de maquetes para produção de efeitos especiais em determinadas cenas: pensavam que essa técnica somente tivesse sido utilizada nas produções muito antigas, quando ainda não existia o computador.

Na terceira aula, mostrei também algumas entrevistas, assim como o *making of* de profissionais da área, exibindo falhas ocorridas durante as gravações. Para dar prosseguimento à sequência didática, exibi o primeiro *making of* do filme *Titanic* (1996), que esclarecia os efeitos do filme, maquetes, bonecos de espuma que simulavam pessoas, cabos eletrônicos que davam o efeito esperado. Essa iniciativa de mostrar-lhes os bastidores de um filme oportunizou aos alunos perceber, em cada cena, a importância da interação entre atores, diretores, maquiadores e tantos outros profissionais, e dos efeitos especiais cujo resultado impressiona depois da edição. Além disso, puderam aprender que o *making of* é um filme em forma de documentário contando a história da criação de outro filme, como também “é um vínculo promocional e mercadológico de vida de seu objeto de análise” (SORTICA, 2009).

Durante essa etapa, percebi que eles ficaram muito entusiasmados em ver como trabalham os profissionais da área, pois despertou-lhes a vontade de acrescentar efeitos aos seus vídeos. De acordo com Patrícia Luva (2013):

Ao se considerar a esfera artística cinematográfica, observa-se que o compromisso está marcado pelas determinações econômicas e tecnológicas, ainda que a atividade criativa tenha seu espaço. O *making of* é o lugar em que tais relações ficam evidentes: a figura do produtor delimita as questões financeiras e de mercado (tal como um mecenas); a figura da equipe técnica marca a inserção da tecnologia e das potencialidades dos efeitos visuais (os meios de produção) e a figura do diretor

instaura o espaço do campo artístico criativo (o artista). O cineasta é o artista do cinema.

Comparei os aplicativos de vídeo com aqueles de que eles já faziam uso no cotidiano e, assim, ficou mais fácil a compreensão. Eles passaram a citar nomes de outros aplicativos que usavam e que poderiam se assemelhar aos que apareceriam nas cenas.

Figura 7 - Professora falando sobre os efeitos especiais do cinema



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Verifiquei, ao longo do desenvolvimento dessa etapa, que muitos dos alunos compreendiam e já tinham assistido a vários filmes com efeitos especiais, de modo que sabiam identificá-los, muito embora algumas técnicas utilizadas lhes fossem desconhecidas ou lhes parecessem ultrapassadas. Eles descobriram que esse recurso do cinema pode ser elaborado por meio do computador ou sem ele. Portanto, o objetivo geral dessa etapa foi alcançado com êxito.

4.5 Quinta Etapa

Para a realização dessa etapa foram necessárias duas aulas, cujo objetivo geral foi aprender a identificar uma trilha sonora em um filme e reconhecer a importância de todos os profissionais que atuam no cinema.

Conteúdo programático:

- Conceito de trilha sonora;

- Tipos de trilha sonora;
- Características da trilha sonora em cada gênero cinematográfico;
- Terminologia: *Cues*, *Decupagem*., *Leitmotif*, *Mickeymousing*, Música original, *Source music*, Tema do Filme, *Temp tracks*.
- Papel dos profissionais que atuam no Cinema: Diretores, produtores, editores, atores, gerentes, sonoplasta, designers, *storyboarder*, figurinista, maquiador, operador de câmeras, dentre outros.

Iniciamos a primeira aula com uma conversa sobre o conceito de trilha sonora e sua importância na composição de um gênero cinematográfico, dos objetivos de cada som para impactar o telespectador. Fui mostrando cenas de diferentes filmes que continham sons diversificados, como “vozes, ruídos e música, ou seja, tudo que é audível no filme. E o silêncio, que também é um elemento importante e, mesmo tendo um conceito relativo, pode participar e estar presente na trilha sonora cinematográfica” (ALVES, 2012).

Para abordar esse conteúdo, escolhi cenas de filmes conhecidos, ou seja, os de maior bilheteria do Cinema, a fim de que eles percebessem a importância de todo material sônico na produção. Desse modo, eles poderiam notar a articulação entre o áudio e o visual, que objetiva a despertar sensações no espectador, viabilizando uma maior compreensão do filme, inclusive o silêncio, pois “nenhum som teme o silêncio que o extingue, e nenhum silêncio existe que não esteja prenhe de som” (SCHAFER, 2001).

Na segunda aula, expliquei quais profissões estão envolvidas no cinema, o diretor, o produtor, o ator, o fotógrafo, o sonoplasta, o figurinista, dentre outras, acrescentando que cada função requer preparo, dedicação, formação, criatividade, responsabilidade. Para que um filme possa ser bem sucedido é necessária uma integração de todas essas profissões, trabalho em equipe – foi outra lição. Isso porque “conhecer e situar profissões e os profissionais de Artes Visuais, observando o momento presente, as transformações históricas já ocorridas, e pensar sobre o cenário profissional do futuro” é um dos objetivos gerais das Artes Visuais na Educação Básica, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte (BRASIL, 1998).

Percebi que a maioria deles não tinha noção de quantos profissionais diferentes estavam envolvidos no meio cinematográfico e de que um filme “bom” precisava de muitos investimentos financeiros. Aproveitei, então, para relembrar o conceito de “filme” e a sua subdivisão em vários gêneros, mas também informei que nem todos eles necessitavam de verbas tão altas para serem desenvolvidos. Frisei que as verbas destinadas aos filmes são

muito importantes, mas não necessariamente um filme se torna “bom” ou “ruim” por falta de verba, e sim em razão de um conjunto de coisas já vistas em sala.

Por fim, nessa etapa, percebi que muitos deles não sabiam que os sons diversos contidos num filme faziam parte da trilha ou banda sonora, pois achavam que se tratava apenas das “músicas dentro do filme”. A respeito das profissões relacionadas ao cinema não foi diferente, ficaram perplexos com a quantidade de pessoas que trabalhavam por trás das câmeras e com a estrutura necessária para que o produto final tenha qualidade. Assim, o objetivo geral da etapa foi alcançado quando os alunos se conscientizaram da importância dos elementos sonoros e do trabalho de todos envolvidos em um filme.

4.6 Sexta Etapa

O período que abrange essa etapa correspondeu a quatro aulas e teve como objetivo geral conhecer técnicas de criação e edição de vídeo. O conteúdo programático foi o seguinte:

- Conceito de vídeo;
- Tipos de vídeo;
- Aparelhos para filmagem e edição de um vídeo;
- Aplicativos de Filmagens e Edição;
- Uso do aplicativo *A Better Camera*²⁵;
- Uso do aplicativo Vivavideo²⁶.

Na primeira aula sugeri-lhes a criação de um vídeo em que eles pudessem utilizar as técnicas que achassem pertinentes, aprendidas nas etapas anteriores. Suas respostas demonstraram que a maioria aceitou de forma positiva o convite e que as maiores dificuldades colocadas, a princípio, diziam respeito ao gênero que seria trabalhado e à timidez por parte de alguns alunos em não querer expor-se diante de uma câmera. A partir disso, pude lembrá-los dos vários gêneros e das características de cada um, que eles haviam pesquisado e apresentado em sala, deixando-os à vontade para escolherem qual gênero seria trabalhado em cada vídeo.

Em relação à timidez e à dificuldade de alguns alunos em desenvolver o papel de ator, adverti que, conforme mostrado, havia diversos papéis dos profissionais do cinema. Portanto, não necessariamente, todos os alunos do grupo precisariam aparecer no vídeo, tendo em vista

²⁵ Aplicativo que visa melhorar a câmera do celular ou do tablet.

²⁶ Aplicativo para edição de vídeo.

que alguns poderiam trabalhar com o roteiro, outros com a gravação, outros com a edição e assim sucessivamente. Essa explicação aliviou a ansiedade de alguns alunos, que já começaram a falar aleatoriamente qual seria o papel deles nesse trabalho.

A sugestão de trabalhar em grupo pretendia favorecer o aprendizado de cada um com os outros, delimitar espaços, troca de informações, respeito às diferenças de opiniões e ideias e de que experimentassem, ainda que de forma mais simples, o que os profissionais do Cinema vivem por trás das câmeras, tanto na socialização entre eles, quanto na parte técnica. De acordo com Bottentuit Júnior; Coutinho (1999, p. 1055),

toda a boa prática educativa deve envolver a participação ativa do aluno no processo de ensino e aprendizagem. Para que isso aconteça, basta tornar os alunos autores dos vídeos, conseguindo-se assim um envolvimento ativo por parte do aluno/formando na sua aprendizagem. A tecnologia de vídeo quando colocada nas mãos dos alunos, possibilita múltiplas experiências de aprendizagem e, se realizada em grupo, possibilita a colaboração entre pares na elaboração de um produto coletivo.

Nesse sentido, a primeira aula dessa etapa serviu para sugerir e explicar como eles poderiam construir um vídeo, quais recursos poderiam utilizar para a filmagem e a edição, quantos componentes participariam de cada grupo, designar quais foram escolhidos por eles, e qual seria o papel de cada um na construção do trabalho.

Na segunda aula, apresentei a proposta de utilizarem também o aparelho celular, caso não pudessem ou não quisessem fazer o uso de outros equipamentos como câmera digital, filmadora, tablet ou computador para criarem suas próprias gravações e edições. Sugeri dois aplicativos que poderiam ser baixados de forma gratuita através do Play Store. Para a gravação, *A Better Camera* e, para a edição, o *Vivavideo*. Em seguida, expliquei passo a passo como usar *A Better Camera* para a gravação dos seus vídeos, caso gostassem do aplicativo. De acordo com Lens (2008, p.20),

[...] os professores em suas salas de aula deveriam criar um ambiente de aprendizagem que ressaltasse uma motivação de alta qualidade, [...] direcionando as metas para tarefas e metas intrínsecas imediatas ou apoiando a percepção do local de controle dos alunos ou sua motivação autônoma.

Figura 8 - Alunos acompanhando as dicas de como usar os aplicativos pelo celular



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Na terceira aula, eles sentaram em grupo para planejar como seria o seu vídeo, onde iriam gravá-lo, qual seria o gênero e os aparelhos que iriam utilizar, dentre outras coisas. Nessa fase, eu passava em cada grupo auxiliando, tirando dúvidas, mediando as informações e possibilidades, buscando incentivar a criatividade de cada um deles (Figura 9). Essa prática orientava-se pela concepção de Junckes.

Cabe ao professor procurar mediar sempre, não só pensando no conteúdo em si, mas como é a relação do aluno com o conteúdo apresentando, sempre usando a criatividade e fazendo com que este aluno se sinta parte do processo de ensino-aprendizagem. Ao falar dos conhecimentos específicos para sala de aula é importante que o professor utilize sua criatividade para conseguir responder os porquês e dúvidas de seus educandos (JUNCKES, 2013, p.7).

Pude notar que muitos deles baixaram o aplicativo na hora da aula e começaram a manuseá-lo. Alguns deram sugestões de outros aplicativos. Outros demonstraram preferir o trabalho de edição em computadores. Poucos demonstraram não ter interesse na edição dos vídeos, demonstrando familiaridade com os procedimentos. Pedi que eles já fossem iniciando suas gravações para que pudéssemos conversar sobre as edições na aula posterior. Santos (2013) afirma que:

Adequar a metodologia e os recursos audiovisuais de forma que haja a comunicação com os alunos, é também, uma forma de fazer da aula um momento propício à aprendizagem. É importantíssimo que o professor tenha, também, competência humana, para que possa valorizar e estimular os alunos, a cada momento do processo ensino-aprendizagem.

Na quarta aula, alguns já levaram gravações; outros, somente o esboço do projeto que criaram. Meu papel foi de motivá-los a cada momento de criação para que houvesse um maior desenvolvimento. Segundo Iavelberg (2003, p.3):

Cada imagem, cada gesto, cada som que emerge nas formas artísticas criadas [...] têm grande importância, uma vez que se referem ao universo simbólico do aluno. Portanto, exigem a atuação precisa do professor, o planejamento do tempo, a organização do espaço e a atenção aos processos de comunicação, tanto entre professor e aluno como entre os colegas de classe.

Nesse aspecto, eu percebi que, ao motivá-los, os alunos alcançam bons resultados de aprendizagem, pois estes só são possíveis à medida que o professor construa um ambiente de trabalho que estimule o aluno a criar, comparar, discutir, rever, perguntar e ampliar ideias. (SANTOS, 2013).

Em seguida, expliquei passo a passo como trabalhar com o aplicativo VivaVideo e as possibilidades de efeitos e animações que poderiam ser utilizados nos vídeos. Muitos alunos relacionaram ou compararam o aplicativo com outros já existentes e perceberam que o VivaVideo trazia alguns temas de edições como alternativa para o usuário, que outros aplicativos não ofereciam.

Nessa etapa o objetivo foi alcançado com bastante facilidade, já que muitos alunos já faziam uso de outros aplicativos semelhantes no seu cotidiano. Notei que trocavam informações e ajudavam-se com orientações e dicas.

4.7 Sétima Etapa

Foram necessárias seis aulas, ou seja, 300 minutos para que os alunos concluíssem os seus vídeos. Nas primeiras aulas eles discutiram cenário, figurino, maquiagem, roteiro, edição, local de gravação, dentre outros elementos. O objetivo geral dessa etapa foi a criação de um vídeo em grupo (filmagem e edição) e o conteúdo foi programático o seguinte:

- Criação de roteiro;
- Filmagem de vídeo;
- Edição de vídeo.

Eles mostravam a proposta e eu os orientava sobre como desenvolvê-la. Nas últimas aulas, trouxeram os vídeos (alguns editados, outros não) para que eu pudesse dar sugestões ou auxiliar no que fosse necessário, o que confirma a visão de Faria (2001, p.2):

A tecnologia facilita a transmissão da informação, mas o papel do professor continua sendo fundamental na escolha e correta utilização da tecnologia, dos

softwares e seus aplicativos para auxiliar o aluno a resolver problemas e realizar tarefas que exijam raciocínio e reflexão. Diversos são os tipos de aplicativos que o professor pode escolher, dependendo dos objetivos da disciplina, conteúdo, características dos educandos e proposta pedagógica.

Figura 9 - Alunos criando roteiro para o vídeo



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Nesse período pude perceber que muitos criaram seus vídeos sem dificuldades, porém outros precisavam bastante da minha intervenção. As maiores dificuldades relatadas por eles foram a timidez e a escolha do local para gravação do vídeo, já que nem todos tinham permissão para sair de casa fora do horário escolar. Por outro lado, pude escutar alguns relatos, como:

Karla: *“-Professora, gravamos o vídeo ontem à tarde na casa de Lidiane. Foi muito engraçado! A gente riu tanto. Vamos ter que editar bastante”*.

Esse foi um relato semelhante aos da maioria dos grupos. Assim pude perceber que eles realmente interagiram e se divertiram realizando a tarefa. Não somente durante as gravações, mas também durante a escrita do roteiro em sala. Segundo Oliveira (2014):

Percebemos que a produção do aluno precisa ser valorizada e levada a sério pelo professor. É necessário que exista uma prática voltada ao incentivo das capacidades do aluno, para que dessa forma exista uma aprendizagem significativa e que o educando se aproprie da proposta e consiga agregar sentido ao que está fazendo, tornando-a um processo agradável e de entrega.

Percebi que não houve grandes desentendimentos entre eles. Ficaram ansiosos para ver o vídeo dos outros colegas, que seria apresentado posteriormente, alcançando assim o objetivo geral dessa etapa.

4.8 Oitava Etapa

Foram necessárias oito aulas para desenvolvimento dessa etapa, sendo cinco aulas consecutivas em uma manhã, no auditório da escola, para exibição dos vídeos, e três aulas, em outra manhã, para a premiação. O conteúdo programático foi apresentação de vídeos; o objetivo geral, proporcionar a socialização das habilidades e da criatividade dos alunos por meio dos vídeos produzidos por eles para toda a escola.

Figura 10 - Alunos apresentando o vídeo para a escola



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Pude contar com a cooperação dos outros professores, que cederam suas aulas e acompanharam seus alunos para assistirem à apresentação. Foram realizadas três sessões, já que o auditório comporta apenas 200 cadeiras e a escola, pela manhã, possui 750 alunos (Figura 10). Oliveira (2014) afirma que:

A arte é realidade e deve estar presente cotidianamente frente aos alunos. É preciso que ela seja valorizada pela escola, como forma de conhecimento e de crescimento e a partir da valorização da escola é que o aluno acaba por também reconhecer sua importância [...] É preciso que se dê a devida importância à disciplina de arte, valorizando-a como uma área de conhecimento tão importante como outra disciplina, compreendendo que seu ensino na educação básica irá contribuir na ampliação de repertório.

Nas primeiras cinco aulas, eles iniciavam a apresentação com uma explanação básica sobre o vídeo criado, o gênero e os envolvidos em sua criação, em seguida, passavam o vídeo para todos assistirem. Após todas as apresentações para a escola, houve uma votação popular, simulando as características da premiação da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas

para a cerimônia do *The Oscar*. No nosso caso, intitulamos a premiação como “Oscar WG” (Fotos 16, 17 e 18). De acordo com Bugmann (2006, p. 2):

A exposição é um componente fundamental do processo artístico e como pode ser utilizada para propiciar esse momento importante de comunicação. A exposição das produções artísticas dos alunos além de valorizar as atividades artísticas desenvolvidas dando-lhes um propósito evitando o fazer por fazer, ainda possibilita esse momento importante de interação.

Eles demonstraram muita ansiedade e alegria pela valorização dos seus trabalhos. Alguns muito entusiasmados já citavam suas opiniões a respeito de quais seriam os ganhadores nas categorias do Oscar WG. Foi um dia muito interessante e feliz. Os alunos fizeram uma votação, tendo decidido participar do evento com o uniforme da escola, e prepararam também um coquetel para pós-premiação.

Figura 11 - Premiação do Oscar WG



Fonte: elaborado pelo autor (2016).

Figura 12 - Coquetel organizado pelos alunos



Fonte: Elaborado pelo autor (2016).

4.9 Nona Etapa

Foi necessária uma manhã, em horário de aula, para que fosse desenvolvida essa etapa. Fomos eu e um grupo de professores com os alunos para um cinema, situado em um dos shoppings da cidade. Para participarem, foi necessário o agendamento do Ônibus Escolar para levá-los até o local e trazê-los de volta à escola. Os alunos pagaram uma taxa de R\$ 10,00 (Dez Reais) onde estava incluso o filme, a pipoca e o refrigerante. Segundo Fabris (2011, p.118):

Assistir a um filme, seja para entreter-se com ele, seja para analisá-lo, pressupõe aprendizagens específicas. Os filmes são produções em que a imagem em movimento, aliada às múltiplas técnicas de filmagem e montagem e ao próprio processo de produção e ao elenco selecionado, cria um sistema de significações. São histórias que nos interpelam de um modo avassalador porque não dispensam o prazer, o sonho e a imaginação. Elas mexem com nosso inconsciente, embaralham as fronteiras do que entendemos por realidade e ficção.

A ida ao Cinema teve o intuito de promover a apreciação da obra, o lazer e a interação por parte de todos os envolvidos no projeto, dando oportunidade aos alunos que nunca tinham ido ao cinema. Isso também os incentivou a frequentar esse ambiente artístico. De acordo com Napolitano (2003, p. 7):

Há mais de um século o cinema encanta, provoca e comove bilhões de pessoas em todo o mundo. Dentre estes bilhões de pessoas que regularmente foram, vão e irão assistir a filmes na sala escura do cinema, certamente estão incluídos milhões de professores e alunos.

Figura 13 - Alunos assistindo filme no cinema



Fonte: Elaborado pelo autor (2016).

Essa etapa foi muito prazerosa para todos. Eles estavam muito felizes e empolgados. Pude notar que houve muita interação, divertimento, socialização e aprendizagem –um dia realmente inesquecível, alcançando assim o objetivo geral proposto nessa etapa.

4.10 Décima Etapa

Essa etapa foi composta de apenas uma aula. Os alunos foram convidados a se reunir novamente com seus respectivos grupos e responderem juntos a um questionário com dezessete perguntas e um espaço extra para observações que achassem necessárias, não precisando de identificação dos componentes. A aplicação de questionários tem as seguintes vantagens:

- a) possibilita atingir grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas numa área geográfica muito extensa, já que o questionário pode ser enviado pelo correio;
- b) implica menores gastos com pessoal, posto que o questionário não exige o treinamento dos pesquisadores;
- c) garante o anonimato das respostas;
- d) permite que as pessoas o respondam no momento em que julgarem mais conveniente;
- e) não expõe os pesquisadores à influência das opiniões e do aspecto pessoal do entrevistado (GIL, 2007).

Nessa perspectiva, os questionários foram aplicados em sala e recolhidos no fim da aula. A análise das respostas objetivou identificar a percepção dos estudantes acerca do projeto e de suas aprendizagens, em relação às dificuldades encontradas por eles no processo de gravação e edição do vídeo, os aparelhos e aplicativos utilizados, os pontos que consideraram positivos ou negativos no processo, dentre outros aspectos.

Figura 14 - Aplicação do questionário

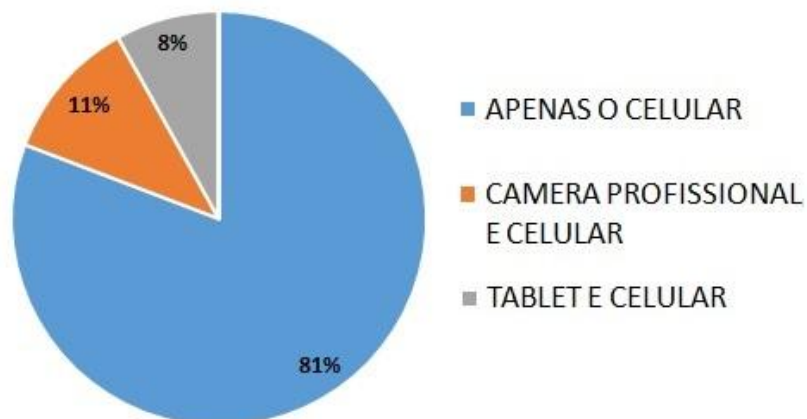


Fonte: Elaborado pelo autor (2016).

4.11 Levantamento e análise dos dados do questionário

A turma do 9º ano é composta por 40 alunos, que foram divididos em 10 grupos, sendo 4 grupos com 5 componentes, 3 grupos de 4 componentes, 2 grupos de 3 componentes e 1 de 2 componentes. Como os trabalhos foram feitos em grupo, pedi para responderem o questionário também em grupo. Todos os grupos participaram da aplicação do questionário. Ao fazer o levantamento, obtive os dados a seguir:

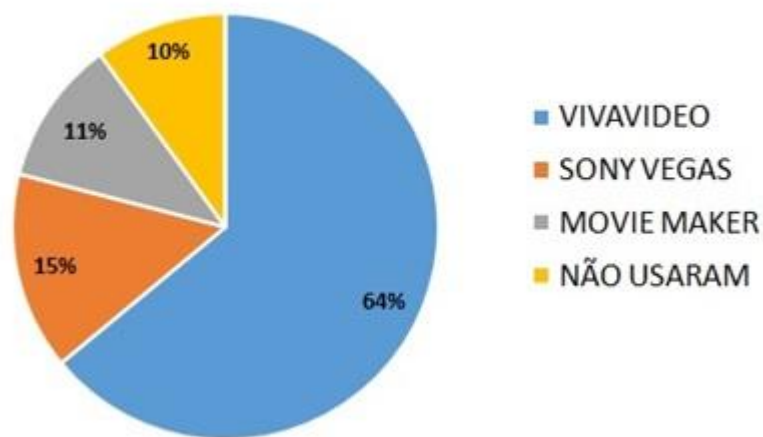
Figura 15 - Gráfico 1

Gráfico 1: Aparelhos utilizados para a construção do vídeo

De acordo com o gráfico acima, a maioria da turma (81%) usou somente o celular do tipo *smartphone* como recurso para a construção do vídeo, apenas 11% usaram câmeras profissionais, 8%, tablet. Todos (100%) fizeram o uso do celular durante o processo. Logo, constatou-se que esse aparelho era o recurso mais acessível para o desenvolvimento dessa atividade entre eles.

Figura 16 - Gráfico 2

Gráfico 2: Uso de aplicativos para edição



A maioria dos alunos fez uso de aplicativos para a edição (89%). Dentre estes, como mostra o Gráfico 2, 64% usaram o Vivavideo, 15% o SonY Vegas e 11%, o Movie Maker. Apenas 10% não fizeram uso de aplicativos. Verifica-se que o aplicativo mais usado pelos alunos foi o indicativo e explicado passo a passo na quinta etapa do projeto, por outro lado, observa-se que o outro aplicativo sugerido, *o A Better Camera*, não foi utilizado por nenhum deles durante todo o processo.

Figura 17 - Gráfico 3

Gráfico 3: Dificuldades apresentadas na edição

A maioria dos alunos (91%) disse saber manusear editores de áudio/vídeo. De acordo com o Gráfico 3, para editar o vídeo, 48% apontaram como dificuldade o sistema ou aplicativos lentos, travando durante o processo, porém a maioria (52%) não passou por isso. Constatou-se que eles não enfrentaram problemas no manuseio das ferramentas, e sim a lentidão no processo por parte do sistema. Pode-se deduzir que a causa desse fator seja o tipo de aparelho ou formato utilizado, já que a maioria não apresentou dificuldades.

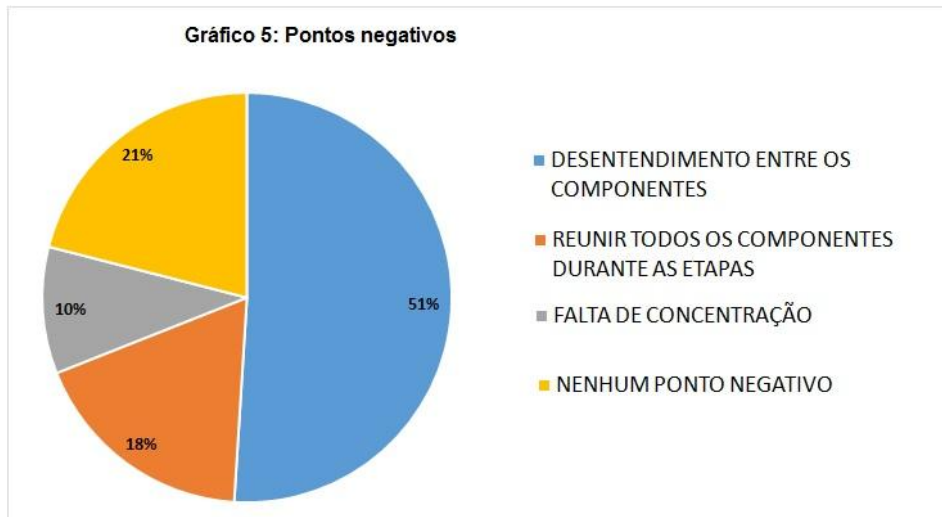
Figura 18 - Gráfico 4

Gráfico 4: Pontos positivos

De acordo com o Gráfico 4, a maioria dos alunos (51%) relatou ter aprendido coisas novas, 18% acharam divertido, 10% disseram ter vencido desafios e 21% afirmaram que

todos os pontos do projeto foram positivos. Nesse sentido, pode-se deduzir que a maioria aprendeu através dessa proposta coisas novas e que, além do conteúdo, alguns venceram barreiras pessoais, como a timidez.

Figura 19 - Gráfico 5



Dentre os pontos negativos foram apontados desentendimento entre o grupo (51%), reunir todos os componentes durante as etapas (21%) e falta de concentração (10%). 21% não apontaram pontos negativos.

Por fim, 100% dos alunos nunca haviam realizado um trabalho com filmagens na escola e acharam a quantidade de componentes suficiente ou ideal para a realização desse trabalho. Nenhum grupo contratou serviços de pessoas externas para a filmagem ou edição. Todos os alunos precisaram de 1 a 2 dias para filmar, mas para edição foram mais de 2 dias e menos de 1 semana. 90% dos alunos foram ao Cinema na nona etapa juntamente com a turma. Todos os alunos (100%) possuíam celular.

Boa parte deles mostrou que aprendeu coisas novas e que se divertiu muito durante todo o desenvolvimento o projeto, inclusive na criação do vídeo, apesar dos desentendimentos entre alguns componentes. Além disso, uma grande adesão à ida ao Cinema no shopping, apesar de ter sido cobrada pelo estabelecimento uma taxa de R\$ 10,00 por aluno.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desse modo, observei que esse projeto foi recebido pelos alunos de forma positiva, por que a temática estava inserida no cotidiano da maioria dos alunos, de forma direta ou indireta, o que torna o conteúdo significativo. Durante a explicação inicial a respeito das etapas de desenvolvimento do projeto, demonstraram curiosidade e motivação, tendo participado por meio dos comentários e sugestões.

Diante de todas as informações trazidas nesse trabalho, é importante frisar que a estrutura física, o setor administrativo e técnico da escola, assim como a postura dos outros professores foram essenciais e adequadas para o desenvolvimento. O uso das TIC, como recurso tecnológico, foi importantíssimo para a realização do projeto, destacando-se o aparelho ProinfoIntegrado (Lousa Digital) que foi usado em quase todas as etapas devido aos recursos existentes que são acoplados em si e por ser móvel e de fácil manuseio, tanto para o professor quanto para o aluno. Os alunos valeram-se do celular durante várias etapas do projeto, porém na gravação e edição do vídeo o uso foi unânime.

Constatedei, durante o projeto, que os alunos demonstraram ser sujeitos ativos, criativos e autônomos, especialmente durante a pesquisa, a apresentação do seminário, os debates e a criação do vídeo, assim como na ocasião em que tiveram de apresentar seu trabalho para toda a escola. Apesar da timidez por parte de alguns, lançaram-se no desafio e conseguiram vencer e alcançar os objetivos propostos. De forma mais clara, expuseram isso por meio do questionário aplicado e das intervenções orais feitas durante todo o desenvolvimento. Sentiram-se valorizados ao apresentar os trabalhos para os outros alunos e professores, pois a repercussão e a crítica foram bastante positivas. Foi perceptível a empolgação no dia do Oscar WG, quando todos, em categorias diferentes, foram premiados.

Por fim, concluo que o uso das TIC e a Pedagogia de Projeto proposta por John Dewey possa a vir contribuir no ensino e aprendizagem de Arte, tanto nos conteúdos específicos da disciplina quanto na formação humana e social, tendo em vista que os investimentos e avanços realizados para com o aluno terão consequências dentro e fora da escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTO, Anair; SILVA, Heliana da. O Desenvolvimento Histórico das Novas Tecnologias e seu Emprego na Educação. In: ALTO, Anair; COSTA, Maria Luiza Furlan; TERUYA, Teresa Kazuko (Org.). *Educação e Novas Tecnologias*. Maringá: EDUEM, 2005. p. 13-25.
- ALVES, Bernardo Marquez. Trilha Sonora: O cinema e seus sons. *Novos Olhares*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 90-95, jul./dez. 2012.
- ALVES, Rubem. *Cenas de Vida*. São Paulo: Paulinas, 1999.
- ARAÚJO, Suely Amorim de. *Possibilidades Pedagógicas do cinema em sala de aula*. Disponível em <<http://www.espacoacademico.com.br>>. Acesso em: 7 jan. 2016.
- ARMES, Roy. *On Video: O significado do vídeo nos meios de comunicação*. 2. ed. São Paulo: Summus, 1999.
- BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. Desenvolvimento de Vídeos Educativos com o Windows Movie Maker e o YouTube: Uma Experiência no Ensino Superior. In: LUSOCOM: Comunicação, Espaço Global e Lusofonia, 8, 2009, Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. p. 1052–1070.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Arte. Brasília: MEC/SEF, 1998. 116 p.
- BRASIL. Plano Nacional de Educação (PNE). 2014-2024 [recurso eletrônico]: Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências. – Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2014. 86 p. – (Série legislação; n. 125).
- BRITO, C. F.; COELHO, O. M. M.; BENTES PINTO, V. Resumos e Seminários como metodologias de ensino e aprendizagem: um relato de experiência. *Em questão: Revista da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS*, v. 20, n. 1, p. 113- 126, jan./jun 2014.
- BUGMANN, Sandra Regina Cláudio. O espaço da arte na escola: a exposição dos trabalhos artísticos dos alunos. *Unirevista*, São Leopoldo, v. 1, n. 2, abr. 2006.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura. Tradução de Roneide Venancio Majer. 6. ed., v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CANAVARRO, A. P.; OLIVEIRA, H.; MENEZES, L. Práticas de ensino exploratório da matemática: o caso de Célia. In: *Investigação em Educação Matemática 2012: Práticas de ensino da Matemática (Atas do evento)*. Portalegre, 2012. p. 255-266.
- CUBAN, Larry. *Teachers and machines*. New York: Teachers College Press, 1986.
- CUNHA, Marcos Vinícius. *John Dewey: A outra face da escola nova no Brasil*. *Revista Brasileira de Educação*, v. 51, n. 17, p. 86-154, mai./jun./jul./ago. 2001.
- DIAS, Ângela Alves Correia et al. *Tecnologias na educação e formação de professores*. Brasília: Plano, 2003.
- DEWEY, John. *Como Pensamos: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo, uma exposição*. Tradução de Haydée Camargo Campos. 4. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1979a.
- _____. *Democracia e Educação*. Tradução de Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 4. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1979b.
- _____. *El Hombre y sus Problemas*. Tradução de Eduardo Prieto. 2. ed. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1961.
- DUARTE, A. L. A. A Escola Nova. *Revista AMAE Educando*. n. 32, p. 12-15, 1971.
- DUARTE, Rosália Maria. *Cinema & educação*. Autêntica, 2002.

- FABRIS, Eli Henn. *Cinema e educação: um caminho metodológico*. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 33, n. 1, p. 117-134.
- FARIA, Elaine Turk. *O professor e as novas tecnologias*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001.
- FONTANA, R. e CRUZ, N. *Psicologia e trabalho pedagógico*. 1. ed. São Paulo: Atual, 1997.
- FREIRE, Madalena et al. *O que é um grupo: Paixão de aprender*. Petrópolis: Vozes, p. 59-68, 1992.
- GHIRALDELLI, Paulo (Org.). *O que é filosofia da Educação?* 3. ed. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2002.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- GOHN, Daniel M., *Auto-aprendizagem musical: alternativas tecnológicas*. 1. ed. São Paulo, Anablume, 2003.
- GÔNGORA Francisco Carlos, *Tendências Pedagógicas na Prática Escolar*, Edições Loyola. São Paulo. 1985.
- HERNÁNDEZ, F; VENTURA, M. *A Organização do Currículo por Projetos de Trabalho*. 5ª Edição. Porto Alegre: ArtMed, 1998.
- IAVELBERG, Rosa. *Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores*. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- JUNCKES, Rosani Casanova. *A prática docente em sala de aula: mediação pedagógica*. Anais do V SIMPOF, 2013. Disponível em: http://linguagem.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/eventos/simfop/artigos_v%20sfp/Ro_sani_Junckes.pdf, acesso em 03 de fevereiro de 2016.
- KENSKI, Vani M. *Tecnologias e ensino presencial e a distancia*. Campinas, SP: Papirus, 2003a. KENSKI, Vani M. Novas tecnologias na educação presencial e a distancia. In: ALVES, L; NOVA, C. (Org.). *Educação a distancia: uma nova concepção de aprendizagem e interatividade*. São Paulo: Futura, 2003b. p. 25-42.
- KILPATRICK, W. H. *Educação para uma Civilização em Mudança*. 15ª Edição. São Paulo: Melhoramentos, 1978.
- LENS, W.; MATOS, L. e VANSTEENKISTE, M. *Professores como fonte de motivação dos alunos: O quê e o porquê da aprendizagem do aluno*. *Educação*, 31 (1), 17-20, 2008.
- LUVA, Patrícia de Oliveira. *O cineasta-artista na indústria cinematográfica hollywoodiana*. Anais Digitais do XVII Encontro Socine, 2013. Florianópolis. Disponível em: <http://www.socine.org.br/anais/2013/interna.asp?cod=341>, acesso em 07 de janeiro de 2015.
- MACHADO, Joicemengue Ribeiro; TIJIBOY, Ana Vilma. *Redes Sociais Virtuais: um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa*. **RENOTE**, v. 3, n. 1, 2005.
- MELEIRO, Alessandra. *Cinema no Mundo: Indústria, Política e Mercado*: Europa. Escrituras Editora e Distribuidora de Livros Ltda., 2014.
- MORAN, José Manuel. *Desafios da televisão e do vídeo à escola*. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/desafio.htm>, data: 22/03/20016 Acesso em: 03/03/2010
- MORAN, José Manuel. *Os novos espaços de atuação do educador com as tecnologias. Conhecimento local e conhecimento universal: diversidade, mídias e tecnologias na educação*. Curitiba: Champagnat, p. 245-253, 2004.
- MORAN, José Manuel. *O vídeo na sala de aula*. *Comunicação & Educação*, n. 2, p. 27-35, 1995.
- NAPOLITANO, Marcos. *Como usar cinema na sala de aula*. São Paulo: Editora Contexto, 2003.
- OLIVEIRA, Ana C. M. A. *Arte e Tecnologia: uma nova relação?* In: DOMINGUES, Diana. *Arte no século XXI*. São Paulo. Editora UNESP, 1997. P. 225.
- OLIVEIRA, Ana Paula de. *A importância do lúdico na Educação Infantil*. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2010. Disponível em: <

<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ANA%20PAULA%20DE%20LIVEIRA.pdf>>.

Disponível em: 28 de fevereiro de 2016.

PASSERINO, Liliana. *Apontamentos para uma reflexão sobre a função social das tecnologias no processo educativo*. Texto Digital, Florianópolis, v. 6, n. 1, p. 58-77, ago. 2010. ISSN 1807-9288. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2010v6n1p58/13164>>.

Acesso em: 12 nov. 2015. doi:<http://dx.doi.org/10.5007/1807-9288.2010v6n1p58>.

PORTO, Tania Maria Esperon. *As tecnologias de comunicação e informação na escola; relações possíveis... relações construídas*. Disponível em: <http://scielo.br/pdf/rbedu/v11n32/a05v11n31.pdf>, data: jan/abr/2006. Acesso em 06/02/2016.

SANTOS, Elenir Souza. *Trabalhando com alunos: subsídios e sugestões: o professor como mediador no processo ensino aprendizagem*. Revista do Projeto Pedagógico; Revista Gestão Universitária, n. 40. Disponível em:

<http://www.udemo.org.br/RevistaPP_02_05Professor.htm> Acesso em: 14 de abril de 2016.

SANTOS, Erton Kleiton; BARROS, Ana Maria. *Educação e cultura: O papel da arte educação na formação de protagonismo na juventude Pernambucana*. Revista eletrônica da Faculdade de Direito, Caruaru, PE 2010.

SCHAFER. R. Murray. *A Afinação do Mundo*. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SORTICA, Fabricio de Albuquerque. *O fazer além do filme: o making of como produto da realização cinematográfica*. 2009.

SILVA, Marco et al. *Sala de aula interativa*. Quartet, 2000.

VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Editora Papyrus, 1994.

ANEXO 1 – PLANOS DE AULAS

Plano de Aula - Primeira Etapa

Identificação

Disciplina: Arte

Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)

Professora: Antonia Ladyjane Duarte da Silva

Tema: História do Cinema Mundial e Brasileiro

Carga horária: 150 minutos (3 aulas)

Conteúdo programático da primeira aula:

- Primórdios do Cinema: Jogos de Sombras Chineses, Câmara Escura, Lanterna Mágica, Fenacístoscópio, Praxinoscópio, Cinetoscópio;
- O Cinematógrafo e o primeiro filme criado pelos irmãos Lumière;
- Primeiros efeitos especiais no Cinema criado por George Méliès;
- Charles Pathé e a criação da indústria de filmes;
- Nascimento de Hollywood.

Conteúdo programático da segunda aula:

- O cinema mudo e a importância de Charles Chaplin;
- Criação do prêmio Oscars;
- Primeiros efeitos especiais no Cinema criados por George Méliès;
- Charles Pathé e a criação da indústria de filmes;
- Ascensão de Hollywood;
- A Era do som;
- Desenvolvimento do filme colorido.

Conteúdo programático da terceira aula:

- Nascimento do Cinema no Brasil;
- Os primeiros estúdios cinematográficos;
- Identidade Nacional;
- Cinema Novo;
- Cinema Marginal;

- Cenário do cinema brasileiro;
- Leis de Incentivo ao Cinema

Objetivo Geral: Compreender a Arte Cinematográfica e sua inserção no cotidiano da sociedade.

Objetivos específicos:

- Conhecer as características da Arte Cinematográfica;
- Compreender como o cinema se transforma na relação com o pensamento dos artistas e com o contexto histórico cultural;
- Perceber como o cinema pode dialogar com a vida;
- Perceber que os padrões da arte podem ser questionados e modificados;
- Conhecer as propostas e manifestações do cinema atual;
- Perceber as possibilidades de intersecção de outras linguagens artísticas com o cinema;
- Conhecer as características do cinema americano e seu crescimento e desenvolvimento mundial.
- Conhecer e compreender o crescimento do cinema brasileiro e suas transformações de acordo com o contexto histórico e social;
- Perceber a influência da indústria no cinema nacional;
- Compreender as Leis de Incentivo ao Cinema Nacional;
- Conhecer as propostas e manifestações do cinema nacional;
- Perceber as possibilidades de intersecção do cinema nacional com o cinema hollywoodiano.

Metodologia:

- Leitura e comparação de imagens cinematográficas
- Vídeos

Recursos:

- Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital)
- DVD de gêneros cinematográficos variados.

Bibliografia:

ALMEIDA, Paulo Sérgio; BUTCHER, Pedro. *Cinema: desenvolvimento e mercado*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2003.

DUARTE, Vânia Maria Do Nascimento. O Seminário: O que é e como realizá-lo? *Brasil Escola*. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/redacao/o-seminarioque-e-como-realizalo.htm>>. Acesso em 02 jul. 2016.

RAMOS, Fernão; MOURA, Roberto. *História do cinema brasileiro*. Curitiba: Art Editora, 1990.

SADOUL, Georges; DE ALBUQUERQUE SACADURA, Júlio; SACADURA, Maria Helena Belino. *História do Cinema Mundial: das origens aos nossos dias*. São Paulo: Martins: 1963.

REIS, Joari. *Breve história do cinema*. Pelotas: EDUCAT, 2002.

Plano de Aula - Segunda Etapa

Identificação

- Disciplina: Arte
- Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)
- Tema: Gêneros do Cinema
- Carga horária: 300 minutos (6 aulas)

Conteúdo programático:

- Gêneros do Cinema: Ação, Animação, Biográfico, Comédia, Documentário, Drama, Ficção, Musical, Romance, Seriado, Terror, Tutorial.

Objetivo Geral: Conhecer e identificar os principais gêneros cinematográficos.

Objetivos específicos da aula:

- Conhecer as características dos gêneros cinematográficos;
- Compreender a importância dos elementos cinematográficos (figurino, maquiagem, trilha sonora, enredo...) para a composição de um gênero cinematográfico;
- Socializar as descobertas sobre o gênero pesquisado com o restante da turma.

Metodologia:

- Dividir a turma em pequenos grupos para uma pesquisa sobre gêneros cinematográficos;
- Pesquisa na internet sobre o gênero sorteado;
- Apresentação em forma de seminário para apresentar a pesquisa, de cada grupo para o restante da turma.

Recursos:

- Computadores;
- Pendrive;
- Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital).

Bibliografia:

MORETTIN, Eduardo. Uma história do cinema: movimentos, gêneros e diretores. Caderno de Cinema do Professor, p. 46, 2009.

NOGUEIRA, Luís. Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos. Lisboa: Covilhã, 2010.

Plano de Aula – Terceira Etapa**Identificação**

- Disciplina: Arte
- Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)
- Tema: O Cinema de Animação
- Carga horária: 100 minutos (2 aulas)
-

Conteúdo programático:

- Primeiros aparelhos e técnicas de animação;
- Técnicas de Animação: Animação tradicional, Animação de Recortes, Captura de Movimento, Animação por Stop Motion, Animação com Fantoques, Animação Digital, Animação na web;
- Primeiras animações no Cinema e na TV;
- Importância do Walt Disney no gênero cinematográfico Animação;
- Brinquedos Ópticos.

Objetivo Geral: Conhecer algumas técnicas de animação utilizadas no Cinema.

Objetivos específicos da aula:

- Conhecer as características do gênero cinematográfico Animação;
- Compreender a importância e a composição das técnicas de Animação;
- Despertar a criatividade para poder utilizar as técnicas vistas em sala de aula posteriormente.

Metodologia:

- Mostrar através de fotografias e cenas de vídeos os primeiros aparelhos, brinquedos óticos e filmes que foram utilizados para a Animação no Cinema através de imagens e vídeos;
- Criação de um Taumatrópio.

Recursos:

- Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital);
- Papelão;
- Barbante;
- Cola;
- Tesoura;
- Lápis de cor;
- Lápis de álcool.

Bibliografia:

SILVA, Roseli Pereira. *Cinema e educação*. Cortez, 2007.

MIRANDA, Carlos Alberto. *Cinema de animação: arte nova/arte livre*. Vol. 3. Editora Vozes, 1971.

Plano de Aula – Quarta Etapa**Identificação**

- Disciplina: Arte
- Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)
- Tema: Efeitos especiais no cinema

- Carga horária: 150 minutos (3 aulas)

Conteúdo programático:

- Conceito de efeito especial no cinema;
- Tipos de efeitos especiais cinematográficos;
- Making-of
- Aplicativos mais usados para efeitos especiais no cinema.

Objetivo Geral: Conhecer algumas técnicas de efeitos especiais cinematográficos.

Objetivos específicos da aula:

- Conhecer as características dos efeitos no cinema;
- Compreender a importância e a composição dos efeitos de acordo com o gênero cinematográfico;
- Despertar a criatividade para criação de efeitos especiais em vídeos diversos.

Metodologia:

- Mostrar algumas cenas de efeitos especiais do cinema de gêneros diferentes;
- Mostrar making-of de gravações e edições com aplicativos em forma de documentário e entrevista com profissionais.

Recursos:

- Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital);

Plano de Aula – Quinta Etapa**Identificação**

- Disciplina: Arte
- Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)
- Tema: Trilha Sonora e Profissões que atuam no Cinema
- Carga horária: 100 minutos (2 aulas)

Conteúdo programático:

- Conceito de Trilha Sonora
- Tipos de trilha sonora;
- Características da trilha sonora em cada gênero cinematográfico;
- Terminologia: *Cues*, *Decupagem*., *Leitmotif*, *Mickeymousing*, Música original, *Source music*, Tema do Filme, *Temp tracks*.
- Profissionais que atuam no Cinema: Diretores, produtores, editores, atores, gerentes, sonoplasta, designers, *storyboarder*, figurinista, maquiador, operador de câmeras, entre outros.

Objetivo Geral: Conhecer/reconhecer uma trilha sonora em um filme e de valorizar a importância de todos os profissionais que atuam no cinema.

Objetivos específicos da aula:

- Conhecer as características do conjunto sonoro no cinema;
- Compreender a importância e a composição dos efeitos sonoros de acordo com o gênero cinematográfico;
- Despertar a criatividade para criação de efeitos especiais em vídeos diversos;
- Conhecer algumas profissões que atuam no cinema e as suas importâncias;
- Valorizar o trabalho em equipe.

Metodologia:

- Mostrar algumas cenas de efeitos especiais do cinema de gêneros diferentes;
- Mostrar making-of de gravações e edições com aplicativos em forma de documentário e entrevista com profissionais.

Recursos:

- Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital);
- Cenas de filmes variados.

Bibliografia:

RAMOS, Eduardo. A linguagem cinematográfica. Caderno de Cinema do Professor, p. 72, 2009.

SEABRA, Jorge. República, cinema e espetáculo.

Plano de Aula – Sexta Etapa

Identificação

- Disciplina: Arte
- Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)
- Tema: Filmagem e edição de vídeo
- Carga horária: 200 minutos (4 aulas)

Conteúdo programático:

- Conceito de vídeo;
- Tipos de vídeo;
- Aparelhos para filmagem e edição de um vídeo;
- Aplicativos de Filmagens e Edição;
- Uso do aplicativo A Better Camera;
- Uso do aplicativo Vivavideo.

Objetivo Geral: Conhecer técnicas para criação e edição de vídeo.

Objetivos específicos da aula:

- Conhecer/reconhecer alguns aplicativos para filmagem e edição de vídeo;
- Despertar a criatividade para criação e edição;
- Usar efeitos especiais, sonoros, de acordo com o gênero cinematográfico se assim achar necessário;
- Valorizar o trabalho em equipe.

Metodologia:

- Dividir a sala em grupos para a criação do vídeo (roteiro, filmagem, edição...)
- Mostrar alguns exemplos de vídeo que podem ser escolhidos por eles (documentário, comédia, jornalístico, musical...);
- Mostrar como se usa o aplicativo *A Better Camera* e *VivaVideo* passo a passo.

Recursos:

- Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital);
- Vídeos curtos com gêneros variados;
- Papel Ofício;
- Cartolina;
- Régua;
- Lápis.

Bibliografia:

BENTO, Maria Cristina Marcelino, and Rafaela dos Santos Cavalcante. Tecnologias Móveis em Educação: o uso do celular na sala de aula. Educação, Cultura e Comunicação 4.7 (2013).

MORAN, José Manuel. "O vídeo na sala de aula." Comunicação & Educação 2 (1995): 27-35.

MANDARINO, Mônica Cerbella Freire. "Organizando o trabalho com vídeo em sala de aula." Revista Morpheus-Estudos Interdisciplinares em Memória Social 1.1 (2002).

Plano de Aula – Sétima Etapa**Identificação**

- Disciplina: Arte
- Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)
- Tema: Planejamento e criação de vídeo
- Carga horária: 300 minutos (6 aulas)

Conteúdo programático:

- Criação de roteiro;
- Filmagem de vídeo;
- Edição de vídeo.

Objetivo Geral: Criação de um vídeo em grupo (filmagem e edição).

Objetivos específicos da aula:

- Criar um roteiro de acordo com o gênero escolhido para o vídeo;
- Despertar a criatividade;

- Planejar cenário, data e local de gravação;
- Valorizar o trabalho em equipe.

Metodologia:

- Dividir a sala em grupos para planejamento do vídeo;
- O professor passar em cada grupo para orientação de todas as etapas de criação;
- Observar os vídeos já filmados e sugerir ferramentas de edição;
- Visualizar os vídeos já terminados e prepará-los para a exibição.

Recursos:

- Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital);
- Papel Ofício;
- Cartolina;
- Régua;
- Lápis.

Bibliografia

MACHADO, Arlindo. A arte do vídeo. Editora Brasiliense, 1990.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. Breve história do videoclipe. VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste–Cuiabá–MT. 2006.

Plano de Aula – Oitava Etapa**Identificação**

- Disciplina: Arte
- Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)
- Tema: Apresentação de Vídeo
- Carga horária: 400 minutos (8 aulas)

Conteúdo programático:

- Apresentação de vídeos.

Objetivo Geral: Proporcionar a socialização das habilidades e da criatividade dos alunos através vídeos produzidos por eles para toda a Escola;

Objetivos específicos da aula:

- Contribuir para a socialização e integração dos alunos;
- Comunicar, observar, interagir com os alunos de outras salas;
- Conhecer e valorizar o seu trabalho e dos demais;
- Promover a socialização dos vídeos e respeitar as diferenças encontradas neles;
- Adquirir ou reforçar a confiança e autonomia;

Metodologia:

- Convidar os alunos de todas as salas do turno da manhã para assistir os vídeos produzidos pelo 9º Ano;
- Breve apresentação do vídeo pelos alunos antes da exibição;
- Votação realizada por todos os alunos para as categorias do Oscar WG.

Recursos:

- Projetor ProInfo Integrado (Lousa Digital);
- Escultura de Isopor;
- Pen drive;
- Questionário de votação;
- Urna para depositar votos;
- Papelão;
- Canetas.

Bibliografia

DE JESUS, Saul Neves. Estratégias para motivar os alunos. **Educação**, v. 31, n. 1, 2008.

DUARTE, Vânia Maria Do Nascimento. O Seminário - O que é e como realizá-lo? Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/redacao/o-seminarioque-e-como-realizalo.htm>>. Acesso em 01 de junho de 2016.

Plano de Aula - Nona Etapa

Identificação

- Disciplina: Arte
- Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)
- Tema: Aula de Campo – Visita ao Cinema
- Carga horária: 1 manhã (5aulas)

Conteúdo programático:

- Apreciação de filme em Cinema

Objetivo Geral: Ir ao Cinema e identificar os elementos estudados em sala.

Objetivos específicos da aula:

- Reconhecer o gênero cinematográfico;
- Perceber os elementos cinematográficos (figurino, maquiagem, trilha sonora, enredo...) na composição do filme;
- Socialização, diversão e interação com o restante da turma.

Metodologia:

- Os alunos irão ao Cinema assistir um filme.

Recursos:

- Ônibus Escolar
- Cinema

Bibliografia:

IAVELBERG, Rosa. Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores. Artmed Editora, 2009.

Plano de Aula – Décima Etapa

Identificação

- Disciplina: Arte
- Ano: 9º ano (Ensino Fundamental)
- Tema: Aplicação de questionário
- Carga horária: 50 minutos (1 aula)

Conteúdo programático:

- Aplicação de Questionário

Objetivo Geral: Ter um *feedback* dos alunos em relação ao projeto

Objetivos específicos da aula:

- Saber quais foram os aplicativos utilizados para filmagem e edição de vídeo;
- Saber os pontos positivos e negativos do trabalho;
- Descobrir se o objetivo do projeto foi alcançado;
- Obter sugestões novas dos alunos.

Metodologia:

- Dividir a sala em grupos e pedir para responderem ao questionário juntos sobre o projeto.
- Ler e explicar cada questão.
- Lembrá-los de que não precisa de identificação.

Recursos:

- Folha de papel (Questionário);
- Canetas.

Bibliografia:

AMARO, Ana; PÓVOA, Andreia; MACEDO, Lúcia. A arte de fazer questionários. Porto, Portugal: Faculdade de Ciência da Universidade do Porto, 2005.

OLIVEIRA-CASTRO, Gardênia Abbad de; PILATI, Ronaldo; BORGES-ANDRADE, Jairo Eduardo. Percepção de suporte organizacional: desenvolvimento e validação de um questionário. *Revista de Administração Contemporânea*, v. 3, n. 2, p. 29-51, 1999.

Avaliação (para todas as etapas):

A avaliação acontecerá de forma contínua em todos os momentos das atividades propostas, sendo considerado a participação e o envolvimento dos alunos nos debates e na realização das atividades solicitadas. O professor também poderá avaliar o material entregue referente às atividades que poderão ser aplicados em avaliações escritas, posteriormente.

ANEXO 2 – QUESTIONÁRIO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTE
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTE – PROFARTE

QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS - GRUPO

Nesse período, vocês estudaram sobre o cinema e criaram seus próprios vídeos. Responda as questões abaixo relacionadas a ele:

1 – Quantos componentes tinham no grupo de vocês?

2 – Quantos componentes já tinham realizado (anteriormente) um trabalho com filmagens? Em que lugar?

3 – A quantidade de componentes foi suficiente ou ideal para a realização do trabalho? (Caso a resposta seja negativa, Justifique).

4 – Quantos componentes participaram ativamente do trabalho?

5 - Qual (quais) aparelho (s) vocês usaram para fazerem a filmagem?

6 – Todos os componentes dispunham de aparelhos para a filmagem? Quais?

7 – Usaram algum tipo aplicativo (softwares) de edição de vídeo? Qual ou quais?

8 – Vocês colocaram música (s) / trilha sonora no filme? Qual (is) foi (foram)?

9 – Em quanto tempo vocês realizaram as filmagens?

10- Em quanto tempo utilizaram para as edições dessas filmagens?

11 – Quais foram às dificuldades encontradas no processo de filmagem?

12 – Quais foram às dificuldades encontradas para a edição do trabalho?

13– Quais foram os pontos positivos desse Projeto?

14– Quais foram os pontos negativos desse Projeto?

15 – Quantos componentes do grupo sabiam mexer com editores de áudio/vídeo?

16 – Precisaram contratar serviços externos? Quais?

17 – Quantos componentes foram ao Cinemark (cinema)?

18 – Escreva baixo as informações que acharem necessárias (sobre todo o Projeto).
