

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

SILVIA LEMES DOS SANTOS

**TELEFONE CELULAR EM SALA DE AULA: CONTRIBUIÇÕES
METODOLÓGICAS NA FORMAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NA DISCIPLINA
DE ARTE**

CURITIBA

2013

SILVIA LEMES DOS SANTOS

**TELEFONE CELULAR EM SALA DE AULA: CONTRIBUIÇÕES
METODOLÓGICAS NA FORMAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NA DISCIPLINA
DE ARTE**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientador(a):
Prof(a.) Maria Odette de Pauli Bettega

**CURITIBA
2013**

Telefone celular em sala de aula: Contribuições metodológicas na formação de jovens e adultos na disciplina de Arte

SANTOS¹, Silvia Lemes.

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Colombo/PR

RESUMO- Este artigo descreve a prática das produções artísticas elaboradas pelos alunos da disciplina de Arte no Centro de Educação Básica para Jovens e Adultos Ulysses Guimarães na cidade de Colombo, Pr. Em 20 horas aulas. Os 18 alunos da organização coletiva do ensino médio da modalidade de educação de jovens e adultos produziram uma exposição de fotografias e três curtas metragens de animação tendo como tema de reflexão sobre as produções da indústria cultural e suas representações dentro da escola, viabilizando assim, os três momentos da organização metodológica na Arte: sentir e perceber, apreciação estética e a produção artística, tendo como recursos pedagógicos para essa produção artística o dispositivo móvel celular, o laboratório de informática da escola, as câmeras fotográficas disponíveis aos alunos e computadores notebook da escola. Constatou-se a apropriação prática, o conhecimento teórico e o conhecimento técnico dos recursos tecnológicos que estão ao alcance de todos os alunos a partir da análise dos discursos dos próprios alunos no debate sobre as produções, suas colocações não somente técnicas mas também teóricas dos conceitos sobre a indústria cultural e seus objetivos e também na avaliação oficial que seguiu após as produções.

Palavras-chave: Metodologia. Ensino da Arte. Mídias. Educação de Jovens e Adultos.

¹ Bacharel e Licenciada em Teatro, pela Faculdade de Artes do Paraná 2000-2008. Rua Av. Argentina, nº 75- Rio Verde, CEP: 83 405-430 – Colombo – PARANÁ.e-mail:silviateatro@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO:

Nos dias de hoje, é possível perceber a utilização cada vez maior da tecnologia pelos alunos, principalmente, um recurso com custo relativamente barato e disponível no mercado: o dispositivo móvel de telefonia celular. O acesso a informação é rápido e em abundância contribuindo assim, para a formação cidadã e questionadora da realidade, se, este recurso, fosse utilizado como fonte de conhecimento científico.

Segundo as Diretrizes Curriculares de Arte (2008, p.58), os alunos estão em contato com a mídia tecnológica, e mesmo aqueles que não tem acesso a esses meios, estão em contato com a televisão, rádio e jogos eletrônicos, porém, esses recursos são poucos utilizados em sala de aula, e um dos únicos procedimentos adotados é a apreciação de obras feitas por profissionais. Mas, é possível, viabilizar a prática desses alunos a partir dos recursos disponíveis na escola, como câmeras fotográficas, aparelho celular e laboratório de informática?

O tema deste trabalho trata, então da utilização do telefone celular, câmera fotográfica e o laboratório de informática como recurso pedagógico e de produção artística nas aulas de arte do Centro Estadual de Educação de Jovens e Adultos (CEEBEJA) Ulysses Guimarães no município de Colombo, Pr no período de março e abril do ano de 2013.

Segundo as Diretrizes de Arte do Estado do Paraná (2008, p. 72), o fenômeno artístico é observado como uma fonte privilegiada para a compreensão da sociedade e de suas representações, a partir dessa afirmação, é possível observar dentre os alunos, um desinteresse nas aulas de arte e para desenvolver a compreensão do seu tempo, a mídia, acaba por utilizar-se da arte, apenas para consumo alienado de seus produtos. Desse modo, considerando os recursos tecnológicos representantes dos dias atuais, o docente deve criar a partir dos meios tecnológicos, metodologias que visam a reflexão desse tempo, e assim, aumentar o interesse dos alunos levando em consideração que, a arte faz parte do conhecimento humano, e a escola, na atual sociedade é um dos poucos recursos pra esta população carente em conhecer e produzir arte. Com ênfase nesse assunto, BERTOLETTI (2012, p.101) afirma que:

Vale ressaltar também que o computador, a internet e outros dispositivos

tecnológicos, como o celular e a câmera digital, já fazem parte do cotidiano de grande parte dos alunos. Mas, mesmo diante desta realidade, as tecnologias de informação e comunicação, parecem distantes da prática educacional.

Então, por que não possibilitar novas experiências com esses recursos? Novas possibilidades? E, por que não compartilhar essas experiências com os demais professores?

O ensino da Arte na escola, e na Educação de Jovens e Adultos, passou e ainda passa por um período de monotonia, onde o professor ainda repassa seus conhecimentos de forma isolada, isso faz com que o aprendizado sejam limitado para a sala de aula. Talvez, linkar o fazer artístico com o cotidiano faça despertar nos alunos um interesse maior, demonstrando que o tempo todo eles consomem arte sem ter parâmetros do que tem qualidade ou o que é escolhido pela mídia. Perceber que, a Arte é resultado de um movimento, de um pensar humano dentro de uma época determinada. Enfim, compreender dentro disso tudo que Arte é uma Área do conhecimento Humano e deve ser reconhecida como tal.

As produções audiovisuais podem assegurar essas reflexões, além de possibilitar, que o aluno traga para dentro da sala de aula seu conhecimento, sua história, A identidade de homens e mulheres é formada pelas experiências socioculturais modificando-se conforme altera-se essas relações, segundo as Diretrizes da EJA. E a produção audiovisual possibilita além do reconhecimento da produção propriamente dita, bem como a análise do produto pronto, com sua história e representações simbólicas.

É relevante lembrar, que os produtos tecnológicos, hoje, são utilizados como forma de massificação, e, de modo geral, os alunos tem celulares, computadores, acesso a jogos disponíveis, porém, não vão além, não há discussão e reflexão sobre esses produtos, assistem aos programas de televisão com um olhar alienado, sem perguntas, sem exigir respostas. Por que não, uma metodologia que além da produção, aborde e viabilize essa reflexão? Segundo Freire (2006, p.22) “a reflexão crítica sobre a prática se torna uma exigência da relação Teoria/Prática sem a qual a teoria pode vir virando blablablá e a prática, ativismo.”

É importante reconhecer que os caminhos da produção audiovisuais, levará o aluno, a ser mais reflexivo e crítico, e viabiliza que o aluno compreenda como o artista interage com o público: a produção audiovisual, que diferente da produção nas Artes visuais, trabalha, primeiramente para um “olho mecânico”- A câmera.

Além, de promover o acesso e a produção de material tecnológico, ao se trabalhar com o ator de audiovisual, o aluno compreenderá os diferentes processos de criação da personagem, seja, no audiovisual, seja o processo de construção para o ator no teatro que mantêm características distintas pois, uma depende de uma estrutura tecnológica para acontecer que viabiliza o pensar simbólico por meio da dramatização e análise dessa dramatização posteriormente e de toda a concepção artística que o produto audiovisual e seus recursos tecnológicos possibilitam. Todos os dias, entram em nossas casas, alguma forma de produção audiovisual, e compreender os caminhos da construção que esse artista percorre, faz com que nossos alunos aprimore suas opiniões sobre o fazer artístico, ou o fazer meramente comercial. É o conhecimento e experimento cênico que contribui para ampliar suas reflexões sobre como chega às nossas casas as diversas possibilidades de representação do mundo, a partir de diferentes modos de arte.

Assim, traçou-se um grande objetivo: desenvolver possibilidades metodológicas para utilização do celular ou de câmera fotográfica na aula de ARTE para Educação de Jovens e Adultos percebendo as características dessa especialidade. E para alcançar esse objetivo fora traçado um roteiro onde o primeiro passo era investigar a utilização das tecnologias disponíveis na escola como: laboratório de informática, celulares e câmeras fotográficas. Após essa investigação seria possível analisar as relações dos alunos da educação de jovens e adultos e essas tecnologias para enfim, compreender o processo da pesquisa através da utilização das tecnologias.

Após esses passos, a docente estimulou a aplicação dos conhecimentos cotidianos referentes ao uso do celular para a produção do material pedagógico a partir das tecnologias disponíveis na escola: Laboratório de informática, celulares, câmera fotográfica.

REVISÃO DE LITERATURA

A palavra ensinar, segundo o Dicionário Língua Latina (1994, pág. 73) vem do latim *Insignare*, e significa marcar com um sinal. Nos dias de hoje, é possível marcar intencionalmente a vida de um aluno, utilizando os meios por ele já conhecido, a tecnologia, efetivando assim, o objetivo inicial, o despertar crítico e a

apropriação para essas novas tecnologias. Bertoletti (2012, p.04), afirma que: “Assim sendo, as tecnologias digitais surgem nas aulas de arte, muitas vezes, apenas como ferramenta para o desenvolvimento de um determinado conteúdo”. Então é necessário, utilizar esses recursos com um significado ainda maior, a tecnologia também é uma forma de produção artística, e com a globalização, hoje, todos tem acesso a esses recursos, mas, ainda não conhecem todas as suas possibilidades. A implantação de novas tecnologias auxilia e amplia o campo de pesquisa em arte, fazendo com que o aluno produza, frua e interaja com as manifestações artísticas contemporâneas e tecnológica.

Na sala de aula, o professor tem a oportunidade de desenvolver práticas visando a atuação desse sujeito em sua realidade singular e social- neste caso o aluno e a aluna da educação de Jovens e Adultos (EJA), que tem como característica principal o atendimento de alunos das mais variadas faixas etárias e comunidades. Toda essa diversidade, intensifica o processo de aprendizagem na área da Arte, onde o repertório do aluno deve ser o objeto de estudo da ARTE. Assim, contemplamos a reflexão de Paulo Freire (2006, p. 54) que anuncia que o conhecimento é construído por homens e mulheres, na convivência, e que este conhecimento é sim necessário para o crescimento intelectual e científico. Construir uma linguagem e desenvolver formas para que esses alunos sejam marcados, não para vestibular ou provas e, sim marcados para a vida, uma busca, um despertar. Trabalhar com a EJA possibilita a marca desse sinal na vida de pessoas variadas, de regiões variadas da cidade. É dar outras visões a recursos tecnológicos disponíveis na sala de aula e, muitas vezes, usado de forma limitada, dentre eles o mais importante- o aparelho celular.

Vivemos numa sociedade onde todos tem acesso a celulares e câmeras fotográficas digitais, acesso a computadores e a internet, mas, serão eles utilizados de forma superficial, ou de forma a reconhecer todas as possibilidades? São esses equipamentos fonte de alienação ou de desenvolvimento de uma prática mais reflexiva perante as produções contemporâneas de arte, e mídias? É importante desenvolver a competência de saber ver e analisar os produtos que a mídia fornece, para que se possa conhecer os meios para se desenvolver a expressão com a qual o aluno e a aluna mais se identifica. Ou seja, para o ensino da arte, ampliar o repertório do aluno, que, sendo adulto, já traz experiências de vida. Como a Educação de Jovens e Adultos é diferenciada, seguem os Eixos Articuladores

propostos nas Diretrizes Curriculares da Educação de Jovens e Adultos: **Cultura** que abarca todo o conhecimento humano, bem como a Arte; **Trabalho** é forma de produção em si, historicamente o homem muda a natureza através do trabalho como bem analisa Andery (1998, p. 20), e a natureza muda o homem, a partir dessa relação os conteúdos da Arte pode também contribuir para o aprofundamento reflexivo dessa relação, e o último; o **Tempo**, que é próprio da cultura escolar, fazendo parte da ação pedagógica há que se buscar o equilíbrio entre o tempo pedagógico e o tempo escolar, para que ambas aconteçam simultaneamente e de forma natural. Esses três Eixos viabilizam a compreensão do aluno, da arte na sociedade contemporânea e em outras épocas, abordando a função das mídias e a ênfase da Arte como ideologia e fator de transformação social, assim, esse ensino deve fazer parte da realidade concreta do aluno e da aluna. Freire (1996) em Pedagogia da Autonomia afirma que a escola não é partido, ela tem que ensinar os conteúdos, transferi-los aos alunos, aprendidos, estes operam por si mesmos e que a escola é um lugar para se falar politicamente. A tecnologia e a Arte, podem, juntas facilitar essa compreensão e reflexão.

Segundo Pimentel, *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte* (2003, p.114):

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 por que seu ideal de transcendência ao comum necessita do que está disponível para que algo seja criado. Nesse sentido, a gravura, o cinema e a fotografia, por exemplo, levaram algum tempo para serem reconhecidos como arte. (2003, p.114)

Boal (1980, p.23), em seu livro *Teatro do Oprimido*, diz que compreender esta poética é transformar o povo, espectador em sujeito transformador da ação dramática. Propõe a ação como forma de mudança da realidade proposta na encenação e no processo. Ensaia soluções possíveis debate projetos modificadores e constata-se a realidade. Neste universo, o aluno é o agente, ele é o produtor da nova obra, através da sua obra. Além, de todos os alunos da escola poderem apreciar as obras produzidas.

Além do acesso a tecnologia, faz-se necessária a orientação para o seu uso, e esse é o trabalho do docente, complementar a ação de produção disponibilizar material de apoio e aproximar o aluno da apropriação técnicas produzindo novas obras a partir dessas tecnologias disponíveis na escola.

A partir de todas essas considerações, foi possível perceber a dificuldade do

professor em trabalhar a tecnologia em sala de aula, ainda mais, pela falta de material com encaminhamentos metodológicos para a Educação de Jovens e adultos. O estado do Paraná, apesar das muitas Diretrizes (só neste trabalho, serão utilizados as Diretrizes da EJA, da Arte e das Tecnologias na Educação) não há nada exclusivo para adultos, que já estão no mundo do trabalho, onde, a utilização desse recurso pode ser o diferencial deste aluno. Se um dos três eixos do ensino da EJA é a cultura, e segundo a Deliberação 07/99 do Conselho Estadual de Educação a avaliação deve almejar o desenvolvimento formativo e cultural do aluno, busca-se reconhecer essa cultura, e considerar a capacidade individual em fazer essas relações. Assim, o uso da tecnologia possibilita aos alunos e aos professores desenvolverem a capacidade de pensar e fazer arte contemporânea aprofundando o conhecimento em arte. E a partir dela, trazer uma consciência ainda maior sobre as produções artísticas do nosso tempo.

METODOLOGIA

Este projeto foi dividido em três grandes partes, sendo que cada parte serve de apoio para a próxima:

No primeiro momento, os caminhos deste trabalho basearam-se em pesquisa bibliográfica, que se deu através do levantamento de referências, bibliográficas, em artigos científicos, revistas e em documentos que direcionam o ensino da arte, a Educação de Jovens e Adultos e a utilização de novas tecnologias que auxiliam o ensino da arte elaborado no Estado do Paraná. Todo esse material serviu como fundamentação teórica para o processo de ensino aprendido descrito no projeto.

No segundo momento do processo, a aplicação da metodologia, onde foi proposto a 18 alunos da Educação de Jovens e Adultos do Centro de Educação de Jovens e Adultos do Município de Colombo, que estão no módulo coletivo, do Ensino médio, duas atividades distintas utilizando o aparelho celular: exposição fotográfica: Um Olhar, a Indústria Cultural no ambiente escolar e um segundo trabalho foi a produção de um vídeo no formato *stopmotion*. Em todos esses trabalhos foram avaliadas a interação, qualidade da produção dos alunos e a apropriação técnica e teórica dos conteúdos, bem, como a aplicabilidade da metodologia.

O Cinema é hoje uma das artes mais vistas e mais admiradas pelo mundo, e, essa empatia já faz dele um recurso, para a apreciação estética de uma obra de arte, muito mais fácil. Considerando que as representações nas mídias, viabilizam o pensamento artístico, e que a tecnologia está disponível na escola para que os alunos utilizem desse recurso e no intuito de promover aula onde o aluno conheça as possibilidades destes recursos, este projeto ordenou-se do seguinte modo: a partir de uma aula expositiva sobre história da fotografia, os alunos acompanharam as mudanças do pensamento mundial a partir das obras de arte do final da renascença e início da era moderna, com a busca da representação do real. Essa realidade, veio ao encontro com os avanços dos equipamentos tecnológicos disponíveis na época onde cada vez mais, o ser humano buscava retratar essa realidade, com um olhar sensível e por que não, artístico.

Na aula expositiva, foram apresentados vários modelos de fotografias e dicas de enquadramento, viabilizando um novo olhar sensível, também no aluno, que, utiliza o celular e a câmera fotográfica apenas com o intuito de registro da realidade. Ao entender que a fotografia é uma obra de arte, o aluno é provocado a criar suas próprias fotografias, utilizando, seus aparelhos, eles produziram fotografias com a temática da Indústria Cultural na sala de aula, divididos em grupos com seis a sete integrantes, foram escolhendo o objeto a ser fotografado (embalagens), como (a partir dos conceitos de enquadramento e fotografia) e onde fotografar (dentro das instalações do colégio). Após a sessão fotográfica, selecionaram as melhores fotografias e revelaram para a montagem da exposição: Um Olhar (apêndice a). Era o momento em que, todos da escola puderam compartilhar, novos olhares sobre o ambiente e também sobre as possibilidades, pois, ainda reconhecemos como característica dos alunos do Centro Estadual de Educação de Jovens e Adultos, o copista, momentos de produção e apreciação são raros. Toda essa primeira parte levou em torno de seis aulas com a organização da exposição.

O Segundo passo foi recomeçar com a explanação teórica sobre a criação do cinema, seus olhos mágicos, cinematógrafos, primeiros curtas, que a princípio eram apenas com olhar científico. Compreender como se deu a evolução para arte, e qual o raciocínio que tornou essa experiência científica em entretenimento.

Após, essas reflexões, foram mostrados vídeos das primeiras animações curtas, e exemplos de outras turmas que passaram também pela experiência de

produzir um curta de animação. Foram explicados os três momentos da produção de audiovisual: pré-produção que consiste em produção do roteiro, escolha das equipes técnicas (elenco, equipe de produção, edição e direção), escolha da locação, produção, que consiste desde a caracterização das personagens até a sessão fotográfica propriamente dita, e a pós produção, referente a edição, finalização do curta e verificação da extensão da mídia audiovisual.

Por solicitação dos alunos, propusemos a temática de videoclipe *trash* para suas produções, pois, demonstraram um grande interesse em aprender a fazer maquiagens e caracterização de zumbi, para cada grupo, entreguei uma música diferente, onde a partir dela, os alunos desenvolveriam o roteiro para o curta sendo que as músicas escolhidas eram: Tema do filme *Psicose*, a música *Thriller*, do Michael Jackson, e o tema do filme *Tubarão*.

Após essa explanação, em grupo de seis pessoas, os alunos elaboraram um roteiro e organizaram as produções e seus adereços, como figurino e outros objetos cênicos, além da definição da locação. Na aula seguinte os alunos começaram a fazer a caracterização dos personagens (Apêndice b), e partiram para a sessão fotográfica para a animação. Na sequência, a docente, pediu para os alunos escolherem qual software gostariam de trabalhar, tendo em vista o software disponível na escola é o *software* livre *Kdenlive*, do *Linux*, e a outra proposta, era o *software* do *Windows*, *movie maker*. Os alunos optaram por produzir os curtas no *movie maker*, tendo em vista a possibilidade de aplicarem esse conhecimento nos computadores pessoais, já que em suas casas o software disponível é o do *Windows*. Com o auxílio do projetor e de um computador, a docente foi explicando os caminhos do processo de edição no *movie maker*, tais como: a inserção das fotografias, da música e como estipular a duração da imagem, considerando que, quanto menor o tempo de duração e transição da imagem, mais sensação de movimento se ganha, quando falamos de animação.

Na aula seguinte, cada equipe trouxe um notebook, e começaram a edição e organização da sequência das fotografias conforme a música e ao final, colocaram o título e os créditos ao final do filme. Ao salvar o filme, foi necessário utilizar um outro programa chamado *format factory*, para a conversão dos vídeos adequando-os ao formato da tv multimídia (tv laranja disponível na escola). Essa explicação é importante para os alunos entenderem, como funcionam os arquivos e suas extensões muitos, não entendiam o significado de *mp3*, *mp4*, *mpeg*, *jpeg*.

Após a exibição dos vídeos, os alunos pediram para assistir novamente, pois eles ficaram muito curtos, mas demonstraram grande interesse nesse processo, pois, justificaram que poderiam fazer videoclipes de homenagens entre outras possibilidades.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS:

Todas as atividades realizadas nesse processo, tiveram abertura para que os demais alunos da escola pudessem participar no âmbito da apreciação estética, a exposição e a viabilização de apresentação dos curtas metragens, e percepção dessa participação também foi muito debatida pelos executores das produções. Porém, ressalto que essa experiência desenvolvida no Centro Estadual de Educação de Jovens e Adultos Ulysses Guimarães, pode ser aplicada em qualquer outra modalidade de ensino, e, que mesmo com as diversas dificuldades encontradas, todo o processo de produção fotográfica e do audiovisual que equipes profissionais passam, os alunos deste Centro de Educação vivenciaram na prática.

Com ênfase no processo de produção artística os alunos deixaram de ser só o espectador, passando por produtor da obra de arte, utilizando o recurso tecnológico disponível na escola. Quebrando o paradigma existente entre a genialidade artística e o espectador, este último um mero e passivo contemplador.

Utilizando um questionário de opinião (Apêndice c) formulado pela docente, e um debate ao final da sessão, os alunos propuseram outras atividades que, pudessem utilizar essas tecnologias, que, a maioria tem acesso, porém, acabam por acessar apenas o básico. Essas ações, além da participação e interesse dos alunos, deram condições de verificar e avaliar o processo e planejamento de ações futuras em relação ao uso da tecnologia no ensino da Arte. São estratégias diferenciadas que propiciam uma maior compreensão dos três eixos norteadores do ensino da Arte: Produção artística, o sentir e perceber a obra de arte e finalmente a teorização, fazendo do ensino da arte, uma Práxis eficiente e adequada para esta realidade.

RESULTADOS DO PROCESSO

Para que haja uma percepção mais eficaz sobre a produção desenvolvida nessas vinte horas de aula, onde o objetivo era aliar as concepções da Indústria Cultural, Arte e mídias na Educação partiu-se da abertura da exposição fotográfica e a apreciação dos próprios alunos. Percebeu-se que, as questões mais recorrentes, eram os quesitos de enquadramento e foco. Os alunos, descreveram os erros das outras equipes e esses eram os que mais apareciam em seus relatos. Quanto a composição das imagens, cores e formas, os alunos, em geral, descreviam que as escolhas estéticas eram harmoniosas e que haviam atingido o objetivo, que era, ressaltar a imagem dos produtos no ambiente escolar. Também foi solicitado a descrição da participação dos demais alunos na exposição, e os relatos também foram positivos, pois, são raros os momentos que estes, tem acesso a produção artística dentro do ambiente escolar. Assim, o primeiro momento cumpriu seus objetivos, não ficando restrito apenas aos 18 alunos, e sim, para os alunos dos três turnos de aula da escola.

Após essa primeira avaliação, que também foram as fotografias, os alunos deveriam também avaliar a produção do curta das outras equipes. Aliás, o momento mais esperado, foi ver os resultados, e perceber no discurso dos alunos, palavras técnicas incorporadas no cotidiano. Tais como, inserir crédito, produção de roteiro, edição de imagens, são termos utilizados por profissionais, e observar que esses termos agora fazem parte da realidade desses alunos traz a percepção de que houve a apropriação teórica e técnica de uma forma natural. A produção dos curtas provocou na equipe pedagógica, o anseio de mostrar essas produções, e neste anseio começou a construção de um blog para que os alunos pudessem apreciar todas as produções do CEEBEJA. Nesse Blog será disponibilizado os curtas metragens, as fotografias e um projeto de leitura que acontece nessa instituição.

Além do blog, os próprios alunos solicitaram a divulgação dos trabalhos no *Youtube*, porém, foi explicado que existem questões de liberação de imagem e música, que não permitem essa postagem. Muitos alunos produziram vídeos com fotografias familiares, demonstrando a apropriação da técnica. Todos ressaltaram a importância de aprender e fazer bem como o desenvolvimento teórico das obras de arte. Avaliamos que as atividades atingiram seus objetivos: utilizar as mídias para transformar a realidade e produzir arte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados das avaliações e da participação dos alunos dentro desse processo, é possível concluir que os conteúdos foram assimilados pelos alunos e a interação com as tecnologias com as quais trabalharam foram realizados com sucesso. Principalmente, por que todos os alunos da escola tiveram acesso ao produto artístico final, além ter se tornado matéria do blog da escola produzido por outra docente. A utilização do celular, dos softwares e dos computadores, potencializaram a produção e a relação entre a educação e o ensino da arte, tornou-se assim, um novo conhecimento, que muitos alunos levarão para suas vidas pessoais.

Foi possível observar também, a integração das equipes no trabalho proposto, e a ansiedade para ver o resultado final. Ao propor essa metodologia, onde a interação do aluno foi fundamental, foi gratificante, pois possibilitou que os alunos da educação de Jovens e Adultos passassem por todos os três momentos da organização do ensino da arte proposto nas Diretrizes: sentir e perceber, teorizar e a produção artística. Alunos que, muitas vezes, são mantidos em seus cadernos, restritos a aulas expositivas e práticas pedagógicas arcaicas. A produção desse material pelos alunos mostra o grande potencial que é desperdiçado na escola, deixando de lado o amadurecimento reflexivo e estético desses alunos. A partir desse trabalho foi possível observar que grande parte dos alunos, os que realmente participaram, compreenderam os elementos que estruturam a fotografia e o cinema e se apropriaram de práticas e teorias a partir dessas mídias com as quais trabalharam, viabilizando assim um produção artística crítica perante sua realidade social, objetivos das Diretrizes de arte.

Novas tecnologias surgirão, novas possibilidades metodológicas serão criadas, e esta, com certeza serão melhoradas e ampliadas, mas o importante, é que o aluno possa perceber que não arte, não há gênio, nada vem do nada, tudo vem do trabalho e da pesquisa, e que isso, pode virar um conhecimento que servirá para sua vida enquanto trabalhador e cidadão transformador da sua própria realidade.

REFERÊNCIAS

ANDERY, M. A. **Para Compreender a História**. Rio de Janeiro: EDUC, 1998.

BARBOSA, A.M. **Inquietações e mudanças no Ensino da Arte**. 2ª. Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

BERTOLETTI, A. **Tecnologia Digital no Ensino da Arte: perspectivas e desafios**. In **Conexão#1**. Artigo. Faculdade de Artes do Paraná. 2011. Disponível em:http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Comunicacao_2012/Pesquisa_e_PosGraduacao/Anais_Conexao/AndreaBertoletti_Tecnologia_Digital_no_Ensino_da_Arte_Perspectivas_e_Desafios.pdf Acesso em: 03 abril 2013.

BOAL, A. **Teatro do Oprimido**. 2ª Ed.,Rio de Janeiro:Civilização Brasileira, 1980.

FARIA, E. **Dicionário escolar latino-português**/revisão de Ruth Junqueira de Faria. 7ªEd. Brasília: FAE, 1994.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 30ª.ed.,São Paulo: Paz e Terra, 2006

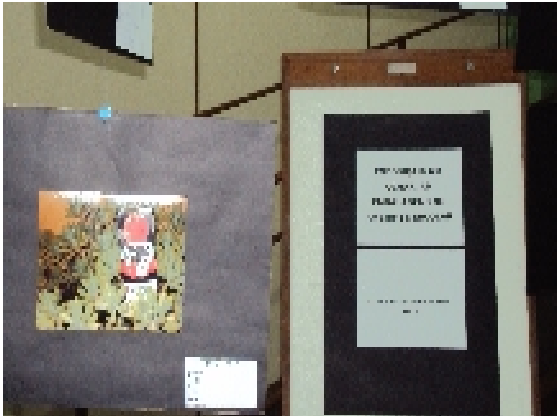
PARANÁ. Secretaria de Estado de Educação do. **Diretrizes Curriculares de Arte para a Educação Básica**. Departamento de Educação Básica. Curitiba: SEED/PR, 2008.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do. **Departamento de Ensino Básico. Diretrizes Curriculares Estaduais da Educação de Jovens e Adultos**. Curitiba: SEED/PR, 2006.

APÊNDICES

a) EXPOSIÇÃO FOTOGRÁFICA: UM OLHAR, A INDÚSTRIA CULTURAL NO AMBIENTE ESCOLAR

FIGURA 1: ATIVIDADES



FONTE: AUTORA (2013)

FIGURA 2: ATIVIDADES



FONTE: AUTORA (2013)

FIGURA 3: ATIVIDADES



FONTE: AUTORA (2013)

FIGURA 4: ATIVIDADES



FONTE: AUTORA (2013)

b) PRODUÇÃO DO CURTA DE ANIMAÇÃO

FIGURA 5: ATIVIDADES



FONTE: AUTORA (2013)

FIGURA 6: ATIVIDADES



FONTE: AUTORA (2013)

c) QUESTIONÁRIO DE OPINIÃO

- Na sua opinião, quais fotografias adotou as regras de enquadramento?
- Na sua opinião, quais fotografias abordou o conteúdo sobre a indústria cultural?
- Em sua opinião, qual curta de animação teve o roteiro melhor desenvolvido?
- Em sua opinião, qual curta de animação produziu uma caracterização de personagem mais adequada?
- Em sua opinião como foi desenvolver essas atividades utilizando os recursos tecnológicos disponíveis na escola?
- Descreva o processo de criação de um curta de animação?
- Você publicaria seu trabalho em alguma rede social? Qual?
- Em sua opinião, os vídeos abordaram os conteúdos trabalhados?
- Quais foram os conteúdos trabalhados neste processo?
- Se você fosse utilizar a fotografia para fazer uma denuncia de algo que está acontecendo em sua realidade atual, o que fotografaria? E aonde postaria a imagem?