

18:00



PPG Artes

Programa de Pós-graduação
em Artes da **UFPA**

**MÍDIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DOCENTE EM ARTES
VISUAIS: Experiências no Plano Nacional de Formação de
Professores da Educação Básica (PARFOR), realizadas em
Alenquer/PA - 2020**





**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

SANDRO PEREIRA DE ALMEIDA

**MÍDIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DOCENTE EM ARTES VISUAIS:
Experiências no Plano Nacional de Formação de Professores da Educação
Básica (PARFOR), realizadas em Alenquer/PA - 2020**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará como requisito para obtenção do Título de Mestre em Artes.

Orientadora: Profa. Dra. Rosangela Marques de Britto.

Linha de Pesquisa 3: Memórias, Histórias e Educação em Artes.

BELÉM-PARÁ

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A447m Almeida, Sandro Pereira de.
Mídias digitais na formação docente em artes visuais :
Experiências no Plano Nacional de Formação de Professores da
Educação Básica (PARFOR), realizadas em Alenquer/PA - 2020 /
Sandro Pereira de Almeida. — 2022.
88 f. : il. color.

Orientador(a): Prof^ª. Dra. Rosangela Marques de Britto
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará,
Instituto de Ciências da Arte, Programa de Pós-Graduação em
Artes, Belém, 2022.

1. Artes Visuais. 2. Novas Mídias. 3. Abordagem
Triangular. 4. Formação de Professores. I. Título.

CDD 378



**INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM ARTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ.

Aos vinte e sete (27) dias do mês de junho do ano de dois mil e vinte e dois (2022), às quatorze e trinta (14h30) horas, a Banca Examinadora instituída pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará, reuniu-se, sob a presidência da orientadora professora doutora Rosangela Marques de Britto, conforme o disposto nos artigos 73 ao 77 do Regimento do Programa de Pós-Graduação em Artes, para presenciar a defesa oral de Sandro Pereira de Almeida, intitulada: **MÍDIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DOCENTE EM ARTES VISUAIS: Experiências no Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), realizadas em Alenquer/PA - 2020**, perante a Banca Examinadora composta por Rosangela Marques de Britto (Presidente); Sávio Luis Stoco (Examinador interno); Idanise Sant'Ana Azevedo Hamoy (Examinador Externo ao Programa). Dando início aos trabalhos, a professora doutora Rosangela Marques de Britto, passou à palavra ao mestrando, que apresentou a dissertação, com duração de trinta minutos, seguido pelas arguições dos membros da Banca Examinadora e as respectivas defesas pelo mestrando, após o que a sessão foi interrompida para que a Banca procedesse à análise e elaborasse os pareceres e conclusões. Reiniciada a sessão, foi lido o parecer, resultando em **aprovação**, com conceito **Excelente**. A aprovação do trabalho final pelos membros será homologada pelo Colegiado após a apresentação, pelo mestrando, da versão definitiva do trabalho. E nada mais havendo a tratar, a professora doutora Rosangela Marques de Britto agradeceu aos presentes, dando por encerrada a sessão. A presente ata que foi lavrada, após lida e aprovada, vai assinada, pelos membros da Banca e pelo mestrando. Belém-PA, 27 de junho de 2022.

Prof^ª. Dr^ª. Rosangela Marques de Britto

Prof. Dr. Sávio Luis Stoco

Prof^ª. Dr^ª. Idanise Santana Azevedo Hamoy

Sandro Pereira de Almeida

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001.

Dedico esta dissertação à minha Mãe, mulher guerreira e lutadora que não mediu esforços em direcionar meu caminho nas trilhas da educação, meu muito obrigado.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente a Deus, que me norteou nas dificuldades e continua abrindo todos os meus caminhos.

À minha Mãe, Maria Pereira de Almeida, que me proporcionou, através de suas vivências e dedicação, a valorização pessoal através dos estudos e da educação, uma humildade que construiu minha própria identidade e personalidade.

Ao meu Pai, Antônio Feitosa de Almeida, que me ensinou a ser forte desde cedo, em meio a muitas dificuldades.

Aos meus irmãos, Nara, Nádia, Silvano e Evandro, que ao longo da vida me acompanharam e apoiaram todo meu empenho e trajetória, contribuindo nessa caminhada em todos os momentos.

À minha noiva e companheira, Elaine da Silva Carvalhal, que sempre compreendeu as horas em que precisei ficar afastado para produzir, pesquisar e finalmente concluir esta Dissertação.

Ao Professor Dr. Neder Roberto Charone, que me incentivou, desde a graduação, sobre a importância em sempre dar o seu melhor, por mais difícil que seja o caminho a percorrer.

À minha Orientadora, Professora Dra. Rosangela Marques de Britto, por ter aceitado acompanhar-me nesta pesquisa, o seu empenho foi essencial para a minha motivação à medida que as dificuldades iam surgindo ao longo do percurso.

À Professora Dr^a. Idanise Sant'Ana Azevedo Hamoy, por todo ensinamento, parceria e principalmente pelo encaminhamento que me proporcionou chegar ao meu objeto de estudo, sempre disposta a contribuir com esta pesquisa.

Ao Professor Dr. Sávio Luís Stoco, pelo seu incentivo e disponibilidade em contribuir nessa etapa tão importante de qualificação e defesa de minha Dissertação.

Aos Professores do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFPA, que nos proporcionaram conhecimento e troca de experiências no período das disciplinas em sala e fora dela.

Aos meus colegas e amigos da turma de 2019, do Mestrado Acadêmico, que, de forma colaborativa e coletiva, fortaleceram minha pesquisa ao longo das disciplinas.

Aos Alunos e Alunas da Disciplina Laboratório de Animação da turma de Alenquer, os quais foram facilitadores e acessíveis no período da pesquisa.

A todos os meus amigos e lutadores periféricos, que acompanharam minha jornada desde cedo, e não tiveram a mesma oportunidade em seguir com seus estudos.

A todos os pesquisadores e professores, que mesmo diante das perseguições políticas no presente contexto social, nos mostraram o quanto é importante sempre prosseguir com base, estrutura e resistência.

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.

Paulo Freire.

RESUMO

ALMEIDA, Sandro P. **Mídias digitais na formação docente em Artes Visuais**: Experiências no Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), realizadas em Alenquer/PA - 2020. 88 fls. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, UFPA, Belém/Pará.

A pesquisa versa sobre a minha reflexão crítica sobre experiências em ensino-aprendizagem em Artes Visuais, através das novas mídias, em minha formação docente como professor formador pelo Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR). Tendo como metodologia, eixos que se expandem no campo da arte educação entre o ler, o contextualizar e o fazer, com a disciplina de Laboratório de Animação, através da construção de cenários, confecções de personagens e elaboração de pequenos vídeos em *stop motion*. Apresentando, em seus temas, questões sociais e culturais, enfatizando uma visão contemporânea dos conteúdos disciplinares realizados no município de Alenquer, situado na região do Baixo Amazonas no estado do Pará, no ano de 2020. Nessa região, considerou-se a realidade local, além de analisar a problemática entre a democratização tecnológica, precariedade quanto ao acesso de internet, conflito de gerações, e práticas acessíveis de ensino. Considera-se que as experiências, a serem apresentadas na presente pesquisa, proporcionaram um entendimento mútuo entre o ensino de Artes Visuais e dinâmicas tecnológicas acessíveis e coletivas no ensino superior com resultados voltados para a educação básica, principalmente na esfera pública.

Palavras-chaves: Artes Visuais; Novas mídias; Abordagem Triangular; formação de professores; ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

ALMEIDA, Sandro P. **Digital media in teacher training in Visual Arts:** Experiences in the National Plan for Basic Education Teacher Training (PARFOR), held in Alenquer/PA-2020. 88 fls. Dissertation (Master in Arts) – Graduate program in Arts, UFPA, Belém/Pará.

The research is about my critical reflection about teaching-learning experiences in Visual Arts, through new media, in my teacher training as a teacher trainer in the National Plan for Basic Education Teacher Training (PARFOR). Having as methodology, axes that expand in the field of art education between appreciation, contextualization and practice, with the discipline of animation laboratory, through the construction of sceneries, confection of characters and elaboration of small videos in stop motion. Presenting in its themes, social and cultural issues, emphasizing a contemporary vision of the disciplinary contents carried out in the city of Alenquer, located in the region of the lower Amazon in the State of Pará, in the year 2020. In this region, the local reality, was considered as well as an analysis of the problematic between technological democratization, precariousness regarding internet access, generational conflict, and accessible teaching practices. It is considered that the experiences to be presented in this research, provided a mutual understanding between the teaching of Visual Arts and accessible and collective technological dynamics in higher education with results aimed at basic education mainly in the public sphere.

Keywords: Visual Arts; New media; Triangular Approach; teacher education; teaching-learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - O homem máquina na contemporaneidade.....	22
Figura 2 - Recorte do vídeo animação “o conto do gateiro”	24
Figura 3 - O contexto e a prática artística na Docência.....	27
Figura 4 - Construção de cenário com elementos retirados da própria natureza.....	29
Figura 5 - Mapa do município de Alenquer-PA.....	32
Figura 6 - Fluxograma das dinâmicas entre professor, aluno e público-alvo na prática docente	35
Figura 7 - Professora orientando seus alunos na confecção do cenário.	37
Figura 8 - Boneco de miriti representando um ribeirinho da comunidade.....	38
Figura 9 - Curta-metragem Admirimiriti.....	42
Figura 10 - A construção do cenário apresentado aos alunos.....	51
Figura 11 - Experimentação com dispositivo móvel.	54
Figura 12 - Apresentação de trabalho coletivo.....	62
Figura 13 - Experimentação com recortes	64
Figura 14 - Cenário tendo como base caixa de papelão.....	65
Figura 15 - Elaboração do vídeo animação As Aventuras de Diltinho.....	66
Figura 16 - Confecção de elementos e cenário da animação denominada O Desmatamento....	67
Figura 17 - A Casa de Farinha.....	68
Figura 18 - A representação da Cidade dos Deuses.....	69
Figura 19 - O resultado da Disciplina Laboratório de Animação.....	70
Figura 20 - Recorte dos processos de edição.....	73
Figura 21 - Captura de tela do drive on-line e sua organização.....	74

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Anuário Estatístico do Pará-2020.	34
Gráfico 2 - Domicílios em que havia utilização da internet, por situação do domicílio (%)....	46
Gráfico 3 - Domicílios com telefone fixo convencional e com telefone móvel celular (%).....	47
Gráfico 4 - Pessoas que utilizam a Internet por grupos de idade (%).	49

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 O PERCURSO ENTRE A PESQUISA, SUA ORGANIZAÇÃO E EXPERIÊNCIA NA DOCÊNCIA EM ARTES VISUAIS NO ENSINO SUPERIOR	18
1.1 Das vivências ao direcionamento da pesquisa	19
1.2 A perspectiva docente como Professor Formador no Ensino Superior em Artes Visuais	25
1.3 Das estratégias no Ensino Superior em Arte, e sua inserção na Educação Básica ..	28
1.4 Do PPC do PARFOR para a realidade do município de Alenquer-PA	29
1.5 O percurso entre a pesquisa e seu campo imanente através das Novas Mídias na Educação Básica.....	34
1.6 Das produções em audiovisual para ferramentas de ensino-aprendizagem	36
1.7 Da cultura popular para o Ciberespaço: o curta-metragem “Admirimiriti”	40
2 A CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO: DA INSTABILIDADE DE ACESSO À INFORMAÇÃO AO CONFLITO DE GERAÇÕES NO SÉCULO XXI.....	44
2.1 O desafio do celular em sala de aula: inquietações	47
2.2 A Cultura Digital na Educação: as gerações e suas inquietações.....	50
2.3 Desafios entre o professor e as novas mídias no ensino de Artes Visuais	52
2.4 Ramificações Educacionais através de planejamentos acessíveis.....	53
3 REFLEXÃO-ANÁLISE SOBRE OS RESULTADOS: O FLUXO ENTRE CONTEXTUALIZAR, LER E FAZER	58
3.1 Dos conteúdos para o campo social: o vídeo como dinâmicas em audiovisual	60
3.2 Do contexto para as Práticas Artísticas em sala de aula	61
3.3 Das práticas para as produções: estruturando o vídeo de animação.....	63
3.4 Das produções para a apreciação no ambiente escolar	65
3.5 Dos resultados para o público-alvo: conexões	70
3.6 Das edições para o drive na plataforma on-line.....	73
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	75
REFERÊNCIAS	78
APÊNDICE A	84
APÊNDICE B.....	84
APÊNDICE C	85
APÊNDICE D	86

INTRODUÇÃO

A presente Dissertação de Mestrado refere-se aos relatos das fases de desenvolvimento da pesquisa e de práticas acessíveis por meio das mídias digitais, através de análises e experiências no campo docente no ensino superior em Artes Visuais, com a turma de Laboratório de Animação. Iniciada no Programa de Pós-Graduação em Artes – PPGArtes – turma de 2019, na linha de pesquisa 3 – Memórias, Histórias e Educação em Artes.

O tema central do estudo versa sobre a reflexão do relato de minhas experiências e vivências com o uso das Novas Mídias no Ensino Superior em Artes Visuais, através do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR – Artes Visuais), como professor formador, na disciplina de Laboratório de Animação, realizada no município de Alenquer, situada à mesorregião do Baixo Amazonas no estado do Pará, com um público estimado de 19 aluno(a)s que fazem parte da docência da rede de ensino da educação básica dos municípios de Almeirim, Monte Alegre, Curuá, Prainha e Alenquer, que compõem o polo matriz de Alenquer, realizada na EMEF Veridiana de Oliveira Correa, situada na Travessa Eugênio Marques, s/n, São Cristóvão, CEP: 68200-000, Alenquer - PA.

Dentre a formação dos discentes, encontravam-se, em maior parte, professores licenciados em pedagogia, evidenciando através das dinâmicas apresentadas na disciplina a ruptura de padrões estéticos voltados à ludicidade, explorando assim, além da criatividade, concepções críticas e conceituais através do entendimento do estudo de Artes Visuais na educação.

Sobre o aspecto das novas mídias¹ no ensino superior em Artes Visuais é possível e interessante notar formas coletivas de criação artística educacional na contemporaneidade, permitindo que o(a) aluno(a) possa experimentar e se inteirar conceitualmente entre as Artes Visuais e a democratização tecnológica no século XXI, nas mais variadas plataformas digitais.

Dentre esses recursos, enfatizou-se na disciplina Laboratório de Animação a criação, manipulação e edição de vídeos, destacando-se os aplicativos de celulares, com suas introduções e interfaces, de modo que vão do básico ao avançado, permitindo, assim, a composição de resultados significativos tanto em experimentações pessoais, como em dinâmicas acessíveis e métodos aplicados ao ensino de Artes Visuais na educação básica em seus variados níveis de ensino, pois com os conteúdos desenvolvidos poderão fazer parte de um

¹ É um termo usado para vários tipos de comunicações eletrônicas concebíveis devido à inovação tecnológica no século XXI, sendo composta pelo fluxo de vídeos, imagens digitais, sites, plataformas sociais, e-mail, educação on-line e muito mais.

acervo didático e audiovisual da própria escola, usando como referência os temas propostos que fazem parte da história, cultura e do imaginário popular dos próprios municípios.

A metodologia apresentada como eixo principal dessas experiências é a “Abordagem Triangular” que, segundo Barbosa (2014), “nasceu através de uma preocupação e questionamento de profissionais no ensino da Arte, em referência a uma proposta educativa voltada apenas na dinâmica do fazer”, currículo predominante nos anos de 1970. Esta metodologia conforme explicitada pela autora passou a ser denominada “Abordagem Triangular”, como bem explicita Imanol Aguirre Arriaga (ARRIAGA, 2014, p. XI-XXXIV) no prefácio do livro “A Imagem no Ensino da Arte” (2014), que sintetizou uma reflexão em sala de aula, partindo da ideia entre ações educativas de forma prática, interligando os conteúdos referentes à disciplina de Laboratório de Animação.

E através da perspectiva do “contextualizar, ler e fazer”, aplicado em minha sala de aula como forma de organização didático metodológica em ensino-aprendizagem, me possibilitou variadas percepções através dos conteúdos do Plano de Ensino apresentado, como: Análise e interpretação de imagens, vídeos e textos, além de experimentações enfatizando a cultura digital em espaço educacional, colaborando com a formação do senso crítico, conceitual e criativo dos discentes, vindo a proporcionar várias ressonâncias individuais e coletivas, destacando-se as poéticas apresentadas como resultados da disciplina de Laboratório de Animação, e das experiências vivenciadas em minha formação docente.

O objeto da pesquisa é analisar através das ações realizadas em sala de aula, com a disciplina de Laboratório de Animação, as dinâmicas aplicadas nos processos de ensino e aprendizagem em Artes Visuais, focando entre a tecnologia e as práticas educativas, respeitando problemáticas e carências de materiais para o auxílio prático em experimentações estéticas-artísticas de forma acessível, analisando a própria realidade sociocultural e econômica do município.

A pesquisa apresenta as produções artísticas em arquivos de mídias digitais, tendo como base a interpretação do(a)s alunos(a)s a partir de reflexões dos principais eixos temáticos do ensino da Arte, que segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)², são definidos da seguinte maneira: “A produção; A fruição e a reflexão”. Além de destacar a sua 5^o competência

² A Base Nacional Comum Curricular é um documento que regulamenta quais são as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas nas escolas brasileiras públicas e particulares de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio para garantir o direito à aprendizagem e o desenvolvimento pleno de todos os estudantes. Fonte: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 mar. 2021.

geral, que enfatiza as tecnologias digitais como relações sociais e, também, como ferramenta de ensino e aprendizagem na educação básica.

As referências do estudo apresentam, em sua estrutura teórico-empírica, Ana Mae Barbosa (2014), Lucia Gouvêa Pimentel (2014), Diana Domingues (2003), Tereza Cristina Jordão (2009), que contribuem de maneira teórica e prática através de reflexões críticas sobre o tema do ensino-aprendizagem em Artes Visuais, e seguindo a perspectiva de Patrick Lichty (2009) e Cezar Migliorin e Isaac Pipano (2018), que sintetizam o uso das mídias digitais de forma contextualizada nas relações históricas, culturais e sociais, na formação humana, e dentre outros autores que enfatizam relações entre a cultura digital no século XXI.

Com base nas reflexões a partir da análise dos registros/documentos gerados nesse processo de ensino-aprendizagem em Artes Visuais, foram usados como coleta de dados, depoimentos avaliativos dos discentes, dentre outros arquivos digitais que fazem parte do acervo pessoal desta pesquisa, como fotos e vídeos, realizados com o(a)s alunos(a)s do polo do município de Alenquer, com a disciplina de Laboratório de Animação.

A presente pesquisa carrega, em sua estrutura, a pesquisa-ação de cunho qualitativo, pois, segundo Gil (2002, p. 143), “envolve também a ação dos pesquisadores e dos grupos interessados, o que ocorre nos mais diversos momentos da pesquisa”, evidenciando a troca de conteúdos entre pesquisador, professor e aluno, em um ambiente naturalístico, proporcionando reflexões coletivas através dos resultados alcançados. Os conteúdos bibliográficos foram realizados a partir do levantamento de referenciais teóricos que, de acordo com Matos e Vieira (2001, p. 40), é feito a partir de referências “já analisadas, e publicadas, tais como livros, artigos científicos, páginas da web” e outros.

A pesquisa visa analisar os resultados alcançados, rever o entendimento entre o fazer artístico, o método, o conteúdo, e maneiras de evidenciar o ensino das Artes Visuais na era digital, objetivando e fortalecendo a disciplina no contexto educacional, quebrando paradigmas utópicos que interligam as artes de forma recreativa na educação.

Após várias experiências relacionadas com as novas mídias, tanto na educação quanto em minha formação profissional como técnico em computadores, a presente pesquisa carrega consigo a importância em inserir o uso de tecnologias acessíveis no campo educacional.

Por conta da pandemia caracterizada pela COVID-19, principalmente entre os anos de 2020 a 2021, detectou-se de forma precisa o uso das novas mídias e sua inserção em todos os campos como forma de interação social, e nessa relação observou-se a importância de como a

tecnologia digital pode relacionar-se diretamente com a educação formal, tendo como exemplo aplicações móveis como o *Zoom* e o *Meet*³, entre outros.

Dentre tais relações, a presente pesquisa apresenta estratégias que variam desde estudos das gerações até formas democráticas de acessibilidade tecnológica no século XXI, levando em consideração as áreas de interiorização do estado do Pará, apresentando em sua estrutura textual 3 seções divididas da seguinte forma:

A seção I aborda parte do percurso entre a construção da pesquisa e o relato autorreflexivo com as novas mídias, tanto no campo profissional quanto no educacional, inserindo-os nos debates com as novas tecnologias, enfatizando a importância do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR) em regiões do Baixo Amazonas.

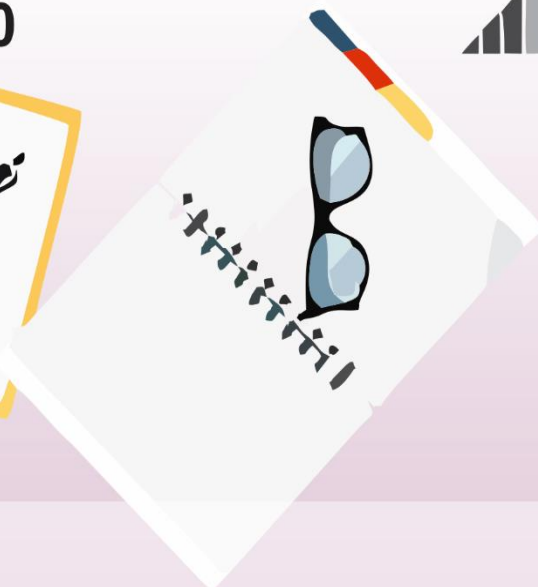
A seção II apresenta uma reflexão sobre democratização de acessibilidade tecnológica, o conflito de gerações e dinâmicas acessíveis no ensino de Artes Visuais.

A seção III apresenta a disciplina de Laboratório de Animação, reflexão-análise sobre os resultados na prática, relatando as experiências sobre as novas mídias no ensino superior em Artes Visuais, assim como destacando-se a produção em audiovisual sobre os temas propostos num contexto cultural, crítico e social e relatos do(a) aluno(a)s.

Compreende-se que no andamento da pesquisa realizada presencialmente, antes do quadro pandêmico, foi evidenciada a importância do uso de metodologias acessíveis com a tecnologia móvel, pois através da mesma, já no presente contexto, observou-se que o ensino remoto foi uma forma eficaz de contornar o distanciamento social nas variadas relações pessoais e educacionais.

³ Ferramentas de videoconferência, encontradas na plataforma on-line em dispositivos portáteis, computadores e notebooks.

19:50



SEÇÃO I

**O PERCURSO ENTRE A PESQUISA, SUA
ORGANIZAÇÃO E EXPERIÊNCIA NA DOCÊNCIA EM
ARTES VISUAIS NO ENSINO SUPERIOR**



1 O PERCURSO ENTRE A PESQUISA, SUA ORGANIZAÇÃO E EXPERIÊNCIA NA DOCÊNCIA EM ARTES VISUAIS NO ENSINO SUPERIOR

As normas padrões e lineares nas pesquisas acadêmicas refletem uma possível dúvida: como são conduzidas? E para onde estão caminhando?

Nesse sentido, percebemos o rumo para que uma determinada pesquisa possa apresentar resultados eficazes contribuindo com a sociedade, tendo em vista projetos e programas que estabelecem relações diretas de troca de conhecimentos, amadurecimento profissional e experiências voltadas com a docência, destacando-se o Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), com seu público-alvo de alunos, compostos por professores que carregam entre si um enorme campo de experiências na educação formal, proporcionando, assim, uma relação entre professor-aluno e aluno-professor, no contexto educacional.

A mudança de segmento preestabelecido nas pesquisas acadêmicas pode favorecer a livre liberdade de pensar e seguir caminhos diferentes na mesma, estreitando-a e também ampliando o campo de conhecimento nas mais variadas e inusitadas formas cotidianas de pensar o fenômeno, levando em consideração todas as experiências adquiridas nas universidades e para onde levá-las.

Começar uma pesquisa de forma não linear, como uma simples análise cotidiana, ou uma visão rotineira em um determinado lugar, talvez possa ser uma forma natural de conseguir dados para ação na pesquisa, ou até mesmo refletir sobre a importância da mesma, pois através das possíveis análises e vivências, percebemos a problemática e possíveis soluções ligadas diretamente entre ações com a pesquisa e a sociedade. Para Domingues (2003):

Preferir um livro múltiplo, não linear, fragmentário, coerente com a cultura hibridizada pelas teorias científicas contemporâneas que revelam matrizes do pensamento do homem deste final de século. (DOMINGUES, 2003, p. 16).

Novas formas de conseguir dados não se desprendem da forma tradicional na pesquisa, entretanto, ela se atualiza como um *upgrade* na contemporaneidade, nesse contexto, Deleuze e Guattari (1995) enfatizam que:

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo 'ser', mas o rizoma tem como tecido a conjunção 'e... e... e...' Há nessa conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. Para onde você vai? De onde você vem? Aonde quer chegar? São questões inúteis. Fazer tábula rasa, partir ou repartir do zero, buscar um começo, ou um fundamento, implicam uma

falsa concepção da viagem e do movimento (metódico, pedagógico, iniciático, simbólico...) (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 04).

Nessa concepção é possível notar a relação entre produzir de forma reflexiva através de conexões entre pensamentos mútuos, diálogos, experiências e as mais variadas formas de relação humana em busca de um aprofundamento com a pesquisa, e, nesse sentido, direcionei minha pesquisa analisando diretamente a relação entre as novas mídias e sua carência de inserção na educação básica em regiões de interiorização do estado do Pará.

1.1 Das vivências ao direcionamento da pesquisa

Durante minha trajetória como técnico em computadores, antes da graduação em Licenciatura Plena em Artes Visuais, presenciei de forma direta o constante crescimento massivo das mídias tecnológicas nas mais variadas camadas sociais, e deparei-me com pessoas que entendiam a importância em se atualizar e adaptar-se, e outras que por motivos pessoais não faziam questão de se inteirar nessa nova era, pois ao mesmo tempo que alguns tinham facilidades na compreensão da cultura digital, para outros as novas mídias apresentavam-se da forma mais complexa possível.

Para Lemos e Cunha (2003):

As práticas comunicacionais da Cibercultura são inúmeras e algumas verdadeiramente inéditas. Dentre elas podemos elencar a utilização do e-mail que revolucionou a prática de correspondência pessoais para lazer ou trabalho, os chats com suas diversas salas onde a conversação se dá sem oralidade ou presença física. (LE MOS; CUNHA, 2003, p. 16).

Seguindo o sentido de cibercultura, é possível notar como a sociedade contemporânea molda-se com a cultura digital em um espaço imaterial presente nas mais distintas gerações.

Adentrando no curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais no ano de 2014, obtive experiências diferenciadas no ensino superior, uma visão ampliada entre realidade e qualidade de ensino, tendo como referências a participação de estágios educacionais em escolas públicas da rede de ensino, que, dentre as escolas, destacaram-se a Escola de Aplicação da UFPA e a EEEFM Mário Barbosa, ambas situadas na periferia da cidade de Belém no estado do Pará. E dentre essas escolas, foi possível analisar as diferenças entre qualidade de ensino e abordagens metodológicas.

Ao longo de minha trajetória como aluno, ainda no ensino médio, deparei-me com o componente curricular de Educação Artística, entretanto, a disciplina carregava entre si uma

relação que se fixava entre a pedagogia e o lúdico, prendendo-se em padrões e valores estéticos, como moldes preestabelecidos pelo próprio sistema. Barbosa (2014) evidencia essa relação da seguinte forma:

Por um lado, o rechaço das práticas da educação artística promovidas desde planos de estudo da ditadura. Por outro, a resistência em aceitar que a alternativa aos modos de agir, baseados no produtivismo e na manualidade, seja necessariamente, as propostas auto expressionistas, então na moda (BARBOSA, 2014, p. 16).

Com a mudança de nomenclatura, a antiga Educação Artística antes trabalhada de forma polivalente, passou a ser chamada de Arte, que de forma interdisciplinar é composta por quatro linguagens que são: Artes Visuais, Dança, Música e Teatro, ambas com opções entre Licenciatura e Bacharelado, com variados e diferenciados conteúdos que se interligam de forma direta no ensino.

A Abordagem Triangular apresentou métodos que fariam uma mudança no ensino das Artes de forma dinâmica e contextualizada, privando a criatividade e seguindo eixos que variam entre o senso crítico e criativo, entretanto, muitos educadores continuam trabalhando a disciplina como mero fim recreativo.

Meu primeiro momento com as mídias digitais deu-se como aluno do curso de mecânico de automóveis no SENAI, onde aprendi técnicas em injeção eletrônica automotiva, que é um conjunto de códigos, dispositivos e esquemas eletrônicos mapeados por um scanner que apresentava os defeitos e falhas automotivas de forma totalmente tecnológica e digital. Naquele período, em meados de 1996, a mecânica automotiva passava por uma mudança significativa, onde a era digital apresentava uma crescente demanda na indústria, e elementos, como ferramentas rústicas e graxa, estavam sendo deixados de lado, principalmente nas oficinas que estavam se atualizando com as novas demandas, e o mecânico já não era mais visto com seus guarda-pós sujos de óleo ou manchas empoeiradas. Segundo Domingues (2003):

A história mostra que as civilizações nunca voltaram para trás, que as descobertas e inventos são acumulados e servem de *background* para outros inventos. E como decorrência, a vida vem se transformando, como uma série de tecnologias que amplificam nosso sentido e nossa capacidade de processar informação. (DOMINGUES, 2003, p. 01).

Comparando a relação citada acima com o ensino na educação básica no século XXI, onde a sociedade está cada vez mais moldada à era digital, e não se adequar a essa demanda, poderá, de forma direta, haver limitações pessoais entre as novas e variadas possibilidades relacionadas com as mídias digitais na sociedade. Seguindo o contexto entre mídias e sociedade, Lemos e Cunha (2003) contribuem:

A cibercultura nasce no desdobramento da relação da tecnologia com a modernidade que se caracterizou pela dominação, através do projeto racionalista-iluminista, da natureza e do outro. (LEMOS; CUNHA, 2003, p. 13).

Seguindo o contexto, é possível definir a cibercultura com o entendimento de uma perspectiva histórica, que na contemporaneidade é apresentado como gerações que variam os moldes e costumes sociais de acordo com o passar do tempo.

No ano de 2016 apresentei uma proposta de intervenção artística no Primeiro Encontro Regional de Estudantes de Artes (EREARTE), organizado pela Escola de Teatro e Dança da UFPA, para o qual, através de um edital, apresentei uma proposta de instalação intitulada: O homem máquina na contemporaneidade.

A instalação apresentava em si a idealização de um homem que se desprendia dos princípios humanísticos, moldando-se com a era tecnológica, de forma que ele próprio seria a personificação da máquina, pois em minha análise com o objeto artístico apresentado, o corpo humano seria comparado com um computador, seus membros superiores seriam os periféricos teclado e mouse, seu tórax seria a placa mãe, seu coração seria o processador, sua cabeça seria o monitor, seu cérebro seria o HD (*hard disk*) e a memória seria o dispositivo RAM (*Random Access Memory*).

Tendo como referência a Arte e tecnologia no século XXI, comecei a desbravar novas possibilidades de enxergar o mundo contemporâneo, criando, assim, um amadurecimento pessoal, e me desprendendo de padrões estéticos que carregava ao longo da vida sobre o entendimento do que seria considerado Arte. Medeiros (2012) enfatiza essa relação entre entendimento de produções contemporânea em Arte da seguinte forma:

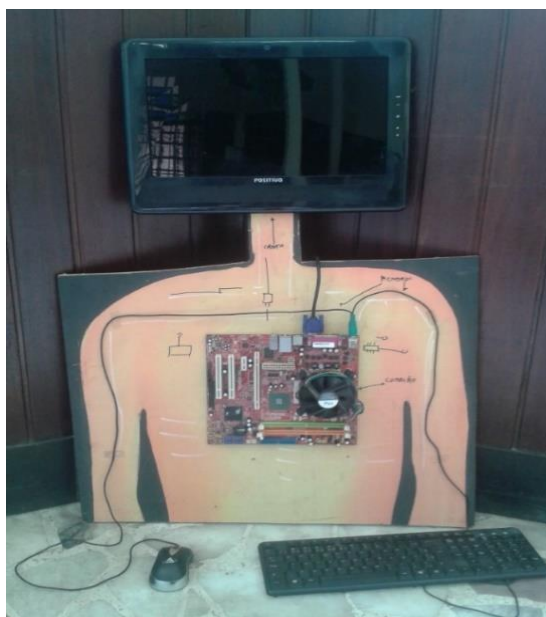
Mas, dado que nenhuma questão definidora nasce sem que seu pressuposto nos seja de alguma maneira familiar, a interrogação pode ser reformulada em termos de por que é arte? Desdobrando-se no como e quando é arte, se considerarmos o assombro que a arte provoca, sobretudo na contemporaneidade. (MEDEIROS, 2012, p. 19).

Ao longo do percurso acadêmico, ainda timidamente, tive dúvidas e questionamentos sobre as produções artísticas em galerias de artes, pois, nesse estreitamento, ficava preso no padrão estético do belo, das formas, das técnicas e cores. Contudo, através de uma nova perspectiva e buscas de teóricos críticos com visões conceituais, amadureci meu conhecimento e redirecionei meu modo de produzir, enfatizando minha relação com elementos tecnológicos.

A fotografia abaixo apresenta o registro da instalação que carregava, em sua construção, compensados e periféricos computacionais, todos em perfeito funcionamento, e quando acionados um vídeo animação de rosto aparecia no monitor, dando a ideia de uma pessoa viva, parte desse trabalho desenvolveu-se junto com minhas experiências de montagem e manutenção

de computadores, as peças utilizadas foram recondicionadas, antes as mesmas iam para o lixo. Nesse sentido, é importante enfatizar uma apropriação de elementos de forma a dar novos significados e novas percepções, possibilitando assim uma reciclagem através de produções artísticas.

Figura 1 – O homem máquina na contemporaneidade.



Fonte: Acervo pessoal, Belém-PA, 2016.

A relação entre o produzir através da tecnologia trilhou meu caminho enquanto docente, pois fiz parte de três gerações e presenciei a ascensão do crescimento tecnológico, através de equipamentos eletrônicos, games e softwares⁴.

Domingues (2003) define a ideia entre o produzir artes na era tecnológica da seguinte forma:

A produção artística sintonizada com os avanços tecnológicos, revelando os aspectos humanos das tecnologias. Essas reflexões têm a arte como ponto de convergência e são pensados os efeitos das tecnologias na vida contemporânea, determinando traços e cultura deste final de século. (DOMINGUES, 2003, p. 16).

Minha visão em uma perspectiva tecnológica começou a seguir uma linha conceitual, pois, a partir de experiências e visitas em galerias de artes, fui apresentado ao cenário das instalações artísticas, e mais adiante seguindo a linha educacional.

⁴ É todo programa rodado em computadores, celulares ou outros dispositivos que permite a execução de suas funções.

Seguindo a dinâmica entre produzir Arte, contextualizar e apresentar para o público, foquei a relação entre as novas mídias e sua importância na educação formal, como forma de levar para o público educacional a importância de sua inserção social com a cultura digital.

Em 2017, participei como estagiário no projeto museológico denominado “Casa de Memória Transxingu”, definida pelo Instituto Nacional de Patrimônio Histórico Brasileiro-IPHAN como ação compensatória, a criação de uma casa de memória de caráter regional no município de Altamira, polo de convergência territorial para a região do Xingu. Que tinha por objetivo salvaguardar o patrimônio identitário e cultural de uma região que sofreu impacto ambiental, ocasionado pela construção da Usina Hidrelétrica de Belo Monte no estado do Pará.

Dentre a minha função, de forma coletiva, fui incumbido de produzir um vídeo animação denominado “o conto do gateiro”, que fazia alusão a uma história narrada por um morador da área atingida pelo impacto ambiental da construção da Usina Hidrelétrica de Belo Monte no estado do Pará. A referente animação produzida em 2d, com o uso dos programas *Adobe Illustrator* e *Adobe Animate*⁵, narra a luta de um caçador com uma onça, a história fazia alusão sobre o gesto ambicioso do caçador em vender a pele da onça, acontecido no período da borracha.

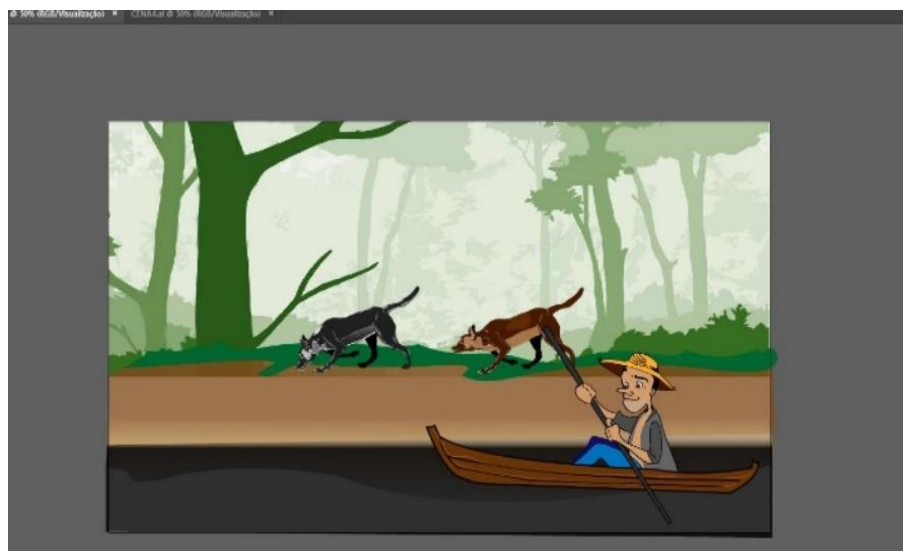
O referente vídeo faz parte do acervo digital do complexo museológico “Casa de Memória Transxingu”, que apresenta em seu espaço físico um ambiente completamente tecnológico, com vídeos expositivos de relatos de antigos moradores da região em uma árvore composta por computadores em forma ramificada, caminhos através de segmentos sonoros, participação do público através de elementos táteis, esculturas e registros históricos, apresentando uma nova interface de espaço expositivos.

Através dessa dinâmica, fui moldando minha identidade e experiências em audiovisual, me qualificando diretamente com as mídias digitais.

A figura abaixo apresenta parte do processo da construção em um recorte do vídeo animação.

⁵ Programa de edição de imagem, vídeo e áudio, que fazem parte de um pacote da Multinacional Americana ADOBE.

Figura 2 – Recorte do vídeo animação “o conto do gateiro”.



Fonte: Acervo pessoal, Belém-PA, 2017.

A importância em ter o domínio dos recursos tecnológicos, através de programas e aplicações, é um fator determinante e fundamental, principalmente quando voltado para o campo educacional, pois as experiências supracitadas fizeram parte diretamente em minha formação docente, que foram trilhadas com a cultura digital, e a partir dessa ramificação, entre mídia e Arte, fundamentei minha trajetória, levando para a educação o entendimento entre a democratização tecnológica e dinâmicas acessíveis.

A acessibilidade tecnológica e as limitações andam juntas quando se trata de um público de gerações anteriores comparando com a vigente, pois na geração atual os indivíduos já nascem com costumes voltados à era digital, já relacionados desde cedo em redes sociais, em joguinhos digitais, e inteirados com a tecnologia *touch screen*⁶, já nasceram em um período no qual a tecnologia faz parte de quase toda a relação humana. Jordão (2009) contribui que:

Os nativos digitais estão habituados a fazer várias coisas ao mesmo tempo. Enquanto ouvem música em seus players de MP3, estão enviando mensagens pelo celular, acessando os sites de relacionamento, baixando as fotos da câmera digital, e fazendo a pesquisa que o professor de História encomendou na última aula. (JORDÃO, 2009, p. 11).

Os professores devem estar cada vez mais atualizados, pois seu público-alvo, principalmente no ensino fundamental, já parte de aluno(a)s com aptidões ao mundo digital. Tais experiências, ao longo de minha jornada profissional, resultaram na contemplação de uma Bolsa Docente pela CAPES, na categoria de professor externo pelo Plano Nacional da

⁶ A tela sensível que pode detectar a presença e localização de um toque dentro da área de exibição.

Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), na disciplina de Artes Visuais entre os períodos de 2018 a 2020, ministrando disciplinas referentes ao campo tecnológico em municípios que fazem parte da região de interior do estado do Pará.

Através dessa reflexão foi importante ressaltar meu domínio com os programas apresentados para o(a)s aluno(a)s, pois, nesse sentido, explorou-se com eles, além dos conceitos, dinâmicas e a criatividade, uma forma organizada entre conteúdos e técnicas aplicadas de forma gradativa com o uso das mídias.

A maioria do(a)s alunos(a)s traziam consigo experiências docentes em salas de aulas, compostos em sua maioria por licenciado(a)s em pedagogia e outras linguagens, e apresentavam, em suas trajetórias, concepções voltadas ao lúdico, e uma carência perceptível em argumentações críticas de entendimento sobre os conteúdos voltados ao ensino da Arte na educação.

1.2 A perspectiva docente como Professor Formador no Ensino Superior em Artes Visuais

Na disciplina de Laboratório de Animação foram discutidas formas de criação artística que se desprenderam do conceito tradicionalista do belo e partiam para uma forma crítica e conceitual dos conteúdos, tendo como exemplo criação e experimentações de animações em *stop motion*⁷.

Em busca de contexto e conteúdo para prosseguir com minha pesquisa, e o deslocamento entre os municípios de Belém para Alenquer, tais dificuldades foram rompidas quando pratiquei de forma não linear a busca de conhecimento para o presente fenômeno. Nesse sentido, organizei a estrutura textual de forma fragmentada, e classifiquei como desafios.

Meu primeiro desafio seria interligar o conhecimento e o fazer artístico através de criações e experimentações com vídeos animações com a tecnologia *mobile* em sala de aula, com objetivo de inseri-los, através de práticas artísticas, conteúdos inerentes ao currículo no componente curricular de artes, através das mídias digitais acessíveis presente com os alunos.

Com vivências através das tecnologias e experiências adquiridas no Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica, consegui coletar informações e singularidades com o uso da tecnologia na educação, contextualizando e praticando a pesquisa ainda em desenvolvimento, tendo total liberdade na produção da escrita para a pesquisa.

⁷ Técnica de animação quadro a quadro usada com recursos fotográficos e também computacionais.

Meu segundo desafio seria como escrever o que eu praticava, pois a liberdade de conseguir dados não desvincula métodos de escritas acadêmicas tradicionais, pensando nisso comecei a produzir a escrita partindo de artigos de minha autoria, que enfatizavam a relação entre as novas mídias e a educação, escrevendo de forma rotineira e fragmentada, e ao mesmo tempo modelando-a de acordo com as normas e padrões estabelecidos pela BNCC.

Hooks (2006) define essa relação como “o amor a prática de liberdade”, que para forma padrão na pesquisa se encaixa como uma ausência de foco.

Meu terceiro desafio seria como praticar métodos de ensino no campo das Artes Visuais através das novas tecnologias na contemporaneidade, tendo em vista que essa dinâmica é considerada uma forma desafiadora para os educadores, principalmente na rede pública de ensino, onde existe carência tanto na acessibilidade das práticas, na organização da metodologia e também na democratização tecnológica.

Na dinâmica realizada através do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), no período de janeiro de 2020, no campus de Alenquer, enfatizou-se diálogos contemporâneos entre a cultura local e o contexto histórico do município, tendo como práticas artísticas a construção de um vídeo animação, e apresentado para o público estudantil como forma de avaliação da disciplina de Laboratório de Animação, permitindo, assim, uma potencialidade entre a arte e a tecnologia.

Nesse sentido, é importante ressaltar que os resultados desenvolvidos com a disciplina serviram, não somente para fins avaliativos, e sim, como ferramentas de ensino, pois podem ser repassados nas plataformas digitais, enfatizando a relação entre produção artística e vídeos populares, pois as temáticas dos conteúdos apresentados partiam de elementos sociais e culturais, que desempenham um fator importante na construção e valorização identitária do próprio município, de forma educacional.

Através de pesquisas realizadas pode-se analisar que as mídias digitais apresentaram resultados satisfatórios com os discentes, pois através de seus relatos observou-se o quão importante seria inserir as mídias digitais no cotidiano escolar de forma interdisciplinar, mas cabe a cada um a forma correta de sua inserção como meio didático no ensino de Artes Visuais, tanto os responsáveis dos alunos quanto o próprio professor podem fazer parte deste ciclo, que viabiliza a cultura digital como ferramenta metodológica, levando em consideração a relação direta entre os discentes e a educação básica, pois ambos os alunos fazem parte do censo escolar.

As perspectivas entre o fazer artístico em Artes Visuais proporcionam esse diálogo diretamente entre o aluno, nota-se que as mídias na educação, se bem utilizadas, podem trazer grandes resultados, e até ajudar na formação profissional de um indivíduo, pois com uma grande

e abrangente interface simples de aplicativos observamos aplicações voltadas para a educação e formação profissional de forma atrativa e acessível.

Pode ser um tanto significativo a absorção de conteúdos na escola com uso de recursos que estão no dia a dia da maioria dos estudantes, embora seja notório a observação do uso de aparelho celular por quase todos os alunos em variadas faixas etárias de idade, pois entende-se que investir em uma modernização no ensino das artes passa a ser um fator importante em uma era de indivíduos que cultivam o mundo on-line e tecnológico como uma forma de lazer e também de buscar novos conhecimentos.

Figura 3 – O contexto e a prática artística na Docência.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

A fotografia acima apresenta um fluxo entre o fazer artístico, a tecnologia móvel e a contextualização de um delicado tema voltado a críticas contra o feminicídio, através de recortes de revistas e jornais realizados na disciplina de Laboratório de Animação no ano de 2020. As alunas criaram, por intermédio do aplicativo *stop motion*, através de letra por letra em sobreposições de imagens, uma frase a qual dizia: “O medo acabou”. Essa dinâmica, além de apresentar uma simples experiência de movimento com elementos estáticos, trouxe para o diálogo uma forma de denunciar através de processos criativos no campo da Arte.

O presente tema abordado passou a ser visto através das dinâmicas em sala de aula, de forma prática e acessível, proporcionando, assim, um diálogo através de experimentações, que é um fator muito importante, principalmente no ambiente educacional, e sendo fortalecido através do fazer artístico em um contexto crítico social.

1.3 Das estratégias no Ensino Superior em Arte, e sua inserção na Educação Básica

O PARFOR ao longo dos anos vem empenhando um papel importante no ensino superior e também na educação básica, pois apresenta, em sua estrutura, dinâmicas e metodologias contextualizadas e adequações de acordo com as regiões participantes.

A educação básica nas regiões de interiorização do estado do Pará apresenta uma qualidade de ensino diferenciada das metrópoles, que variam desde a precariedade do espaço físico escolar, até a democratização tecnológica por falta de incentivos governamentais, tais fatores podem ser levados em consideração devido a realidade econômica de cada região.

Em minhas experiências como professor formador e também levando em consideração o quadro como docente em zona rural do estado do Pará, percebi de imediato a relação entre a escola no campo e as escolas nas cidades, ambas apresentam problemáticas em diversos fatores, porém, nas do interior é evidenciado o descaso em termo de qualidade na estrutura educacional, e relacionando dinâmicas com as novas mídias, nos deparamos diretamente com a não democratização tecnológica, e nesse contexto é perceptível a precariedade e o incentivo da inserção das mídias em sala de aula.

Diante dessa carência, podemos observar a falta de acesso às informações, levando em consideração a não democratização tecnológica, que muitas vezes não chegam em determinadas regiões em todo País.

Com o intuito de contornar essa relação entre modos e metodologias acessíveis, o PARFOR conduz formas democráticas na construção do seu PPC (projeto pedagógico de curso), pois, em seu processo de ensino e aprendizagem, antes é feito um mapeamento geoeconômico da região, para possíveis adequações à realidade do município que servirá de polo para o curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais, e podendo assim levar o ensino superior para as determinadas regiões de interiorização do estado do Pará, proporcionando uma qualidade de ensino para os professores da educação básica que compõem o censo escolar do município contemplado.

Para Barbosa (2014), “é o que converte a prática dos educadores algo dinâmico, aberto à transformação, algo permanente vivo, em constante criação” (BARBOSA, 2014, p. 15).

O mapeamento prévio geoeconômico e sociocultural permite a aproximação entre a realidade e dinâmicas aplicadas ao ensino de forma includente, possibilitando, de forma eficaz, ramificações entre o conteúdo, o indivíduo e a sociedade. Podendo proporcionar para os discentes, através das práticas educacionais no ensino de Artes Visuais, uma forma de familiarização dos conteúdos a serem propostos de acordo com sua própria realidade. Nesse

sentido, podemos atribuir um eixo norteador, com estratégias voltadas para a educação com uma perspectiva social.

Figura 4 – Construção de cenário com elementos retirados da própria natureza.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

A fotografia acima apresenta a relação entre o fazer artístico com elementos que fazem parte da natureza, criando uma perspectiva entre produção através de recursos acessíveis, que viabiliza experiências sintetizando relações entre realidade local e sociocultural. Esta ação educativa foi realizada com a disciplina de Laboratório de Animação, no município de Alenquer-PA, no ano de 2020.

1.4 Do PPC do PARFOR para a realidade do município de Alenquer-PA

Segundo o Projeto Pedagógico de Curso (PPC)⁸ de Licenciatura Plena em Artes Visuais na modalidade intervalar, atualizado em 2012, o Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica é uma ação conjunta do MEC, por intermédio da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) em colaboração com as Secretarias de Educação dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, nos termos do Decreto nº 6.755,

⁸ O Projeto Pedagógico de Curso (PPC) é um documento que norteia, fundamenta e sistematiza a organização do conhecimento no Currículo na instituição de Ensino. Fonte: Ministério da Educação/Conselho Nacional de educação. Parecer Homologado. Publicado no Diário Oficial da União de 24/07/2008. Acesso em: 20 mar. 2021.

de 29 de janeiro de 2009, que instituiu a Política Nacional de Formação de Profissionais do Magistério da Educação Básica, estruturado no âmbito do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), com a finalidade de atender a demanda de formação inicial e continuada dos professores das redes públicas de educação básica, por meio de cursos de primeira e segunda licenciatura e de formação pedagógica, ministrados por Instituições Públicas de Educação Superior (IPES).

Em vigor desde 2009, o Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica abre todos os anos turmas especiais em cursos de licenciatura e em programas de segunda licenciatura, na modalidade presencial, exclusivas para educadores das redes públicas que não possuem formação superior na área em que atuam, conforme exigência da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB)⁹.

O PARFOR apresenta em seu corpo docente um conjunto de profissionais da área da educação, empenhados em desenvolver propostas eficazes que abrangem diretamente fatores sociais, realidades e vivências nos municípios que fazem parte das regiões de interiorização do estado do Pará, contudo, comparando as realidades entre o urbano e o rural, nos deparamos com carências principalmente voltadas com precariedades em recursos didáticos e de acesso tecnológico na educação básica.

Em seu corpo discente, composto por professores de várias linguagens, proporcionando, assim, uma pluralidade e trocas de experiências, ressignificando o espaço formal educacional, onde diálogos e ações eram desempenhados e desenvolvidos diretamente para o aprimoramento eficaz no ensino de Artes Visuais na educação.

O Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais resulta de um contexto histórico que vem se fundamentando desde o século XIX, conforme pode ser observado no parecer CNE/CES Nº 280/2007, publicado no Diário Oficial da União de 24/07/2008, que informa:

A organização do ensino das artes em grau superior no Brasil precedeu em muitos anos a organização desse ensino na educação básica e remonta à Academia Imperial de Belas Artes (criada pelo Decreto-Lei datado de 1816, e que só começaria a funcionar em 1826). Apesar dessa tradição – a Academia constituiu-se numa das primeiras instituições de ensino superior no Brasil, junto com as escolas militares e os cursos médicos – e refletindo preconceitos entranhados em acadêmicos e legisladores, o ensino das artes na educação básica só se tornou obrigatório com a Lei nº 5.692/71, que instituiu a disciplina Educação Artística nos currículos de 1º e 2º Graus. Tal obrigatoriedade fez crescer a oferta de graduações (sobretudo licenciatura) com habilidades em Artes Plásticas, Artes Cênicas, Música e Desenho, descentralizando a oferta de cursos na área, antes praticamente restrita aos centros tradicionais. Entretanto, aquela Lei também instituiu a polivalência, sob o princípio de que o

⁹ Fragmento retirado do portal do MEC. Disponível no link:

[http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/35038#:~:text=O%20Parfor%20%C3%A9%20um%20programa,da%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Nacional%20\(LDB\)](http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/35038#:~:text=O%20Parfor%20%C3%A9%20um%20programa,da%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Nacional%20(LDB).). Acesso em: 20 mar. 2021.

professor de artes deveria ser um generalista e não um especialista em cada linguagem artística. (BRASIL, 2007, p. 01-02).

Tendo como base o PPC do curso de Licenciatura em Artes Visuais, é feita uma análise de todos os municípios contemplados, com o intuito de adaptar-se à realidade e contextualização histórica, social e cultural das regiões.

Relacionando o PARFOR em contrapartida com a educação básica, todas disciplinas têm como objetivo possibilitar, para os professores atuantes em sala de aula, dinâmicas e experiências que possam contribuir no ensino das Artes. Nesse contexto, a ementa e planejamento das atividades da disciplina de Laboratório de Animação, anexada no Apêndice A desta pesquisa, trazem consigo referências que introduzem o aluno a uma linha histórica e fundamentada até o contemporâneo, desta feita, os mesmos passam a ter embasamento teórico quando relacionam suas práticas artísticas no componente curricular Artes.

Interligando as novas mídias entre o Ensino Superior e a educação básica através do PARFOR, enfatizamos a 5ª competência específica para o ensino da Arte que, segundo a BNCC, mobiliza recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística. Entretanto, comparando com uma realidade nacional através da acessibilidade tecnológica, nos deparamos com precariedades, descaso e não democratização, principalmente na Região Norte.

Dentre tais realidades, apresento o município de Alenquer, localizado na mesorregião do Baixo Amazonas, microrregião de Santarém no estado do Pará, representado na figura abaixo.

Figura 5 – Mapa do município de Alenquer-PA.



Fonte: Site oficial do município¹⁰.

O território do município de Alenquer constituiu, nos primitivos tempos da colonização amazônica, uma das zonas de catequese dos capuchos da piedade, que, provavelmente nos fins do século XVII, se estabeleceram à margem do rio Curuá, pouco acima da sua foz, atraindo e concentrando nesse local os índios da região, alguns, como a tribo dos Barés ou Abarés, eram ali aldeados, e dando à aldeia a denominação de Arcozellos, que é a de uma localidade portuguesa, donde talvez fosse natural o chefe ou algum dos ditos capuchinhos.

As dificuldades de comunicação, aumentadas no tempo de verão pela deficiência de água nos dois estreitos canais da boca do rio Curuá, aliadas à endemia de sezões ali reinantes e que, com o povoamento e o desenvolvimento vão desaparecendo, determinaram a mudança da sede dos capuchinhos para o local sadio e farto onde, com o auxílio de índios do rio Trombetas, fundaram a aldeia de Surubiú, hoje a próspera cidade de Alenquer.

Em divisão territorial datada de 2001, o município Alenquer é constituído do distrito sede, assim permanecendo em divisão territorial datada de 2014¹¹.

Em seu polo matriz fizeram parte outros municípios que compuseram a turma de 2016, dentre eles Monte Alegre, Curuá e Prainha, apresentando uma pluralidade de questões sociais e culturais em sala de aula.

¹⁰ Disponível em: <http://alenquer.pa.gov.br/municipio/>. Acesso em: 20 mar. 2021.

¹¹ Alenquer (PA). In: ENCICLOPÉDIA dos municípios brasileiros. Rio de Janeiro: IBGE, 1957. v. 14. p. 264-268. Disponível em: http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv27295_14.pdf. Acesso em: 14 jun. 2021.

Observou-se a troca de conhecimento e conteúdos apresentados como resultados com a disciplina de Laboratório de Animação, que variam desde a valorização de patrimônio histórico, tendo como referência o sítio arqueológico de Monte Alegre, até vivências, como por exemplo, a produção da farinha, que é uma atividade passada de geração para geração que faz parte da cultura alimentar do município de Alenquer.

Fomentar a cultura local e apresentar a realidade das regiões foi um fator bastante importante na construção do PPC, pois conseguiu-se adequar atividades de acordo com as possibilidades e habilidades de cada aluno de forma acessível e significativa. Pois conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

No novo cenário mundial, reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações. Requer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades. (BRASIL, 2018, p. 14).

Entender e compreender a própria realidade é um fator crucial para a contribuição entre fatores sociais, culturais e educacionais, permitindo, assim, uma valorização dentro da própria regionalização, abrangendo de forma direta experiências relacionadas ao ensino, ainda sobre a BNCC, evidenciamos tais relações entre contextualização e a realidade da seguinte forma:

Contextualizar os conteúdos dos componentes curriculares, identificando estratégias para apresentá-los, representá-los, exemplificá-los, conectá-los e torná-los significativos, com base na realidade do lugar e do tempo nos quais as aprendizagens estão situadas; (BRASIL, 2018, p. 16).

Nesse sentido, de modo eficaz, possibilitamos de forma democrática, através da sensibilidade e realidade, entender e compreender as problemáticas e adversidades que o aluno se encontra, principalmente em regiões de interior do Estado, onde a precariedade faz parte em todo o âmbito social e, também, educacional.

Tendo como base o Anuário Estatístico do Pará¹², foi apresentada a evolução do Produto Interno Bruto *per capita* dos municípios paraenses entre os períodos de 2013 a 2017, e através dessa análise é possível observar que as regiões de interiorização possuem o menor índice de

¹² Apresenta, sob a forma de tabelas, gráficos e textos, uma visão geral do Estado, em seus aspectos territorial, ambiental, demográfico e socioeconômico. Disponível em: <https://www.fapespa.pa.gov.br/sistemas/anuario2020/tabelas/economia/2.4-pib/tab-2.4.8-evolucao-do-produto-interno-bruto-per-capita-dos-municipios-paraenses-2013-a-2017.htm>.

arrecadações, comparados com os municípios que possuem maiores distribuições de renda no estado do Pará.

Gráfico 1 – Anuário Estatístico do Pará-2020.

Estado/Município	(R\$/Habitante)				
	2013	2014	2015	2016	2017
Pará	15.154	15.372	16.012	16.090	18.549
Abaetetuba	6.053	7.097	7.928	8.205	8.718
Abel Figueiredo	8.210	9.812	9.346	10.684	11.151
Acará	16.132	10.681	11.854	14.595	17.231
Afuá	7.165	8.143	8.689	8.426	9.392
Água Azul do Norte	11.102	12.275	14.420	16.326	16.599
Alenquer	10.367	9.785	9.488	12.017	11.028
Almeirim	13.555	15.026	14.244	17.736	20.065
Altamira	29.437	36.985	29.538	22.714	22.440
Anajás	5.810	6.179	6.572	6.451	7.192
Ananindeua	9.920	11.551	12.312	13.153	13.524
Anapu	8.889	10.491	11.887	11.804	12.961
Augusto Corrêa	5.953	5.832	6.571	7.009	7.439
Aurora do Pará	8.108	8.294	8.723	9.963	9.103
Aveiro	5.472	5.766	6.143	7.559	9.075
Bagre	5.300	5.071	5.217	5.677	5.913
Baião	6.274	6.089	7.025	7.534	7.733

Fonte: IBGE/FAPESPA, Belém-PA, 2020.

E, nesse sentido, essa análise comparativa entre o PIB dos municípios do estado do Pará é repercutida através de precariedades em diversos setores públicos, e dentre um deles, refere-se ao campo educacional.

1.5 O percurso entre a pesquisa e seu campo imanente através das Novas Mídias na Educação Básica

A amplitude metodológica e a organização do trabalho escolar, segundo Ferraz e Fusari (2009, p. 146), apresentam como “uma síntese dos componentes curriculares básicos que se inter-relacionam no planejamento e desenvolvimento do processo educativo”. Nesse contexto podemos comparar essa amplitude como um fluxo metodológico ramificado e contínuo de conhecimento, que interliga diretamente a relação entre professor e aluno(a) e possibilita a troca de experiências e resultados de forma significativa.

A representação entre o método de ensino-aprendizagem apresentada pelo professor através de sua didática pedagógica, os meios de comunicação escolar que fazem relação entre as mídias educativas aplicadas no contexto de ensino de Artes Visuais, e os alunos que são os sujeitos receptores dos conteúdos, podem ser comparados como um fluxo intenso ramificado, que seguindo uma linha tênue entre a formação educacional e social, interage entre família e

escola como um conjunto, que interliga o conhecimento de forma mútua, através de experiências e vivências compartilhadas.

Figura 6 – Fluxograma das dinâmicas entre professor, aluno e público-alvo na prática docente.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

O referente fluxograma acima, editado pelo programa Photoshop, idealiza a ideia de onde vem e para onde vai o conhecimento e a aprendizagem, e tal relação é representada como um ciclo em sentido horário, e nesse contexto, uma pergunta, ao longo da disciplina de Laboratório de Animação com os alunos do curso de Artes Visuais, norteou a seguinte problemática: Para onde essas experiências adquiridas vão ressoar em suas vidas? E como elas serão inseridas na sociedade?

Nesse sentido, apresentei, além das experiências em sala de aula, propostas para o(a)s aluno(a)s explorarem seus resultados junto com os discentes da rede de ensino municipal. Como uma forma crescente e gradativa de ramificação de conhecimento, que passa de professores para aluno(a)s como pode ser visto na figura acima, o(a)s aluno(a)s do PARFOR apresentando seus resultados para o(a)s alunos(a)s do ensino fundamental.

Levar para além dos muros os conteúdos adquiridos nas universidades possibilita trocas entre conexões educacionais e fatores sociais, que têm como resultados propostas eficazes nas metodologias de ensino, pois, a partir desse entendimento podemos, através da Arte, trabalhar com elementos naturais¹³, e possibilitar, através da criatividade e recursos acessíveis através do uso de um celular, novas tendências de ensino e aprendizagem no século XXI.

¹³ Elementos não duradouros, passageiros, de fácil acesso.

1.6 Das produções em audiovisual para ferramentas de ensino-aprendizagem

As produções desenvolvidas como formas avaliativas, junto com a disciplina de Laboratório de Animação, apresentavam entre si um conjunto de relações que seguiam caminhos que se interligavam entre técnica e conteúdo, dentre esses caminhos, foi importante analisar para onde os resultados iriam, qual público-alvo se beneficiaria e qual a importância para a sociedade?

Nesse sentido, é importante observar que o foco da pesquisa foi o resultado das produções, e que os conteúdos voltados às técnicas do audiovisual fazem parte dos processos de construção dos mesmos. Lichty (2009) contribui da seguinte forma:

Ao usar dispositivos móveis para criar arte, a forma e a função destes, o modo como interagimos com eles e os efeitos sociais resultantes são como seu conteúdo. Os dispositivos móveis desafiam muitos de nossos pressupostos fundamentais sobre arte, além de produzir novos terrenos sociais que estão sendo explorados. (LICHTY, 2009, p. 39).

Diante desses questionamentos, apresento o resultado do trabalho de conclusão de curso da aluna Maria do Carmo Freitas, 51 anos, formada em Licenciatura Plena em Artes Visuais pelo PARFOR, lotada na Escola M.E.F. Zita Contente Magno Cunha, situada na zona rural do município de Barcarena pertencente à mesorregião de Belém no nordeste paraense.

Em seu trabalho de conclusão de curso foi enfatizado o uso de vídeo animação como complemento metodológico no componente curricular de Artes e, também, como uma forma de representatividade de sua própria comunidade quilombola, pois com uma linguagem contemporânea referenciada em seus temas, o imaginário e contos de visagens foram recontados como forma de registrar a identidade das contações de histórias dos moradores antigos da comunidade, através de vídeos animações em *stop motion* que fazem parte de seu acervo próprio, hospedado em seu canal no YouTube¹⁴, atribuindo a um espaço não físico uma maior visibilidade de suas produções na era digital.

O ponto de partida de seu trabalho de conclusão de curso deu-se de acordo com a relação entre a realidade de sua comunidade quilombola e formas de mostrar, para o público externo, uma visão criativa de temas que fazem parte do imaginário e memória de sua região, e em sua construção tiveram a participação direta de seus próprios alunos.

¹⁴ Plataforma de compartilhamento de vídeos em ambiente on-line.

Parte desses processos de práticas artísticas no ensino de Artes Visuais na educação pode ser conferido em um acervo digital hospedado em um canal do YouTube, e também através de noticiários na plataforma on-line.

A fotografia abaixo apresenta essa relação que engloba ações educativas através de um contexto sociocultural, presente no município de Barcarena, trazendo a realidade das vivências ribeirinhas através dos contos, causos e lendas, na perspectiva do imaginário popular através da visão dos moradores antigos da comunidade quilombola.

Figura 7 – Professora orientando seus alunos na confecção do cenário.



Fonte: Alexandre Nascimento¹⁵. Assessoria do Parfor-UFPA (2019).

A proposta entre absorver o conhecimento e repassá-lo para a sociedade pode determinar de modo eficaz tanto para a formação docente, quanto para a formação do aluno, pois ambos passam a fazer parte de forma direta de um ciclo de processos, variando-se entre visibilidade e representatividade no campo sociocultural, através das novas mídias na educação.

Relacionar o fazer artístico, as mídias digitais, materiais naturais e a acessibilidade, pode proporcionar para os alunos dinâmicas que desvinculam o produzir e a inacessibilidade de materiais por questões financeiras, levando em consideração a realidade da maioria dos municípios do interior do estado do Pará, enfatizando junto com seu corpo de docentes a sensibilidade entre aquisições de materiais para as práticas educativas, levando em

¹⁵ Disponível em: <http://www.parfor.ufpa.br/index.php/component/content/article/8-noticias-principais/355-aluna-do-parfor-recria-contos-e-lendas-da-amazonia-em-videos-de-animacao>.

consideração relações entre precariedade logística que a maioria dos municípios dessa região apresentam.

Como pode ser visto na imagem abaixo, a poética visual derivada de recursos naturais, que são encontrados dentro da própria natureza, ressignificando as práticas educativas em relação a recursos logísticos.

Figura 8 – Boneco de miriti representando um ribeirinho da comunidade.



Fonte: Alexandre Nascimento¹⁶. Assessoria do Parfor-UFPA, 2019.

Através da idealização de seu projeto em parceria com sua própria comunidade, que trazia em seus temas as contações de histórias de visagens vivenciadas pelos moradores mais antigos, a Professora Maria do Carmo Freitas apresentou seus resultados, que foi noticiado no G1¹⁷ Pará (Rede Globo), dando visibilidade do que estava sendo produzido em Barcarena para todo o território nacional. Dentre essa visibilidade relacionada às mídias e a educação pelos próprios discentes, fiz as seguintes perguntas para a professora, como forma de evidenciar os resultados alcançados na disciplina de Laboratório de Animação.

A entrevista realizada por mim, dia 29 de março de 2022, com a Professora Maria do Carmo Freitas, teve como objetivo compreender o fluxo entre os conteúdos vivenciados na

¹⁶ Fotografia hospedada na página eletrônica do PARFOR.

Disponível em: <http://www.parfor.ufpa.br/index.php/component/content/article/8-noticias-principais/355-alunado-parfor-recria-contos-e-lendas-da-amazonia-em-videos-de-animacao>.

¹⁷ O G1 é um portal de notícias brasileiro mantido pelo Grupo Globo e sob orientação da Central Globo de Jornalismo. Foi lançado em 18 de setembro de 2006, ano em que a TV Globo fez 41 anos. Disponível em: <https://g1.globo.com/>.

Academia, e como a Professora Maria do Carmo aplicou este conhecimento em seu campo educacional. Nesse sentido, duas perguntas norteadoras foram apresentadas para a docente:

Qual a importância da criação dos vídeos em sala de aula, e seus resultados voltados para a sociedade?

Acredito que a principal importância foi tornar conhecida as narrativas sobre visagens contadas no Quilombo pelos moradores mais antigos, no entanto de maneira o mais interessante possível para os alunos a fim de que também as reproduzissem. Daí a necessidade em escolher esta técnica que aprendi no curso, um tanto timidamente, mas que me proporcionou os resultados esperados. Percebi que realmente consegui promover através de práticas pedagógicas em artes visuais, os saberes populares da comunidade quilombola de Gibrié de São Lourenço,¹⁸ e através das oficinas de vídeo animação, por meio da técnica de *stop Motion* pude verificar o interesse dos alunos quanto à produção de vídeo animação sobre essas narrativas¹⁹.

A resposta da docente apresentou duas palavras-chave que condizem com uma realidade presenciada em sala de aula, a primeira diz respeito ao “um tanto timidamente”, que é a relação entre pessoas de gerações anteriores e com carência de entendimento sobre recursos oriundos das novas tecnologias, e a segunda palavra que diz respeito ao “interesse” dos alunos, potencializando a relação entre nativos e imigrantes digitais. A segunda pergunta diz respeito ao modo eficaz de levar para os alunos, conteúdos sobre o fazer artístico atribuídos a dinâmicas tecnológicas acessíveis da seguinte forma:

Quais resultados até agora, você vem conseguindo, com as produções?

Dentre outros, acredito que o principal foi realmente trazer à tona as manifestações culturais relativas às histórias de visagens, guardadas no rico repertório memorial dos antigos moradores de São Lourenço, as quais precisavam ser rememoradas para que se tornassem conhecidas, valorizadas e contadas pelas gerações presentes e futuras. E assim, também adquirir elementos que contribuíssem para o restabelecimento da identidade cultural deste povo, que aos poucos vem se perdendo, bem como compreender as mudanças que interferiram nesta identidade, positiva ou negativamente. Penso que esta seja a principal importância, aliás, que estes fossem os principais resultados esperados.²⁰

Após produzir os primeiros vídeos em animação, a professora Maria do Carmo deu sequência ao projeto, e mais alunos puderam participar. Atualmente, o canal da professora no YouTube conta com oito vídeos produzidos em parceria com os alunos.

As produções em vídeos animações, advindas do campo educacional como resultados ou metodologias aplicados no componente curricular de Artes, desempenham um papel importante entre a relação de espaço, tempo e memória, ressignificando as exigências ou

¹⁸ O Quilombo Gibrié do São Lourenço, situado em Barcarena-PA, foi certificado como remanescente de quilombo pela Fundação Cultural Palmares. Fonte: <https://www.palmares.gov.br/sites/mapa/crqs-estados/crqs-pa-20012022.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2021.

¹⁹ Entrevista realizada com a Profa. Maria do Carmo Freitas, via WhatsApp, no dia 29 de março de 2022.

²⁰ Entrevista realizada com a Profa. Maria do Carmo Freitas, via WhatsApp, no dia 29 de março de 2022.

paradigmas que denominam as produções de Arte na contemporaneidade, ou seja, saindo da escola e indo para exposições e/ou galerias. Nesse contexto, é possível notar para onde os resultados podem ir, ou simplesmente, onde podem ser inseridos. Segundo Migliorin e Pipano (2018):

É o próprio campo da arte que nos possibilita olhar para os filmes autonomamente, condição fundamental para a manutenção do paradoxo. Desse modo, o desafio que se apresenta aos filmes ligados à educação é que eles não podem simplesmente fazer passagem a objetos de arte e abandonar o ordinário de suas existências; mas, também, não podem renunciar ao seu destino como arte. (MIGLIORIN; PIPANO, 2018, p. 62).

Fomentar através de metodologias e dinâmicas apreciativas em Artes Visuais, através do fazer, experimentações e ações, possibilita a abertura de inúmeras possibilidades através da criatividade e desenvolvimento cognitivo do indivíduo, e passando para o campo educacional, a atratividade em sala de aula depende muito da criatividade, técnica e didática do professor.

1.7 Da cultura popular para o Ciberespaço: o curta-metragem “Admirimiriti”

A representatividade de conteúdos e temas oriundos de uma determinada região vem ganhando espaço conforme a democratização tecnológica expande-se, nesse sentido, poder produzir com poucos recursos é um fator indispensável, principalmente, para o campo educacional. A relação entre materiais acessíveis e produções artísticas sempre foi interligada no campo conceitual, entretanto, usando outra perspectiva, podemos atribuir aos recursos naturais uma própria identidade, determinando assim, uma linguagem contemporânea, que envolve o conhecimento tradicional mesclado com interação digital.

O miriti²¹, encontrado facilmente em regiões de ilhas do estado do Pará, é um elemento que tem sua própria identidade, usando como exemplo o Círio de Nazaré, uma manifestação religiosa que acontece anualmente na cidade de Belém, e também em outras regiões, nessa festividade é comum observar bonecos feitos com as fibras da palmeira, com temas voltados para a própria cultura ribeirinha, que se distingue entre animais, personagens, casas etc.

No município de Abaetetuba, situado em região de ilha do estado do Pará, anualmente é realizado o Festival do Miriti, pois esse próprio elemento faz parte da identidade dessa região.

²¹ Palmeira típica da região amazônica, é a principal base da economia, juntamente com o extrativismo do açaí e com a pesca garante a subsistência de cerca de 40% das comunidades das ilhas da região. Fonte: <https://revistacultivar.com.br/noticias/miriti-palmeira-amazonica-que-enriquece-a-diversidade-productiva>. Acesso em: 10 abr. 2022.

Seguindo essa relação entre identidade e a cultura popular, foi exibido no ano de 2005 o curta de animação em 3d denominado: “Admirimiriti”, sob direção de Andrei Miralha²², apresentando fragmentos do roteiro a seguir:

Numa feira, em meio à festa religiosa do Círio de Nazaré, os brinquedos de miriti ganham vida. O boneco dançarino de brega é abandonado por sua parceira, por ser muito presepeiro (brincalhão). A partir daí, ele parte em busca de um novo lugar, um novo sentido para sua existência, até obter o perdão de sua parceira. Produzido em animação 3D, o curta tem roteiro ágil, sem diálogos, e propõe divulgar a cultura paraense numa história que mistura drama e comédia.

Contextualizar a identidade cultural de uma determinada região, através das mídias digitais na educação, pode inserir o aluno dentro do processo entre o fazer e o contextualizar, tendo em vista que o mesmo faz parte desse processo, possibilitando, assim, uma amplitude de trocas de conhecimento de forma coletiva nas ações educativas.

A presente animação teve importância em ser usada como referência nessa pesquisa, sendo referenciada por membro da banca de qualificação da referida dissertação. Comparando-a com pequenas produções realizadas em sala de aula, podemos dar uma dimensão bem maior com os conteúdos produzidos, tanto para a educação, quanto para a comunidade na qual os elementos foram representados, fortalecendo, assim, o produzir. Seguindo um panorama contextual, onde o aluno passa a ser parte de sua criação, objetivando de forma direta, uma relação atrativa e dinâmica em sala de aula.

²² Arquiteto, trabalha com multimídia e faz quadrinhos. Atuou na produção de ‘A Onda – A Festa da Pororoca’ (2003), de Cássio Tavernard, e dirigiu ‘Admire Miriti’ (2005), ambos resultados de bolsas concedidas pelo IAP na área das artes visuais. Fonte: <https://filmow.com/andrei-miralha-a161639/>. Acesso em: 10 abr. 2022.

Figura 9 – Curta-metragem Admirimiriti.



Fonte: Fragmento retirado do vídeo animação²³ (2022).

A figura acima faz referência a uma animação que tem como estrutura a conversão de elementos naturais, que fazem parte de uma tradição cultural na Região Norte, para o campo do audiovisual. O recorte de domínio público, faz parte de um *frame* do vídeo com resolução de 640 x 360, considerado de baixa qualidade, refletindo, assim, no resultado do conteúdo visual apresentado.

O conteúdo produzido em audiovisual evidencia a relação entre as mídias e a fomentação da cultura através da representação de elementos que fazem parte da vivência, principalmente, dos ribeirinhos, pois grande parte dos elementos matriz das produções dos artesanatos dessas regiões fazem parte de sua própria natureza, e o miriti está presente com sua própria identidade.

Relacionando questões entre cultura, identidade e tecnologia, partimos para um campo que interliga diversos fatores, dentre eles, o entendimento sobre os “imigrantes” e “nativos” digitais, que estão interligados diretamente na contemporaneidade, de forma conflitante e inquietante no convívio social.

²³ Disponível em: [http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/tv/materias/curtas-na-tv/174831-curta-metragem-%e2%80%9cadmirimiriti-\(diretor-andrei-miralha\).html](http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/tv/materias/curtas-na-tv/174831-curta-metragem-%e2%80%9cadmirimiriti-(diretor-andrei-miralha).html). Acesso em: 10 abr. 2022.

20:20



SEÇÃO II

**A CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO: DA
INSTABILIDADE DE ACESSO À INFORMAÇÃO AO
CONFLITO DE GERAÇÕES NO SÉCULO XXI**



2 A CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO: DA INSTABILIDADE DE ACESSO À INFORMAÇÃO AO CONFLITO DE GERAÇÕES NO SÉCULO XXI²⁴

Relacionar o ensino de Artes Visuais com as novas mídias no século XXI fomenta uma ligação direta entre metodologias tecnológicas e dinâmicas acessíveis na docência, possibilitando uma ampliação dos fazeres artísticos para além da sala de aula, permitindo, assim, o compartilhamento individual ou coletivo dos resultados alcançados junto com as redes sociais em apenas poucos cliques. A presente seção faz a abordagem entre uma democratização tecnológica que se distancia da realidade de municípios de regiões do Baixo Amazonas do estado do Pará e, também, a relação entre as diferentes gerações em um mesmo ambiente educacional.

Intermediar ações educativas com as novas mídias é uma questão desafiadora no século XXI, levando em consideração toda uma problemática que assola a Região Norte na era tecnológica. Entretanto, apresentar estratégias que possam converter esse contraste, pode inserir as classes menos favoráveis em um espaço no qual, por direito, elas têm de usufruir.

Ao sintetizar questões de democratização tecnológica para um público de gerações anteriores aos nativos digitais, nos deparamos com um estreitamento na educação, em relação ao entendimento de novas possibilidades em inserir a tecnologia móvel em sala de aula. No município de Alenquer, nas primeiras aulas da disciplina de Laboratório de Animação, deparei-me com olhares confusos dos alunos, de modo que aquela dinâmica fosse vista como algo novo, que criava outras possibilidades que interessavam o campo educacional.

Segundo Arantes (2005), “ampliar a noção de interface para outros domínios, além dos aparatos estritamente informáticos, nos permite, assim, repensar também as relações sujeito/obra da produção estética na era digital” (ARANTES, 2005, p. 62).

Nesse contexto, é possível relacionar e analisar o estudo das gerações, ao modo que determinam o entendimento de uma passagem de tempo, onde as pessoas situam-se em um mesmo ambiente, vivendo culturas e costumes completamente diferentes na era tecnológica.

Entretanto, passando para o ambiente escolar, podemos vivenciar toda essa multiplicidade de pensamento e entendimento, pois as crianças e adolescentes do século XXI já trazem consigo todo um entendimento e experiências quanto ao uso das mídias em diferentes situações, passando a ser considerados nativos digitais, já nascendo e crescendo com as

²⁴ Recortes desta seção são fragmentos textuais de um Artigo Científico, de minha autoria, intitulado: Novas Mídias em Artes Visuais: Experiências no Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), publicado na Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas – ANPAP, no ano de 2020.

tecnologias presentes, contudo, os considerados imigrantes digitais tentam adequar-se ou adaptar-se nessa nova cultura digital. Palfrey e Gasser (2011) contribuem que:

Esta história está explodindo em torno de nós, em todo o mundo, a uma velocidade sem precedentes. A má notícia é que não há respostas fáceis para o quebra-cabeça de como os nativos digitais estão conduzindo suas vidas ou para o problema do abismo da participação. A boa notícia é que podemos fazer muita coisa enquanto nossos filhos crescem, com eles e para eles, cada um de nós tem um papel a desempenhar na solução desses problemas. E, mais importante, precisamos preparar nossos Nativos Digitais e os outros jovens para seguir o caminho para um futuro brilhante na era digital. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 25).

A precariedade de acesso à informação e a inacessibilidade do uso de internet nas regiões de interiorização do estado do Pará enfatizam um descaso de democratização tecnológica na contemporaneidade.

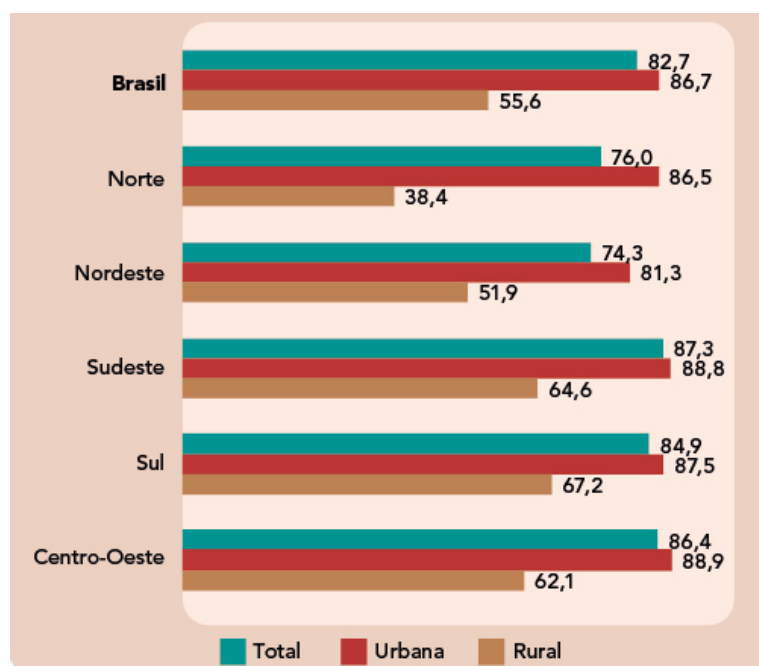
As experiências advindas das práticas de ensino desenvolvidas por intermédio do PARFOR, no município de Alenquer, evidenciaram as dificuldades do acesso à tecnologia. Estendendo essa dificuldade às salas de aula, onde foram realizadas as atividades presenciais do plano de formação de professores, o mais comum era a falta de conexão à internet. Tendo em vista que a maioria dos alunos não possuíam computadores e nem notebooks, e quando precisavam de internet iam à zona urbana do município.

Essa realidade refletia diretamente com os alunos, pois ao mesmo tempo que alguns tinham facilidades na compreensão da cultura digital (alunos que moravam no centro do município), para outros as novas mídias apresentavam-se de uma forma visivelmente complexa (alunos das comunidades distantes do polo matriz).

O gráfico abaixo apresenta a pesquisa realizada entre os anos de 2018 e 2019, que diz respeito à desigualdade de acesso à internet no País. Através da análise é possível comparar o estreitamento relacionando o Norte com as demais regiões, e, também, o contraste entre a zona urbana e de interior, possibilitando, assim, um entendimento de fatores que relacionam uma democratização oriunda de desigualdade social, de forma linear e bem estruturada. A busca por essas informações, realizadas no ano de 2022 no site do IBGE, demonstra que não houve um mapeamento na atualidade. Entretanto, é possível observar a relação de que poucas coisas mudaram entre 2019 e 2022, referentes à acessibilidade tecnológica no País.

Canclini (1998) potencia essa relação da seguinte forma: “não chegamos a uma modernidade, mas a vários processos desiguais e combinados de modernização” (p. 154). Enfatizando que a desigualdade faz parte de uma estrutura organizada e preestabelecida, com pesos e medidas em uma concepção completamente linear, ou seja, orquestrada pelo próprio poder público.

Gráfico 2 – Domicílios em que havia utilização da internet, por situação do domicílio (%).



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2019.

Na Região Norte é possível analisar que a distribuição de internet tem o percentual de distribuição bem menor, e esse fator é refletido em todo o âmbito social. Nesse sentido, o uso das novas mídias passou a ser um desafio entre o docente e a educação básica, evidenciando uma carência quanto ao uso de novas tecnologias em sala de aula sobre acesso à informação, tendo em vista que os docentes precisam de internet para realizar seus conteúdos e planejamento em sala de aula.

Essa realidade foi presenciada também em minhas experiências como professor, pois as vezes era necessário, em sala de aula, apresentar conteúdos em audiovisual, porém a cobertura local das operadoras telefônicas não chegava até as determinadas regiões, e, nesse sentido, todo o planejamento dos conteúdos a serem baixados teria que ser pensando no dia anterior, para não comprometer a dinâmica em sala de aula. E esse mapeamento era apresentado pela própria coordenação, em reuniões sobre o projeto político pedagógico do PARFOR. E, em coletivo, eram definidas formas de como reverter essa problemática.

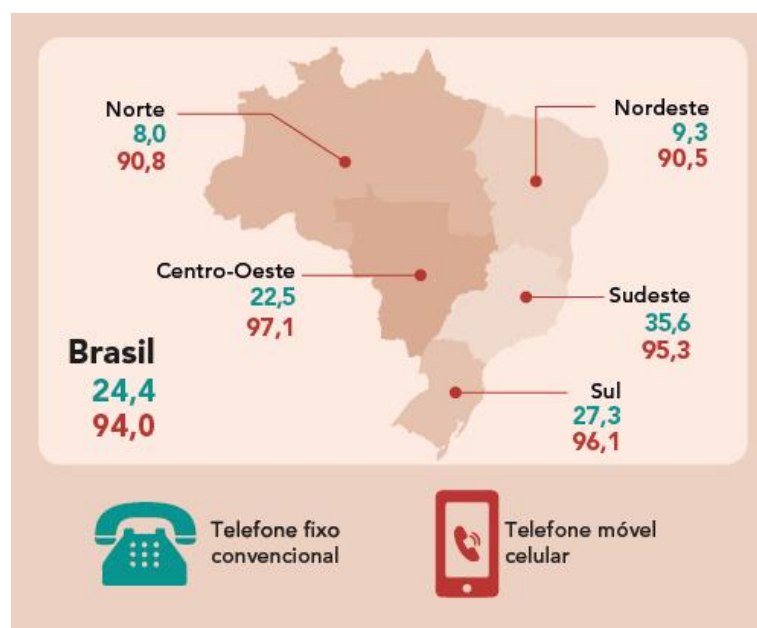
Nesse sentido, os professores formadores eram orientados a enviar com antecedência as leituras obrigatórias, como forma de nortear os alunos com as disciplinas a serem realizadas.

2.1 O desafio do celular em sala de aula: inquietações

A acessibilidade através de dispositivos móveis pode favorecer, de forma direta, intermediações entre conteúdos e didáticas aplicadas ao ensino, de forma simples e atrativa, tendo como exemplo criações em vídeos animações através dos conteúdos da história da arte, de forma criativa e conceitual.

O gráfico a seguir apresenta um comparativo entre o uso de telefones fixos e móveis com uma perspectiva notória sobre a utilização do celular, nesse contexto podemos compará-lo como uma ferramenta de inserção através da democratização tecnológica, principalmente na Região Norte, e também uma dinâmica diretamente voltada aos usuários, pois a portabilidade está presente em todas as camadas sociais.

Gráfico 3 – Domicílios com telefone fixo convencional e com telefone móvel celular (%).



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua, 2019.

Tendo como referência a realidade dos municípios apresentados, situados em regiões de interior do estado do Pará, e seguindo a sistemática que, de forma sucinta, favorece o acesso tecnológico junto com as classes sociais mais favoráveis, nesse sentido enfatiza-se as seguintes perguntas: o que seria necessário para a construção do acesso democrático tecnológico na educação em região de difícil acesso? E como podemos, através das mídias acessíveis, construir um ambiente significativo que interligue as práticas artísticas de acordo com a realidade e carência no ambiente escolar de forma democrática?

Partindo do entendimento da cultura digital, Arantes (2005) enfatiza da seguinte forma: “À medida que o computador vai se tornando mais acessível, principalmente a partir dos anos 1980/90, as possibilidades de experimentações artísticas com os recursos computacionais começam a se ampliar” (ARANTES, 2005, p. 57).

Nesse contexto, Palfrey e Gasser (2011) contribuem da seguinte forma: “o medo é a maior ameaça que atualmente enfrentamos para o segundo caminho quando se trata de entender o potencial da tecnologia digital e a maneira em que os Nativos Digitais estão usando”. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 17).

Entretanto, partindo por outra perspectiva em sala de aula, foi possível analisar como o celular apresentava-se como uma problemática, que, além de desviar a atenção dos alunos, quebrava a linha de raciocínio do próprio professor. Nesse sentido, estruturei minha disciplina voltada para essa realidade, e o que antes era visto como um problema, passou a ser uma solução.

Sobre esse aspecto entre a cultura digital e o ensino das Artes Visuais é possível, e interessante, notar formas de criação artística no campo educacional na contemporaneidade voltadas para os determinados nativos digitais, onde o aluno possa experimentar e se inteirar conceitualmente entre o ensino de Artes e o contexto de seu próprio tempo. Com esse princípio, Palfrey e Gasser (2011) interpretam da seguinte maneira:

Os nativos digitais são extremamente criativos. É impossível dizer se são mais ou menos criativos do que as gerações anteriores, mas uma coisa é certa: eles se expressam criativamente de formas muito diferentes daquelas que seus pais usavam quando tinham a mesma idade. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 15).

Dentre recursos digitais de manipulação e edições de vídeos, destacam-se os aplicativos de celulares, com suas introduções e interfaces básicas, permitindo ter resultados significativos tanto em experimentações pessoais como em dinâmicas e métodos aplicados ao ensino de Artes Visuais, podendo possibilitar, junto com as novas mídias, percepções inerentes ao senso crítico, conceitual e criativo do indivíduo.

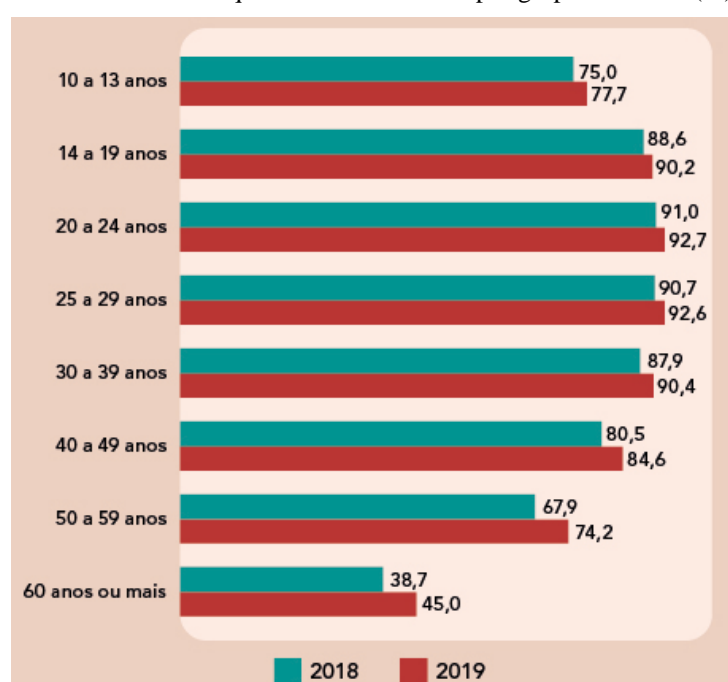
Podemos analisar de forma exacerbada a necessidade entre o indivíduo e a evolução tecnológica, tendo como exemplo o acesso às plataformas on-line, as compras virtuais, sua interação em redes sociais, seu divertimento com jogos e vídeos humorísticos. Nesse sentido, cada vez mais a indústria tecnológica vem desenvolvendo programas e equipamentos para suprir uma necessidade referente ao mundo digital.

Relacionando esses modelos de práticas e costumes sociais evidenciados no mundo tecnológico, convergimos os mesmos com a educação básica, embora o uso de aplicações em

dispositivos móveis possa ser para as crianças e adolescentes uma forma atrativa e recreativa de passar tempo, como exemplo, a interação on-line de famosos jogos: *Free Fire*, *Among*, *Miner Craft* etc.²⁵, o celular é utilizado de forma massiva.

Como pode ser visto no gráfico abaixo, de acordo com pesquisa feita entre 2018 e 2019, analisou-se a utilização de celular com usuários de diferentes faixas etária de idade, e nesse contexto identificou-se que o público infanto-juvenil é um dos grupos mais ativos com a tecnologia móvel.

Gráfico 4 – Pessoas que utilizam a Internet por grupos de idade (%).



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2018-2019.

Seguindo a relação entre usuários de Internet por faixa etária de idade, e como essa dinâmica vem sendo utilizada no século XXI, nos deparamos com a realidade de sua inserção no campo educacional, pois a referida análise acima é vivenciada de forma direta pelos docentes em sala de aula, e levando em consideração a um professor com idade superior a 50 anos, visto de forma comum em regiões interioranas na Região Norte, nos deparamos com um conflito voltado à cultura digital.

Nesse sentido, através das novas mídias, de forma significativa, o professor pode estabelecer uma conexão com o ensino de Artes Visuais, explorando elementos estéticos, com a inserção de conteúdos visuais através de análises de games, por exemplo: o jogo *God Of War*,

²⁵ Jogos on-line na plataforma *mobile* disponível de forma grátis no *Play Store*.

que traz consigo elementos da arquitetura grega em seus cenários, que são conteúdos que fazem parte do componente curricular de Arte na educação básica.

Entretanto, como seria possível essa relação e adaptação entre professor e aluno em gerações completamente diferentes?

2.2 A Cultura Digital na Educação: as gerações e suas inquietações

A acessibilidade tecnológica e as limitações andam juntas quando se trata de um público de gerações anteriores comparando com a presente, pois na geração atual os indivíduos já nascem com costumes voltados à era digital, já relacionados desde cedo em redes sociais, em jogos digitais, e inteirados com a tecnologia *touch screen*. Já nasceram em um período no qual a tecnologia faz parte de quase toda a relação humana, divergindo dos outros indivíduos das gerações anteriores, que exploram apenas o essencial no ramo tecnológico. Os professores devem estar cada vez mais atualizados, pois seu público-alvo, principalmente no ensino fundamental, já parte de alunos com aptidões ao mundo digital.

Esse conflito entre gerações, oriundo da tecnologia na educação, é proveniente do mundo globalizado e evolução tecnológica, adaptar-se a ela significa ter uma relação cada vez mais produtiva e satisfatória junto com seu público-alvo, essa interação entre professor, aluno; novas mídias; Arte e educação, concretiza uma aliança entre metodologia de ensino e tecnologia no século XXI.

O choque entre as gerações na educação é inevitável, saber conduzir de forma democrática o conteúdo é o que faz o diferencial, principalmente, na docência, partindo desse princípio é fundamental que todas as pessoas precisam ter domínio do conhecimento para agir sobre sua realidade, buscando formações e atualizações referentes às novas mídias, embora a mesma esteja presente de forma rotineira na vida das pessoas. Pimentel (2014) enfatiza que:

É preciso, então, que professores sejam preparados adequadamente para que, além de saberem explorar os programas colocados à disposição dos alunos, possam realmente propiciar o aprendizado em Arte. (PIMENTEL, 2014, p. 115).

Formações no âmbito de didáticas metodológicas relacionadas com a tecnologia na educação é uma forma de contornar, com eficácia, relações entre o entendimento de uma atratividade a mais no ensino de Artes Visuais, tendo em vista que uma prática voltada à ação entre o aluno, professor e conteúdo, possa atingir de forma significativa uma grande dimensão na qualidade de ensino.

A fotografia abaixo apresenta o fluxo entre professor e alunos, através de experiências desenvolvidas na construção de cenário que faz parte dos processos da composição do vídeo animação em *stop motion*, que fazia alusão a um período pré-histórico do município de Alenquer, elementos como cartolinas, isopor e tinta guache compuseram uma maquete que representaria uma passagem no tempo em um determinado período, de forma criativa e simbólica.

Figura 10 – A construção do cenário apresentado aos alunos.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

Vincular as novas mídias ao ensino das Artes favorece dinâmicas tecnológicas no campo educacional, que vão desde a composição de vídeos até a criação de animações gráficas, usando como suporte um tablet ou celular. Entretanto é possível analisar problemáticas referentes a conflitos de gerações entre professor e aluno, de um lado o público jovem e sua fácil adaptação com as tecnologias, e por outro lado o público que tenta adequar-se ainda timidamente.

Para Jordão (2009), essa relação entre gerações é vista da seguinte forma:

A cada dia, mais os professores se deparam, em suas salas de aula, com alunos que convivem diariamente com as tecnologias digitais. Estes alunos têm contato com jogos complexos, navegam pela internet, participam de comunidades, compartilham informações, enfim, estão completamente conectados com o mundo digital. (JORDÃO, 2009, p. 10).

Nesse mesmo contexto, Palfrey e Gasser (2011) contribuem da seguinte maneira:

Esses garotos são diferentes. Eles estudam, trabalham, escrevem e interagem um com o outro de maneira diferentes das suas quando você era da idade deles. Eles leem blogs

em vez de jornais. Com frequência se conhecem online antes de se conhecerem pessoalmente. Provavelmente nem sabem como é um cartão de biblioteca, que dirá terem um; e, se o tiverem, provavelmente nunca usaram. Eles obtêm suas músicas online – com frequência de graça, ilegalmente – em vez de comprá-las em lojas de discos. Mas provavelmente enviam uma mensagem instantânea em vez de pegar um telefone para marcar um encontro mais tarde, à noite. Adotam e se relacionam com neopets virtuais, em vez de com bichinhos de verdade. Conectam-se entre si através de uma cultura comum. Os principais aspectos de suas vidas – interações sociais, amizades, atividades cívicas – são mediados pelas tecnologias digitais. E não conheceram nenhum modo de vida diferente. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 12).

Um dos maiores desafios da Educação na contemporaneidade é a falta de conhecimento e treinamento proveniente de intermediações com as mídias tecnológicas, o que tem contribuído para a utilização não adequada das novas tecnologias nas atividades de ensino e aprendizagem. Essa relação entre professor, aluno e mídias digitais pode favorecer estratégias voltadas para o ensino, tendo em vista que essa atualização pode contornar um desafio entre a democratização e didáticas de formas acessíveis.

2.3 Desafios entre o professor e as novas mídias no ensino de Artes Visuais

Desenvolver dinâmicas de ensino no campo das Artes Visuais, através das novas tecnologias na contemporaneidade, sempre é visto como uma forma desafiadora para os educadores, principalmente na rede pública de ensino, dentre um dos motivos refere-se ao tempo e o quadro que a disciplina de Artes dispõe, que é desfavorável nas escolas públicas.

Tendo em vista esse descaso, a agilidade do educador em ter um domínio no método aplicado junto com técnicas desenvolvidas com a tecnologia pode proporcionar eficácia e qualidade no ensino, embora a juventude esteja engajada e inserida no mundo moderno através da cultura digital, o educador poderá proporcionar uma outra visão de forma construtiva e conceitual, apropriando-se de aplicações utilizadas como mera distração, como exemplo os variados aplicativos de edição de fotos baixados gratuitamente na *Play Store*²⁶.

É possível notar a proporção grandiosa que interliga a tecnologia junto com a criação artística, tanto para fins avaliativos quanto para significâncias ao longo da vida, contudo, tais relações de aprimoramento dificilmente são praticadas em sala de aula, potencializando o distanciamento entre a tecnologia e o ensino de Artes Visuais na escola. Pimentel (2014) contribui da seguinte maneira:

²⁶ É um serviço de distribuição digital de aplicativos, jogos, filmes, programas de televisão, músicas e livros, desenvolvido e operado pela Google.

O uso de tecnologia em Arte não acontece somente em nossos dias. A Arte, em todos os tempos, sempre se valeu das inovações tecnológicas para seus propósitos. Até mesmo porque seu ideal de transcendência ao comum necessita do que está disponível, para que algo seja criado. (PIMENTEL, 2014, p. 114).

O posicionamento do educador em observar as mudanças, e contribuir com as mesmas, fortalece de forma significativa os aprimoramentos nas didáticas de ensino, porque o campo ampliado do mundo tecnológico é como uma caixa com inúmeras ferramentas que quando aplicadas corretamente, o seu resultado é eficaz, entretanto, cada ferramenta tem um determinado objetivo, no campo da Arte elas proporcionam uma abrangente relação entre a interatividade e a acessibilidade no ensino na contemporaneidade.

Minhas experiências na Docência como professor em Artes Visuais, e também como bolsista em programas institucionais, proporcionaram-me a ter essa reflexão, deparei-me com total insegurança e timidez com a utilização de aplicações móveis, com professores da educação básica que também são graduandos do curso de Artes Visuais, pelo Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), da Universidade Federal do Pará.

2.4 Ramificações Educacionais através de planejamentos acessíveis

Segundo a alteração feita em 2010 e que incidiu na redação do artigo 26, em seu § 2o, da LDB 9.394/96: “O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos. [...] (NR)”. Art. 2o Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação. Brasília, 13 de julho de 2010 (BRASIL, 2010).

A relação entre os recursos didáticos e teóricos no ensino da Arte pode ser moldada respeitando as diferentes culturas políticas e sociais de uma determinada região, quando aplicados de forma prática, é possível analisar a relação direta entre o aluno e seu campo imanente, dialogando com suas experiências e inserindo-se dentro de seu contexto, evidenciando formas descolonizadoras de ensino.

Segundo Freire (1996, p. 52), “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou sua construção” se faz importante para uma prática pedagógica em Arte, de maneira significativa e potente ao professor e aluno.

Seguindo esse contexto, Vasconcellos (1995) define que esta prática de ensino é um:

[...] instrumento teórico-metodológico que visa ajudar a enfrentar os desafios do cotidiano da escola, só que de uma forma refletida, consciente, sistematizada, orgânica

e, o que é essencial, participativa. É uma metodologia de trabalho que possibilita ressignificar a ação de todos os agentes da instituição (VASCONCELLOS, 1995, p. 143).

Ao relacionar esse contexto entre diretrizes e parâmetros de ensino da Arte na educação, o PARFOR enfatiza a relação direta entre o sujeito, o conteúdo e seu espaço, potencializando ideias e construções didáticas, além de dinâmicas contextuais dos determinados conteúdos a serem explorados e ministrados em sala de aula.

A disciplina de Laboratório de Animação, do curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais, compõe uma carga horária de 68 horas, sua ementa tem como objetivo: conceitos, história, métodos e técnicas do design gráfico e das artes gráficas, problematizações e produção aplicada. É uma disciplina que abrange diretamente o contexto histórico das mídias digitais e sua explosão de técnicas e aperfeiçoamentos junto com a evolução histórica do cinema, nesse sentido, a importância do domínio técnico é fundamental para obter um bom resultado do objeto a ser criado, não se desprendendo do olhar crítico, construtivo e criativo.

Figura 11 – Experimentação com dispositivo móvel.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

Câmeras de alta resolução, iluminação apropriada, estúdios de sonoplastia profissional, eram recursos para compor uma animação de aproximadamente 15 minutos, na atualidade todos esses recursos podem ser acompanhados em um único pacote denominado como um simples aplicativo, pois com um único *click* e uma ideia, a animação é construída.

No campo da educação, esse único *click* é interligado com conhecimento metodológico, referências bibliográficas, contexto histórico e muita criatividade. A disciplina de Laboratório

de Animação tem como objetivo introduzir o aluno, de forma educativa e contextual, no panorama das animações digitais através das variadas mídias modernas; expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias, sentimentos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

A contextualização dos conteúdos do ensino de Arte evidencia um campo múltiplo, fugindo de paradigmas e moldes preestabelecidos pelo pensamento tecnicista, o planejamento tem como resultado, práticas e a materialização de ideias de forma crítica, construtiva, artística e visual. Por essa perspectiva, compreendemos que o ensino de Artes Visuais está em constante transição, se adaptando junto com a contemporaneidade e estabelecendo diferentes visões de um determinado conteúdo.

Seguindo esse princípio, vinculamos a Pedagogia Progressista Libertadora que, partindo de uma análise crítica das realidades sociais, interliga diretamente o indivíduo com seu próprio espaço, evidenciando fins sociais, políticos e culturais com a educação na escola. Iniciou-se com Paulo Freire nos anos 60, do século passado, rebelando-se contra o autoritarismo e defendendo a conscientização humana nas lutas de classes.

Interpretar essa relação entre o conhecimento e a luta de classe é de extrema importância, pois, ao evidenciar a forma como a educação pública vem sendo conduzida, presenciamos uma injustiça grandiosa por parte do município e Estado, ao comparar a educação pública com a privada. Observando de forma ampliada a relação entre as escolas públicas na cidade e as dos interiores no estado do Pará, presenciamos outra desigualdade que interfere diretamente na qualidade de ensino.

Poder praticar através de expressões e criações os conteúdos teóricos da ementa da disciplina de Arte, evidencia formas eficazes de aprendizagem e entendimento mútuo. Para Machado (2010):

A Abordagem Triangular não serve para quem quer um manual, nem tem caráter prescritivo. Requer o espírito livre, a disciplina investigativa e a disposição corajosa para perceber o que se anuncia ao longo dos passos no caminho [...]. (MACHADO, 2010, p. 79).

De princípio é fundamental explicar a ementa da disciplina, os materiais necessários, as leituras obrigatórias e complementares. Em um primeiro momento, procura-se analisar as habilidades dos alunos e experiências com animações gráficas, através de diálogos, exibições de vídeos e introdução a aplicativos *mobile*. As aulas expositivo-dialogadas objetivam dinâmicas e exercícios em sala de aula, com delimitação prévia de equipes de trabalho, possibilitando, assim, o trabalho em coletivo.

Instalando de forma gratuita o aplicativo conhecido por *stop motion*, que mostra os planos das imagens capturadas, permitindo assim ter um registro em camadas da imagem retirada e a imagem posterior, com o uso de um mini tripé, a imagem ficava completamente estática, permitindo ter um resultado praticamente profissional com bem poucos recursos.

As inúmeras possibilidades em construir uma animação com poucos recursos foi um fator bastante importante nessa disciplina, principalmente no município de Alenquer, pela sua carência e limitações de aquisição de materiais artísticos.

Articular essa relação com elementos naturais, contornou uma problemática e ampliou o senso crítico e criativo dos alunos, mesclando com sua própria realidade, possibilitando novos direcionamentos em relação à experimentação e produção artística, um fator bastante significativo, levando em consideração que todos eles são professores da educação na esfera pública, e, com esse aprendizado, podem ampliar, junto com as crianças e adolescentes, inúmeras formas e infinitas possibilidades de fazer Arte junto com a tecnologia de forma prática, dinâmica e acessível.

22:30



SEÇÃO III

**REFLEXÃO-ANÁLISE SOBRE OS RESULTADOS: O
FLUXO ENTRE CONTEXTUALIZAR, LER E FAZER**



3 REFLEXÃO-ANÁLISE SOBRE OS RESULTADOS: O FLUXO ENTRE CONTEXTUALIZAR, LER E FAZER

A referida seção, subdividida em seus subtítulos, trará como um roteiro as experiências e recortes que a pesquisa alcançou no âmbito da educação. Neste contexto, foi essencial atribuir a “Abordagem Triangular”, Barbosa (2014), um eixo norteador que partia da relação entre o “contextualizar os temas, o ler através da dinâmica com a tecnologia *mobile*, e o fazer, como forma de exposição dos resultados para o público escolar”, dando ritmo e servindo como um pilar na estruturação da didática e ações desenvolvidas ao longo da realização da disciplina de Laboratório de Animação, no município de Alenquer-PA, no ano de 2020.

Os processos e resultados apresentados na disciplina de Laboratório de Animação estão disponíveis na Plataforma on-line nos links e códigos QR a seguir:

1-Respostas dos Alunos

<https://drive.google.com/file/d/1fSLvkRCDqpbRCoOXENzjdt2wOzXnwWZP/view?usp=sharing>



2-Produções dos Alunos

<https://drive.google.com/file/d/1AIRiZiOk3cprYApLatce4KHp5E6SpuDq/view?usp=sharing>



3-Relatos dos Alunos

<https://drive.google.com/drive/folders/1DEIXJmBZ4ogn53GHk6sOOXJMGDJgGLNq?usp=sharing>



4-Experimentações em Laboratório de Animação no polo matriz do município de Alenquer (2020)

<https://drive.google.com/drive/folders/1ziMEMc9rNtbQWJLLDIUuYAaudjc0nUHc?usp=sharing>



Em contrapartida, o PARFOR leva para o quadro docente em sala de aula uma estrutura organizada e contextualizada, que interliga o fazer artístico com modos acessíveis com as mídias digitais na educação, objetivando a dinâmica entre o ensino e sua relação com a sociedade. Nesse sentido, a minha relação com as mídias durante toda minha formação foi essencial para orquestrar e difundir experiências para a formação dos discentes em sala de aula.

Através do ciclo entre técnicas e conteúdos, de modo sintetizado, observei a importância de uma didática simplificada, que começava com passo a passo, e ia inserindo aos poucos o contexto entre as mídias e a educação, pois percebi que muitos alunos sentiam-se deslocados dessa interação entre experiências e tecnologia, e estratégias foram cautelosamente exercidas, para compor, assim, um ambiente que abrangesse todo o público, que partiam desde apresentações pessoais, e trocas de vivências de forma coletiva.

Através das práticas realizadas com a disciplina de Laboratório de Animação foram construídos 4 vídeos de animações em *stop motion*, com temas variados, seguindo a dinâmica de contextualizá-los, proporcionando assim uma visão ampliada e formas democráticas de inserção do audiovisual na educação. Tendo em vista que os conteúdos iriam ser apresentados para os alunos de todas as turmas do ensino fundamental, como se fosse um pequeno cinema.

Para Migliorin e Pipano (2018):

Finalmente, para uma criança não há filme difícil, apesar de ainda necessitarmos pedir a única coisa que ela pode nos dar – seu tempo. Eis o terceiro ponto que nos move quando reivindicamos o cinema na escola: a dimensão propriamente democrática da presença do cinema no processo de aprendizado. O cinema não pede nada, apenas se aconchega nas capacidades sensíveis dos sujeitos comuns. (MIGLIORIN; PIPANO, 2018, p. 41-42).

Conforme exposto por Migliorin e Pipano (2018), o filme é um dos instrumentais essenciais em atingir a sensibilidade das pessoas. Nesta questão, foi possível trabalhar além das pequenas produções em audiovisual, um incentivo e entendimento da sétima arte na educação.

3.1 Dos conteúdos para o campo social: o vídeo como dinâmicas em audiovisual

As produções realizadas em sala de aula com os alunos, apesar de fazerem parte de uma didática pedagógica de ações educativas em Artes Visuais, criaram possibilidades de forma interdisciplinar com a tecnologia, que relacionam elementos educacionais com resultados voltados para o audiovisual, potencializando, através do celular, experiências que expandem o conhecimento para além dos conteúdos, e atingindo outros públicos. Bambozzi, Bastos e Minelli (2009) potencializam essas relações da seguinte forma:

No cenário atual, marcado pelo avanço contínuo da portabilidade, os custos para a criação de filmes e vídeos diminuem significativamente. Como resultado, observa-se o incremento de uma produção doméstica considerada para alguns uma espécie de “artesanato digital”. (BAMBOZZI; BASTOS; MINELLI, 2009, p. 21-22).

A definição entre as experiências realizadas com a disciplina e o campo audiovisual interliga-se através de um celular, pois a ideia de produção que interpassa o campo educacional.

De forma prática, observou-se essa relação entre os alunos com a disciplina de Laboratório de Animação, pois para eles era com algo novo, e que com poucos recursos explorados foram possíveis construir pequenos vídeos, com fins tanto educacionais como pequenas produções culturais em audiovisual, levando em consideração a proposta do PARFOR, que refere-se a interligar o conhecimento tendo como base explorar conteúdos que fazem parte da realidade dos alunos, através de sua realidade social e cultura local.

Partindo da ideia de produzir conteúdo voltado para o audiovisual, interligamos competências gerais da BNCC com as novas mídias na educação, para que, dessa forma, a estrutura dos elementos desenvolvidos possa ser usada como recurso para fomentar, através de dinâmicas acessíveis, a inserção do celular em sala de aula como uma ferramenta de ensino.

3.2 Do contexto para as Práticas Artísticas em sala de aula

Seguindo o conteúdo programático em sala de aula com os alunos, interligamos dinâmicas voltadas para a democratização tecnológica, cultura digital e história do Cinema, tendo em vista que essa estrutura faz parte da ementa da disciplina de Laboratório de Animação.

Nesse sentido, foram exploradas estratégias que pudessem fazer parte do contexto da disciplina, de forma que os alunos pudessem participar dessa relação entre conteúdo, práticas e realidade.

No primeiro momento, foi apresentada a ementa da disciplina e forma de discussão de como seriam desenvolvidos os trabalhos em sala com os discentes, esse roteiro faz parte da organização do curso, onde reuniões com a coordenação definem metas e estratégias a serem alcançadas.

No segundo momento, são apresentadas as leituras e como será feita a divisão dos trabalhos e as análises avaliativas.

Devido a modalidade do curso ser na forma intervalar, cabe ao professor criar dinâmicas em sala de aula que possibilitassem para o(a)s aluno(a)s ter o contato tanto textual através das leituras, como de forma prática, através das experimentações, nesse sentido, minha formação docente, ao longo das experiências no campo tecnológico, proporcionou, junto com a disciplina de Laboratório de Animação, um campo repleto de conhecimento que foi refletido no entendimento dos alunos, e seus resultados alcançados em sala de aula, de forma significativa, como pode ser observado nos relatos dos alunos ao longo desta seção.

A disciplina com a carga horária de 68h, equivalente a uma semana de aula, dentre os turnos de manhã e tarde, evidenciamos que o tempo seria bem corrido e puxado, e, nesse sentido, a turma foi dividida em grupos para abrir discussões sobre os temas propostos.

O primeiro tema a ser trabalhado foi voltado à “História da animação, técnica e estética”, foi possível observar a curiosidade dos alunos sobre o que estaria por vir, pois o determinado tema abriu um leque de possibilidades, e dentre elas foi analisar detalhadamente toda a relação de construção de vídeos em *stop motion*, que ao longo da história, essa técnica deu origem a todo um contexto cinematográfico como uma corrida tecnológica, em busca de melhor qualidade e efeitos visuais na elaboração dos filmes.

Esse referido conteúdo foi um dos mais importantes, pois serviu como um roteiro para o entendimento da evolução dos recursos em audiovisual, e através de exposição de tópicos apresentados com os grupos formados e definidos em sala de aula, a proposta de entendimento,

partiu de forma contextualizada, onde foram apresentados resultados, através de vídeos e imagens seguindo o conceito que o texto apresentava.

Figura 12 – Apresentação de trabalho coletivo.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA 2020.

A imagem acima apresenta o grupo de trabalho explicando seu conteúdo de estudo, como forma parcial avaliativa. A divisão de trabalho deu-se por sorteio entre os grupos, e as participações tanto nas apresentações quanto nas práticas fariam parte do conceito final do aluno de forma individual.

Em cada conteúdo apresentado eram explorados elementos em vídeos, entretanto, essa forma metodológica só foi possível pois todos os conteúdos foram baixados antes mesmo do início da aula. Tendo em vista a relação de precariedade em relação ao acesso de internet na escola.

Dentre todos os vídeos apresentados, enfatizei sempre a análise crítica através dos elementos visuais que o mesmo apresentava, fomentando, assim, uma visão ampliada dos elementos visuais, partindo do princípio em relacionar o tempo e o contexto, detalhadamente, como exemplo: as cores em evidência, do que se tratava o vídeo e a composição dos objetos.

Essa análise abria um grande debate em sala de aula, pois todos os alunos observavam através de uma perspectiva diferente, possibilitando, assim, reflexões críticas de um determinado conteúdo. E a partir dessa relação, começou a ser discutido quais temas trabalhar na construção do vídeo em animação.

3.3 Das práticas para as produções: estruturando o vídeo de animação

Com o término dos conteúdos textuais, a seguinte fase da disciplina de Laboratório de Animação seria de forma prática.

Nesse sentido, junto com os alunos e suas determinadas equipes, foram debatidos quais temas cada grupo iria apresentar, ficando definidos em 4, divididos da seguinte forma: O grupo (1) iria apresentar a história de vida de Edilton²⁷, o grupo (2) trouxe o tema relacionado à casa de farinha, o grupo (3) apresentou um tema voltado ao desmatamento na Amazônia e, por último, o grupo (4) com a história da arte rupestre em um sítio arqueológico, denominado “Cidade dos Deuses”, situado no Município de Alenquer.

Cada grupo apresentou seus temas de acordo com a dinâmica de explorar conteúdos que fazem parte da história, cultura e sociedade de sua determinada região.

O roteiro de como iria ser construído cada tema deu-se por meio de apresentação expositiva, e nesse contexto cada aluno deu dicas de quais elementos poderiam ser usados, tendo em vista que o PARFOR dispõe de recursos financeiros para a aquisição de materiais. Somente tripés de celular foram comprados, pois o mais importante da disciplina seria como criar essas produções com poucos recursos, tendo em vista a carência do município e a realidade das escolas que os alunos fazem parte enquanto docentes.

Com a utilização do aplicativo móvel *stop motion*, baixado gratuitamente na *Play Store*, compartilhei o instalador com todos os alunos via *Bluetooth*, e ao ser instalado a dinâmica da aula seria explorar os recursos que ele apresentava.

A introdução do aplicativo deu-se de forma prática, cada grupo usou apenas um celular, e dentre a divisão dos alunos considerou-se a seguinte esquematização: apresentação, roteiro e o responsável pelo celular. Cada uma dessas etapas era dada de forma colaborativa, ou seja, cada aluno ajudaria o outro do mesmo grupo, independente de qual parte ele foi incumbido de realizar. Dessa forma, foi possível explorar o trabalho em grupo, que é uma forma bastante significativa na dinâmica escolar.

Ainda na parte introdutória foram realizadas experiências em recortes, movimentando elementos estáticos, nesse sentido, foram trabalhadas construções de elementos textuais, da seguinte forma: Cada grupo escolheria uma frase e recortaria letra por letra, em seguida, com o uso do aplicativo *stop motion*, centralizariam cada letra, e iam tirando fotos uma por uma, até construir a frase.

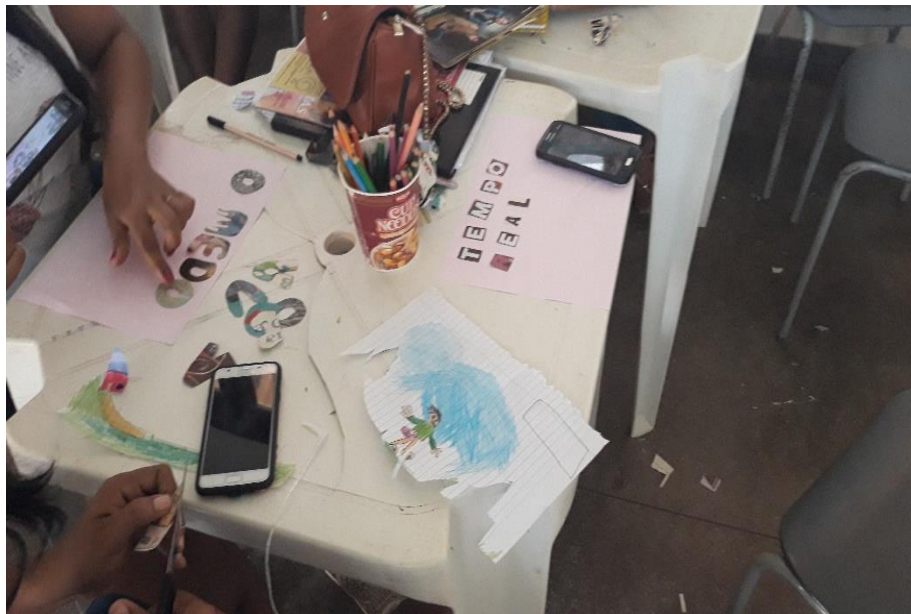
²⁷ Aluno da turma de Laboratório de Animação que possui uma deficiência física.

Essa técnica é bastante utilizada em vinhetas de filmes, tendo como exemplo a abertura da série televisiva de comédia brasileira “A Grande Família”, que antes fazia parte da programação de entretenimento da emissora Rede Globo.

Essa experimentação possibilitou para os alunos uma forma de produzir conteúdo com recursos bastante acessíveis.

Em seguida, a segunda etapa da experimentação foi criar um personagem, recortar seus membros superiores e inferiores, de modo que seria possível animá-los conforme cada foto tirada sequencialmente. A imagem abaixo apresenta fragmentos das experimentações em recortes com uso de lápis de cor, folha de caderno e tesoura escolar, realizada na disciplina de Laboratório de Animação em Alenquer-PA, no ano de 2020.

Figura 13 – Experimentação com recortes.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

Estando familiarizados com a aplicação, partimos para a parte dois, que seria a construção do cenário de cada animação. Essa parte foi bem delicada e criativa, pois todos os elementos foram na base de reutilização, ou seja, enfatizando o uso de elementos naturais e também a reciclagem de materiais que antes iriam para o lixo, como exposto na imagem abaixo.

Figura 14 – Cenário tendo como base caixa de papelão.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

3.4 Das produções para a apreciação no ambiente escolar

Essa etapa objetivou-se a seguinte relação entre produzir e para onde levá-la, tendo em vista que a todo tempo as experimentações, junto à disciplina, causaram curiosidade com os alunos do ensino fundamental na referida escola, nesse sentido, como forma de avaliação final, todos os trabalhos desenvolvidos seriam apresentados em forma de um seminário com o público escolar.

Os temas propostos partiram por várias etapas, desde a construção dos cenários, personagens e roteiro, e em seguida para o seu desenvolvimento em audiovisual. Os 4 vídeos com seus respectivos temas, foram apresentados da seguinte forma:

Vídeo 01: “As Aventuras de Diltinho”

O presente vídeo narra uma passagem na história de vida do aluno Edilton dos Santos Vilhena, morador no Quilombo de Pacoval, situado na região de interiorização do município de Alenquer, ainda quando criança, apresentando a vivência em interior, cercado por natureza.

Edilton estava se divertindo à beira de um igarapé, e logo depois começou a brincar com uma pipa, e conforme a mudança do vento, a pipa engatou em uma árvore, ao subir para retirá-la de lá, os galhos da mesma quebraram, e com a queda houve uma fratura em seu braço. Devido

ao difícil acesso de atendimento médico, condicionou o aluno a ter uma paralisação no membro superior ao longo de sua vida.

Esse pequeno recorte na vida de um aluno serviu como um tema que sensibilizou a turma ao ser apresentado em público, pois essa relação de descaso na esfera pública relacionado aos serviços considerados essenciais mostrou uma temática bastante importante na sociedade, que diz respeito à acessibilidade de pessoas portadoras de alguma deficiência, principalmente no ambiente escolar.

O grupo que fez parte dessa animação foi composto pelo(a)s aluno(a)s: Edilton, Antônio, Ernestina, Neriana e Madalena.

Abaixo, um registro dos alunos pondo em prática sua criatividade na construção dos cenários e elementos que fizeram parte da animação.

Figura 15 – Elaboração do vídeo animação As Aventuras de Diltinho.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

Vídeo 02: “O Desmatamento”

No ano de 2019, através dos noticiários jornalísticos, presenciou-se de forma exacerbada a crescente relação entre queimadas e desmatamento na conjuntura política atual, o tema proposto, pela equipe definida pelo(a)s aluno(a)s Altina, Alalice, Adnaldo, Marlene e Madson, fazia alusão a essa denúncia em decorrência de um descaso público, e por meio da animação pretendiam incentivar a preservação do meio ambiente.

Construído com elementos naturais, o vídeo deu ênfase no antes e depois da natureza, com a chegada do homem e sua visão de dominação e expansão de territórios. Nesse contexto, foi possível apresentar conteúdos que fizessem uma relação entre as produções artísticas e formas de expressão mediante a uma grande problemática, que cada vez mais se agrava no Brasil, no campo do audiovisual.

A imagem abaixo apresenta parte da produção do determinado vídeo, e a relação de fatores positivos relacionados ao trabalho de forma coletiva, usando como recursos o miriti, a tinta guache e o papelão.

Figura 16 – Confecção de elementos e cenário da animação denominada O Desmatamento.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

Vídeo 03: “A Casa de Farinha”

A cultura, o trabalho e a alimentação são vistos como uma forma passada de geração para geração nas casas de farinha, o presente vídeo fez um recorte dessa atividade na região de interior do município de Alenquer. A equipe, formada pelas alunas Marcela, Socorro, Jarneane, Hegila e Eliete, trouxe essa vivência que faz parte de um processo identitário e econômico em diversas regiões do estado do Pará.

O vídeo é composto por personagens que fazem alusão à rotina diária da produção da farinha, e em seu cenário foi composto por barracas de palhas, e um forno feito em papelão com

isopor. Dentre as tarefas, o personagem masculino faz o trabalho braçal, enquanto a personagem feminina ajuda na limpeza da mandioca e o espaço.

As imagens foram criadas com objetivo de trazer memórias de uma realidade que, com o passar do tempo, vem perdendo suas raízes com o crescente desenvolvimento da produção industrial no século XXI.

Abaixo fragmentos do cenário da casa de farinha, e seus personagens.

Figura 17 – A Casa de Farinha.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

Vídeo 04: “A Cidade dos Deuses, uma viagem ao tempo”

O município de Alenquer apresenta em sua região um importante Sítio Arqueológico denominado de “Cidade dos Deuses”, nesse espaço encontram-se além de elementos históricos relacionando as grandes pedras em forma de taça, a pintura rupestre, explorado por excêntricas formações rochosas esculpidas pelo vento, a Cidade dos Deuses é um dos principais cartões-postais de Alenquer e fica localizada a 45 quilômetro do centro da cidade.

Seu acesso é através da PA-254 até o km 16, a partir daí segue-se pela estrada conhecida como ramal dos 18 e segue-se um outro ramal que leva à Vila Tanque. O sítio é formado por grandes paredões espalhados pelo terreno, o relevo é do tipo alvo vertente, rocha tipo arenito, sua vegetação é rasteira, com árvores raras. Na área que circunda os grandes afloramentos

rochosos a vegetação é de mata secundária. O período melhor para visitaç o   de setembro a novembro, devido ao clima seco, possibilitando assim um acesso facilitado²⁸.

O grupo, formado pelo(a)s aluno(a)s Ailton, Eliana, Iracy e Orismildo, representou um recorte de uma viagem ao tempo, com a representa o de elementos que fazem parte do s tio, al m de um personagem que faz alus o ao homem primitivo, em um determinado tempo na pr -hist ria.

O presente conte do contou com um cen rio feito em isopor, tinta guache e bastante criatividade, e, em seu roteiro, quiseram trazer a representa o de um conte do da hist ria da arte de forma contextualizada.

Todos os v deos partiram de uma perspectiva est tica contempor nea, onde o foco principal seria analisar o conte do e expor de forma que cada um pudesse ter uma vis o ou um entendimento subjetivo das propostas apresentadas.

A imagem abaixo apresenta o cen rio que faz alus o   Cidade dos Deuses, em forma de maquete, apresentado pelos alunos como forma pr tica da disciplina de Laborat rio de Anima o da turma de Alenquer, no ano de 2020.

Figura 18 – A representa o da Cidade dos Deuses.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

²⁸ Fonte: Portal Alenquer. Dispon vel em: <https://alenquer.com.br/turismo-em-alenquer-para/>. Acesso em: 22 maio 2022.

Todos os Vídeos Animações em *stop motion* acima mencionados fazem parte de meu acervo digital, e estão disponibilizados em um drive on-line que pode ser visualizado através da leitura de Código QR disponível no início desta seção.

3.5 Dos resultados para o público-alvo: conexões

O eixo central da construção dos vídeos seria compor materiais que pudessem fazer parte do contexto escolar, através de experimentações no componente curricular de Arte, na educação. Tendo como base a relação entre o ler, contextualizar e o fazer, todos os elementos produzidos foram apresentados em forma de cinema para os alunos, e visivelmente foi possível analisar o interesse deles e, também, a curiosidade através de seus olhares.

A simplicidade do modo como foram apresentados os vídeos resultou em uma grande possibilidade de inserção da tecnologia móvel em experimentações no campo artístico escolar, nesse sentido, vincular todas as gerações em uma determinada situação pode favorecer uma dinâmica rica em conteúdos e inter-relações pessoais. Pois no contexto da disciplina, do início ao fim, a curiosidade dos discentes foi perceptível. Abaixo o fluxo entre os conteúdos apresentados para os alunos.

Figura 19 – O resultado da Disciplina Laboratório de Animação.



Fonte: Acervo pessoal, Alenquer-PA, 2020.

Com o término das apresentações, uma pergunta norteadora foi realizada para ser respondida entre as determinadas divisões dos grupos, e através de suas respostas podemos entender e compreender relações voltadas para uma realidade que continua distante das regiões de interior do estado do Pará, quando se diz respeito à democratização tecnológica no século XXI.

A presente pergunta foi definida da seguinte forma: Como vocês relacionariam e levariam as Novas Mídias para sala de aula?

Acredito que primeiro, a gente faz uma adaptação para conhecer os alunos, para ver como trabalhar com essa tecnologia, e poderia ser um ponto muito criativo pra eles, pois muitos deles moram no interior, e não conhecem essas novas tecnologias, e acredito que, nós professores, devemos estar sempre buscando inovações para os nossos alunos, para que assim a gente possa pegar novos avanços e novos conhecimentos sobre a disciplina de artes na sala de aula [...].²⁹

A resposta da aluna condiz diretamente com uma realidade que foi vivenciada desde o início da disciplina, a carência tecnológica voltada aos alunos de regiões de interior, e, nesse sentido, foi importante ela relacionar a busca de inovações como uma forma de qualificação a ser apresentada em sala de aula.

Seguindo essa perspectiva, o aluno Ailton contribui da seguinte forma:

A Tecnologia e Arte, é muito importante, pois sempre pensamos que o WhatsApp e Facebook já trazem algo pronto, e na disciplina, percebemos que existe uma fórmula pronta e também um passo a passo, e justamente nesse passo a passo, que faz com que a gente se encante mais ainda com essas tecnologias voltadas para os campos da Arte. E a questão do aplicar em nosso dia a dia como docentes, é algo fundamental, pois se apresentarmos ao nosso alunado uma ferramenta de celular que não serve só pra tirar fotos e enviá-las, mas sim, como podemos pegar essa ferramenta e trabalhar com os alunos, é um passo gigantesco para que eles possam apropriar-se desse bem.³⁰

A resposta acima diz respeito a “moldes” no ensino da Arte na educação, desempenhada ainda por muitos professores, palavra que limita a perspectiva de criatividade e interação do indivíduo, e ampliar essa concepção pode proporcionar inúmeras reflexões, dinâmicas e produtividade entre alunos e conteúdos em sala de aula.

Prosseguindo com as respostas, a aluna Alaice contribuiu da seguinte maneira:

Nosso tema é pra ser trabalhado em sala de aula, podemos levar e adaptá-los aos meios que eles têm na escola, como você fez aqui, aproveitar o que a gente tem como materiais. E como todo mundo utiliza o celular em sala de aula nos dias de hoje, fazer o mesmo processo, para eles terem a noção de que com um simples material, a gente

²⁹ Iracy Monteiro Araújo, aluna do Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais (PARFOR-UFPA). Resposta apresentada em janeiro de 2020.

³⁰ Ailton Araújo Fernandes, aluno do Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais (PARFOR-UFPA). Resposta apresentada em janeiro de 2020.

possa fazer grande coisa, ou seja, jamais imaginaria que a gente pudesse fazer um trabalho desse, com os poucos recursos que a gente utilizou.³¹

A dinâmica entre o fazer artístico através de elementos acessíveis proporciona um aprendizado eficaz em sala de aula, e através dos aplicativos móveis essa relação poderia se encaixar de forma democrática no campo educacional, tendo em vista o crescente uso dessa tecnologia no ambiente escolar. Para a aluna Jarneane, essa relação deu-se da seguinte maneira:

Uma proposta de levar pra escola, trabalhar esse saber dentro de sala de aula, em forma de tecnologia, montando painéis fotográficos e todos os processos.³²

A proposta em levar dinâmicas para o público jovem, no componente curricular de Arte, poderia proporcionar para os alunos uma forma de inseri-los dentro de sua própria realidade, a aluna Eliete, através de sua resposta, trouxe à tona uma realidade que foi discutida acima, em relação ao número massivo de celular em regiões de interior:

A maioria dos alunos no interior tem celular, e é uma forma de trabalhar, como foi utilizado aqui, os processos como forma de estimular os adolescentes.³³

Para o aluno Edilton, a forma de organização e dinâmica em sala de aula deu-se de acordo com as normas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e, nesse sentido, foi importante relacionar o contexto junto com a realidade do município:

Percebemos que hoje com a BNCC, através da forma de organização em cada região, a gente conseguiu, de uma forma ou de outra, colocar nesse trabalho, conforme nossa realidade, que seja trabalhado os lugares, seguindo as normas, conseguimos trabalhar com as mídias dentro de uma comunidade de interior.³⁴

As respostas dos discentes acima transcritas demonstram na perspectiva dos alunos as dinâmicas e propostas da disciplina de Laboratório de Animação, que enfatizou a relação que diz respeito às formas práticas e acessíveis em sala de aula, ressignificando um espaço, e estabelecendo, além de trocas de conhecimentos, modos de democratizar o uso da tecnologia com fins educacionais no século XXI.

³¹ Alaice da Silva Mota, aluna do Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais (PARFOR-UFPA). Resposta apresentada em janeiro de 2020.

³² Jarneane Furtado Gomes, aluna do Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais (PARFOR-UFPA). Resposta apresentada em janeiro de 2020.

³³ Eliete Bezerra da Silva* in memoriam, aluna do Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais (PARFOR-UFPA). Resposta apresentada em janeiro de 2020.

³⁴ Edilton dos Santos Vilhena, aluno do Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais (PARFOR-UFPA). Resposta apresentada em janeiro de 2020.

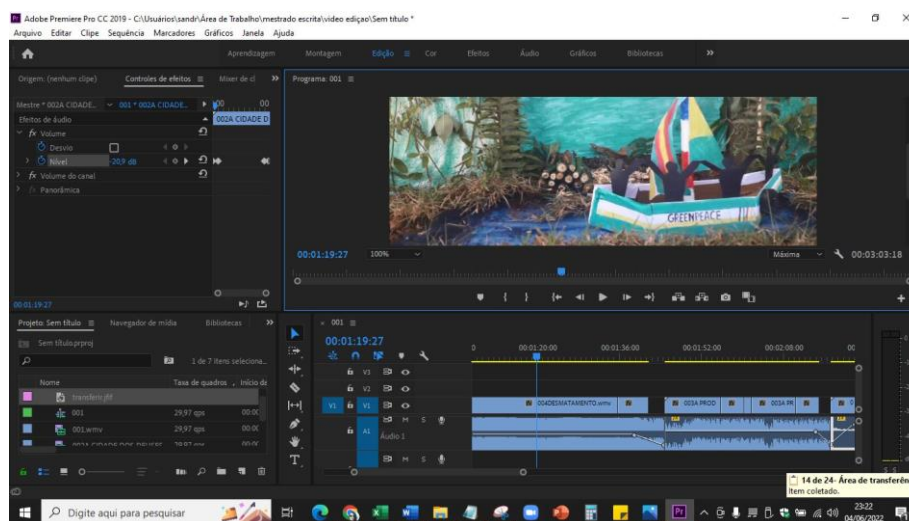
3.6 Das edições para o drive na plataforma on-line

Um dos objetivos dos resultados da disciplina de Laboratório de Animação seria compor, através de seus arquivos de registros fotográficos e vídeos, um acervo pessoal na plataforma on-line, como forma de apresentar para o público escolar as possibilidades atribuídas à tecnologia móvel, todos os vídeos produzidos pelos alunos foram editados em seus próprios celulares, proporcionando assim uma dinâmica simples, atribuindo o passo a passo de construção e edição em poucos cliques.

O aplicativo *stop motion* dispõe de uma galeria com ferramentas simples que ajustam e fazem recortes, além de inserir áudio e mesclar outros vídeos, entretanto, a fins educacionais, os alunos dispuseram de áudios baixados gratuitamente, como forma de complementar suas produções, levando em consideração que todos estavam cientes sobre a divulgação, e publicação, em relação a direitos autorais.

Diante de todos os materiais, comecei a fazer um simples ajuste de edição de vídeo em um programa profissional, denominado de *Adobe Premier Pró versão 2018*, aprimorando as produções dos alunos, tentando o máximo possível não interferir nos resultados feito por eles, a imagem abaixo apresenta parte desse processo de edição.

Figura 20 – Recorte dos processos de edição.



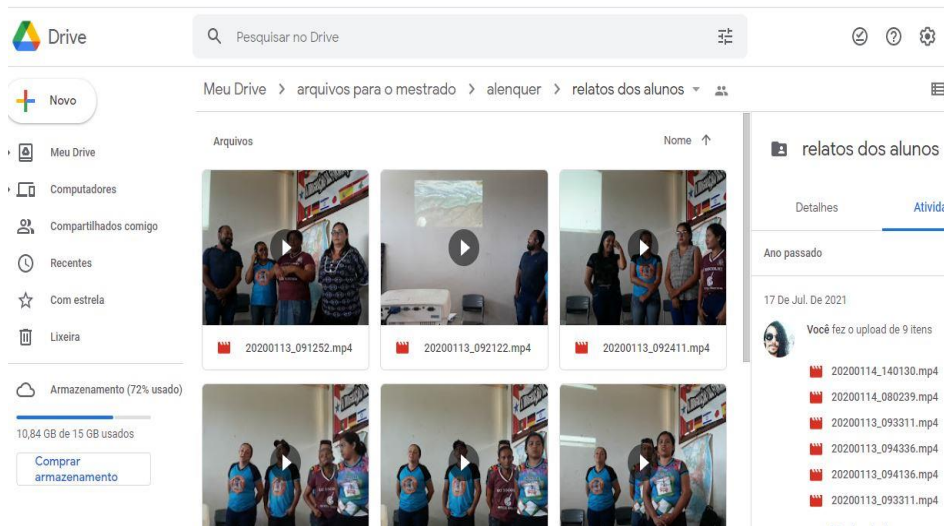
Fonte: Acervo pessoal, Belém-PA, 2022.

A importância em ter um domínio na técnica é eficaz, quando atribuída a modos didáticos na sala de aula, pois através de recursos simples podemos ter resultados com uma amplitude profissional.

Os conteúdos estão organizados em pastas em um drive on-line, e disponíveis como parte de contrapartida da pesquisa voltada para a educação, podendo ser acessados através de links e também códigos QR, contendo, nesse acervo, registros referentes a todas as etapas desenvolvidas com os alunos em sala de aula, criando assim, através de um ambiente on-line, uma forma de usar os registros como referências para conteúdo do ensino da Arte no contexto tecnológico.

Conforme o recorte da imagem abaixo apresenta, todas as etapas fazem parte de um fluxo, e, que através de um ambiente na plataforma on-line, esses materiais podem ser usados como recursos através de fragmentos em audiovisual, tanto para fins educacionais quanto para troca de experiências na construção de vídeos e animações para fins de produções.

Figura 21 – Captura de tela do drive on-line e sua organização.



Fonte: Acervo pessoal, Belém-PA, 2022.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma das variadas formas de conexão entre o ensino superior e a educação básica pode estar diretamente ligada com a seguinte pergunta: Como praticar o conhecimento adquirido durante a formação em Artes Visuais, junto com a Educação Básica? Em especial o uso pedagógico das novas tecnologias, associadas aos processos de ensino e aprendizagem de forma contextualizada.

Como citado na Introdução da pesquisa, foram objetivadas ações e dinâmicas aplicadas no ensino e aprendizagem em Artes Visuais, atribuindo ao uso do celular, práticas educativas, respeitando, dessa forma, problemáticas referente a carências de materiais para o auxílio prático em experimentações estéticas-artísticas, analisando a realidade do município e, também, relações das distintas gerações no âmbito escolar.

As experiências aqui apresentadas foram praticadas com professores da rede municipal de ensino no município de Alenquer, pois uma forma de ingressar no PARFOR é ser professor da rede pública. Esse fator foi importante, pois estamos ligados com pessoas que já advêm do campo educacional, que nos possibilitou vivenciar as várias trocas de experiências ao longo do semestre.

Os professores têm a visão de contornar a carência de recursos voltados para as práticas artísticas no âmbito educacional, relacionando a realidade que o município apresenta, com o sucateamento de investimento e estruturas, relacionando a inserção de ações voltadas à democratização tecnológica, portanto, é fundamental atribuir ao ensino, formas e dinâmicas acessíveis no contexto escolar, principalmente em regiões de interiorização do estado do Pará.

Nesse sentido, as disciplinas do PARFOR, realizadas no âmbito do ensino superior, têm visado possibilitar através de diálogos e processos a busca por melhorias e qualidades de ensino com a educação básica na contemporaneidade, direcionadas com as competências gerais da BNCC, possibilitando para os alunos a inserção das novas mídias em sala de aula, seguindo um roteiro, iniciando com conteúdos e sendo praticados através de experiências e ações educativas que a dinâmica no ensino da Arte apresenta.

A presente pesquisa, dividida em 3 seções, estruturou uma relação que se iniciou desde minha trajetória e experiências voltadas com as novas mídias, até a relação com a docência em sala de aula, possibilitando, de forma ordenada, um entendimento sobre a estrutura da dissertação, formação docente e vivências no PARFOR.

A disciplina de Laboratório de Animação possibilitou, como resultado final, um seminário em classe, que também foi apresentado ao público escolar, fomentando a relação

entre o ensino superior e sua contrapartida para o âmbito social, nesse sentido voltado para o público escolar. Esta experiência possibilitou darmos ênfase nos processos, nas dinâmicas, na criação do tema e sua significância metodológica junto com a tecnologia.

O objetivo da pesquisa, além de poder apresentar uma realidade evidenciada no campo social e educacional do município de Alenquer, possibilitou, através do uso do celular, criar dinâmicas acessíveis com ferramentas e aplicações tecnológicas.

Dessa forma, foi evidenciada a 5^o competência geral da BNCC, além da 5^o competência específica nos anos finais do ensino fundamental, que faz alusão ao uso das novas mídias tanto no campo social quanto educacional. A 7^o competência específica, Linguagens e suas tecnologias, voltadas para o ensino médio, que diz respeito a mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

O presente estudo também trouxe a relação entre conflitos de gerações, possibilitando, assim, interligar relações que podem dar dinâmica no ensino de Artes Visuais através de um *upgrade* na didática do professor, pois a relação entre nativos e imigrantes digitais é refletida diretamente no contexto escolar, e através dessa perspectiva, possibilitar para os professores formas acessíveis de ensino em um contexto de cultura digital, poderia mesclar de forma direta uma interação entre professor e aluno de distintas gerações, contudo, ter o domínio de elementos e ferramentas voltadas com a tecnologia é essencial para um bom aproveitamento em sala de aula.

Através das experiências práticas, refletindo análises da Abordagem Triangular na sala de aula, foi organizado junto com o(a)s aluno(a)s um espaço para o público externo vivenciar o que foi produzido ao longo da disciplina, a relevância e gratificação veio com o brilho no olhar das crianças, presenciando até o presente momento para elas, algo novo, algo que a Arte proporciona, dinâmicas que dão novas direções para os processos de ensino-aprendizagem no ambiente escolar, contextualizado as práticas digitais presentes na contemporaneidade, e aproximando a tecnologia, convergindo com o ensino de Artes Visuais na formação de professores da Educação Básica.

Através do PARFOR, sua organização e estrutura, deu ênfase a um processo educativo de forma bastante organizada e significativa, enfatizando, de forma simples e acessível, modos operantes entre tecnologia e Arte em regiões interioranas do estado do Pará.

A presente pesquisa traz consigo experiências através de materiais digitais que fazem parte de meu acervo próprio, com arquivos de imagens e vídeos realizados com a disciplina de Laboratório de Animação, tais registros fazem parte de minhas vivências no âmbito educacional, e foram cruciais para minha proposta de ingresso no Mestrado Acadêmico em Artes, pois através dessas práticas de ensino, apresentadas junto com o planejamento do PARFOR, pude evidenciar de forma direta um importante fator que é atribuir as novas mídias, junto com o planejamento didático no ensino de Artes Visuais, de forma democrática e acessível, refletindo junto com a realidade e carência do município apresentado.

Relacionando experiência sobre democratização e contraste social, pude ter um campo ampliado entre realidades que estão presente em nossa região, que é refletida diretamente em todo campo social e educacional, nesse sentido, objetivou a forma de trabalhar a acessibilidade nas diversas camadas, principalmente em regiões distante das metrópoles, pois em minha formação humana e docente sempre estive próximo do descaso social, e, nesse contexto, absorvendo realidades e trocas de experiências que seguirão ao longo de minha jornada como professor, com uma forma coletiva de trocas de conhecimentos através das inúmeras possibilidades que a era digital pode proporcionar em todos os âmbitos culturais, sociais e educacionais no século XXI.

Seguindo esse fluxo, a pesquisa viabilizou estratégias para sua continuidade em um Doutorado no campo das Artes, focalizando, em seu eixo central, a relação entre visibilidade e democratização em um contexto social e cultural em região de interiorização do estado do Pará.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: Perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC, 2005.

ARRIAGA, Imanol Aguirre. Prefácio. *In*: BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **A imagem no ensino da Arte: anos 1980 e novos tempos**. São Paulo: Perspectiva, 2014. (Estudos; 126 /dirigida por J. Guinsburg).

BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo. Era uma vez na tela: Breve introdução ao audiovisual na era da portabilidade. *In*: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (org.). **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **A imagem no ensino da Arte: anos 1980 e novos tempos**. São Paulo: Perspectiva, 2014. (Estudos; 126 /dirigida por J. Guinsburg).

BRASIL. Casa Civil. **Lei nº 12.287, de 13 de julho de 2010**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/112287.htm. Acesso em: 01 ago. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 ago. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Artes Visuais, bacharelado e licenciatura**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2007/pces280_07.pdf. Acesso em: 15 ago. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Brasília: MEC / SEF, 1998. 116 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>. Acesso em: 10 maio 2021.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Trad. Heloísa P. Cintrão e Ana Regina Lessa. 2. ed. São Paulo: Edusp, 1998. 392 p.

CINEMATECA PARAENSE, pesquisa, catalogação, preservação e difusão do cinema e do patrimônio audiovisual. **“Admirimiriti”**. Disponível em: <https://cinematecaparaense.wordpress.com/filmes/animacao/adimirimiriti/>. Acesso em: 20 abr. 2022.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia**, vol. 1. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. 94 p. (Coleção TRANS).

DOMINGUES, Diana. A Humanização das Tecnologias pela Arte. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). **A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

FERRAZ, Maria Heloísa C. de T.; FUSARI, Maria F. de Rezende e. **Metodologia do ensino de arte: fundamentos e proposições**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HOOKS, bell. Love as the practice of freedom. *In: Outlaw Culture. Resisting Representations*. Nova Iorque: Routledge, 2006. p. 243-250. Tradução para uso didático por Wanderson Flor do Nascimento.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Diretoria de Pesquisas. Coordenação de Trabalho e Rendimento Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2019. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html>. Acesso em: 23 maio 2022.

JORDÃO, Tereza Cristina. A formação do professor para a educação em um mundo digital. *In: BRASIL. Ministério da Educação. Saldo para o futuro. Tecnologias digitais na educação*. Ano XIX, Boletim 19, Novembro-Dezembro/2009.

LEMONS, André; CUNHA, Paulo (org.). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2003. 231 p.

LICHTY, Patrick. Pensando a cultura nômade: artes móveis e sociedade. *In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (org.). Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009. p. 35-43.

MACHADO, Regina Stela. “Sobre mapas e bússolas: apontamentos a respeito da abordagem triangular.” *In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (org.). A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

MATOS, K. S. L.; VIEIRA, S. L. **Pesquisa Educacional – O Prazer de Conhecer**. Fortaleza: Demócrito Rocha, 2001.

MEDEIROS, Afonso. **A arte em seu labirinto**. Belém: IAP, 2012. 200 p.

MIGLIORIN, Cezar; PIPANO, Isaac. **Cinema de brincar**. Belo Horizonte, MG: Relicário, 2018.

PALFREY, Jonh; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Ensino/Aprendizagem de Arte e sua Pesquisa. *In: ROCHA, Maurilio Andrade; SOUZA, José Afonso Medeiros (org.). Fronteiras e alteridades: olhares sobre as artes na contemporaneidade*. Belém: Programa de Pós-Graduação em Artes da UFPA, 2014.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. **Proposta Curricular de Licenciatura Plena em Artes Visuais.** Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica - PARFOR. Sistematização da Proposta: Luizan Pinheiro; Maria do Socorro Reis Lima; Idanise Sant'Ana Azevedo Hamoy. Belém, 2012. 108 p.

VASCONCELLOS, Celso S. **Planejamento:** Plano de Ensino-Aprendizagem e Projeto Educativo. São Paulo: Libertat, 1995.

APÊNDICE A

Planejamento das Atividades Curriculares realizadas com a Disciplina de Laboratório de Animação, realizada no Município de Alenquer-PA, no ano de 2020, como forma norteadora da organização e didática aplicada em sala de aula.

PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES CURRICULARES

RES. No. 3633 de 18 de fevereiro de 2008

1. LABORATÓRIO DE ANIMAÇÃO (68h)

Ementa: Conceitos, história, métodos e técnicas do design gráfico e das artes gráficas. Problematizações no design gráfico e produção aplicada.

1. IDENTIFICAÇÃO:

Disciplina: LABORATÓRIO DE ANIMAÇÃO			
Código:	Data: 06/01/2020 a 11/01/2020		
CH Total: 68H	Teórica	Prática	À Distância
Turma: Alenquer	Curso: Artes Visuais		
Horário: 8:00 ÀS 12:00- 14:00 ÀS 18:00	Período/Semestre:		
Professor: Sandro Pereira de Almeida	Assinatura: 		

2. OBJETIVOS:

<p>Objetivo Geral:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oferecer uma Abordagem introdutória sobre conceitos, tematizações e práticas inerentes ao campo artístico através das animações gráficas e digitais. • Construção de vídeo animação em <i>stop motion</i>. <p>Objetivo Específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer o trabalho em coletivo valorizando a cultura local • Proporcionar reflexões de arte e tecnologia • Realizar exercícios práticos com programas de edições;

3. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

<p>Introduzir o aluno de forma educativa e contextual no panorama das animações digitais através das variadas mídias modernas;</p> <p>Expressar-se e partilhar informações, experiências, ideia, sentimentos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo;</p>

4. EMENTA:

Conceitos, história, métodos e técnicas do design gráfico e das artes gráficas. Problematizações no design gráfico e produção aplicada.

5. CONTEUDO PROGRAMÁTICO

Criação e elaboração de roteiro
 Introdução ao programa *stop motion*.
 Construção de cenário através de elementos naturais e reutilizáveis
 Criação de animação em *stop motion*,
 Técnica da rotoscopia
 Animação com colagens

6. RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

Projetor, papéis a4, celular, notebook

7. METODOLOGIA DE ENSINO

- Explicarei a ementa da disciplina, os materiais necessários e apresentarei as leituras referentes.
- Em primeiro momento, procura-se analisar as habilidades dos alunos e experiências com animações gráficas, e introduções a aplicativos mobile.
- Aulas expositivo-dialogadas, apresentando o conteúdo básico e complementar, objetivando dinâmicas e exercícios em sala de aula, e práticas metodológicas.
- Delimitação prévia de equipes de trabalho; introdução a animação digital e criação de vídeo em *stop motion*.
- Introdução as ferramentas básicas em programas de criação de animação (procuro levar programas básicos e leves a serem instalado nos celulares alunos).
- Exercícios práticos de experimentação digital e manual com aplicação de conceitos metodológicos da arte à prática educativa: - contextualizar - ler - fazer
- Seminários em grupo para apresentação de diversas mídias digitais suas influências e contexto histórico, através de vídeo, fotografias, slides, montagens, etc...
- Apresentação dos resultados da disciplina e uma autoavaliação.

8. AVALIAÇÃO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O processo avaliativo será feito através da participação dos alunos, da presença, dos resultados dos trabalhos apresentados e resenhas de textos descritos.

9. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

	M	Apresentação da ementa da disciplina, diálogos com os alunos sobre os processos avaliativos e apresentação de trabalhos. Apresentação do filme: Walt antes de Mickey 2015. Dialogar sobre o filme.
	T	Introdução sobre a animação tradicional, os quadrinhos, criação de personagens, movimentos e perspectivas.
	M	Debate sobre o texto: do desenho animado a computação gráfica.
	T	Construção de sketch. Leitura de texto complementar
	M	Introdução a animação digital: Conceito do design. Debate sobre o texto: animação e hipermídia: trajetória da luz e sombra aos recursos midiáticos.
	T	criação de animação simples através de imagem estática.

	M	Leitura de texto complementar.
	M	História da Animação Stop Motion, dividir grupos e elaborar roteiros, e tarefas referentes a construção da animação.
	T	Construção de personagens e cenário.
	M	Gravação e edição
	T	Gravação e edição
	M	Apresentação do vídeo animação
	T	Apresentação do vídeo animação

10. REFERÊNCIAS

Bibliografia Básica:

LOPES FILHO, Eliseu de Souza. Animação e hipermídia – Trajetória da luz e sombra aos recursos midiáticos – dissertação de mestrado, PUCSP, 1997.

LUCENA JUNIOR, Alberto. *Arte da Animação – técnica e estética através da História*. SENAC. São Paulo. 2002.

CARDOSO, Rafael. (Org.). *O Design Brasileiro, antes do design*. São Paulo: Cosac & Naif, 2005.

Bibliografia complementar:

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte sequencial*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2010.

HOLLIS, Richard. *Design Gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.




MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação visuais*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

RIBEIRO DA CRUZ, Paula. *Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias*. Salvador: UFBA, 2006.

SANTAELLA, Lucia. *Por que as artes e a comunicação estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2000.

APÊNDICE B

Declaração de conclusão da Disciplina de Laboratório de Animação, ano 2020.



ESTADO DO PARÁ
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
PREFEITURA MUNICIPAL DE ALENQUER
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – SEMED

DECLARAÇÃO

Declaramos para os devidos fins de direito que a professor **Sandro Pereira de Almeida** ministrou no 8º período, a Disciplina **Laboratório de Animação**, do **Curso de Artes Visuais** do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica- PARFOR da Universidade Federal do Pará/ UFPA – Pólo- Alenquer, na Escola Municipal Veridiana D' Oliveira Corrêa, no período de 06/01/2020 a 11/01/2020.


Alenquer, 11 de Janeiro de 2020

Adilene de M. Rodrigues Chagas

Adilene de M. Rodrigues Chagas
Coordenadora Local do PARFOR/UFPA

APÊNDICE C

Quantitativo dos alunos que compuseram a Disciplina de Laboratório de Animação, realizada no Município de Alenquer-PA, no ano de 2020.



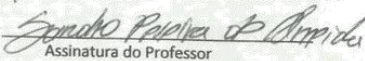
PLANO DE AÇÕES ARTICULADAS FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA - PARFOR
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

POLO: ALENQUER

FREQUÊNCIA

DISCIPLINA: Laboratório de Animação
PERÍODO: 06/01 08h a 11/01/2020 até 12h
PROFESSOR(A): Prof. Sandro Almeida

Nº	MATRÍCULA	NOME	ASSINATURA
01	201569740016	ADINALDO CARVALHO DA FONSECA	Adinaldo Carvalho da Fonseca
02	201569740007	ADRIELEM NINA BRASIL	Adrielem Nina Brasil
03	201569740020	AILTON ARAUJO FERNANDES	Ailton Araujo Fernandes
04	201569740001	ALAICE DA SILVA MOTA	Alaice da Silva Mota
05	201569740026	ANTONIA ALTINA MENDES BRITO	Antonia Altina Mendes Brito
06	201569740006	ANTONIO JOSE FERREIRA AIRES	Antonio Jose Ferreira Aires
07	201569740002	CARLOS DA COSTA ROCHA	Carlos da Costa Rocha
08	201569740004	DANIELLE CORREA BATISTA	Danielle Correa Batista
09	201569740013	EDILTON DOS SANTOS VILHENA	Edilton dos Santos Vilhena
10	201569740011	ELIANA CONCEICAO DE ALMEIDA	Eliana Conceicao de Almeida
11	201569740030	ELIETE BEZERRA DA SILVA	Eliete Bezerra da Silva
12	201569740019	ERNESTINA MARIA RODRIGUES DA SILVA	Ernestina Maria Rodrigues da Silva
13	201569740029	HEGILA NUNES DE MEIRELES	Hegila Nunes de Meireles
14	201569740014	IRACY MONTEIRO ARAUJO	Iracy Monteiro Araujo
15	201569740023	JARNEANE FURTADO GOMES	Jarneane Furtado Gomes
16	201569740025	LUIZ MADSON VASCONCELOS VIEIRA	Luiz Madson Vasconcelos Vieira
17	201569740009	MARCELA LOPES NASCIMENTO	Marcela Lopes Nascimento
18	201569740008	MARIA CLENICI DE LIMA GOMES	Maria Clenici de Lima Gomes
19	201569740003	MARIA DO SOCORRO DE LIMA	Maria do Socorro de Lima
20	201569740012	MARIA MADALENA LEITAO DOS SANTOS	Maria Madalena Leitao dos Santos
21	201569740015	MARLENE SERRA BATISTA	Marlene Serra Batista
22	201569740017	NERIANA PANTOJA DOS SANTOS	Neriana Pantoja dos Santos
23	201569740005	ORISMILDO RODRIGUES MAIA	Orismildo R. Maia



Assinatura do Professor

Data: 11 de Janeiro de 2020.

APÊNDICE D

Entrevista com Maria do Carmo Freitas, 51 anos, Professora da rede municipal de ensino em Barcarena-PA, Graduada no curso de Licenciatura em Artes Visuais pelo PARFOR-UFPA, realizada no dia 29/03/2022 através do aplicativo WhatsApp, com a finalidade de responder a seguinte pergunta: Qual a importância da criação dos vídeos em sala de aula, e seus resultados voltados para a sociedade?

29/03/2022 08:47 - As mensagens e as chamadas são protegidas com a criptografia de ponta a ponta e ficam somente entre você e os participantes desta conversa. Nem mesmo o WhatsApp pode ler ou ouvi-las. Toque para saber mais.

29/03/2022 08:47 - Sandro Almeida: bom dia 🍷

Sou o Professor Sandro, não cheguei a pegar sua turma de Barcarena

29/03/2022 08:47 - Sandro Almeida: gostaria de umas informações sobre o projeto que apresenta em seu município, sobre os vídeos animações em stop motion.

29/03/2022 08:53 - Maria do Carmo Freitas: Olá! Bom dia!! Tudo bem.

29/03/2022 08:57 - Maria do Carmo Freitas: À disposição. Estou na escola, mas está tranquilo. Mais tarde provavelmente um pouco mais atarefada.

29/03/2022 08:58 - Sandro Almeida: tudo ótimo. 🍷

29/03/2022 08:58 - Sandro Almeida: estou finalizando minha dissertação de mestrado,

29/03/2022 08:59 - Sandro Almeida: e falo sobre o uso das novas mídias na educação

29/03/2022 08:59 - Sandro Almeida: gostaria de citar seu trabalho

29/03/2022 08:59 - Sandro Almeida: sobre as criações com os alunos.

29/03/2022 09:00 - Sandro Almeida: ao primeiro ponto, gostaria de fazer umas perguntinhas.

qual a importância da criação dos vídeos em sala de aula, e seus resultados voltados para a sociedade?

29/03/2022 09:01 - Maria do Carmo Freitas Ok. Disponha.

29/03/2022 09:01 - Sandro Almeida: Quais resultados até agora, você vem conseguindo, com as produções?

29/03/2022 09:02 - Sandro Almeida: seu nome completo e a escola que você atua.

29/03/2022 09:10 - Maria do Carmo Freitas: Ok. Já te respondo.

29/03/2022 09:18 - Maria do Carmo Freitas: Estamos agora no recreio e as crianças precisam de acompanhamento. Mas já retornei. Se demorar a responder é porque saí para outra atividade. Ok

29/03/2022 09:18 - Maria do Carmo Freitas: Vamos lá as respostas:

29/03/2022 09:25 - Sandro Almeida: obrigado

29/03/2022 09:36 - Maria do Carmo Freitas: Acredito que a principal importância foi tornar conhecida as narrativas sobre visagens contadas no Quilombo pelos moradores mais antigos, no entanto de maneira o mais interessante possível para os alunos afim de que também as reproduzissem. Daí a necessidade em escolher esta técnica que aprendi no curso, um tanto timidamente, mas que me proporcionou os resultados esperados. Percebi que realmente consegui promover através de práticas pedagógicas das artes visuais os saberes populares da comunidade quilombola Gibrié de São Lourenço e através das oficinas de vídeo animação, por meio da técnica de stop Motion pude verificar o interesse dos alunos quanto à produção de vídeo animação sobre essas narrativas.

29/03/2022 09:37 - Maria do Carmo Freitas: Vejamos alguns:

29/03/2022 09:40 - Maria do Carmo Freitas: Mensagem apagada

29/03/2022 09:40 - Maria do Carmo Freitas: Dentre outros, acredito que o principal foi realmente trazer à tona as manifestações culturais relativas às histórias de visagens, guardadas no rico repertório memorial dos antigos moradores de São Lourenço, as quais precisavam ser rememoradas para que se tornassem conhecidas, valorizadas e contadas pelas gerações presentes e futuras. E assim, também adquirir elementos que contribuíssem para o restabelecimento da identidade cultural deste povo, que aos poucos vem se perdendo, bem como compreender as mudanças que interferiram nesta identidade, positiva ou negativamente. Penso que esta seja a principal importância.

29/03/2022 09:42 - Maria do Carmo Freitas: Aliás, que estes fossem os principais resultados esperados.

29/03/2022 09:43 - Maria do Carmo Freitas: Maria do Carmo dos Santos Freitas.

Atuo na Escola M.E.F. " Zita Contente Magno Cunha". Em Barcarena.

29/03/2022 09:46 - Maria do Carmo Freitas: Não sei se respondi corretamente. Qualquer coisa se preferir podes me ligar ok. Para melhor esclarecimentos.

29/03/2022 09:46 - Sandro Almeida: tudo bem, obrigado.

29/03/2022 09:46 - Maria do Carmo Freitas: Também posso te disponibilizar meu TCC. Caso precise de mais informações.

29/03/2022 09:46 - Sandro Almeida: respondeu sim. muito obrigado

29/03/2022 09:47 - Sandro Almeida: ia adorar

29/03/2022 09:47 - Maria do Carmo Freitas: Desde já agradeço a procura por esta pessoa.



29/03/2022 09:48 - Maria do Carmo Freitas: Queres que eu te envie?

29/03/2022 09:48 - Sandro Almeida: eu que agradeço sua colaboração.

29/03/2022 09:48 - Sandro Almeida: sim

29/03/2022 09:49 - Maria do Carmo Freitas: Ok. Obrigada! Quando publicares quero ler.

29/03/2022 09:50 - Sandro Almeida: está ótimo

29/03/2022 09:50 - Maria do Carmo Freitas: Ok. Já te envio.

29/03/2022 09:53 - Sandro Almeida: seu trabalho é muito importante, pois usou recursos acessíveis, pra contribuir com a educação, a relação entre as novas mídias na sala de aula, com conteúdo que fazem parte da própria cultura local.

29/03/2022 09:57 - Maria do Carmo Freitas: Sim. Sempre procurei aliar minha prática às propostas que me foram apresentadas no curso de Artes visuais. Este curso enriqueceu muito mais meu trabalho em sala de aula dando mais significado a ele. E, de certa forma, tornando as aulas de Arte ainda mais envolventes.

29/03/2022 09:58 - Sandro Almeida: maravilha professora.

29/03/2022 09:59 - Maria do Carmo Freitas: Fiquei apaixonada pelo curso. Pena que ainda não consegui um tempo acessível para me dedicar ao mestrado. Fiz apenas especializações, mas ainda antes do curso. Sou formada também em Pedagogia, mas minha paixão sempre foram as linguagens das artes. Amo!!

29/03/2022 10:00 - Sandro Almeida: desejo todo sucesso pra vc.