



# VI Congresso SESC de Arte/Educação

Utopias Pedagógicas em Artes  
como Gesto de (Re)Existência

Organização  
Rudimar Constâncio

Homenagem a  
Ingrid Koudela e  
Rosa Vascelos

ANAIS • 2018

**sesc**

## UTOPIAS PEDAGÓGICAS EM ARTES COMO GESTO DE (RE)EXISTÊNCIA- VI CONGRESSO INTERNACIONAL SESC DE ARTE/EDUCAÇÃO

ANAIS • 2018

### SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO - SESC

**Presidente do Conselho** | Antonio Oliveira Santos

### DEPARTAMENTO NACIONAL

**Direção Geral** | Carlos Artexes Simões

**Diretora de Educação** | Claudia Fadel

**Diretor de Cultura** | Marcos Henrique Rego

**Gerente de Educação** | Cynthia Rodrigues

**Gerente de Cultura** | Márcia Costa Rodrigues

### DEPARTAMENTO REGIONAL EM PERNAMBUCO

**Presidente** | Josias Silva de Albuquerque

**Diretor Regional** | Antônio Inocêncio Lima

**Controlador** | Alessandro Rodrigues

**Ouvidor** | Fernando Soares

**Diretor de Administração e Finanças** | Nivaldo Carvalho de Sousa

**Diretora de Educação e Cultura** | Teresa Cristina da Rosa Ferraz

**Diretora de Atividades Sociais** | Ana Paula Cavalcanti

**Gerente de Cultura** | José Manoel Sobrinho

**Gerente de Comunicação e Marketing** | Paula Lourenço

**Professor II Artes - Teatro** | Rita Marize

### SESC PIEDADE

**Gerente** | Rudimar Constâncio

**Professor II Artes** | Rúbia Lopes

**Professor II Artes** | Anny Rafaella Ferreira de Lima

**Professor II Artes - Teatro** | Almir Martins

**Professor II Artes - Teatro** | Ariele Mendes

**Professor II Artes - Dança** | Marcela Aragão

**Professor II Artes - Dança** | Valéria Barros

**Professor II Artes - Música** | Rakelly Nogueira

**Professor II Artes - Música** | Samuel Lira

**Instrutora de Atividades Artísticas** | Ana Júlia da Silva

**Estagiários de Cultura** | Cleydson Luan Lima, Rafael Lima e Rodrigo Hermínio

### FICHA TÉCNICA DO CONGRESSO

**Gestor do VI Congresso Internacional Sesc de Arte/Educação** | Rudimar Constancio

**Coordenação Geral** | Rudimar Constâncio, Everson Melquíades, Ana Julia e Rúbia Lopes

**Curadoria** | Cristiane Maria Galdino de Almeida, Everson Melquíades Araújo Silva, Fernando Antônio Gonçalves de Azevedo, Igor de Almeida da Silva, Ivana Delfino Motta, Rita Marize Farias de Melo e Rudimar Constancio.

**Comissão Científica** | Cristiane Maria Galdino de Almeida, Igor de Almeida da Silva (UFPE), Márcia Virgínia Bezerra de Araújo (UFPE) e Maria Betânia e Silva (UFPE) e Rudimar Constâncio.

**Coordenação Técnica** | Eron Villar

**Assistentes de Coordenação Técnica** | Gabriel Félix e Sueides Leal Ferreira

**Coordenação Pedagógica** | Ana Julia e Ariele Mendes de Freitas

**Secretaria** | Isis Agra

**Coordenação de Estrutura Física e Material** | Rúbia Danielle Lopes Bezerra e Andrea Borges

**Coordenação de Livraria** | Anny Rafaella Ferreira de Lima e Lucas Ferr

**Coordenação de Transporte** | Bilé Ares

**Coordenação de Receptivo** | Talita Guedes

**Coordenação de Anjos** | Ricardo Vendramini

**Produção Executiva** | Almir Martins, Ariele Mendes, Lucas Ferr, Marcela Aragão, Rakelly Nogueira, Samuel Lira e Valéria Barros

**Assistentes de Produção** | Amanda Spacca, Anderson Damião, Anderson Gzus, Bruna Bastos, Célia Regina Siqueira, Clovis Alves, Geraldo Dias, Ildete Mendonça, Josias Vieira, Luciano Rogério, Lucrecia Forcioni, Madeline Eltz, Marinho Falcão, Pedro de Renor, Winy Mattos

**Coordenação Geral da Exposição** | Ana Júlia, Valkíria Dias e Rúbia Lopes

**Curadoria e expografia da Exposição** | Marcondes Lima

**Coordenação de Produção da Exposição** | Carla Denise

**Coordenação de Nutrição** | Renata Galindo

**Coordenação de Comunicação** | ASCOM

**Designer Gráfico** | Susy Souza, Marici Valente Seidensticker, Bruna Raphaela Ferreira de Andrade

**Registro Foto e Filmagem** | Maker Mídia

**Preparação do Material Original** | Isis Agra

**Organização do Livro** | Rudimar Constâncio

---

### EQUIPE DE EDITORAÇÃO

**Organização** / Rudimar Constâncio

**Capa e Projeto Gráfico** / Claudio Lira

### Serviço Social do Comércio – SESC Piedade

Rua Goiana, n. 40 – Piedade – Jaboatão dos Guararapes - PE

CEP: 54.420-000/ Fones: (81) 3361.6909/ 3361.0097

E-mail: sescpiedade@sescpe.com.br

A168

Utopias Pedagógicas em Artes como Gesto de (Re)Existência - Vi Congresso Internacional Sesc de Arte/Educação – Recife: SESC Pernambuco, 2018.

930 p.: il.

Inclui referências.

ISSN 2526-7949

1. Arte na educação. 2. Educação. 3. Estética. 4. Teatro. 5. Dança. 6. Arte. 7. Filosofia. 8. Professores - Formação. 9. Política cultural. I. - (Org.). II. Constâncio, Rudimar, 1965 - (Org.). III. Título.

700.7 CDD (22.ed.)

UFPE (CAC 2014-84)

## AUTORES

Adriana Ferreira Santana  
Adriana Tobias Silva  
Alan Silva Barbosa  
Alan Silva Barbosa  
Alcione Cristina Alves de Aquino  
Alcione Melo Trindade  
Alexandre Cardoso Oshiro  
Alexandre Geisler de Brito Lira  
Alexandre Geisler de Brito Lira  
Aline Oliveira Soares  
Allyne Matos Nogueira  
Amanda Caline da Silva Omar  
Amanda de Sampaio Alves Duarte  
Ana Claudia O. Freitas  
Ana Elisabete R. de C. Lopes  
Ana Júlia  
Ana Mae Barbosa  
Ana Paula Abrahamian de Souza  
Ana Valéria Vicente  
Anderson Alves dos Santos  
Andréa Luísa Frazão Silva  
Andreia Maria Ferreira Reis  
Anselmo Martins de Souza Junior  
Antônio Ângelo Vasconcelos  
Arlete dos Santos Petry  
Artur Duvivier  
Arthur Leandro Moraes Maroja  
**(in memoriam)**  
Auvaneide Ferreira de Carvalho  
Benedito José Pereira  
Brenda Gomes Bazante  
Bruna Caroline Nazário de Souza  
Bruna Patrícia Ferreira da Silva  
Carlos Kater  
Carolina de Santi Estácio  
Catarina Viana da Silva  
Cláudia Ângela Vilela de Almeida Buril  
Cláudia Cazal Lira  
Cláudio Marcelo Carneiro Leão Lacerda  
Gal Martins  
Cleber de Sousa Carvalho  
Conceição Myllena F. Rolim  
Cristiane Maria Galdino de Almeida  
Dado Sodi  
Danilo Santos de Miranda  
Dayse Euzébio de Oliveira  
Dayze Euzébio de Oliveira  
Débora de Lima Cabral  
Diogo José de Moraes Lopes Barbosa  
Ediel Barbalho de Andrade Moura  
Elthon Gomes Fernandes da Silva  
Elze Maria de Oliveira Barroso  
Emanuely Arco Iris Silva  
Eroldo Leandro Moraes Júnior  
Everson Melquiades Araújo Silva  
Fábio José Rodrigues da Costa  
Fernanda Pereira da Cunha  
Fernanda Roberta Lemos Silva  
Flaudemir Sávio Sousa Mendes  
Flávia Roberta Alves Costa  
Florian Vassen  
Francimara Nogueira Teixeira  
Franco W. Lima da Fonseca  
Francy Izanny de Brito Barbosa Martins  
Fred Nascimento (Grupo Totem)  
Gabriela Bom  
Gabriela Cabral (Grupo Totem)  
Geanne Soares da Silva  
Giorrdani Gorcki Queiroz de Souza  
Gislene dos Santos Furtado  
Graciele Maria Coelho de A. Gomes  
Guilherme Panho  
Guilherme Panho  
Heloise Baurich Vidor  
Igor de Almeida Silva  
Ihédilla Humberta Sinésio C. da Silva  
Inácio Alves Dantas Neto  
Inácio Alves Dantas Neto  
Inaê Veríssimo (Grupo Totem)  
Ingrid Borba de Souza Pinto Domingos  
Ingrid Dormien Koudela  
Isaac de Souza Assunção  
Isabel Alves Corrêa de Abreu  
Isabel Bezelga  
Izaias Trajano da Silva Neto  
Jacqueline Rodrigues Peixoto  
Joana D'arc dos Santos Oliveira B.  
João Denys Araújo Leite  
João Silvério Trevisan  
Jorge Dubatti  
José Albio Moreira de Sales  
José Márcio Barros  
José Renilson Targino Ferreira Filho  
José Roberto Nascimento Junior  
Judivan José Lopes  
Juliano Casimiro de Camargo Sampaio  
Karine Ramaldes  
Lara Pinheiro de Oliveira  
Larissa Rachel Gomes Silva  
Lariza Zanini César Nakatani  
Layane Pereira Pavão  
Leandro de Oliva Costa Penha  
Lenié Campos Maia  
Lindinaldo Caitano  
Lucas Viera de Oliveira  
Luciana Borre  
Luís Carlos Ribeiro dos Santos  
Márcia Chiamulera  
Márcia Julieta Figuerêdo Souza  
Marcio Figueiredo de Sá Leitão  
Marco César de Oliveira Brito Filho  
Marcos Paulo Gomes Miranda  
Marcos Paulo Gomes Miranda  
Maria Aida Falcão Santos Barroso  
Maria Betânia e Silva  
Maria Consuelo A Lima  
Maria Edneia Gonçalves Quinto  
Maria Helena Milanez Adami  
Maria Helena Santana Moreira  
Maria José Negromonte-Oliveira  
Maria Valéria Vital de Souza  
Mariah Cysneiros da Silva  
Mariana Reis Leal Fernandes  
Marilene Aparecida Batista  
Marília Martha França Sousa  
Marília Teodoro de Leles  
Mário de Faria Carvalho  
Matheus Gomes da Costa  
Matheus Rosa da Silva Gomes  
Maurício Igor Neves de Almeida  
Messias Aroldo Araújo Muniz Júnior  
Meyrla Conceição Lins Santana  
Miclene Batista Souza  
Moisés Monteiro de Melo Neto  
Mônica (Lua) Alves Barreto  
Mônica Leite da Silva  
Monica Rodrigues de Farias  
Murillo Freire  
Nata Borges Ferreira  
Natan Santos Ferreira  
Nathalia Cesar Goulart  
Niara Mackert Pascoal  
Niedja Ferreira dos Santos Torres  
Noeli Moreira  
Pablo de Souza Barros  
Pablo Roberto Vieira Ferreira  
Patrícia Couto Barreto  
Pedro Haddad Martins  
Pedro Henrique Barbosa da Silva  
Pedro Rodrigues Pereira da Silva  
Rachel de Sousa Vianna  
Rafael de Lima Freitas  
Ramon Santana de Aguiar  
Raylla Brito Vieira  
Rebeka Caroca Seixas  
Renata Caldas  
Rhayssa Figueiredo de Lira Siqueira  
Ricard Huerta  
Ricardo Carvalho de Figueiredo  
Rita Tatiana Gualberto de Almeida  
Robson Camargo  
Rodrigo Lopes Silva Padrão  
Ronildo Júnior Ferreira Nóbrega  
Rosifrance Candeira Machado  
Rúbia Lopes  
Rudimar Constâncio  
Sandra de Souza Melo  
Sergio dos Santos Reis  
Simone Maria dos Santos  
Stefany Lopes de Lima  
Sueudo Fernandes da Silva  
Taciana Pontual da Rocha Falcão  
Thaysa Cordeiro Silva  
Uiaracy Maria Santana Vieira  
Valdelan Leite da Costa  
Valnei Souza Santos  
Valnei Souza Santos  
Vera Lúcia Bertoni dos Santos  
Vicente Concílio  
Veruschka Greenhalgh  
Vicent Carelli  
Virna Vasconcelos Lopes  
Wandeaallyson Dourado Landim Santos  
Wellington Soares Gomes  
Ziel dos Santos Mendes

TÁ NA PELE: DIÁLOGOS MUSICAIS ENTRE SURDOS E OUVINTES | **724**

Bruna Caroline Nazário de Souza  
Débora de Lima Cabral  
Maria Aida Falcão Santos Barroso  
Uiaracy Maria Santana Vieira

A OFICINA DE FOTOS&GRAFIAS COMO PRÁTICA INCLUSIVA EM ARTE EDUCAÇÃO | **731**

Ana Elisabete R. de C. Lopes

A MÚSICA COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA SIGNIFICATIVA NA VIDA DO IDOSO | **736**

Miclene Batista Souza  
Ana Claudia O. Freitas

A OBRA COMO RESISTÊNCIA: UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO DO ARTISTA DAVID WOJNAROWICZ E SUAS CONEXÕES COM O ENSINO DAS ARTES VISUAIS | **743**

Wellington Soares Gomes  
Fábio José Rodrigues da Costa

ARTE TECNOLOGIA: INTERFACE DE CRIAÇÃO COLETIVA PARA A SEGUNDA INTERATIVIDADE | **751**

Judivan José Lopes-Ifal/Unesp  
Adriana Ferreira Santana-Ifal  
Ziel dos Santos Mendes-Ufpe  
Natan Santos Ferreira-Ifal

ARTE-EDUCAÇÃO E INCLUSÃO: PRÁTICAS DESVIANTES | **758**

Niara Mackert Pascoal

ARTES VISUAIS, ARTIVISMO GAY E UTOPIAS PEDAGÓGICAS COMO GESTO DE (RE)EXISTÊNCIA | **764**

Wandellyson Dourado Landim Santos  
Fábio José Rodrigues da Costa

BRINCANDO COM A MÚSICA NA SALA DE AULA | **772**

Geanne Soares da Silva

EDUCAÇÃO MUSICAL E O DIÁLOGO COM OUTRAS LINGUAGENS: CAMINHOS PARA CONSTRUÇÃO DO SABER ATRAVÉS DE PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES | **782**

Valnei Souza Santos

EXPERIÊNCIAS COM MEDIAÇÃO NA GALERIA CAPIBARIBE, RIO CAUDALOSO NA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO | **787**

Mariah Cysneiros da Silva

GALERIA CORBINIANO LINS: ESPAÇO DE CONSTRUÇÃO DE SABERES | **795**

Ediel Barbalho de Andrade Moura

HOLOCAUSTO, ARTES E LIBERDADE: EXPERIÊNCIAS DE MEDIAÇÃO NA EXPOSIÇÃO "MENINAS DO QUARTO 28", GALERIA JANETE COSTA (RECIFE/PE) | **803**

Marco César de Oliveira Brito Filho

LIXO EXTRAORDINÁRIO: ENSINO DE ARTE COM LIXO NA ESCOLINHA DE ARTE DO RECIFE | **811**

Auvaneide Ferreira de Carvalho

O ENSINO DE ARTE E O USO DA INTERNET COMO AUXÍLIO PARA APRENDIZAGEM | **819**

Rhayssa Figueiredo de Lira Siqueira  
Marcos Paulo Gomes Miranda

O NÚCLEO DE ARTE DO IFRN-CAMPUS PARNAMIRIM COMO AÇÃO EXTENSIVA DE FORMAÇÃO ARTÍSTICA, CULTURAL E CIDADÃ | **827**

Francy Izanny de Brito Barbosa Martins – IFRN  
Rebeka Caroca Seixas

OFICINA VISUALIDADES SONORAS: A PREPARAÇÃO DE VOZ DURANTE PROCESSO DE MONTAGEM TEATRAL | **832**

Elthon Gomes Fernandes da Silva  
Ediel Barbalho de Andrade Moura

PRÁTICAS E PENSAMENTOS TRANSDISCIPLINARES ENTRE A DANÇA E O TEATRO | **839**

Simone Maria dos Santos- UFRPE

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM STOP MOTION E A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS VISUAIS | **847**

Marcos Paulo Gomes Miranda  
Luciana Borre

O QUE SÓ EXISTE QUANDO LEMBRADO EM (H) ESTÓRIAS MÍNIMAS | **854**

Alcione Cristina Alves de Aquino

# O ENSINO DE ARTE E O USO DA INTERNET<sup>419</sup> COMO AUXILIO PARA APRENDIZAGEM

Rhayssa Figueiredo de Lira Siqueira

Marcos Paulo Gomes Miranda

## Introdução

Existem várias formas de inovar e melhorar a abordagem dos assuntos de artes na escola, as ferramentas tecnológicas são grandes auxiliares para a aprendizagem. Mesmo dificuldades como a falta de material podem ser contornadas pelo professor, para isso é essencial que se exerça a criatividade e se utilize todos os materiais ao alcance. Dispositivos eletrônicos, como os celulares dos próprios alunos, outros aparelhos como o *table*<sup>420</sup> e câmeras, ou até mesmo improvisar uma câmera fotográfica analógica feita com caixa de sapato em sala de aula.

A internet hoje constitui-se como um item quase indispensável a vida moderna, é veículo de comunicação e entretenimento, de aprendizagem e de pesquisa. Ou seja, de difusão de informações. As possibilidades de interação são diversas e o limite é até onde vai a criatividade. Hoje, um professor pode criar fóruns de debates *on-line*<sup>421</sup> e monitorar o andamento de pesquisas, pode compartilhar vídeos e imagens que exemplificam o que foi trabalhado em sala, além de dar autonomia aos estudantes de buscarem o conhecimento, que antes era única e exclusivamente restrito a imagem do professor e embasada por um único formato de material didático disponível em sala.

## Uma breve história da internet

A internet nasceu em meados da década de 60, dentro de um contexto de guerra política, a disputa entre os Estados Unidos (USA) e a antiga União Soviética (URSS), período da história chamado de guerra fria.

Tempos depois, a rede logo foi parar nas universidades, onde foi se integrando à vida acadêmica. Segundo Briggs e Burke (2006, p. 301), “A visão das universidades era que a Net oferecia “acesso livre” aos usuários professores e pesquisadores, e que eram eles comunicadores.” Com isso, surgiram as empresas interessadas no mercado e no lucro que o ciberespaço<sup>422</sup> poderia proporcionar e isso proporcionou o acesso de mais pessoas essa nova ferramenta. “Surge, então, a característica dos últimos anos do Século XX na Internet: a tríade informação, educação e entretenimento.” (ABREU, p. 5). Com o tempo mais pessoas se interessavam

419. Internet: Rede remota internacional de ampla área geográfica que proporciona transferência de arquivos e dados, juntamente com funções de correio eletrônico para milhões de usuários ao redor do mundo; Também pode ser chamada de net, rede ou web

420. Tablet: Computador composto basicamente de uma tela touch screen, que é acionada pelo toque dos dedos ou por uma caneta especial.

421. On-line: Diz-se de computador ou de seu usuário conectado a outro computador e usuário, a uma rede local ou à internet, que lhe permite o acesso a consultas e informações, e o envio e recebimento de mensagens e arquivos.

422. Espaço das comunicações e interação por rede de computação a partir de ambientes virtuais.

pela “nova mídia”, que, diferente da televisão e do rádio, o consumidor não era somente consumidor, podendo transitar entre ser produtor de conteúdo e consumidor de conteúdos produzidos por outrem.

A internet oferece diversas ferramentas de acesso à informação como correio eletrônico (e-mail), grupo de discussão (chat groups), recursos para transferência de arquivos (FTP ou file transfer protocol) que, atualmente, são integrados no World Wide Web (WWW). A WWW é hoje a mais conhecida e disseminada ferramenta a ponto de as pessoas confundirem a Web com a internet. (VALENTE, 2002 p. 5)

A Web organiza as informações disponíveis na internet em uma interface gráfica, facilitando a interação com o usuário, isso aumentou consideravelmente o fluxo de pessoas que usavam a internet. Essa popularização proporcionou um intercâmbio cultural, onde pessoas de várias partes do mundo poderiam trocar informações e experiências, compartilhar conhecimentos e informar acontecimentos ocorridos ao redor do mundo.

Hoje com a difusão das redes sociais<sup>423</sup>, a informação é transmitida em tempo real. Vídeos disponíveis em sites como o *Youtube*<sup>424</sup>, ensinam sobre história, ciências, entre outras matérias. Filmes que fazem parte da história do cinema são disponibilizados gratuitamente, além de sites de pesquisas, como o *Google*<sup>425</sup>, que oferece uma base de informação quase inesgotável, podendo servir como instrumento de aprendizagem dentro e fora da sala de aula.

## Sobre Arte/Educação

Compreendendo a Arte como uma linguagem com códigos específicos. Que é explorada como área do conhecimento e sendo trabalhada como ensino da Arte em proposições para além do fazer artístico (ação de produzir arte). A Arte/educação – ensino da arte - proporciona então, uma construção crítica e reflexiva a cerca de componentes artísticos das Artes Visuais, da Música, do Teatro e da Dança. Sobre a inter-relação destes componentes, Barbosa (2008. p. 100), afirma que é por meio da Arte que amplia-se a “[...] a percepção e a imaginação para apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a capacidade criadora de maneira a mudar a realidade [...]”

Sabemos, a partir dos estudos teóricos de Ana Mae Barbosa, que a inserção da Arte na Educação brasileira, vem desde o século XIX. Momento onde, o ato de ensinar arte era entendido como aula de desenho geométrico ou apreciar obras vinda dos europeus a fim de sua reprodução técnica. E que, com a criação da Academia Imperial de Belas Artes, houve um grande afastamento da população em geral, em prol da formação de uma nobreza elitista ou *entendedora* (grifo da autora) de Arte. Fazendo com que a Arte sofresse com um “caminho estreito e pouco reconhecido de se firmar como símbolo de distinção e refinamento [...]”. (BARBOSA, 2012, p. 26). A partir da criação do Liceu de Artes e Ofícios, passou-se a pensar o fazer artístico como uma atividade rentável ou comercial. Contudo, com o passar do tempo e a virada para o século XX, houve grande avanço para o *mundo das artes*, principalmente quando se deu a realização da Semana de Arte Moderna de 1922, que trouxe como fundamentos os pilares do movimento *Escola Nova*, para o ensino de artes no Brasil.

423. Estrutura ou sistema integrado por pessoas e/ou organizações conectados através de uma rede, que pode ser a internet, para compartilhar valores e objetivos em comuns. São exemplos de redes sociais, páginas on-line como Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, e etc.

424. Youtube: Site que permite ao usuário o acesso, carregamento e compartilhamento de vídeos.

425. Google: Empresa multinacional de serviços online e software dos Estados Unidos.

O movimento Escola Nova “no ensino da arte parte da ideia de livre expressão, preocupação com o processo do trabalho e não com o produto e ainda o início das pesquisas sobre a psicologia da aprendizagem tendo o seu foco na criança”. Pensamento desenvolvido com base nas teorias do filósofo norte-americano John Dewey. (MOURA; ROCHA, 2010, p. 67)

Porém, a Arte/Educação no Brasil, começou a consolidar-se a partir da criação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB 5692/71, renovada em 96 para a LDB 9394/96. Sendo reforçada posteriormente, com a criação em 1998 dos PCN’s – Parâmetros Curriculares da Educação – Artes. Com a consolidação do ensino da arte nos currículos escolares, um ganho para a arte/educação e todos os frutos que ela promove na formação do indivíduo, temos a assimilação da tecnologia.

A educação, como prática social, e a escola, como o lugar onde a educação acontece de maneira sistematizada, sempre buscaram nas tecnologias disponíveis recursos que pudessem dar à educação certa qualidade e consistência, seja na utilização da lousa ao computador. (COUTINHO, pg. 29, 2006)

A tecnologia no ensino da arte nos apresenta novos desafios. Estes desafios apresentam-se baseados em encontrar respostas para questionamentos acerca desta inserção tecnológica no ensino de arte/educação.

## Arte, tecnologia e ensino

Segundo OLIVEIRA e CANGUSSU (2011) “A arte sempre esteve sintonizada com as revoluções tecnológicas em todas as épocas, e o artista sempre se serviu delas como elementos constitutivos de sua linguagem”. A fotografia e posteriormente o cinema, foram uma grande revolução, modificando assim os modos de consumir arte. A partir disto se tinha uma linguagem que retrata ao máximo à realidade ou a ficção, e que atingia à pessoas de todas as classes sociais, do rico ao pobre. Diferente dos quadros e pinturas tradicionais que, em geral, retratavam os que podiam pagar pela obra.

A revolução da tecnologia nas artes se mostrou bastante significativa, pois foi abraçada por muitos artistas, como comentam OLIVEIRA e CANGUSSU (2011), “Além do Futurismo, o Dadaísmo, o Suprematismo, o Construtivismo e a Bauhaus apoiaram-se no uso das tecnologias para a produção artística. Os artistas, (...) experimentavam novas possibilidades e, por conseguinte, contestavam a arte tradicional.” O papel do “novo” artista, é contestar o antigo, o comum, trazer sempre um novo olhar, uma solução criativa renovada para um problema que parecia sem solução. E até mesmo trazer a tona problemas que passavam despercebidos. Mesmo que muitos fossem contra a tecnologia o fato de limitar a arte apenas a classe burguesa era algo a ser contestado. A partir da década de 1990 houve a estruturação da *Cibercultura*.

[...] a cibercultura pode ser caracterizada como a relação entre as TIC e a cultura a partir da convergência da informática e da telecomunicação ocorrida inicialmente na década de 1970, e que produziu uma nova relação entre as tecnologias e a sociedade, configurando a cultura contemporânea. (OLIVEIRA e CANGUSSU *apud* LEVY (1991), p. 33)

A Cibercultura pode ser compreendida como toda expressão humana produzida e propagada pela internet. Redes sociais, fóruns de discussões, jogos online, entre outros, são fenômenos sociais que produzem conteúdo, comportamentos, ideias e pensamentos.

É notável a velocidade com que a tecnologia se aprimora, passamos de um tempo onde se precisava aprender a usar os computadores e a “navegar” pela internet, muitas vezes fazendo curso, para um tempo onde se tornou comum ouvir frases como “as criança de hoje já nascem sabendo a usar a internet”. Por mais difícil que seja a situação econômica do país é comum encontrar em salas de aulas, de escolas públicas e privadas, estudante com aparelho celular, para muitos professores é o “terror da sala de aula”, mas usado de maneira criativa, celulares, câmeras, filmadoras e computadores, podem vir a ser um excelente auxílio para as aulas. Segundo MOURA e ROCHA (2010) “O professor de Artes deve proporcionar ao seu aluno a exploração, vivência e experimentação dessa tecnologia com atividades diversas, utilizando os diversos meios para construção dos conhecimentos pertinentes às Artes Visuais.”. Antes da internet que professor imaginaria ser possível levar uma turma inteira para visitar um museu ou galeria de arte dentro e fora do país? Hoje as visitas virtuais são uma realidade, o que antes era uma simples foto, muitas vezes preto e branco, em um livro que nem sempre chegava nas mãos dos alunos, podem ser exploradas digitalmente.

É possível fazer uma visita a uma réplica em 3D de parte da Capela Sistina, podendo apreciar as obras de Michelangelo. Diferente de uma imagem em um livro a visita permite a percepção total da obras, aqui elas tomam parte das paredes, teto e chão, acrescentando ainda todo o esplendor da arquitetura, uma experiência muito diferente do que ver imagens separadas da obra completa.

**FIGURA 1 :** Visita virtual da Capela Sistina no Vaticano.  
Fonte: [http://www.vatican.va/various/cappelle/index\\_sistina\\_it.htm](http://www.vatican.va/various/cappelle/index_sistina_it.htm), 2016.



A visita virtual a antiga residência de Cândido Portinari permite que o visitante visite ambientes como se estivesse dentro da casa física, sendo permitido escolher a direção que desejar e a até a aproximação das obras.

**FIGURA 2:** Visita virtual à casa de Portinari em São Paulo.  
Fonte: <http://museucasadeportinari.org.br/visite-o-museu/visita-virtual-2>, 2016.



A visita virtual do *Museum of Iraq*, mistura imagens de obras que estão em exposição e vídeos educativos sobre a história de cada civilização exposta no museu.

**FIGURA 3:** Visita virtual ao Museu do Iraque em Bagdá.  
Fonte: <http://www.virtualmuseumiraq.cnr.it/homeITA.htm>, 2016.



Além de visitas a museus, encontramos também a reprodução virtual de obras de artes com toda a grandeza de detalhes que mesmo visto pessoalmente seria difícil aproveitar toda a experiência.

**FIGURA 4:** *Book of Kells*

Fonte: [http://digitalcollections.tcd.ie/home/index.php?DRIS\\_ID=MS58\\_003v](http://digitalcollections.tcd.ie/home/index.php?DRIS_ID=MS58_003v), 2016.



O site de vídeos da *Youtube* pertencente a empresa *Google*, permite que seus usuários assistam e postem vídeos de forma gratuita. Nessa plataforma é possível encontrar vídeos sobre vários assuntos, além de filmes que estão em domínio público e oferecem um excelente material, onde os estudantes podem acessar dentro e fora da escola.

**FIGURA 5:** Imagem do filme “Viagem a Lua” de 1902 do diretor Georges Méliès.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rttJC8B1aMM>, 2016.



O Filme “Viagem a Lua” do diretor Gorges Méliès é um exemplo dos filmes possíveis de encontrar disponíveis na internet, proporcionando uma excelente abordagem dentro de sala de aula ao comparar os filmes feitos no início do cinema e os filmes de hoje, além de debater sobre os temas e as técnicas utilizadas.

Sobre o uso de tecnologia em sala de aula MOURA e ROCHA (2010) falam:

O uso das tecnologias contemporâneas aliadas a educação e a Arte-educação devem proporcionar a aluno e professor o pensamento artístico. Assim como nos meios tradicionais, o ensino da arte nesta perspectiva deve contribuir para o conhecer, refletir e produzir arte. (MOURA e ROCHA, 2010, p. 33)

Muito se pode fazer aliando a tecnologia e a educação, não só acesso a imagens em alta qualidade, o que por si só já é de grande ajuda na demonstrações em sala de aula, mas é interessante descobrir o quanto se pode aprender, tanto aluno quanto professor possuem uma infinidade de descobertas possíveis na internet. Aulas práticas sobre fotografia, cinema e ilustrações são soluções possíveis de serem aplicadas em sala de aula, é possível encontrar tutoriais e sites que ensinam como editar vídeos ou organizar fotos para um vídeo em *Stop Motion*<sup>426</sup>, por exemplo. É indispensável ser trabalhado em sala de aula as imagens, principalmente as produzidas e divulgadas pela internet, pois são elas que mais atingem os jovens.

## Metodologia

O caráter empírico e experimentalista advindo das investigações e hipóteses abordadas neste artigo, expõe um método de pesquisa hipotético-dedutivo. O “método hipotético-dedutivo parte de um problema da realidade empírica, levanta hipótese(s) ou conjecturas que, por sua vez, são testadas pela experimentação, para chegar a determinadas conclusões.” (OLIVEIRA, 2008, p. 51) O procedimento técnico e metodológico da pesquisa abordado para a produção deste artigo consistiu em realizar uma análise de pesquisa investigativa e exploratória, a partir da revisão bibliográfica dos autores aqui citados. Revisão realizada em livros, periódicos, cadernos temáticos, artigos científicos e em matérias publicadas na internet, que tenham respaldo científico e o relato de experiências educacionais.

## Considerações Finais

Quando falamos sobre educação e ensino, a primeira ideia que vem a mente é a sala de aula padrão, com as cadeiras enfileiradas em sequência e viradas para o quadro. E ainda, a imagem do professor imponente em frente aos alunos ou escrevendo o conteúdo no quadro, enquanto os alunos copiam. Percebemos ao longo da história da educação como a busca espontânea por conhecimento, a criatividade e o desenvolvimento de uma identidade foram oprimidas nos alunos, que eram tratados com uma folha em branco onde só o conhecimento vindo da escola poderia ter algum valor. Esse modelo funcionava para as crianças e jovens de épocas passadas, às crianças e jovens atualmente convivem com a informação de maneira muito mais ativa e autônoma. As redes sociais ajudam na alta difusão destas informações, sabemos que nem todas as pessoas possuem uma fonte confiável de aquisição do conhecimento e é aí que o papel da escola e dos professores se faz ainda necessário. Para atuarem como agentes mediadores da informação e do conhecimento. Estimular o pensamento crítico nas crianças e jovens contribui para formar adultos que buscam a verdade, que pesquisam e estudam antes de aceitar o que lhes é simplesmente apresentado, além de incentivar a curiosidade, esse é um dos grandes objetivos da escola. A arte é uma ferramenta para ajudar a formar um ser humano crítico e criativo, que olha a sua situação sob vários ângulos diferentes.

426. Stop Motion: Técnica que utiliza sequências de fotografias que dispostas em uma produção cinematográfica gera a ilusão de uma imagem em movimento.

O ensino artes passou por várias modificações ao longo do tempo, do ensino técnico e reproduções estimulados pelas Belas Artes, passando pelas recriações artísticas, a desvalorização e a negligência do ensino de Artes no Brasil. Tivemos uma retomada de discussões sobre a importância do ensino de artes com a proposta triangular de Ana Mae Barbosa, que foi um grande marco para a arte/educação brasileira, e por fim chegamos a uma época onde é notável que ficou mais fácil das crianças descobrirem e explorarem assuntos novos, através das tecnologias da informação, e não mais depender exclusivamente de um professor ou de enciclopédias. Muitos podem achar a interação dos jovens com jogos uma perda de tempo, mas deixam de perceber que dentro daquele jogo, a criança faz amizades e troca experiências, e a escola não pode deixar de aprender também com as tecnologias. Um simples jogo ou uso de uma rede social pode ser um instrumento de propagação do conhecimento, e toda nova experiência irá gerar um novo valor agregado à formação desses alunos.

## Referências

- ABREU, Karen Cristina Kraemer. **História e usos da Internet**. Disponível em: <<http://chile.unisinos.br/pag/abreu-karen-historia-e-usos-da-internet.pdf>> acessado em 15 de julho. 2016.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Tradução: DIAS, Maria Carmelita Pádua. Revisão técnica: VAZ, Paulo. 2ª ed. Edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.
- FRANCIS, Mark Norman. **A história da Internet e da web, e a evolução dos padrões web**. Disponível em: <<https://leouebi.googlecode.com/files/artigo%20-%20A%20hist%C3%B3ria%20da%20Internet%20e%20da%20web.doc>> acessado em 16 de julho. 2016.
- Michaelis Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>> acessado em 30 de Agosto de 2016.
- MOURA, Eduardo Junior Santos; ROCHA, Igor Hemerson Coimbra. **Arte e Educação**. Montes Claros - MG: Editora Unimontes, 2010.
- OLIVEIRA, Marcos Henrique de; CANGUSSU, Roberta Letícia Pereira Marques. **Laboratório de Artes e Tecnologia**. Montes Claros - MG: Editora Unimontes, 2011
- OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer uma pesquisa qualitativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- VALENTE, José Armando. **Uso da internet em sala de aula**. Paraná, 2002. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Jose\\_Valente/publication/237025084\\_Uso\\_da\\_internet\\_em\\_sala\\_de\\_aula/links/5502e9290cf231de076fc762.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jose_Valente/publication/237025084_Uso_da_internet_em_sala_de_aula/links/5502e9290cf231de076fc762.pdf)> acessado em 16 de julho de 2016.
- ZACCARA, Madalena. **História da Arte no Brasil**. Recife: Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia, UFRPE, 2012.

# PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM STOP MOTION E A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS VISUAIS

Marcos Paulo Gomes Miranda, UFPE

Luciana Borre, UFPE

## 1. Relato das ocorrências durante a execução da experiência pedagógica

A partir de uma experiência pedagógica no campo das Artes Visuais, problematizamos o uso das tecnologias digitais como recurso pedagógico que potencializa aprendizagens significativas em âmbito escolar. A referida ação ocorreu em 2015, em uma escola de Ensino Médio, na modalidade normal médio: magistério, da rede pública de ensino em Recife/PE, e corresponde às reflexões iniciais da investigação de mestrado “*Artefatos didáticos digitais e as práticas pedagógicas em Artes Visuais no Ensino Médio*”, que está sendo desenvolvida no Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais UFPE/UFPB.

As ações aconteceram com quatro turmas do quarto ano do ensino médio, na modalidade normal médio. É importante destacar que a modalidade normal médio é responsável pela formação de seus estudantes para o exercício da prática docente nos anos iniciais da educação básica. Nesta modalidade, a disciplina de artes não acontece como componente isolado, mas sim, como parte integrante em um bloco maior, que representa os estudos das linguagens em um só contexto. Desta forma, notou-se que trabalhar os conteúdos de Artes Visuais a partir de uma proposta dinâmica e com uso de ferramentas tecnológicas poderia despertar nos alunos e alunas novas possibilidades de abordagens metodológicas em sua formação.

Sendo assim, o plano de ensino foi desenvolvido como uma oficina teórica e prática e abordou as Artes Visuais a partir da história do Cinema e a da produção de vídeos com a técnica do *stop motion*. Os temas foram desenvolvidos a partir dos seguintes objetivos: entender a fotografia e o cinema como linguagens artísticas; entender o processo de criação das imagens para o cinema; conhecer o *stop motion* como uma técnica de animação utilizada no cinema; e, produzir um vídeo utilizando a técnica conhecida a partir do desenvolvimento de uma história-narrativa.

Ancorados no campo da Cultura Visual nos apropriamos das ideias de Fernando Hernandez para conduzir a metodologia desta prática pedagógica. Hernandez (2000) acredita que um formato de educação baseado na compreensão da Cultura Visual possibilita, também, estudar, analisar e interpretar os produtos culturais midiáticos, como por exemplo, os filmes, os esportes, as músicas, as informações eletrônicas, os programas de TV e a internet. Desta forma, a Educação da Cultura Visual como universo de significados busca integrar os artefatos culturais do cotidiano dos estudantes como forma de construção do pensamento.

O significado da vida, da ciência, deve ser encontrado a partir das coisas que nos rodeiam. Os objetos artísticos e os elementos do dia a dia nos fazem refletir sobre as formas de pensamento das culturas na qual eles foram produzidos. O significado é interpretado ou construído, a partir da observação dos contextos em relação à articulação das suas relações consigo e com o mundo, pois “nos processos de construção de sentido é importante compreender contextos, práticas sociais e relações de poder implícitas ou explícitas nas culturas das imagens” (MARTINS; TOURINHO, 2012, p. 10).

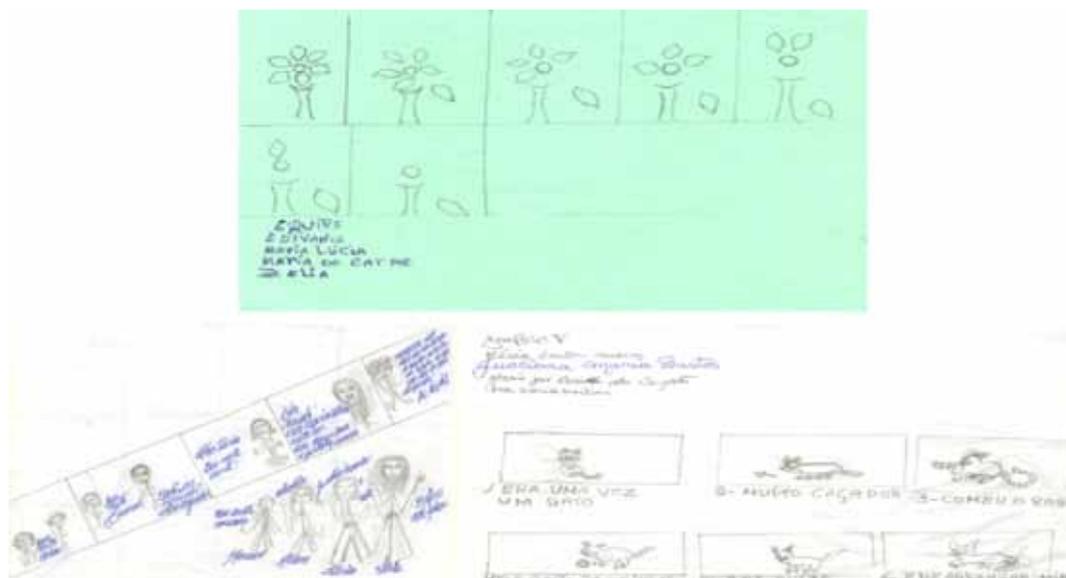
Foi desenvolvida uma proposta para trabalhar as Artes Visuais a partir da linguagem audiovisual, com o uso da fotografia e da história do cinema, explorando a técnica de animação cinematográfica *stop motion* como possibilidade criativa e didática para as aulas de Artes Visuais nas escolas. A proposta foi imediatamente aceita pelos integrantes da turma e equipe gestora pois, os mesmos acreditavam na necessidade de tornar as aulas do curso Normal Médio mais contextualizadas através das novas mídias e tecnologias, explorando assim, o uso do computador e dos dispositivos móveis. Cristina Costa (2004), versando sobre as novas mídias, nos apresenta o quê do caráter da interatividade nas produções artísticas produzidas pelos computadores. A autora afirma que “diante do computador, caso o usuário não atue, nada acontece [...] As experiências artísticas que exploram as possibilidades dessas máquinas não limitam o contato do público a um apertar de botões, esperam uma resposta efetiva” (COSTA, 2004, p.123). Desta maneira, nosso interesse estava focado no protagonismo destes estudantes como produtores de Cultura Visual.

A primeira aula tratou de uma exibição introdutória, que contemplou os temas: Artes Visuais, Fotografia e Cinema, O *stop motion* e suas técnicas de produção. Propusemos uma reflexão sobre o que vinha ser Arte e suas linguagens, e com esta proposta, conseguimos instigá-los a produzirem a partir de seus próprios conhecimentos de mundo, uma ‘definição’ particular.

No segundo momento da aula abordamos a história da fotografia e seu processo evolutivo, que deu origem ao cinema. Para abordar o conteúdo teórico, foram utilizados vídeos de documentários e outras fontes extraídas da internet, além das definições conceituais de teóricos como Donis A. Dondis (2003), Jacques Aumont (1993), Lucia Santaella (2005) e Hildegard Feist (1996), que abordam além de conceitos relacionados aos signos e à imagem, a contribuição do pintor Louis Daguerre e dos irmãos Lumière neste processo. Muitos alunos ficaram surpresos com a história da fotografia e do cinema, pois, como muitos nunca estudaram essas linguagens, não conseguiam imaginar seu contexto.

No terceiro momento, abordamos e exibimos a técnica cinematográfica do *stop motion*, que consiste em criar filmes de animação, capturando uma sequência de imagens quadro a quadro. Nesta etapa da aula, também houveram muitos momentos de interação e participação, foram exibidos vários vídeos de exemplo, como também foram citados os longas metragens “A fuga das galinhas” e a “A noiva cadáver”; e ainda o desenho “Pingu”, animação exibida no Brasil, pela TV Cultura. Os alunos interagiram, sempre citando alguma produção que já conheciam. Muitos alunos se mostraram surpresos, pois nunca antes haviam pensado que, a partir da fotografia, e com a captura dos movimentos, poderiam resultar num vídeo animado, ou até mesmo num filme. Nesta parte foram introduzidas noções de produção de um roteiro e de criação de *storyboard*, que são recursos auxiliares à criação de um filme, ou animação em *stop motion*.

Foi possível observar que alguns alunos tiveram dificuldade em assimilar a serventia destes recursos técnicos que compõe a criação de um filme. Por isso, este conteúdo foi abordado de uma forma superficial, ou mais simples, sem teorias concretas, apenas com caráter explicativo para conhecimento. Logo, começaram a surgir as dúvidas acerca dos materiais e técnicas necessários para se produzir um vídeo. Foi proposto então que, os alunos deveriam escrever uma história-narrativa (roteiro), além de desenhar o *storyboard* (encarado como planejamento das fotos) e, capturar as imagens contendo uma sequência de movimentos para que pudessem ser animadas posteriormente, com o uso do *software* computacional de edição de vídeos *Movie Maker*.



**Figura 1** - Reprodução de *storyboards* produzidos pelas alunas e alunos durante a prática da oficina. Imagens capturadas pelos autores.

Em outro momento abordamos noções de operacionalização do *Movie Maker*, para que o material fotográfico produzido pelos alunos pudesse ser editado e transformado em vídeo. Através de uma explicação passo a passo, em formato de tutorial, os alunos foram aprendendo as ferramentas do programa e trabalhando em suas fotos em seus grupos.

Muitas dúvidas foram surgindo ao longo do processo, desta forma, por muitas vezes, foi necessário parar as explicações em conjunto e realizar acompanhamentos individuais sanando as dúvidas de cada grupo. Em geral, essas dúvidas e dificuldades foram em relação ao manuseio ou operacionalização dos recursos do programa de edição, tendo em vista, a falta de contato ou habilidade dos alunos com o uso da informática em suas práticas estudantis ou profissionais. Algumas dificuldades de operacionalização do *software* ficaram explícitos na maioria dos vídeos. No entanto, percebemos interesse pelo assunto e tentativa de desenvolvimento das etapas planejadas.

## 2. A Cultura Visual e algumas articulações metodológicas

Para discorrer sobre a Cultura Visual apresentamos as ideias e conceitos de Fernando Hernandez (2000) que defende essencialmente que reflexões críticas em relação as imagens devem ser trabalhadas nas escolas. Considera a relevância de um universo amplo das imagens, do cotidiano, do design, da publicidade, e todas aquelas que compõem nosso repertório imagético do dia a dia.

Para ele, a construção do conhecimento em arte se dará a partir do processo de significação das visualidades destas imagens associado ao reconhecimento das suas intenções. Ele acredita por exemplo, que podem configurar-se como intenções destas imagens do cotidiano, massificação de ideias, distinção de poderes, imposição de controle, impulsão do consumismo, exposição ou imposição de ideais políticos e sociais, vivências culturais, bem como o reconhecimento de identidades, pois

prestar atenção à compreensão da cultura visual implica aproximar-se de todas as imagens (sem os limites demarcados pelos critérios de um gosto mais ou menos oficializado) e estudar a capacidade de todas as culturas para produzi-las no pas-

sado e no presente com a finalidade de conhecer seus significados e como afetam nossas “visões” sobre nós mesmos e sobre o universo visual em que estamos imersos (HERNÁNDEZ, 2000 p. 51).

É possível então observar que uma metodologia com foco nos estudos da Cultura Visual como campo deve ser um processo focado na ampla difusão dos estudos das imagens e visualidades durante o processo de ensino/aprendizagem, com compromisso no entendimento do público para com as funções, e possíveis intenções dessas imagens na sociedade. Hernandez (2007) acredita que estudar as imagens do cotidiano além de melhorar a compreensão de mundo dos alunos, contribui para a compreensão de si mesmo e dos processos culturais onde estes alunos estão inseridos. Para ele “arte é uma forma de conhecer e representar o mundo” e a “educação organiza o pensamento privado em relação às formas públicas de representar o mundo” (HERNÁNDEZ, 2000 p.129). Com isto, Hernandez reforça seu pensamento resgatando ideias de Mitchell (2005) sobre a Cultura Visual, dizendo que ela examina e questiona o papel das imagens na cultura, buscando diluir fronteiras ao considerar todos os objetos como tendo complexidade estética e ideológica. Na passagem a seguir, Hernandez (2000) apresenta uma importante reflexão sobre a importância de aprofundamento do estudo das imagens como um:

conjunto de valores, crenças e significações que nossos alunos utilizam (quase que sem reconhecê-lo) para dar sentido ao mundo que vivem. (...) possibilidade de viajar pelo espaço e pelo tempo, o que torna possível o fato de existir um videogame (e seu valor simbólico), até as formas de vestir, e comportar-se relacionadas com a pertinência a um grupo, com as modas e com a identidade pessoal (HERNÁNDEZ, 2000, p. 30).

Fica claro então que o que Hernandez pretende é explorar o autoconhecimento das alunas e alunos a fim de que esse reconhecimento de identidades possa contribuir com seu processo de questionamento e criticidade das imagens que os cercam.

O autor apresenta o que entende por cultura da imagem, numa perspectiva e necessidade contemporânea de transcender o ensino das artes visuais para além do ato de analisar e interpretar imagens, discutindo assim a necessidade de um ensino imersivo que esteja focado no desenvolvimento crítico e analítico das visualidades cotidianas. Bem como, no protagonismo dos estudantes nos processos de produção de imagens. Elevando os alunos da condição de “tradutores” da imagem, para produtores, questionadores e críticos das informações visuais inseridas em seus contextos. Em seu livro *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho* (2000) Hernández apresenta uma provocação em desconstruir as representações culturais convencionais a partir de uma atitude crítica e reflexiva, além de analítica. Isto se evidencia no trecho:

Estamos diante de uma bifurcação em que se torna necessário, mais do que em tempos anteriores, a reflexão baseada no estudo, no debate público e rigoroso que contribua para caracterizar uma nova cultura provida de uma ética que possibilite interpretar e agir de maneira não acomodada diante de uma forma de pensamento que se apresente ao mesmo tempo como homogêneo e fragmentado, e que se distribui nos meios da cultura visual de uma maneira frenética e sem possibilidade de trégua (HERNÁNDEZ, 2000, p. 29).

O autor reforça a importância de não desprezar a multiplicidade de vivências, experiências, expectativas e contribuições diversas que os diferentes tipos de visualidades apresentadas pelas alunas ou grupo

cultural. Considera primordial inserir nos conteúdos abordados nas disciplinas as referências culturais do cotidiano visual e imagético dos alunos e alunas. Na passagem a seguir o autor apresenta sua noção de cultura como um:

conjunto de valores, crenças e significações que nossos alunos utilizam (quase que sem reconhecê-lo) para dar sentido ao mundo que vivem. (...) possibilidade de viajar pelo espaço e pelo tempo, o que torna possível o fato de existir um videogame (e seu valor simbólico), até as formas de vestir, e comportar-se relacionadas com a pertinência a um grupo, com as modas e com a identidade pessoal (HERNÁNDEZ, 2000, p. 30).

Fica claro então que o que Hernández apresenta sobre Cultura Visual refere-se a explorar o autocohecimento das alunas e alunos a fim de que esse reconhecimento de identidades possa contribuir com seu processo de questionamento e criticidade das imagens que os cercam.

### 3. O uso de tecnologias digitais e os desafios educacionais contemporâneos

A falta de um maior contato com as tecnologias ou com a informática (computação), em geral, prejudicou um pouco o entendimento de algumas práticas na hora da execução (criação, edição e montagem) do vídeo, mas não configurou motivo para desinteresse ou desistência de realização do projeto. Todos os alunos da rede estadual de ensino, em Pernambuco, desde 2011, recebem *tablets* semelhantes à *notebooks* para auxiliarem suas práticas educacionais, em sala de aula ou em casa. Para realizar a oficina, este equipamento foi utilizado como principal ferramenta para produzir, editar e finalizar o vídeo, a partir do uso do *software Movie Maker*. Desta forma, foi necessário, instalar este *software* nos dispositivos de quase 100% dos alunos. Pois, o mesmo não fazia parte do ‘pacote básico’ de programas de operacionalização disponibilizados nos equipamentos. É importante ressaltar que o *Movie Maker* é distribuído gratuitamente para usuários do sistema operacional de computadores *Windows*, produzido pela empresa Microsoft.

Sendo assim, fica claro que a realização da oficina contribuiu de forma positiva para somar conhecimentos à bagagem formativa dos alunos do normal médio na referida Escola. Através dos avanços tecnológicos, em específico, as tecnologias da informação, encontramos a *multimídia* e seus recursos associados ao uso do computador. Estes recursos reúnem basicamente as linguagens textuais, audiovisuais e interações gráficas que facilitam a comunicação entre os interlocutores. Os Cadernos Temáticos de Informática do curso Multimídia Aplicada à Educação, elaborados pela Secretaria de Educação do Estado de Minas Gerais, nos apresentam boas definições respeito deste tema. Motta e Fernandes (2006, p. 16) afirmam nesta passagem que,

considerando que a multimídia não é um evento passivo, deve se propiciar meios para reunir, comunicar e compartilhar informações e ideias. Se um destes componentes faltar, não poderemos dizer que temos um recurso multimídia. Por exemplo, se não temos um computador para coordenar as várias mídias e suas interações, poderemos até ter um conjunto de mídias sendo utilizado, mas não a “multimídia” como aqui definida. (...) Se não pudermos criar e contribuir com ideias, teremos uma televisão e não a multimídia.

Desta forma, é possível concluir que o computador enquanto ferramenta pode ser um bom aliado aos processos metodológicos de ensino/aprendizagem em Artes Visuais, dentro da sala de aula, e claro, com

a devida mediação do professor de Artes. A partir da utilização de alguma dessas três ferramentas abordadas nesta prática docente, sendo elas, o computador, a fotografia e o audiovisual. E realizando seus usos de forma integrada e complementar, é possível desenvolver narrativas expressivas e criativas em Artes Visuais, atribuindo à esta criação um caráter digital ou interativo pelo uso de tais recursos. Conforme Costa (2004, p.113), esse processo de ampliação e desenvolvimento das tecnologias digitais teve um grande impacto na sociedade e os artistas não ficaram isentos às formas de criação possibilitadas pela tecnologia. Em sala de aula, o ato de refletir sobre a produção fotográfica aplicada à algum tema específico, ou até mesmo elaborar uma história ou narrativa que possa capturar imagens em movimento com a finalidade de se ter como produto artístico um vídeo, poderá levar aos alunos e alunas infinitas possibilidades de se expressar artisticamente utilizando recursos contemporâneos.

A prática artística com o computador compreende três atuações/usos diferentes. Inicialmente, o computador pode ser utilizado somente como ferramenta para a geração e o tratamento das imagens. Num segundo momento, o computador é que cria a obra [...] Num terceiro momento, o computador/monitor é o suporte para a exposição do trabalho e o espectador deixa de ser um ser passivo para interagir com a obra; assim, passa de espectador para interator (OLIVEIRA E CANGUSSU, 2011, p. 36-37).

Sendo assim, o viés tecnológico e multimídia do uso destas ferramentas em sala de aula, ocorre quando há a necessidade do professor de Arte, facilitar a construção de conhecimentos técnicos a respeito de tais artefatos. Oliveira e Cangussu (2011, p. 2011) citam ainda que “é muito importante que o professor de arte conheça softwares de manipulação e criação de imagens, e que também incentive as criações artísticas de seus alunos.” Contudo, o papel do educador não é apenas guiar o aluno para a operacionalização dos equipamentos, mas sim, guiar o aluno para conseguir realizar os processos de composição criativa a partir da utilização destes recursos. Para isto, as aulas de Arte com temática digital, devem abordar alguns tópicos como: o uso do computador para produção de imagens a partir de softwares de edição ou desenho; o uso da câmera fotográfica, suas características, equipamentos e regras de composição e enquadramento; introduzir noções sobre a linguagem cinematográfica, incluindo o surgimento e as técnicas de captura de imagens em movimento, a criação de roteiros e narrativas e noções de produção, edição e direção.

## Conclusão

A formação no modalidade normal médio, prepara os alunos para o magistério, e foi interessante descobrir que em sua grade curricular, eles não estudam artes de uma forma segregada, como um componente isolado. E sim, num contexto mais abrangente, dentro de uma disciplina chamada de Didática da Linguagem, que trabalhava sobretudo os formatos de expressão e comunicação. Os alunos desta modalidade de ensino estavam comprometidos com sua formação, e isto tornou as aulas bastante produtivas.

Esta prática docente foi oportunidade para conhecermos nosso campo de atuação profissional, bem como, para percebermos suas particularidades, lacunas ou acertos que vão surgindo durante a prática do ensinar e transmitir conhecimentos. É uma ótima bagagem e experiência para os próximos desafios que possam surgir durante o exercício da profissão docente. A partir destas inquietações foi surgindo a necessidade de aprofundamento da questão que encontra-se em desenvolvimento no momento, no curso de mestrado do Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFPB/UFPE, na busca da resposta ao seguinte questionamento: como acontece o ensino de Artes Visuais no ensino médio de uma escola da

rede estadual de Ensino do Recife e, quais artefatos pedagógicos digitais podem contribuir para essa prática pedagógica?

A partir de nossos conhecimentos adquiridos durante este curso, levamos para nossas pesquisas atuais o uso das tecnologias e dos recursos digitais para não só transmitir, mas, produzir conhecimentos em conjunto.

## Referências

- AUMONT, Jacques. **A imagem**. [tradução Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro]. Coleção ofício de arte e forma. Campinas, São Paulo: Papirus, 1993.
- COSTA, Cristina. **Questões de arte: o belo, a percepção estética e o fazer artístico**. São Paulo: Editora Moderna, 2004.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. [tradução Jefferson Luiz Camargo]. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- FEIST, Hildegard. **Pequena viagem pelo mundo da arte**. São Paulo: Moderna, 1996.
- HERNANDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- \_\_\_\_\_. **Catadores da Cultura Visual: proposta para uma nova narrativa educacional**. Porto Alegre: Mediação, 2007.
- MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. Entrevistas das imagens na arte e na educação. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). **Cultura das Imagens: desafios para a arte e para a educação**. Santa Maria: Editora UFSM, 2012, p. 9-14.
- MOTTA, Carlos Eduardo Hermeto de Sá (Orgs.). **CADERNOS de informática do curso de Multimídia aplicada à Educação**. Secretaria de Educação do estado de Minas Gerais. 2006.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica?** Coleção primeiros passos. São Paulo: Brasiliense, 2005.

VI CONGRESSO SESC DE ARTE/EDUCAÇÃO - ANAIS 2018  
ISSN 2526-7949

Realização:

