UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
NEAD – NÚCLEO DE ENSINO A DISTÂNCIA
CURSO DE MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Andrea Resende Arriel Porfírio

O USO DO YOUTUBE NA EDUCAÇÃO DAS ARTES VISUAIS

São João del-Rei

2019

Andréa Resende Arriel Porfírio

O uso do YouTube na Educação das Artes Visuais

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João Del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação, sob a orientação da Profª. Drª. Roseli Marins Balestra.

São João del-Rei

2019

Andréa Resende Arriel Porfírio

O uso do YouTube na Educação das Artes Visuais

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação. sob a orientação da Profª. Drª. Roseli Marins Balestra.

_____

Profª. Drª. Roseli Marins Balestra (orientadora) - UFSJ

_____

Prof. Dr. Alexandre Carlos Eduardo - UFSJ

_____

Profª. Ma. Elisabete da Silva Dutra - UFSJ

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por me dar a vida, energia e por me capacitar para a elaboração deste projeto.

A minha família que sempre me apoia, e segue me encorajando e incentivando a buscar a concretização dos meus desejos, principalmente nos momentos nos quais poderíamos estar passando o tempo ou passeando juntos.

Ao professor orientador Profª. Drª. Roseli Marins Balestra, que com sua competência repassou importantes ensinamentos para a realização desse trabalho.

A tutora do curso de mídias na educação Profª. Ma. Elisabete da Silva Dutra que sempre com muita paciência e atenção me motivou e conferiu esse trabalho.

A todos os professores participaram desse momento de formação.

A universidade por me dar suporte e ferramentas para conseguimos alcançar meus objetivos.

Aos colegas de turma, que mesmo a distância, pudemos compartilhar opiniões, experiência e informação, seja em fóruns, ou seja, em encontros presenciais.

A todos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho, muito obrigada!

RESUMO

O presente trabalho acadêmico refere-se a um projeto de pesquisa cujo objetivo visa ampliar o recurso de exibição e produção de vídeos como ferramenta pedagógica para as aulas de artes visuais do ensino fundamental segundo ciclo e do ensino médio. A metodologia utilizada foi desenvolvida com base em pesquisas bibliográficas e alguns relatos de experiências e situações encontradas nas aulas de arte. Inicialmente narrando um breve histórico do ensino das artes no Brasil, de como o ensino da arte é tratado na BNCC atual, metodologias de ensino das artes. Revisão de literatura sobre a importância dos vídeos na educação, surgimento do YouTube e sua trajetória, sobre os canais de arte disponibilizados no YouTube. Finalizando com as práticas para utilização de vídeos em aulas de arte e de como os vídeos incentivam e motivam a produção artística.

Palavras-chave: Vídeos. Educação. Artes Visuais. Recurso pedagógico.

ABSTRACT

This academic work refers to a research project which goal is to expand the resource of exhibition and production of videos as a pedagogical instrument for the visual arts classes in elementary and junior high school. The methodology used in this research was developed based on bibliographical researches and some reports of experiences and situations found in art classes. Initially describing a brief history of the arts teaching in Brazil, how the art teaching is treated in the current BNCC, teaching methodologies of the arts. Literature review on the importance of videos in education, the arising of YouTube and its trajectory, on the art channels made available on itself. Finishing with the practices of using videos in art classes and how videos encourage and motivate artistic production.

Keywords: Videos. Education. Visual arts. Educational resource.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO..... 07

2 Breve relato sobre o ensino das artes no Brasil 10

2.1 A Arte sob a ótica da BNCC..... 13

2.2 Metodologias para o ensino das artes e a tecnologia..... 13

3 A importância dos vídeos no ensino das artes..... 16

3.1 Surgimento do YouTube e sua trajetória..... 17

3.2 Canais de arte disponibilizados no YouTube..... 17

4 Práticas para utilização de vídeos em aulas de arte..... 21

4.1 O vídeo como produção artística..... 22

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 25

6 REFERÊNCIAS..... 27

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como temática o uso do YouTube e de produção de vídeo nas aulas de arte visuais. A escolha deste tema foi motivada pela necessidade de se trabalhar corretamente essa possibilidade pedagógica com os alunos, nesse trabalho acadêmico, destacando o conteúdo de Moran (1995) que traz muita informação sobre a utilização de vídeos em sala de aula.

Este trabalho tem como objetivo utilizar os vídeos como ferramenta de ensino aprendizagem, sejam eles produzidos pelos alunos ou já viabilizados em mídias como o YouTube ou de outros serviços de *Podcasting* (forma de publicação de ficheiros multimídia: áudio, vídeo, foto, PPS, etc…) da Internet. Quando produzidos pelas turmas a eficiência no ensino das artes é mais proveitosa, com o desenvolvimento de diversas habilidades e competências.

Para realizar este estudo a metodologia adotada foi baseada na pesquisa bibliográfica e alguns relatos de dinâmicas e sugestões que foram trabalhadas em sala de aula na disciplina de artes.

O trabalho está estruturado em três capítulos, no primeiro capítulo, será abordado sobre breve histórico do ensino das artes no Brasil narrando pontos relevantes que marcaram esse trajeto. Também sobre o ensino das artes de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que é o documento que determina os conhecimentos essenciais a serem trabalhadas nas escolas brasileiras públicas e particulares de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Esse capítulo aborda algumas das metodologias utilizadas no ensino das artes e uma sucinta relação com a tecnologia.

É perceptível a necessidade de novas intervenções para a educação nestes últimos anos, principalmente no tocante à presença e inclusão de novas tecnologias atualizadas na educação. Estamos num cenário onde é indispensável incorporar as tecnologias contemporâneas no cotidiano da escola. Callegaro (1999, apud Loyola, 2009) ressalta:

> Entrar num ambiente da internet, um museu ou galeria virtual, escolher as salas em que se quer entrar, as obras e seus autores, ler as informações sobre eles, observar com cuidado a imagem ampliada na tela, comentar sobre o que foi visto, fazer novas perguntas e querer ver novamente as imagens, pode se concretizar numa experiência artística (p.233).

Através de computadores ou dispositivos tecnológicos, é possível unir teoria e prática em uma única ferramenta, o que favorece e proporcionas aulas muito mais interessantes e produtivas em relação ao aprendizado do aluno.

As tecnologias são importantes possibilidades de ação educacional. Nesta era em que os estudantes criam páginas na web, animações, gráficos, vídeos, é visível a força da Arte e Tecnologia convertendo-se em um novo meio de linguagem. Evangelista (2011), sobre o papel da arte e novas tecnologias, comenta que o:

> O principal papel do ensino de Arte e das novas tecnologias é formar um aluno com conhecimento, que possa ser crítico, reflexivo e colaborativo em relação às novas mudanças na sociedade da informação e comunicação, pois os cidadãos do século XXI precisam estar preparados para acompanhar o ritmo das transformações, oque implica saber identificar os melhores métodos de ensino e aprendizagem, saber aceitar e partilhar a informação e saber trabalhar em equipe: essas serão as chaves do sucesso na sociedade em rede (p. 15).

As novas tecnologias digitais enriquecem o desenvolvimento da capacidade de pensar, criar e participar de uma sociedade atual complexa que está em construção. Introduzir as tecnologias no ensino de arte pode ampliar as possibilidades pedagógicas e propiciar a exploração de atividades cognitivas, afetivas, intelectuais, culturais e sociais.

Com relação ao uso de novas tecnologias na educação, especificamente na educação das artes visuais é importante também ressaltar que o uso deve ser orientado, ensinar a usar a tecnologia, trabalhando com consciência, gerando integração e entendimento das ferramentas digitais, conforme alerta Barbosa (2005):

> Com a atenção que a educação vem dando às novas tecnologias na sala de aula, torna-se necessário não só aprender a ensiná-la, inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também educar para a recepção, o entendimento e a construção de valores das artes tecnologizadas, formando um público consciente (p. 111).

Importante enfatizar sobre o uso da tecnologia ou de ambientes virtuais devem ser utilizados com propósito, com bom senso e não somente para preencher lacunas ou sem um devido planejamento, pois, o recurso pode ficar repetitivo e sem eficácia, relacionado a isso Pimentel (2002) diz que:

> O uso da tecnologia no vazio, sem conceitos, explorando apenas seus recursos, sem propósitos, não garante o desenvolvimento de um pensamento artístico ou da construção de um saber em arte. Para alguns trabalhos ou estudos, pode ser preferível utilizar um material/técnica tradicional: para outros, determinado meio/tecnologia é o mais indicado. O bom senso, o conhecimento e o desejo, juntos, vão direcionar a escolha justificada de determinado caminho a ser seguido (p.118).

No segundo capítulo sobre a importância dos vídeos na educação, o surgimento do YouTube e sua trajetória e sobre os canais de arte que são disponibilizados no YouTube. Esse último item dos canais de YouTube que são mencionados no trabalho foram utilizados em sala de aula durante conteúdos trabalhados no ano letivo.

Já no terceiro capítulo apresenta as sugestões com práticas para utilização de vídeos em aulas de arte e o vídeo como produção artística, com passos a serem observados, como o uso inadequado e sobre o uso adequado dos vídeos em sala de aula.

Durante a produção de um vídeo; Moran (1995) estabelece alguns passos a serem seguidos como sugestão merecendo destaque em primeiro lugar a escolha de um determinado assunto, a pesquisa em jornais, revistas e entrevista com pessoas. Juntamente com a classe o professor auxilia os alunos a fazerem sua elaboração do roteiro, gravação, edição, sonorização.

Ao final deste estudo foi possível considerar que a utilização de vídeos sejam eles coletados ou produzidos, possui um efeito positivo e motivador na construção de conhecimentos artísticos, no desenvolvimento de muitas habilidades, no trabalho em equipe, na inspiração em se conhecer profissões relacionadas à arte e cinema.

2 BREVE RELATO DO ENSINO DAS ARTES NO BRASIL

Esse capítulo aborda o percurso da disciplina de Artes no Brasil dos últimos séculos, narrando alguns registros importantes que marcaram essa trajetória, também sobre as tendências e modelos que influenciaram o Ensino de Arte ao longo da história, para interpretar a situação atual da arte-educação nas escolas de Ensino Fundamental e Médio, e por vezes o Ensino Superior.

Iniciando o registro com a chegada dos Jesuítas no período colonial, como marco da intencionalidade em estabelecer o que deve ser dito, visto e feito no âmbito educacional, nas "escolas de ler e escrever" através das Missões Jesuíticas por meio de um modelo de educação catequética com a hierarquia bem definida entre quem ensina e quem aprende. Segundo Nascimento (2008), os Jesuítas entendiam que (...) arte é dispensável ao currículo escolar, devendo ocupar posição subalterna em relação aos outros saberes, inclusive, os considerados artísticos. O estudo da língua materna e do latim, as chamadas "artes literárias" eram mais importantes que a atuação nas artes e ofícios (p.29).

Um ponto histórico de grande importância foi o papel da Missão Artística Francesa como fundadora do ensino formal de artes no Brasil. Em 26 de março de 1816 aporta no Rio de Janeiro um grupo de artistas franceses, esse fato foi nomeado como A Missão Artística Francesa, um grupo de estrangeiros contratado se fixa institucionalmente no país – que causaram mudanças profundas na história das artes plásticas em relação aos séculos anteriores. Pode-se dizer que durante o tempo em que esses artistas permaneceram no país, eles ajudaram a fixar a imagem do artista como homem livre numa sociedade de cunho burguês e da arte como ação cultural leiga no lugar da figura do artista-artesão, submetido à Igreja e seus temas, posição assumida pelo Barroco nos séculos anteriores.

Outro ponto marcante foi a famosa Semana da Arte Moderna realizada em São Paulo, no ano de 1922, considerada um divisor de águas na história da cultura brasileira. A Semana de Arte Moderna aconteceu em comemoração ao centenário da independência do Brasil, e apresentou-se como a primeira manifestação coletiva pública na história cultural brasileira a favor de um espírito novo e moderno em oposição à cultura e à arte de teor conservador, predominantes no país desde o século XIX. A Semana de 22 não foi um fato isolado e sem origens. As discussões em torno da necessidade de renovação das artes surgem em meados da década de 1910 em textos de revistas e em exposições com os artistas da época.

Segundo Barbosa (2005), o novo paradigma da arte brasileira, que introduziu o Brasil estrondosamente no Modernismo, através da Semana de 22, não repercutiu de imediato no

ensino da arte. Quando a partir de 1927, o ensino da arte volta a ser objeto de discussões isto se deveu principalmente a modernização educacional.

Já nas primeiras décadas do século 20, o ensino de desenho, apresentava-se impregnado do sentido utilitário de preparação técnica para o trabalho, iniciado no século anterior. Na prática, o ensino de desenho nas escolas primárias e secundárias valorizava o traço, o contorno, a configuração, e era voltado, sobretudo para o aprimoramento do conhecimento técnico e a estética neoclássica. Daí ser muito reconhecida a habilidade de saber copiar figuras, objetos ou outros desenhos que eram apresentados pelo professor.

Surge então a “Pedagogia Nova”, também conhecida por Movimento da Escola Nova, tem suas origens na Europa e Estados Unidos (século 19), e no Brasil vai surgir a partir de 1930, passando a ser disseminada dos anos 40 aos 60 com as escolas experimentais. Esse movimento surgiu com o Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova (1932) e foi resultante das reinvindicações e conscientização de diversas mobilizações sociais sobre a necessidade de democratização da educação brasileira. Estruturado com base pedagógica renovada, defendia uma escola publica para todas as classes sociais. Diferentes autores marcaram com suas ideias os trabalhos dos professores de Arte no Brasil, firmando a tendência da “Pedagogia Nova” no século 20.

Em 1971 a Educação Brasileira sofre uma reformulação configura na Lei Federal nº 5692, denominada "Diretrizes e Bases da Educação". No novo currículo estabelecido em 1971, as artes eram aparentemente a única matéria que poderia mostrar alguma abertura em relação às humanidades e ao trabalho criativo. A Lei Federal que tornou obrigatório as artes nas escolas, entretanto, não pôde assimilar que os professores de arte não estavam devidamente preparados. O Governo Federal decidiu criar um novo curso universitário para preparação de professores para a disciplina Educação Artística criada pela nova lei. O currículo de Licenciatura em Educação Artística na universidade pretendia preparar um professor de arte em apenas dois anos, que seja capaz de lecionar música, teatro, artes visuais, desenho, dança e desenho geométrico, tudo ao mesmo tempo, da 1ª à 8ª séries e, em alguns casos, até o 2º grau.

O sistema educacional não exige notas em artes porque arte-educação é concebida como uma atividade, mas não como uma disciplina de acordo com interpretações da lei educacional 5692. Apreciação artística e história da arte não têm lugar na escola. As únicas imagens na sala de aula são as imagens ruins dos livros didáticos, as imagens das folhas de colorir, e no melhor dos casos, as imagens produzidas pelas próprias crianças.

Os anos 80 têm sido identificados como a década da crítica da educação imposta pela ditadura militar e da pesquisa por soluções, mas estas não têm sido ainda implementadas no País porque a primeira preocupação depois da restauração da democracia em 1983 foi uma campanha por uma Nova Constituição que libertaria o País do regime autoritário.

Segundo Ferraz e Fusari (2009), os anos de 1980 ficaram marcados como um período de muitas lutas pela redemocratização do Brasil, sendo também um momento de organização dos arte-educadores brasileiros para o enfrentamento das mazelas do ensino de Arte. Diversas associações de Arte-Educadores foram criadas em diferentes estados e regiões do país. Em 1982, foi fundada a primeira associação, a Associação de Arte-educadores do Estado de São Paulo (AESP). No ano de 1987, em decorrência da criação das diversas associações, foi criada a Federação Nacional dos Arte-Educadores do Brasil (FAEB).

A Constituição da Nova República de 1988 menciona cinco vezes as artes no que se refere à proteção de obras, liberdade de expressão e identidade nacional. Na Seção sobre educação, artigo 206, parágrafo II, a Constituição determina: "O ensino tomará lugar sobre os seguintes princípios (...). II — liberdade para aprender, ensinar, pesquisar e disseminar pensamento, arte e conhecimento." Sendo uma conquista dos arte-educadores que pressionaram e persuadiram alguns deputados que tinham a responsabilidade de delinear as linhas mestras da nova Constituição.

Segundo Barbosa e Coutinho (2011),

> a implantação não programada da Educação Artística como atividade obrigatória da grade curricular foi ‘uma faca de dois gumes’. Importante conquista de espaço no sistema oficial de ensino, o reconhecimento da necessidade da arte nos processos de formação dos sujeitos, porém, a partir de uma descaracterização dos pressupostos teóricos. Nem arte como saber, nem arte como expressão, “mas uma área bastante generosa e sem contornos fixos, flutuando ao sabor das tendências e interesses”, como é tratada no Parecer nº 540 de 1977 (p.45).

A concepção de ensino de arte como desenvolvimento da expressão e da criatividade deixou marcas profundas na maneira de ensinar arte na escola. Atualmente ainda se encontram nas escolas, práticas de ensino de arte originadas nessa concepção, tais como: produção de desenho livre e pintura como forma de expressão do pensamento da criança; atividades de experimentação de diferentes materiais, desvinculadas entre si e sem intencionalidade pedagógica; assistir apresentações artísticas (dança, teatro, cinema, circo, entre outras) e/ou visitas exposições de arte em museus e centros culturais, desvinculados de um planejamento didático prévio, apenas, como passeio escolar; desvalorização da avaliação durante e ao final dos processos avaliativos; entre tantas outras práticas. Essas práticas são trabalhadas ‘livremente’ sem a mediação do professor. Fundamentam-se na crença de que a

aprendizagem da arte advém espontaneamente, sem necessidade de intervenções do educador. Ou seja, mantém o ponto de vista expressionista onde “os conhecimentos já obtidos pela ciência e acumulados pela humanidade não precisariam ser transmitidos aos alunos, pois se acreditava que, passando por esses métodos, eles seriam naturalmente encontrados e organizados.” Tantas décadas se passaram e tais práticas permanecem vivas e fortes em muitas salas de aula, norteando a docência de grande parte dos professores de arte.

2.1 A Arte sob a ótica da BNCC

Segundo o BNCC, Base Nacional Comum Curricular, a Arte contribui para o desenvolvimento da autonomia criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre racionalidade, sensibilidade, intuição e ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito relacionado a si, ao outro e ao mundo.

É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam no âmbito da sensibilidade e se interconectam, em uma perspectiva poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas.

Os núcleos artísticos devem trabalhar e desenvolver processos criativos e colaborativos, com base nos interesses de pesquisa dos jovens; na investigação das corporalidades, espacialidades, musicalidades, textualidades literárias, teatralidades presentes em suas vidas e nas manifestações culturais das suas comunidades; articular a prática da criação artística com a apreciação artística; analisar e refletir sobre referências históricas, estéticas, sociais e culturais (artes integradas, videoarte, performance, intervenções urbanas, cinema, fotografia, slam, hip hop etc.).

2.2 Metodologias para o Ensino das Artes e a Tecnologia

Duas metodologias ou abordagens contemporâneas para o ensino das artes no Brasil que podem ser trabalhadas em conjunto com os recursos tecnológicos, novas mídias digitais são apresentadas abaixo sendo elas a Proposta Triangular e a A/R/Tografia.

A Proposta Triangular é uma opção formativa de tendência pós-moderna, pois concebe a arte como expressão e como cultura e propõe uma aprendizagem de tipo dialógico, construtivista e multicultural. Foi sistematizada por Ana Mae Barbosa. Abordagem Triangular vem nesta direção designar os componentes desse ensino por três ações mentalmente e

sensorialmente básicas: a produção (fazer artístico), a leitura da obra ou imagem e a contextualização. Criar – Apreciar – Contextualizar.

Segundo a Barbosa (2011, p.52) o conhecimento em arte acontece quando se aprende "relacionar produção artística com apreciação estética e informação histórica".

A A/R/Tografia traz uma abordagem dinâmica à pesquisa qualitativa que desafia as noções naturalizadas e conservadoras de fazer pesquisa. Parte da perspectiva crítica comprometida com o desenvolvimento de formas de conhecimento transdisciplinar. Essa metodologia pode ser descrita através de sua tradução Artist [Artista], Researcher [Pesquisador] e Teacher [Professor]

Quando assumimos os papéis de artista, pesquisador(a) e professor(a), experimentamos a integração e a contradição dessas três formas de pensamento, numa trama de conceitos, ações e sentimentos, arquitetando uma forma híbrida de construir o conhecimento.

Todos os movimentos artísticos estão ligados à tecnologia, pois a arte está ligada a tecnologia de seu tempo, criando os seus valores, associando o passado e o presente, afirmando ou questionando o tempo tecnológico.

A arte e seus modelos tradicionais sofreram alterações com o surgimento da informática e dos fenômenos decorrentes da tecnologia digital.

As tecnologias de gravação mudaram o mundo da música... Mudou a produção, a audição, a distribuição e a relação com o público, permitiu e massificação e a apropriação privada pelo controle do suporte.

Várias artes passaram para um processo de expansão, artes que se hibridizam, somam-se a outras técnicas e ferramentas de outras modalidades artísticas. Inicia-se um pensamento de obras que são a passagem de um meio a outro, ou seja, são compostas a partir de fontes das mais diversas. Surge então: fotografia expandida, escultura expandida, vídeo expandido...

A fim de explicitar melhor a ação da tecnologia nos meios artísticos podemos utilizar como exemplo as variações de utilização do computador na "arte em meios digitais".

Expressões como hibridismo, mestiçagem ou poética das passagens começaram a ser utilizadas para referir-se à dissolução das fronteiras entre os suportes e as linguagens, bem como também à reciclagem dos materiais que circulam nos meios de comunicação.

A possibilidade de uma nova "gramática" dos meios audiovisuais, que consiste em superpor tudo (múltiplas imagens, múltiplos textos, múltiplos sons), ou imbricar as fontes umas nas outras, fazendo-as acumular infinitamente dentro do quadro.

Na arte os equipamentos de tecnologia sempre foram empregados como mediadores nas criações e manifestações, mas a maioria dos equipamentos produzidos pela indústria de entretenimento e de bens de consumo, por exemplo, não são concebidos para a produção de arte. Dessa forma a apropriação que a arte faz de muitos equipamentos tecnológicos difere da apropriação feita por outros setores da sociedade. Evidentemente existem equipamentos concebidos especificamente para a produção de arte, mas Barbosa (2005, p.110) considera importante que o foco seja no uso da ferramenta e não na ferramenta em si, ressaltando que "a participação que a máquina propõe é limitada, enquanto a participação proposta pelo indivíduo não se conforma apenas à lógica da tecnologia, podendo conceitualizar seu uso".

Barbosa considera que: percepção, memória, mímesis, história, política, identidade, experiência, cognição são hoje mediadas pela tecnologia. A tecnologia é assimilada pelo indivíduo de modo a reforçar sua autoridade, mas pode mascarar estratégias de dominação exercidas de fora. O fator diferencial dessas duas hipóteses é a consciência crítica.

3 A IMPORTÂNCIA DOS VÍDEOS NO ENSINO DAS ARTES

Este capítulo aborda sobre como os vídeos podem auxiliar no processo cognitivo dos alunos quando se inclui os vídeos como recurso pedagógico. O uso de vídeos em educação respeita as ideias de múltiplos estilos de aprendizagem e de múltiplas inteligências: muitos alunos aprendem melhor quando submetidos a estímulos visuais e sonoros, em comparação com uma educação tradicional, baseada principalmente em textos.

Perrenoud (2000) diz que o mundo de ensino, ao invés de estar sempre atrasado em relação a uma revolução tecnológica, poderia tomar a frente de uma demanda social orientada para a formação. Equipar e diversificar as escolas é bom, mas isso não dispensa uma política mais ambiciosa quanto às finalidades e às didáticas.

Incluir novas tecnologias, novas mídias no cotidiano na escola, que combinam com a vivência dos alunos, possibilita a assimilação do que se aprende com o que se vive.

Moran (1995, p.27) enfatiza sobre as potencialidades do vídeo:

> O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Nos atingem por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário) em outros tempos e espaços. O vídeo combina a comunicação sensorial-cinestésica, com a audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com a razão. Combina, mas começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente o racional.

Os vídeos servem de enriquecimento nas aulas de artes, os recursos visuais mostram com maior eficiência os assuntos e temas tratados no planejamento das aulas, além de poder ser uma ferramenta para o desenvolvimento da criatividade principalmente quando os alunos são motivados a produzir vídeos.

Os vídeos podem ser utilizados com sucesso em educação, apesar de num primeiro momento não demostrar um apelo pedagógico. O YouTube apresenta inúmeros recursos de vídeos que podem, por exemplo, ser coletados e organizados em listas de reprodução, listas rápidas ou favoritos. Os vídeos podem ser amadores, mas a função primordial não seria a estética e sim o processo de criação e a inter-relação com o aprendizado. Essa proliferação de vídeos é uma constante em nossa contemporaneidade, especificamente pelo constante consumo de vídeos, na qual o YouTube é o principal e mais acessado canal utilizado, as aulas ficam mais motivadoras e interessantes trazendo relevância na incorporação de vídeos como ferramenta pedagógica nas aulas, especificamente nas aulas de artes.

3.1 Surgimento do YouTube e sua trajetória

A palavra “youtube” foi feita a partir de dois termos da língua inglesa: “you”, que significa “você” e “tube”, que provêm de uma gíria que muito se aproxima de “televisão”. Em outras palavras seria a “televisão feita por você”. Essa é justamente a principal função do fenômeno da internet: permitir que os usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital.

O YouTube foi criado em fevereiro de 2005, por Chad Hurley e Steve Chen, dois funcionários de uma empresa de tecnologia situada em São Francisco, EUA. O site surgiu em virtude do inconveniente que era compartilhar arquivos de vídeo, já que estes eram muito grandes, o que dificultava seu envio por e-mail.

O site permite que os usuários coloquem seus próprios vídeos na rede, sendo visualizados por qualquer pessoa no mundo inteiro. O YouTube utiliza o formato Macromedia Flash para reproduzir os conteúdos, além de permitir que usuários coloquem os vídeos em seus blogs e sites pessoais. Todo o potencial do YouTube foi reconhecido pela revista americana Time, que elegeu o site como a melhor invenção de 2006.

O Youtube, em outubro de 2006, foi adquirido pelo Google que anunciou a compra do site pela quantia de US$1,65 bilhão, unificando os serviços do seu próprio site de compartilhamento de vídeos, Google Vídeo, ao YouTube.

A enorme quantidade de vídeos online gratuitos, combinada com inúmeras ferramentas também disponíveis online, trazem novas oportunidades para integrar conteúdo pragmático da disciplina. Estima-se que diariamente cerca de vinte mil novos vídeos são carregados e trinta milhões são assistidos no YouTube.

3.2 Canais de arte disponibilizados no YouTube

Esse capítulo apresenta alguns canais que foram utilizados como fonte e recurso em sala de aula seguindo a metodologia mencionada no capítulo 2.2 desse trabalho: a Abordagem Triangular onde o aprendizado se faz pela produção (o fazer artístico), pela leitura da obra ou imagem e pela contextualização.

O Canal Conhecendo Museus é um projeto que apresenta, com detalhes, os principais museus do Brasil. O objetivo é divulgar bens e valores culturais da humanidade democratizando o conhecimento gerado por essas instituições, além de divertir e fomentar o surgimento de novos públicos. Promovendo o resgate da memória brasileira – inscrita nos

objetos, obras de arte e documentos –, consolidando-a num conjunto de informações acessíveis, como colabora na formação e no apuro da consciência crítica dos telespectadores, em particular os mais jovens. Um canal que viabiliza aos alunos conhecerem, mesmo que virtualmente, muitos museus espalhados pelo nosso país, favorecendo a leitura e a contextualização de muitos temas trabalhados na disciplina de artes.

Figura 1: Canal Conhecendo Museus

Fonte: Youtube [1]

O canal da Trip Transformadores é um canal que conta historia de pessoas que são transformadores da realidade e do ambiente que os cerca. É um canal que proporciona conhecer a vida e a historia desses protagonistas e artistas contemporâneos, como por exemplo, no vídeo dos grafiteiros brasileiros, os irmãos Gustavo e Otávio Pandolfo que trabalham juntos desde crianças, são conhecidos internacionalmente como OSGEMEOS, a dupla explora a rua como lugar de estudo, intervenção e arte. São artistas que possuem obras individuais e coletivas em mais de dez países e seguem usando o improviso para resgatar a atenção por espaços abandonados, mal cuidados ou esquecidos. Para os irmãos Pandolfo, a ocupação criativa é um caminho para ressignificar a cidade. No vídeo eles narram como foi o início da carreira auxiliando a contextualização do tema Grafite em sala de aula.

[1] Disponível em: < https://www.youtube.com/user/museus02/featured>. Acesso em: 08 fev. 2019.

Figura 2: Canal Trip Transformadores

Fonte: Youtube[2]

O Canal-Arte é especializado em artes visuais que produzem documentários de curta duração de entrevistas com curadores e artistas trazendo informações interessantes sobre de exposições e sobre os processos de criação dos artistas.

Figura 3: Canal -Arte

Fonte: Youtube[3]

[2] Disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=HJm0NGz9Vzg>. Acesso em: 08 fev. 2019.
[3] Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCbMTqtRIcmQu7 pO17n5mmyg/featured>. Acesso em: 08 fev. 2019.

Outro canal já utilizado foi o canal de arte da Vivieuvi, com inúmeros vídeos e diversificados temas relacionados à arte, sendo um espaço com uma linguagem jovem e atual chamando a atenção dos alunos.

Figura 4: Canal Vivieuvi

Fonte: Youtube[4]

Há diversas outras opções de canais que favorecem a compreensão e passos sobre os processos criativos com vídeos que ensinam a trabalhar peças de artesanato, desenhos, pintura, criação de esculturas, entre outras atividades artísticas.

[4] Disponível em: < https://www.youtube.com/channel/UCbMTqtRIcmQu7pO17 n5mmyg/featured>. Acesso em: 08 fev. 2019.

4 PRÁTICAS PARA UTILIZAÇÃO DE VÍDEOS EM AULAS DE ARTES

Este capítulo apresenta ideias, as sugestões de Moran, que elaborou um roteiro com algumas formas e maneiras de trabalhar com os vídeos em sala de aula.

Moran (1995, p. 27-35) alerta para os usos inadequados dos vídeos nas aulas;

> Vídeo-tapa buraco: colocar vídeo quando há um problema inesperado, como ausência do professor. Usar este expediente eventualmente pode ser útil, mas se for feito com frequência, desvaloriza o uso do vídeo e o associa -na cabeça do aluno- a não ter aula.
> Vídeo-enrolação: exibir um vídeo sem muita ligação com a matéria. O aluno percebe que o vídeo é usado como forma de camuflar a aula. Pode concordar na hora, mas discorda do seu mau uso.
> Vídeo-deslumbramento: O professor que acaba de descobrir o uso do vídeo costuma empolgar-se e passa vídeo em todas as aulas, esquecendo outras dinâmicas mais pertinentes. O uso exagerado do vídeo diminui a sua eficácia e empobrece as aulas.
> Vídeo-perfeição: Existem professores que questionam todos os vídeos possíveis porque possuem defeitos de informação ou estéticos. Os vídeos que apresentam conceitos problemáticos podem ser usados para descobri-los, junto com os alunos, e questioná-los.
> Só vídeo: não é satisfatório didaticamente exibir o vídeo sem discuti-lo, sem integrá-lo com o assunto de aula, sem voltar e mostrar alguns momentos mais importantes.

As propostas para utilização adequada e apropriada para inclusão de vídeos em sala de aula conforme o roteiro elaborado por Moran (1995, p.27-35)

> Vídeo como sensibilização. É, do meu ponto de vista, ouso mais importante na escola. Um bom vídeo é interessantíssimo para introduzir um novo assunto, para despertar a curiosidade, a motivação para novos temas. Isso facilitará o desejo de pesquisa nos alunos para aprofundar o assunto do vídeo e da matéria.
> Vídeo como ilustração. O vídeo muitas vezes ajuda a mostrar o que se fala em aula, a compor cenários desconhecidos dos alunos. Por exemplo, um vídeo que exemplifica como eram os romanos na época de Julio César ou Nero, mesmo que não seja totalmente fiel, ajuda a situar os alunos no tempo histórico. Um vídeo traz para a sala de aula realidades distantes dos alunos, como por exemplo a Amazônia ou a África. A vida se aproxima da escola através do vídeo.
> Vídeo como simulação. É uma ilustração mais sofisticada. O vídeo pode simular experiências de química que seriam perigosas em laboratório ou que exigiriam muito tempo e recursos. Um vídeo pode mostrar o crescimento acelerado de uma planta, de uma árvore -da semente até a maturidade- em poucos segundos.
> Vídeo como conteúdo de ensino. Vídeo que mostra determinado assunto, de forma direta ou indireta. De forma direta, quando informa sobre um tema específico orientando a sua interpretação. De forma indireta, quando mostra um tema, permitindo abordagens múltiplas, interdisciplinares.
> Vídeo como produção. - Como documentação, registro de eventos, de aulas, de estudos do meio, de experiências, de entrevistas, depoimentos. Isto facilita o trabalho do professor, dos alunos e dos futuros alunos. O professor deve poder documentar o que é mais importante para o seu trabalho, ter o seu próprio material de vídeo assim como tem os seus livros e apostilas para preparar as suas aulas. O professor estará atento para gravar o material audiovisual mais utilizado, para não depender sempre do empréstimo ou aluguel dos mesmos programas. - Como intervenção: interferir, modificar um determinado programa, um material audiovisual, acrescentando uma nova trilha sonora ou editando o material de forma compacta ou introduzindo novas cenas com novos significados. O professor precisa perder o medo, o respeito ao vídeo assim como ele interfere num texto escrito, modificando-o, acrescentando novos dados, novas interpretações, contextos mais

> próximos do aluno. - Vídeo como expressão, como nova forma de comunicação, adaptada à sensibilidade principalmente das crianças e dos jovens. As crianças adoram fazer vídeo e a escola precisa incentivar o máximo possível a produção de pesquisas em vídeo pelos alunos. A produção em vídeo tem uma dimensão moderna, lúdica. Moderna, como um meio contemporâneo, novo e que integra linguagens. Lúdica, pela miniaturização da câmera, que permite brincar com a realidade, levá-la junto para qualquer lugar. Filmar é uma das experiências mais envolventes tanto para as crianças como para os adultos. Os alunos podem ser incentivados a produzir dentro de uma determinada matéria, ou dentro de um trabalho interdisciplinar. E também produzir programas informativos, feitos por eles mesmos e colocá-los em lugares visíveis dentro da escola e em horários onde muitas crianças possam assisti-los.
> Vídeo como avaliação. Dos alunos, do professor, do processo.
> Vídeo espelho. Vejo-me na tela para poder compreender-me, para descobrir meu corpo, meus gestos, meus cacoetes. Vídeo-espelho para análise do grupo e dos papéis de cada um, para acompanhar o comportamento de cada um, do ponto de vista participativo, para incentivar os mais retraídos e pedir aos que falam muito para darem mais espaço aos colegas. O vídeo-espelho é de grande utilidade para o professor se ver, examinar sua comunicação com os alunos, suas qualidades e defeitos.
> Vídeo como integração/suporte. De outras mídias. Vídeo como suporte da televisão e do cinema. Gravar em vídeo programas. importantes da televisão para utilização em aula. Alugar ou comprar filmes de longa metragem, documentários para ampliar o conhecimento de cinema, iniciar os alunos na linguagem audiovisual.

A incorporação desses tipos de vídeos no planejamento das aulas de artes ajuda a mostrar, a ilustrar, a compor cenários desconhecidos dos alunos, exemplificando registros de movimentos artísticos, mesmo que não seja totalmente fiel, traz maior compreensão para situar os alunos no momento histórico, interessante do vídeo como ilustração traz para a sala de aula realidades distante dos alunos. Os vídeos como produção e como expressão, são ótimas opções para se trabalhar com a disciplina de artes e terão um capítulo específico nesse trabalho.

4.1 O vídeo como produção artística

Esse capítulo aborda sobre a preparação dos alunos no processo da produção de vídeos e para essa orientação minuciosa aos alunos é importante repassar passo a passo das técnicas para a criação dos vídeos. O momento de pré-produção dos vídeos deve ser bem criterioso a fim de que obtenham eficiência e um apelo artístico e estético para uma produção bem elaborado.

Na pré-produção os alunos são orientados a elaborar um roteiro, uma guia, uma rota a ser seguida antes da produção do vídeo. O **roteiro** serve como um mapa que deve estar sempre à mão de quem está fazendo o vídeo durante todo o processo, que durante o percurso

podem sofrer algumas alterações devido a novas situações que surjam no caminho, mas lembrando de não perder o objetivo principal do vídeo. Dentro desse roteiro devem contar os itens como: - a **escaleta,** qualquer que seja o vídeo a fazer, ele começa da ideia de alguém, para maior desenvolvimento da criatividade é importa anotar todas as ideias que surgirem numa folha de papel com poucas palavras de forma resumida, mas que entenda e lembre do foi citado, as ideias devem ser inclusas na escaleta da forma que aparecer e sem filtros, anotar tudo, no termino desse passo que se começa a organização de maneira lógica de tudo que foi anotado; - **o argumento,** depois de concluída a etapa anterior é que se começa a escrever o texto tentando colocar no texto tudo o que foi pensado, fazendo ligações com os tópicos, se concentrando na descrição da cena imaginada, com o máximo de detalhes que for pensado para as cenas, cenários, diálogos, ações e outros itens que constar no texto redigido; - **o roteiro literário** começa a surgir depois do argumento finalizado e diante da noção geral do texto, é feita a formatação do texto de maneira que se tenha uma ideia geral de tempo de duração do vídeo, que é basicamente dividir o texto do argumento em cenas, com um título para cada cena e respectiva numeração, com o nome do local onde a cena acontece, se vai ser dentro ambiente fechado (INT) ou fora desse ambiente (EXT), com os horários em que em que acontecerão as cenas; - **o roteiro técnico,** concluído o roteiro literário partimos para essa etapa que é que auxiliará na hora da gravação, nesta fase é feita a decupagem, ou seja, uma divisão das cenas do roteiro em diversos planos de filmagem, os plano de filmagens é a ideia de proporção daquilo que a câmera vai colocar na tela, tendo como referência a figura humana, cada plano tem um nome que varia, autor para autor, como por exemplo, plano médio, plano americano, plano detalhe, plano geral, dentre outros.

Com os passos concluídos é feita a análise técnica que a partir do roteiro literário e do roteiro técnico, é elabora uma lista, de cena por cena, com todos os materiais que serão necessários e elaborando um cronograma com o planejamento o que e quando será filmado.

Com o período de pré-produção finalizado com o tema bem definido, devidamente orientado pelo professor de artes, feito por toda a classe e com auxilio de muita pesquisa: como a orientação de leituras, apreciação de documentários, programas diversificados, daí se segue para a produção de um vídeo propriamente dita que se inicia seguindo passos como a gravação, captação de som, iluminação e edição, que são mencionados e orientados de acordo com a realidade da escola e dos alunos, que mesmo trabalhando com equipamento amador, onde é perceptível o avanço de tecnologias por meio dos aparelhos celulares, é possível conseguir uma produção de vídeos com qualidade.

E finalmente a exibição dos vídeos em classe ou dependendo dos resultados a exibição para toda a escola da escola. Na qual se esperam comentários positivos e negativos para a validação e análise do projeto empreendido.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa foi possível identificar que de forma adequada e bem orientada os vídeos podem ser um recurso para potencializar o processo de ensino aprendizagem na educação das artes visuais. Possibilitando a oportunidade de aprofundar e refletir sobre o tema proposto, a partir da visão de importantes autores, como Barbosa e Moran.

No que tange a dimensão artística percebe-se que é profunda e complexa no seu entendimento, que não existe apenas uma definição específica para explicar a influência que ela pode causar. Que o ensino da arte é de extrema importância, pois contribui na formação de um olhar estético e crítico, na capacidade de criação, de interpretação, do raciocínio, imaginação e observação são alguns dos benefícios do papel educativo da arte. Utilizar a Arte como um instrumento pedagógico nas escolas contribui na formação da personalidade do indivíduo. Seus impactos no meio social são positivos permitindo reconhecer a diversidade e pluralidade cultural. A arte tem um papel fundamental para o desenvolvimento humano.

Que os recursos tecnológicos são mutáveis com rapidez, que evoluem e mudam as funções com agilidade. Que novas mídias vão surgindo e podem fazer desaparecer outras, mas especificamente no caso do YouTube vem se mantendo e crescendo com inúmeros vídeos e possibilidades de pesquisa para o uso adequado em sala de aula.

Muitas vezes o ambiente escolar se distancia muito da experiência cotidiana dos alunos que utilizam frequentemente essas mídias e em grande escala, e a aproximação desses canais da realidade escolar pode propiciar um ambiente mais próximo aos alunos promovendo interatividade. Santaella expõe que para que essa interatividade aconteça é necessário que o sistema comunicacional utilizado possibilite que a uma ação do leitor exista uma resposta do sistema, de forma que “haja necessariamente intercâmbio e mútua influência do emissor e receptor na produção das mensagens transmitidas” (SANTAELLA, 2004, p. 160).

Segundo Silva (2002) o conceito de interatividade pontua que “um produto, uma comunicação, um equipamento, uma obra de arte são de fato interativos quando estão imbuídos de uma concepção que contemple complexidade, multiplicidade, não-linearidade, bidirecionalidade, potencialidade, permutabilidade (combinatória), imprevisibilidade etc., permitindo ao usuário – interlocutor – fruidor a liberdade de participação, intervenção e criação.”

Essa ideia de interatividade aplicada nas salas de aulas, propiciando a liberdade de criação orientada pelo professor de arte, em conjunto com o uso dos vídeos encontrados em mídias como o YouTube, podem ser utilizados para enriquecer aulas, aproximar realidades.

A produção dos vídeos pelos próprios alunos, como atividades de criação amplia o conhecimento das artes, além de servir para registrar o progresso dos alunos em atividades e resoluções de problemas, dentre várias outras aplicações, e como mediação na motivação e aprendizagem do aluno.

6 REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Educação e Emancipação.** 3ª Ed. São Paulo: Paz e Terra. Tradução de Wolfgang Leo Maar, 2000.

ADORNO, Theodor W. **Teoria Estética.** Lisboa: Edições 70, 1970.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte educação no Brasil.** São Paulo: Perspectiva, 2012

BARBOSA, A. M. **Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas**. In: Ana Mae Barbosa (org.). Arte/Educação contemporânea: consonâncias Internacionais. Org.. São Paulo: Cortez, 2005, p. 98- 112.

BARBOSA, Ana Mae. COUTINHO, Rejane Galvão. **Ensino da arte no Brasil: aspectos históricos e metodológicos.** UNESP/Redefor – 2ª Edição 2011. <http://www.acervodigital.unesp.br/ handle/123456789/40427> Acesso em 04 de junho de 2018.

BARBOSA, Ana Mae. **Ensino da Arte e do Design no Brasil: unidos antes do Modernismo.** In, Revista Digital do LAV – Santa Maria – vol. 8, n. 2, 2015. Disponível em <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/download/19869/pdf.> Acesso em 10fev2019.

Base Nacional Comum Curricular. Ensino Médio. <http://basenacionalcomum. mec.gov.br/bncc-ensino-medio> Acesso em 04 de junho 2018.

Conhecendo Museus. Disponível em <http://www.conhecendomuseus.com.br/o-projeto/> Acesso em: 08 de Fev. 2019.

DANTAS, Tiago. **"Youtube";** Brasil Escola. Disponível em <https://brasilescola. uol.com.br/informatica/youtube.htm>. Acesso em 10 de fevereiro de 2019

EVANGELISTA, Carolinne da Silva. **O Ensino da Arte através do Computador: Uma Proposta de Prática Pedagógica para o Ensino Fundamental.** V Colóquio Internacional: "Educação e Contemporaneidade", São Cristovão- SE/Brasil, p. 1-16, Setembro de 2011.

FERRAZ Maria Heloísa C de T. FUSARI, Maria F Rezende. **Metodologia do Ensino de Arte: fundamentos e proposições.** São Paulo: Cortez, 2009.

IRWIN, Rita. DIAS, Belidson (Org.). **Pesquisa Educacional baseada em Arte: A/r/tografia.** Ed. UFSM. Santa Maria, 2013.

LOYOLA, Geraldo Freire. **me adiciona.com Ensino de Arte + Tecnologias contemporâneas + Escola Pública.** Belo Horizonte. Escola de Belas Artes. UFMG. 2009. Disponível em: www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/JSSS7WSQ3H. Acesso em: 01 de Fev. 2019.

MISSÃO Artística Francesa. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia. itaucultural.org.br/termo340/missao-artistica-francesa>. Acesso em: 01 de Fev. 2019. Verbete da Enciclopédia.

MORAN, José Manuel. **Leituras dos Meios de Comunicação.** São Paulo, Ed. Pancast, 1993.

MORAN, J. M. **O vídeo na sala de aula**. Revista Comunicação e educação. São Paulo, v.1, ECA-Ed. Moderna, n.2, p. 27-35, Jan./abr. 1995.

NASCIMENTO. Erinaldo Alves do. **A formação profissional do "bom silvícola' nas artes e ofícios: a perspectiva do jesuitismo**. In: Ensino da arte: memória e história. BARBOSA. Ana Mae (org.) São Paulo: Perspectiva, 2008.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIMENTEL, Lucia G. **Tecnologias Contemporâneas e o ensino da arte.** In: BARBOSA, Ana Mae (org.). Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2002.

REVISTA TRIP**. Trip Transformadores**. Disponível em: <https://revistatrip.uol.com.br/trip-transformadores> Acesso em: 08 de Fev. 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004.

SEMANA de Arte Moderna (1922 : São Paulo, SP). In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento84382/semana-de-arte-moderna-1922-sao-paulo-sp>. Acesso em: 01 de Fev. 2019. Verbete da Enciclopédia.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa.** 3. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2002

UFSJ. Unidade 2. **Aspectos Tecnológicos da TV**. São João del Rei. Curso de Mídias na Educação. Universidade Federal de São João del Rei. 2017.