



RIED



ISSN: e-2789-3499 ISSN: 2790-2021

Trilhas Educativas: Artes Visuais com o Cinema no Ensino Médio
Senderos Educativos: Artes Visuales con Cine en la Escuela Secundaria
Educational Tracks: Visual Arts with Cinema in High School

Artigo de investigação

Sílvia Lílian Lima Chagas¹

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA)

<https://orcid.org/0000-0002-3978-2391>

lilian_arte@ifma.edu.br

Como citar o artigo:

Lima-Chagas, S. L, y de Almeida-Brasil, M. R (2022). Trilhas Educativas: Artes Visuais com o Cinema no Ensino Médio. *RIED*, Vol. 2 (4), 35-46.

Marcus Ramusyo de Almeida Brasil²

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA)

<https://orcid.org/0000-0003-2675-1825>

ramusyo@ifma.edu.br

Recebido: 4/10/2021

Revisado: 12/11/2021

Aprovado: 10/12/2021

Resumo

O presente artigo é resultado da pesquisa de mestrado intitulada *Ensino de Artes Visuais com o Cinema: experiências crítico-reflexivas no Ensino Médio* (2020). O objetivo foi desenvolver novas abordagens metodológicas – nas aulas de Artes Visuais – que ampliassem a formação crítico-reflexiva dos educandos do Ensino Médio. O local da pesquisa foi o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA) – Campus São Luís/Monte Castelo. Os sujeitos da pesquisa foram 117 educandos no período de 2019 a 2020. Desse modo, foram realizadas produções de curtas presenciais e remotos e, por fim, a hospedagem de seis curtas remotos no YouTube. O percurso metodológico foi o de pesquisa-ação, com abordagem quali-quantitativa. Foram realizados levantamento bibliográfico, observação participante, sondagem diagnóstica, questionários semiestruturados sobre as experiências, acrescentando-se o uso do WhatsApp e do Google Meet. A partir disso, fez-se a análise e a interpretação dos dados, envolvendo a sistematização das informações obtidas. Nessa perspectiva, defende-se o uso dessas novas abordagens metodológicas no Ensino de Artes Visuais com o cinema por meio do uso das Tecnologias da informação e comunicação (TIC) como forma de educar pela pesquisa, visto que o

¹ Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal do Maranhão/Universidade Estadual de Santa Catarina (2020). Educadora em Artes Visuais no Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia do Maranhão (IFMA) – Campus São Luís/Monte Castelo.

² Doutor em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil (2011) Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, Brasil.

desenvolvimento das abordagens metodológicas nas aulas de Artes Visuais com o cinema contribuiu com o espaço de fala dos educandos com exercícios de alteridade, favorecendo experiências crítico-reflexivas de produção artística no Ensino Médio.

Palavras-chave: artes visuais, cinema, experiências, ensino médio.

Resumen

Este artículo es el resultado de la investigación de maestría titulada Enseñanza de las Artes Visuales con el Cine: experiencias crítico-reflexivas en la Enseñanza Media (2020). El objetivo fue desarrollar nuevos enfoques metodológicos -en las clases de Artes Visuales- que ampliaran la formación crítico-reflexiva de los estudiantes de secundaria. El sitio de la investigación fue el Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología de Maranhão (IFMA) – Campus São Luís/Monte Castelo. Los sujetos de investigación fueron 117 estudiantes de 2019 a 2020. De esta manera, se produjeron cortometrajes en vivo y a distancia y, finalmente, se alojaron en YouTube seis cortometrajes a distancia. El enfoque metodológico fue la investigación acción, con un enfoque cualitativo y cuantitativo. Se realizó levantamiento bibliográfico, observación participante, encuestas de diagnóstico, cuestionarios semiestructurados sobre las experiencias, además del uso de WhatsApp y Google Meet. A partir de ello, se procedió al análisis e interpretación de los datos, involucrando la sistematización de la información obtenida. En esta perspectiva, se defiende el uso de estos nuevos enfoques metodológicos en la Enseñanza de las Artes Visuales con cine mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma de educar a través de la investigación, desde el desarrollo de enfoques metodológicos en las clases de Visual Arts con cine aportó al espacio de discurso de los estudiantes con ejercicios de alteridad, favoreciendo experiencias crítico-reflexivas de la producción artística en la Enseñanza Media.

Palabras clave: artes visuales, cine, experiencias, escuela secundaria.

Abstract

This article is the result of the master's research entitled Teaching Visual Arts with Cinema: critical-reflective experiences in High School (2020). The objective was to develop new methodological approaches – in Visual Arts classes – that would expand the critical-reflexive training of high school students. The research site was the Federal Institute of Education, Science and Technology of Maranhão (IFMA) – Campus São Luís/Monte Castelo. The research subjects were 117 students from 2019 to 2020. In this way, live and remote short films were produced and, finally, six remote short films were hosted on YouTube. The methodological approach was action research, with a qualitative and quantitative approach. A bibliographic survey, participant observation, diagnostic surveys, semi-structured questionnaires about the experiences were carried out, in addition to the use of WhatsApp and Google Meet. Based on this, data analysis and interpretation were carried out, involving the systematization of the information obtained. In this perspective, the use of these new methodological approaches in the Teaching of Visual Arts with cinema is defended through the use of Information and Communication Technologies (ICT) as a way of educating through research, since the development of methodological approaches in classes of Visual Arts with cinema contributed to the speech space of the students with exercises of alterity, favoring critical-reflective experiences of artistic production in High School.

Keywords: visual arts, movie theater, experiences, high school.

**RIED**

ISSN: e-2789-3499 ISSN: 2790-2021

Introdução

O presente artigo tem como referência a dissertação de mestrado desenvolvida sobre o *Ensino de Artes Visuais com o cinema: experiências crítico-reflexivas no Ensino Médio*, inserida na linha de pesquisa “Abordagens teórico-metodológicas das práticas docentes”, do Programa de Mestrado Profissional em Artes/PROFARTES, da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). A pesquisa foi realizada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA), no Campus São Luís/Monte Castelo, com 117 educandos. Na primeira etapa, os sujeitos deste estudo foram os discentes dos cursos técnicos de nível médio integrado de Edificações, Design de Móveis e Informática e, na última etapa, os de Química Industrial.

Para o desenvolvimento da pesquisa, adotamos uma trajetória exploratória, a qual, segundo Gil (2007), envolve levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado e análise de exemplos que estimulem a compreensão do objeto de estudo. O método adotado foi a pesquisa-ação com abordagem qualitativa, que, para Chizzotti (1998), diz respeito a uma oportunidade de transformação com o delineamento da investigação baseado em pressupostos quali-quantitativos de organização, pois, enquanto participam de cada uma das etapas de investigação, eles se escutam, repensam e interferem, de modo refletido, em seu cotidiano.

Os instrumentos de coleta adotados para o desenvolvimento de nossa pesquisa foram: levantamento bibliográfico, observação participante, sondagem diagnóstica, através de rodas de conversas, questionários diagnósticos, entrevistas semiestruturadas e o diário de bordo da disciplina. De forma a complementar essa proposta, os dados numéricos foram necessários para uma compreensão mais ampla sobre o objeto de estudo. O ponto de partida para o desenvolvimento da pesquisa foi a necessidade de ampliar a sensibilidade e a criticidade dos educandos na disciplina de Artes Visuais em um contexto dual de educação técnica profissionalizante de Nível Médio. Para tanto, estabelecemos uma trajetória pedagógica pautada em processos crítico-reflexivos de produção criativa com o cinema, o que nos moveu a repensar o papel da arte na formação técnica profissionalizante de Ensino Médio, tendo em vista uma perspectiva de omnilateralidade, originando o problema de pesquisa: “Como desenvolver novas abordagens metodológicas nas aulas de Artes Visuais, mediante a utilização do cinema?” O objeto de estudo desta pesquisa é o Ensino de Artes Visuais com o cinema. Esse entrelaçamento é chamado por nós de tecitura de conhecimentos entre a disciplina de Artes Visuais com o cinema e o desenvolvimento de metodologias ativas com a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no Ensino Médio.

Destarte, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver novas abordagens metodológicas nas aulas de Artes visuais com o cinema, de modo a ampliar a formação crítico-reflexiva dos educandos do Ensino Médio. A partir do problema de pesquisa e deste objetivo geral, foram traçados alguns objetivos específicos, dentre os quais: ampliar o potencial sensível e crítico dos educandos do Ensino Médio técnico profissionalizante nas aulas de Artes Visuais; verificar de que maneiras as TIC, no âmbito da educação, podem contribuir para o desenvolvimento de uma pedagogia do cinema na escola que potencialize processos imersivos de leitura, interpretação e produção artística

nas aulas de Artes Visuais e; analisar as principais contribuições de experiências crítico-reflexivas de produção artística nas aulas de Artes visuais com o cinema para a ressignificação do espaço de fala e discussão dos educandos como exercícios de alteridade.

Diante disso, o presente estudo está estruturado a partir de um corpus de análise constituído, entre outras temáticas, pelo ensino de Arte, o cinema, o uso das TIC na educação, o contexto da educação técnica profissionalizante, a importância de experiências educativas significativas para o processo de ensino-aprendizagem, a relevância de experiências educativas que conectem a educação ao cinema numa perspectiva de promoção de alteridade, além de perspectivas que mostrem como pode haver aprendizado acessível e lúdico, através do entrelaçamento de educação, arte e tecnologias. Destacamos, nesse sentido, Ostrower (1989), Fresquet (2013), Benjamin (1996), Rancière (2002), Moletta (2014), dentre outros.

A relevância desta pesquisa para o debate acadêmico diz respeito à utilização da linguagem cinematográfica nas aulas de Artes Visuais, por meio de experiências crítico-reflexivas de produção como o fomento do protagonismo e da autonomia dos educandos, bem como de suas próprias elaborações. No âmbito da academia, o educador surge como um “provocador”, aquele que instiga o aprender pela experiência. Em sua obra “O mestre ignorante” (2002), Jacques Rancière afirma que não há ignorante que não saiba uma infinidade de coisas.

Desse modo, apresentaremos as dimensões do trabalho audiovisual nas aulas de Arte no Ensino Médio Integrado, seguidas de considerações metodológicas sobre a produção de curtas remotos em tempos de pandemia com um relato sobre o desenvolvimento da pesquisa tanto na etapa presencial quanto na etapa de produção remota, destacando-se os alcances dialógicos da pesquisa.

Metodologia e métodos

Os caminhos de nosso trabalho constituíram-se em trilhas para o desenvolvimento de abordagens metodológicas voltadas para o “Ensino de Artes Visuais com o cinema: experiências crítico-reflexivas no Ensino Médio”. Dessa forma, coletamos os dados a partir de uma sondagem diagnóstica, realizada por meio de rodas de conversas, aplicamos aos educandos questionários semiestruturados, via Google Forms, além disso, foram escritos diários da disciplina e houve a produção de curtas remotos em tempos de pandemia.

Realizamos esta pesquisa, entre 2019 e 2020, no IFMA – Campus São Luís/Monte Castelo, com 117 educandos. O percurso metodológico ocorreu em duas etapas: a primeira relativa ao período de 2019.1, com estudantes dos primeiros anos dos cursos técnicos de Nível Médio Integrado, nas áreas de Design de Móveis/Produção Cultural e Design; Edificações/Infraestrutura e de Informática/Informática e Comunicação. Por sua vez, a segunda etapa é relativa ao período de 2019.2, estendendo-se – devido à pandemia da COVID-19 – até meados de julho de 2020, com a turma de Técnico em Química/Controle e Processos Industriais do segundo ano. No âmbito deste artigo, socializaremos a produção remota fruto desta última etapa.

**RIED**

ISSN: e-2789-3499 ISSN: 2790-2021

Desse modo, a construção da pesquisa ocorreu com base em uma trajetória exploratória, a qual, segundo Gil (2007), envolve levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas – que tiveram experiências teóricas e práticas com o problema pesquisado – e a análise de exemplos que estimulem a compreensão do objeto de estudo.

O método adotado para o desenvolvimento do presente estudo foi o pesquisa-ação, em um contexto de abordagem qualiquantitativa, que, segundo Chizzotti (1998), é uma oportunidade de transformação com o delineamento da investigação baseado em pressupostos qualitativos de organização, pois, enquanto participam de cada uma das etapas de investigação, os educandos se escutam, repensam e podem interferir em seu mundo real.

Para a coleta de dados, utilizamos como instrumentos de pesquisa: levantamento bibliográfico, observação participante, roteiro diagnóstico da pesquisa por meio de rodas de conversas, questionários semiestruturados e considerações feitas pelos educandos por meio das anotações processuais da disciplina de Artes Visuais, que serviram de parâmetros para verificar o atendimento às questões norteadoras e ao objetivo deste estudo de desenvolver novas abordagens metodológicas nas aulas de Artes visuais com o cinema, de modo a ampliar a formação crítico-reflexiva dos educandos do Ensino Médio.

Aplicamos um questionário diagnóstico com o objetivo de promover uma sensibilização sobre as Artes Visuais com o cinema na educação escolar, verificando a identificação dos educandos com as tecnologias, de modo a, posteriormente, promover a ampliação da cultura e a apresentar o cinema como em espaço de fala e discussão desse público, por meio da experiência de produção criativa com essa forma de arte.

No início da disciplina de Artes Visuais, provocamos os educandos com questionamentos sobre: O que é arte? Para que serve a arte? Qual a sua importância na educação escolar? Após ouvirmos as contribuições dos educandos, apresentamos trechos do filme/documentário “Como a arte fez o mundo?” (2005), produzido pela emissora *British Broadcasting Corporation* – Corporação Britânica de Radiodifusão, fundada em 1922, mais conhecida como BBC de Londres. Com base nessa exibição, solicitamos uma produção textual sobre o documentário e, em seguida, aplicamos um questionário diagnóstico sobre o Ensino de Artes Visuais com o cinema: experiências crítico-reflexivas no Ensino Médio.

Posteriormente foram criados grupos no aplicativo *WhatsApp*, que de acordo com Gonçalves; Jesus (2021, p. 44), “funcionam como meio de ensinar o conteúdo aos alunos”. Para as turmas de Artes Visuais envolvidas na pesquisa, optamos pela criação de grupos nesse aplicativo por ele se valer de qualquer conexão para realização de chamadas de voz, bem como por ser uma plataforma muito popular e que “permite que os usuários troquem imagens, áudio, vídeo, animações e mensagens escritas através de uma conexão com a Internet. É uma estratégia rápida e interessante de utilização do smartphone de forma gratuita” (Bottentuit & Albuquerque, 2016, pp. 4-5).

Com a chegada da pandemia da COVID-19 – doença infecciosa, causada pelo vírus SARS-CoV2, cuja origem é apontada como a cidade chinesa de Wuhan –, ocorreram muitas mudanças nos costumes socializadores, dentre eles a ida a lugares públicos, como escolas, casas de amigos e outros espaços, uma vez que os governos adotaram a suspensão de atividades escolares, de lazer,

laborais e outras, para conter a disseminação da doença. A Arte – até então considerada por alguns estratos da educação e da sociedade como um componente curricular de conhecimento com menor valor – passou a ser considerada cada vez mais importante. Desse modo, a Arte e a tecnologia uniram aqueles que sequer podiam se tocar, oportunizando-lhes a experiência estética e a oportunidade de produção.

Nesse contexto, surgiram *lives* (apresentações ao vivo pela Internet), acessos a museus, projeções de cine-parede, concertos musicais solos – ofertados em rede –, trilhas educativas disponíveis em diversas plataformas virtuais, incentivo ao deleite e ao ensino remoto. Em meio a esse cenário, aconteceu a última etapa da pesquisa por meio do grupo de *WhatsApp* de Artes Visuais da turma de Química Industrial, por meio de conversas – a respeito da Arte, da vida, do compartilhamento de desenhos, pinturas, filmes, músicas – e acolhimento, em função do medo e das perdas de entes queridos.

Para isso, partimos de uma provocação: Por que não realizamos a produção de Curtas remotos intitulados: Arte para resPIRAR em tempos de pandemia? Organizamos uma proposta – um vídeo explicativo – e fomos construindo, em parceria, uma trilha de ensino-aprendizagem do ensino de Artes Visuais com o cinema: experiências crítico-reflexivas no Ensino Médio, a partir de uma nova roupagem: uma versão remota da primeira etapa que foi interrompida em função da suspensão das aulas presenciais.

Valemo-nos, para essa proposta, de dispositivos móveis como suportes pedagógicos e emocionais para que pudéssemos nos olhar “nos olhos” novamente, ouvíssemos nossas vozes e a dos outros integrantes do nosso grupo, a fim de que, mesmo distantes fisicamente, pudéssemos atingir os objetivos propostos no início da pesquisa.

Através do *Whatsapp*, apresentamos aos educandos o curta-metragem maranhense “Modo Noturno” (2020), com o objetivo de mostrá-los quanto esse tipo de produção é acessível e rica em possibilidades. Nessa oportunidade, reforçamos os conhecimentos sobre os elementos da linguagem audiovisual, já discutidos em sala de aula presencial. Assim, optamos por trabalhar, de modo remoto, a produção dos curtas. Desse modo, via *Google Meet*, fomos elaborando a escolha dos temas, as principais ideias sobre roteiros, locações, materiais e, principalmente, a sistematização das equipes de trabalho e criação, os quais, segundo Moletta (2014) são:

Para equipe de criação o melhor seria ter voluntários que tomassem as rédeas do projeto, ou seja, se tornassem responsáveis pela criação, organização e realização do projeto como um todo. Alunos que se comprometessem em reunir esforços e vontade para que o projeto desse certo, pessoas proativas que não esperaram as coisas acontecerem, mas fazem acontecer quando é preciso. [...] Todo projeto audiovisual necessita de uma equipe assim, que seja comprometida com todos os envolvidos do projeto. Já as equipes de trabalho são formadas por alunos que querem ajudar, mas não desejam ou não podem se dedicar integralmente ao projeto. (Molleta, 2014, pp. 37-38)

Na formação das equipes, foi fundamental a distribuição das tarefas, de modo a observar e ajudar a desenvolver as potencialidades individuais dos educandos envolvidos. Em produções escolares, é fundamental estimular a integração entre as equipes, um membro de um grupo pode e deve

colaborar com outras equipes, no sentido de fazer o trabalho acontecer de modo amplo e diversificado baseado no aprender pela experiência.

Durante todo processo, promovemos reflexões sobre o que pode ser utilizado em termos de material, as formas de diálogo, gênero e outras especificidades, como plataformas gratuitas de edição, trilhas sonoras, enfim, aprendizagens e parcerias. Realizamos, durante o período de execução da pesquisa, quatro reuniões pela plataforma *Google Meet*. Nesses encontros, exibimos curtas, compartilhamos filmes, links com dicas de produção e edição, textos e fizemos, além disso, uma revisão dos principais autores com os quais trabalhamos na etapa presencial.

A produção criativa e produtiva resultou na produção de seis curtas intitulados: “O chamado de Cthulhu”, “Diário de uma quarentena”, “Irmã ciumenta”, “Não desligue”, “Negócios mortais” e “Refúgio”. Do suspense à comédia, fomos ressignificando a angústia e nos alimentando de sensibilidade e criatividade com “A Arte para resPIRAR em tempos de pandemia”.

Resultados e discussão

A Arte é um componente curricular que possibilita aos educandos a elaboração de variadas percepções e visões de mundo, notabilizando-se todas as transformações pelas quais o aluno perpassa, além de atravessar as fronteiras da produção artística – restrita aos artistas e ao deleite estético – tornando-se fundamental no cenário educativo.

Para tanto, realizamos a sistematização de trilhas educativas relacionados à história do cinema mundial e do Brasil, o contato com obras e artistas, o ensino de saberes acerca dos elementos da linguagem cinematográfica e a efetiva inclusão das TIC no ambiente escolar, tendo em vista a incorporação dos conteúdos imagéticos da atualidade, e que *gifs*, memes, fotos e vídeos são vistos e compartilhados por todos, com grande adesão por parte do público-alvo da pesquisa. Destacamos, assim, a importância do olhar do educador para as ferramentas digitais na educação como forma de enriquecer as aulas e potencializar o conhecimento e a criatividade dos educandos. Em relação a essa formação, Gonçalves & Jesus (2021, p. 43) discorrem: “As ferramentas digitais chegaram para apoiar a prática docente, embora alguns professores foram resistentes para aceitá-la, dominá-la, abraçá-la como instrumento para enriquecer suas aulas”.

O educador sensibilizado é capaz de mobilizar o olhar e o desejo dos educandos pela boa nova do aprender pela experiência novos aprendizados, de modo colaborativo e que lhe desperte identidade e exercícios de alteridade no ato de aprender. Moran (2007) aponta a necessidade de pensarmos a educação tecnológica, devido às transformações sociais inovadoras, bem como o crescente uso das tecnologias, mas defende que o professor deve estar capacitado para estas inovações. Segundo ele, a tecnologia não substitui o professor, mas modifica sua atuação.

A aplicação da metodologia envolveu o aguçamento da percepção dos educandos, que foram instigados a tecer diálogos entres as imagens, além de uma leitura refletida sobre esse conteúdo visual.

O educador, com base em sua experiência estética com o cinema, pode potencializar o olhar de seus educandos que serão, neste contexto, coautores criativos. A esse respeito, Gonçalves & Jesus

(2021), afirmam que:

O professor precisa estar aprimorado com as tecnologias para desenvolver ações que estimulem e chamem a atenção dos educandos. Mas para que estas ações sejam modificadas o professor deve estar preparado, e isto deve acontecer através de iniciativas tanto do professor como das instituições de ensino, a fim de possibilitarem formações voltadas para este preparo. (p. 44)

Nessa conjuntura professores e educandos constroem aprendizagens significativas por meio de parcerias, cada um contribuindo com a sua territorialidade, fornecendo bases para que as trilhas educativas sejam construídas por meio de tempos, desenhos e linhas diferentes que forjam o mosaico criativo dentro e fora da escola. A era da cinematografia digital trouxe a possibilidade de apreciação através dos mais diversos meios, inclusive na palma da mão, por meio do uso de celulares. Desse modo, o educador emancipador pode desenvolver metodologias ativas, híbridas e capazes de fomentar as formas de produção com o cinema nas aulas de Artes Visuais e por meio de qualquer outra área do conhecimento.

Os alcances dialógicos da pesquisa estão relacionados a um mosaico social composto por diferentes realidades no universo escolar. Para que a educação se efetive, por meio do conhecimento daquilo que ainda não conhecemos, mas que precisamos conhecer, é necessário que busquemos a boa nova no encontro com o outro, provocando assim encontros de alteridade com o cinema na educação e na vida. A esse respeito, Fresquet (2013) discorre:

A tela de cinema (ou visor da câmera) se instaura como uma nova forma de membrana para permear outro modo de comunicação com o outro (com a alteridade do mundo, das pessoas, das coisas, dos sistemas) e com si próprio. A educação também se reconfigura diante dessas possibilidades. (p. 19)

Muitas são as dificuldades para se fazer cinema no âmbito escolar: espaço físico, tempo, autorizações para sair da escola, segurança, equipamentos, ou seja, aspectos que interferem no percurso para se concretizar um produto, mas, que, a depender do ponto de vista, podem se converter em possibilidades.

A partir das análises das coletas e experiências desenvolvidas durante a pesquisa, percebemos que 86,8% dos educandos consideram-se possuidores de uma territorialidade em relação ao contexto das TIC. Por sua vez, 13,2% não se consideram nativos digitais por questões ligadas à sua personalidade. Apesar de nascidos depois do início da década de 90, usufruem dessas tecnologias, mas conseguem encontrar pertencimento maior em outros instrumentos e experiências pedagógicas. Outra justificativa apresentada foram as condições socioeconômicas de alguns educandos, que relatam dificuldade de acesso à Internet e aos meios eletrônicos.

Sobre o cinema e a criatividade no processo de ensino-aprendizagem, Bergala (2008) diz que “o cinema é indócil”. Logo, a partir das feitura, urdiduras e reflexões que a sétima arte proporciona, pode tornar-se base para as subjetividades que potencializam a capacidade criativa.

Outro dado importante foi a importância da didática por parte do educador para que os educandos se sentissem motivados a aprender e produzir nas aulas de Artes Visuais com o cinema. Libâneo

(2018, pp. 13-24) afirma que a Didática é uma disciplina que estuda os objetivos, os conteúdos, os meios e as condições do processo de ensino, tendo em vista finalidades educacionais, que são sempre sociais e fundamentadas na pedagogia. Sobre a importância do professor, Bacich & Moran (2018, p. 09) apontam que “os bons professores e orientadores sempre foram e serão fundamentais para avançarmos na aprendizagem”. O conhecimento desse sistema, segundo Moletta (2019, p. 25):

É utilizado para transmitir ideias e sentimentos, verbais, não verbais, imagens, símbolos, e nos possibilita assimilar mensagens narrativas quando conhecemos seus elementos de linguagens e códigos. Essa é uma possibilidade educativa que a linguagem visual traz para a educação, um diferencial provocador apresentado por um olhar sensível de educador.

Constatamos que 86,8% dos educandos afirmaram que o uso das TIC contribuiu para que tivessem um interesse mais profundo em relação às atividades propostas durante as aulas de Artes Visuais. As justificativas apresentadas foram a interatividade que elas proporcionam aos discentes e a aproximação oportunizada em um contexto de distanciamento social causado pela COVID-19. Por outro lado, 13,2% responderam de forma negativa a essa questão, enfatizando a falta de domínio tecnológico, além do estresse provocado pela pandemia, apesar disso, ressaltaram que a experiência foi positiva.

Verificamos que 81,6% dos alunos manifestaram-se positivamente quanto às produções de curtas remotos, fato que lhes abriu seus horizontes, ajudou a refletir sobre temas importantes para a vida deles e contribuiu para superar algumas crises de ansiedade, ressaltando-se ainda a importância do trabalho coletivo e da colaboração. Por outro lado, 18,4% dos educandos afirmaram que a experiência não marcou suas vidas de modo significativo, mas, em suas justificativas, escreveram o quanto essa aprendizagem lhes agregou valores positivos.

Percebemos que 92,1% dos educandos consideraram que o uso dos dispositivos móveis como suportes pedagógicos contribuíram para o desenvolvimento do seu processo de ensino-aprendizagem, principalmente por se tratar de um período de pandemia, pois esses recursos lhes possibilitaram a realização das atividades educativas.

De acordo com suas argumentações, o uso dos aplicativos *WhatsApp* e *Google Meet* facilitou a realização de reuniões, conversas e discussões produtivas e, sem dúvida, ampliaram os seus conhecimentos de mundo e sobre as Artes Visuais. Ainda segundo os educandos, isso permitiu uma maior aproximação entre a professora, os colaboradores e os educandos, fazendo com que as trocas de informações fossem mais rápidas e pudessem facilitar a solução dos questionamentos, otimizando o desenvolvimento das aprendizagens e das produções. Conforme disseram, esses suportes tecnológicos, em um contexto de difícil crise sanitária, trouxeram novos conhecimentos. Para 7,9% dos educandos, os recursos tecnológicos não tiveram o mesmo impacto que um conteúdo passado de forma presencial, enfatizaram que a aprendizagem presencial seria melhor, mas que, ainda assim, foi possível entender como funciona a produção de um curta e obter um bom resultado, com muitas aprendizagens.

Durante a produção, foram partilhados os entraves, os avanços, as descobertas. A rede de contato gerou um vínculo que fez com que os educandos criassem um canal no *YouTube*. Visando ao maior

**RIED**

ISSN: e-2789-3499 ISSN: 2790-2021

compartilhamento do nosso trabalho, optamos pela criação do canal “Cine Art”, como forma de instigar a sensibilidade de educadores e educandos para a potencialidade do cinema na educação, com ênfase no aprender pela pesquisa e pela experiência de produção, a partir de exercícios de elaboração própria, interatividade, protagonismo, socialização e autonomia dos envolvidos. Do suspense à comédia, fomos ressignificando a angústia e nos alimentando de sensibilidade e criatividade com “A Arte para resPIRAR em tempos de quarentena”.

Conclusões

Em nossas navegações poéticas e constelares da pesquisa, interligamos outras contemplações: de textos, de experiências e inquietações, de potencialidades dos nossos educandos, tecendo, assim, um estado da Arte relacionado ao nosso objeto de estudo.

O problema de pesquisa referiu-se a: como desenvolver novas abordagens metodológicas nas aulas de Artes Visuais, mediante a utilização do cinema? Como resposta a essa questão, partimos do pressuposto de que a arte é uma forma de expressão e comunicação, e o cinema, sem dúvida, é uma expressão nascida dela, que atrai, inspira e possui um potencial pedagógico profundo.

O Ensino de Artes Visuais com o cinema ampliou, de forma significativa, o potencial sensível e crítico dos educandos no Ensino Médio técnico profissionalizante, fato que foi perceptível durante as rodas de conversas, nas oficinas e nas demais etapas de nosso trabalho, uma vez que foi notória a incorporação de novas terminologias específicas ligadas diretamente ao nosso objeto de trabalho. Nessa perspectiva, durante nossas aulas e nos momentos de realização de produções textuais, houve, por parte deles, a incorporação de vários termos, a exemplo de TIC, ilha de produção, partilha do sensível, aprendizagem significativa, posturas dialógicas com os nossos colaboradores, inclusive com devolutivas do quanto eles estavam conectados com os temas específicos das linguagens das Artes Visuais e cinematográfica.

Analisarmos as dimensões de territorialidade dos nossos discentes em relação às aulas de Artes Visuais com o cinema, o que nos permitiu perceber, ao acompanhar o processo de construção da pesquisa através do *WhatsApp*, o domínio deles sobre as múltiplas possibilidades desse dispositivo. Em nossa pesquisa, encontramos um pequeno número de educandos que não possuem essa ligação estreita com as tecnologias e seus múltiplos usos.

Do mesmo modo, a partir de nossas reuniões no *Google Meet* foi possível verificar que eles interagiam com facilidade, aprendiam, davam sugestões, faziam interferências sobre o uso da plataforma e buscavam conhecimentos entre o intervalo de nossos encontros e os incorporavam às suas produções, numa demonstração inquestionável de ampliação de sua cultura.

É fundamental destacar a importância das TIC para o desenvolvimento de uma pedagogia do cinema na escola, visto que isso ocorreu através da exibição dos curtas, que pode ser realizada em lousa digital – uma tela de computador de grande dimensão, que integra recursos multimídia, como exibição de imagens e reprodução de vídeos, além de acesso à internet – (recurso de que dispomos na nossa escola), ou em um auditório com televisores de última geração que, conectados, transformam-se em uma imensa tela de cinema.

Destacamos a ressignificação do espaço de fala e discussão dos educandos, no sentido da não centralização na regência do educador. Tivemos a possibilidade de estimular exercícios de alteridade nos discentes que, ao organizar seus trabalhos, precisaram tomar decisões, fazer escolhas pensando no grupo, lembrando que este é composto por singularidades, e que estas precisam ser respeitadas.

Esses alcances foram fundamentais para o desenvolvimento de novas abordagens metodológicas do Ensino de Artes Visuais com o cinema, vivenciando, a partir do entusiasmo pela educação, a transformação de ideias em saberes e fazeres. Após isso, desafia-nos a continuidade da pesquisa por meio de projetos de ensino, pesquisa e extensão.

Nesse sentido, faremos novas experiências com o Ensino de Artes Visuais com o cinema em nossas aulas no Ensino Médio, almejando efetivar nossa participação no Núcleo de Pesquisa e Produção de Imagem (NUPPI), além de atualizar o projeto de extensão CINEDUC, do qual integramos a coordenação. Com o objetivo de criar um núcleo de estudos de cinema no IFMA, Campus São Luís/Monte Castelo, buscaremos socializar as ações metodológicas desenvolvidas durante nossa pesquisa, através de formações continuadas oferecidas à comunidade docente, além da publicação de um livro contendo toda a trajetória e os alcances do estudo, ademais, fundamentaremos a sistematização de nossa proposta de doutoramento, voltada para a formação pedagógica do educador em Artes Visuais com o cinema.

Referências bibliográficas

- Bacich, L., & Moran, J. (2018). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Penso Editora.
- Benjamin, W. (1996). *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. Ed. Brasiliense.
- Bergala, A. (2008). *A Hipótese-cinema: Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola*. Ed. Booklink.
- Bottentuit Junior, J. B. & Albuquerque, O. C. P. (2016). Possibilidades Pedagógicas para o *Whatsapp* na educação: Análise de Casos e Estratégias. *Revista Tecnologias na Educação*. Núm./Vol.18. <https://bit.ly/3tDXchb>.
- Chizzotti, A. (1998). *Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais*. Ed. Cortez.
- Fresquet, A. (2013). *Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola*. Ed. Autêntica.
- Gil, A. C. (2007). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. Atlas.
- Gonçalves, M. C. S. & Jesus, B. G. (2021). *Educação Contemporânea: Volume 9 – Tecnologia*. Poisson Ed.
- Libâneo, J. C. (2018). *Didática*. Cortez.
- Moletta, A. (2014). *Fazendo cinema na escola: arte audiovisual dentro e fora da sala de aula*. Summus.
- Moletta, A. (2019). *Você na tela: criação audiovisual para a Internet*. Summus



RIED



ISSN: e-2789-3499 ISSN: 2790-2021

Trilhas Educativas: Artes Visuais com o Cinema no Ensino Médio
Autor (es): Silvia Lilian Lima Chagas, Marcus Ramusyo de Almeida Brasil.
Páginas: 35-46. Vol. 2 (4) 2022. <http://www.ried.org>

Moran, J. M. (2007). *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. Ed. Papirus.

Ostrower, F. (1989). *Criatividade e processos de criação*. Ed. Vozes.

Rancière, J. (2002). *O mestre ignorante: cinco lições sobre a emancipação intelectual*. Autêntica