

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
CENTRO DE TECNOLOGIA  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Luciara Judite Bernardi Roratto de Aguiar

**USO E PRODUÇÃO DE VÍDEOS NA DISCIPLINA DE ARTE: UMA  
EXPERIÊNCIA PARA AGUÇAR OS SENTIDOS E EDUCAR O OLHAR**

Panambi, RS  
2017

**Luciara Judite Bernardi Roratto de Aguiar**

**USO E PRODUÇÃO DE VÍDEOS NA DISCIPLINA DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA  
PARA AGUÇAR OS SENTIDOS E EDUCAR O OLHAR**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Orientador: Vinícius Maran

Panambi, RS  
2017

**Luciara Judite Bernardi Roratto de Aguiar**

**USO E PRODUÇÃO DE VÍDEOS NA DISCIPLINA DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA  
PARA AGUÇAR OS SENTIDOS E EDUCAR O OLHAR**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

**Aprovado em 28 de outubro de 2017**

---

**Vinícius Maran, Dr. (UFSM)**  
(Presidente/Orientador)

---

**Patrícia Mariotto Mozzaquatro Chicon, Ms. (UFSM)**

---

**Alencar Machado, Dr. (UFSM)**

Panambi, RS  
2017

# USO E PRODUÇÃO DE VÍDEOS NA DISCIPLINA DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA PARA AGUÇAR OS SENTIDOS E EDUCAR O OLHAR<sup>1</sup>

## USE AND PRODUCTION OF VIDEOS IN THE DISCIPLINE OF ART: AN EXPERIENCE TO STITCH THE SENSES AND EDUCATE THE LOOK

Luciara Judite Bernardi Roratto de Aguiar<sup>2</sup>  
Vinícius Maran<sup>3</sup>

### RESUMO

O presente estudo reflete sobre o uso e produção de vídeos na disciplina de Arte. Em seguida descreve-se o projeto de vídeo aplicado a três turmas de 9º ano do ensino fundamental. A partir de um cronograma de trabalho organizou-se as aulas em cinco semanas, divididas por temas a serem explorados, breve história da fotografia, captura de vídeos e edição de imagens são alguns deles. Os alunos utilizaram a técnica de *stop motion*, entrevista guiada e vídeos que utilizam eles mesmos como protagonistas para criar sua produção artística. Para a montagem dos vídeos foi utilizado o programa de edição de imagens do *Windows: Movie Maker* e *Power Point*, os vídeos criados pela turma foram disponibilizados no canal do *YouTube: Experiências com Vídeo em Arte*, criado especialmente para divulgar o trabalho dos alunos.

**DESCRITORES:** Vídeo; Arte; Mídias na educação.

### ABSTRACT

The present study reflects on the use and production of videos in the discipline of Art. Next, the video project applied to three classes of 9th grade of elementary school is described. From a work schedule, the classes were organized in five weeks, divided by themes to be explored, brief history of photography, video capture and editing of images are some of them. The students used the technique of stop motion, guided interview and videos that use themselves as protagonists to create their artistic production. The video editing program used *Windows: Movie Maker* and *Power Point*, the videos created by the class were made available on the *YouTube: Experiments with Video in Art*, specially created to promote the work of the students.

**KEYWORDS:** Video; Art; Media in education.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

## 1 INTRODUÇÃO

A tecnologia tornou-se indispensável atualmente. Seu crescimento é exponencial e atinge as mais diversas áreas da nossa vida. Percebe-se que a tecnologia vem facilitando a forma de comunicação, saúde, trabalho, educação, transporte, entre outras áreas e atividades.

Conforme apresentado por CHAVES (1999), a tecnologia pode ser entendida de diversas maneiras. É mais adequado compreendê-la de forma simples como um aparelho ou um recurso criado pelo homem para facilitar seus afazeres.

Com o avanço tecnológico, a escola também precisa se adequar às novas mudanças que estão acontecendo no mundo. É cada vez mais comum observar o uso das novas tecnologias em sala de aula, tanto para tornar as aulas mais atrativas e facilitar o aprendizado, como para romper com os paradigmas.

Como descrito por FELISBERTO et al., (2013), um dos benefícios que as novas mídias tornam a sala de aula um ambiente mais interativo, o qual permite que o aluno aprenda utilizando ferramentas como programas de computador, pesquisas, jogos educativos *online* e o que mais que o professor conseguir incluir em seu planejamento.

A introdução das novas mídias no meio escolar traz contribuições para o professor, tornam as aulas mais dinâmicas e enriquecem o processo de construção da aprendizagem. É importante que os professores busquem formação qualificada para levar aos seus alunos educação de qualidade e que acompanhe o desenvolvimento tecnológico que está acontecendo no momento (FELISBERTO et al., 2013).

Com este avanço tecnológico, o professor ainda encontra empecilhos junto ao grupo de estudantes. A maior dificuldade encontrada pelo professor, segundo FIALHO (2008), é o desinteresse dos jovens em sala de aula.

O fascínio pelas mídias, que chegaram para facilitar a comunicação, acabou ocasionando a perda de motivação do aluno pelo espaço escolar. Isto é percebido em várias disciplinas, principalmente em Arte, por se tratar de uma disciplina com atividades lúdicas, práticas e que requer o uso da criatividade. Como apurado por Barbosa (1983) em pesquisa realizada com professores de Arte, o desenvolvimento da criatividade é o principal objetivo do ensino desta disciplina. A introdução de novas mídias pelo professor no planejamento das aulas, pode despertar o interesse dos alunos pelo tema proposto, incentivando-os a liberar seu potencial artístico/criativo.

Este trabalho apresenta uma proposta de utilização de vídeos na disciplina de Arte como forma de uso de mídia na educação e avaliar esse uso em uma turma sobre a

importância da mídia audiovisual nas aulas de Arte, como forma de expressão e conhecimento. O estudo de caso foi desenvolvido com uma turma do 9º ano do ensino fundamental, onde foi realizada a produção audiovisual.

O artigo está estruturado da seguinte forma: Na Seção 2 são apresentados os principais conceitos relacionados à mídias e à mídias aplicadas na área da educação. Na Seção 3 é apresentado o uso das mídias na disciplina de Arte, a metodologia utilizada na realização do projeto, o uso do vídeo na disciplina de Arte e a avaliação e discussão do estudo de caso. Na Seção 4 são apresentadas as considerações finais deste trabalho.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Neste capítulo, são apresentados os principais conceitos relacionados às áreas de mídias, mídias aplicadas na educação, vídeos aplicados em sala de aula e produção de vídeos na disciplina de Arte.

### **2.1 Mídias**

Com a chegada da evolução tecnológica, faz-se necessário explorar as novas mídias de comunicação e aprender a usá-las de forma consciente. Segundo MORAN, (2005), a chegada das novas mídias causou tamanho encantamento, que muitas pessoas acreditaram que o crescimento tecnológico é a solução para todos os males da sociedade. Há ainda os que pensam que as novas tecnologias irão conduzir as pessoas cada vez mais para o egoísmo e o individualismo.

As novas mídias ainda estão gerando uma série de discussões relacionadas com seu uso ou não em sala de aula. Cada vez mais os professores são incentivados em programas de formação continuada a utilizarem essas ferramentas para desenvolver o processo de aprendizagem. São muitas as aplicabilidades das mídias no contexto escolar, para desenvolver o uso das novas tecnologias de forma proveitosa, é preciso entender o que são mídias.

### **2.2. Conceito de Mídias**

O termo mídia, é usado para designar um conjunto de meios de comunicação e expressão, DUTRA (2011) define mídia como palavra derivada *do latim "media", plural de "medium" e que tem como significado as palavras "meio" ou "forma".* A palavra mídia está diretamente relacionada com o processo de comunicação e expressão.

De acordo com FELISBERTO et al. (2013), por mais que a tecnologia esteja presente em nossa sociedade, não são todos os alunos que possuem acesso a ela. Logo a escola tem papel de apresentar as novas mídias inserindo-as de forma contextualizada no dia a dia da escola.

A inserção das mídias no ambiente escolar possibilita ao aluno que não tem acesso fora da escola, explorar essas mudanças que estão ocorrendo na área tecnológica de forma coerente e provocativa. Para os alunos que já tem acesso em casa, na escola é dado enfoque pedagógico para o uso das mídias no contexto escolar. Para ambos, a utilização das novas mídias transforma o processo de aprendizagem, dá acesso a métodos de ensino inovadores e apresenta essas novas tecnologias de forma crítica ao aluno. Essa abordagem possibilita ao aluno ampliar sua criatividade e comunicação entre os colegas, através das novas ferramentas.

Ao introduzir novas tecnologias na escola, ensina-se aos alunos formas de comunicação com o mundo que os cerca. Existem vários tipos de mídias que podem ser utilizadas de diversas formas. Uma breve explicação sobre os tipos de mídias é apresentada na próxima seção.

### **2.3 Tipos de Mídias**

Mídias podem ser classificadas em duas categorias de divisão: (i) analógica/tradicional e (ii) digital. Podem ainda ser classificadas como mídias antigas e novas mídias. As mídias consideradas tradicionais ou antigas são: Jornal, Rádio, Boletins, Livros e Televisão (DIZARD, 1998).

O jornal é o meio de comunicação impresso mais antigo que existe. Trata-se de um boletim informativo com notícias da região de abrangência e do mundo. É impresso preto e branco, mas pode conter páginas coloridas, possui alcance de massa. Hoje, é ofertado também na versão *online*, este meio de comunicação é mais acessado por pessoas adultas, não é muito utilizado por jovens, que são mais adeptos as novas mídias (SILVA, 2009).

O rádio é um aparelho que funciona transmitindo ondas de alta frequência, frequência intermediária e baixa frequência, os programas de rádio oferecem informações da atualidade e programas de entretenimento regado a muita música. É bastante comum ouvir a programação enquanto se faz outras atividades, como por exemplo, dirigir. É pouco acessado por jovens, sendo mais buscado por adultos (WEIGELT & PARMEGGIANI, 2016).

O livro é um volume com texto impresso ou manuscrito, pode conter imagens ao

longo do texto. Hoje encontra-se livros com o acabamento estético de luxo, com temas variados, são acessíveis e abrangem desde as crianças até os mais velhos (BENÍCIO & DA SILVA, 2005).

Outra mídia antiga é a televisão. A televisão é um sistema de recepção de imagens e sons, está presente em muitos lares. Possui ampla cobertura nacional, oferece vários programas em horários diferentes que vão desde o esporte, programação infantil, receitas culinárias, até novelas e noticiários. Essa mídia atinge todas as idades (FISCHER, 2017).

As mídias digitais ou novas mídias são as câmeras fotográficas, filmadoras, computador, celulares, livros digitais. As câmeras fotográficas capturam imagens do meio, são usadas para a publicidade, notícias, eventos, funcionam com filmes fotográficos na versão analógica ou sem filmes na versão digital. Seu material produzido ilustra os jornais, livros e revistas. Muito próximo à câmera fotográfica, temos as filmadoras. São bastante utilizadas para criar material para a televisão, tanto vídeos curtos sobre notícias da atualidade até produções cinematográficas e também vídeos de família (BARTHES, 1990).

Já o computador é utilizado para criar materiais para outras mídias, como o jornal, a televisão, os livros etc. É bastante usado conectado à internet, onde é possível interagir com pessoas de vários lugares do mundo (DIZARD JR, 2000).

Outra nova mídia é o celular, este aparelho está cada vez mais atrativo, muitos modelos possuem câmera fotográfica de alta resolução onde é possível fotografar e criar vídeos em alta qualidade, também é fácil compartilhar o material produzido no celular por meio das redes sociais. Hoje ele não é apenas utilizado para fazer e receber ligações, sua utilidade vai muito mais além (BARCELOS, 2010).

Mais uma nova mídia é o livro digital, ou e-book. Pode ser uma versão eletrônica de um livro que já foi impresso, ou pode ter apenas a versão eletrônica. Podem ser adquiridos em sites de venda, muito utilizado para divulgar material de determinados cursos digital (BENÍCIO & DA SILVA, 2005).

As mídias podem ser utilizadas para diversos fins. Uma das formas mais atuais de utilização de mídias é na área da educação, através da aplicação de mídias dentro e fora de sala de aula como suporte ao processo de ensino-aprendizagem. A próxima seção apresenta um estudo de trabalhos relacionados à aplicação de mídias na área da educação.

## **2.4 Mídias aplicadas à educação**

O uso das mídias veio enriquecer a aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas e com mais interação por parte dos alunos. O professor tem o papel de facilitador ao capacitar-se para apropriação e uso de recursos tecnológicos, o aluno um colaborador ativo, como sujeito no espaço de interação e comunicação de novas formas de colaboração, interatividade e conhecimento.

Na opinião de DORIGONI (2016), a discussão sobre mídia na educação vem sendo feita há vários anos, devido a sua influência no desenvolvimento do indivíduo e o crescente desenvolvimento das novas tecnologias. É um assunto atual, mas que vem sendo estudado a bastante tempo.

Na visão de MORAN (2007), as tecnologias funcionam como uma ponte entre a sala de aula e o mundo. Esse acesso corresponde a representação da realidade e o avanço de todas as competências do aluno, cada qual com suas especificidades. Essa ligação entre a sala de aula e o restante do mundo é fundamental para situar o aluno na realidade que o cerca. As novas tecnologias favorecem a formação de uma teia entre a escola e o mundo, formando novas possibilidades para o aluno interagir com seu cotidiano e com sua cultura (MARTINS, 2011).

É importante refletir que o uso das mídias na sala de aula é diferente do uso no dia a dia. O uso de mídias para fins pedagógicos exige um planejamento didático que promova o crescimento do aluno. Para a aplicação das novas tecnologias em sala de aula é necessário que os professores passem por um período de estudo e aperfeiçoamento, para ampliar seu conhecimento e utilizar as mídias de forma satisfatória, a fim de proporcionar maior aproveitamento do uso das novas tecnologias em suas disciplinas (DISSENHA, 2016). As mudanças tecnológicas chegaram no meio escolar, além de relacionar o que é estudado com a realidade que cerca o educando, se faz necessário a utilização de novas ferramentas, para que o aprendizado tenha significado.

### **3 USO DE MÍDIAS NA DISCIPLINA DE ARTE**

Há algum tempo a Arte vem utilizando a tecnologia para a expressão da criatividade humana. Algumas linguagens da arte como a gravura, a fotografia e o cinema, demoraram para ser reconhecidas como arte (BARBOSA, 2002) Depois da divulgação e do reconhecimento destas linguagens artísticas, surgiram novas tecnologias e novas indagações a este respeito. Ainda que em determinados momentos foi a arte que conduziu o aparecimento

de novas tecnologias, devido a grande preocupação com a imagem, o que resultou em diversos programas de edição e aprimoramento da mesma (BARBOSA, 2002).

A Arte está diretamente ligada a imagem, sendo assim, o uso das mídias se faz presente na produção artística, tanto escolar como profissional. Com a chegada de novas ferramentas, é possível acrescentar valor as aulas desta disciplina. O uso da tecnologia somente para incluí-la no currículo sem se preocupar com o desenvolvimento do pensamento crítico, não é apropriado, é necessário desenvolver no educando suas próprias opiniões de maneira crítica e reflexiva.

O uso da imagem no ensino da Arte é amplo. É através das imagens que o potencial criativo é estimulado, é também por meio delas que amplia-se o repertório cultural. A cada dia a população é exposta a uma grande quantidade de imagens, muitas vezes sem conseguir processar toda essa informação que chega por meio da visão. Nesta disciplina é importante apresentar imagens de diferentes movimentos artísticos, artistas e estilos, a fim de educar o olhar do aluno, para que este seja capaz de traduzir o que sente ao criar suas composições e fazê-las com significado. A memória imagética é capaz de construir um emaranhado de conexões mentais e ao revelar essas ideias em um trabalho artístico, o ser expressa emoções e sentimentos, isto porque as imagens possuem forte impacto emocional no ser humano.

Logo que as primeiras mídias começaram a fazer parte da escola, o professor, ao incluir as mídias nas aulas de artes, geralmente utilizavam mídias impressas para ilustrar o que estava falando, ou TV com vídeos, aparelho de som com músicas. Hoje pode-se aplicar as novas tecnologias, computador, celulares, câmeras fotográficas, diversos programas de edição de imagens, aparelho de som, televisão, e muitos outros, para introduzir um novo tema de estudo, para conhecer através de vídeos e imagens a vida e obra de artistas, bem como para criar composições artísticas e disseminá-las na rede. É possível criar vídeos, documentários, curta metragens, animações, obras digitais, projetos de composições plásticas e muito mais.

É importante disponibilizar para o grupo de alunos diversas mídias, para que estes tenham experiências de testes de criação artística, sem deixar de enfatizar os conteúdos de arte, sem se prender a apenas um tipo de mídia, oferecendo diversos materiais o aluno construirá seu pensamento artístico.

A seguir, é apresentado o trabalho realizado com três turmas de 9º ano, da rede pública estadual e particular. O trabalho consiste em estudar brevemente a história da fotografia e do cinema, e instigar a produção de vídeos como meio de expressão artística. CRUZ & CARVALHO (2007), também expõem uma experiência com a produção de vídeos

com turmas de 9º ano, utilizando o programa *Windows Movie Maker*<sup>4</sup>.

### 3.1 Metodologia

A proposta inicial é situar o aluno na história da fotografia e cinema para posterior produção de vídeos, entrevista guiada, animação em *stop motion* e vídeos que mesclam produção com fotografias e imagens móveis. Os vídeos foram criados com câmeras de celulares dos próprios alunos e também câmera fotográfica da escola, após a captura das imagens, as mesmas foram editadas nos programas: *Windows Movie Maker e Power Point*.

Cada turma recebeu um percurso diferente para trilhar até compor o vídeo. A turma nº 1 foi dividida em grupos pequenos de 3 integrantes. Esta turma realizou uma entrevista guiada onde responderam questões sobre seus sonhos e planos para o futuro, a filmagem foi feita utilizando as câmeras de seus celulares e da escola.

A turma de nº 2, foi dividida em grupos maiores 4 ou 5 integrantes, cada grupo recebeu uma palavra pré-selecionada pela professora e desta palavra criaram animações no estilo *stop motion* com imagem estática/fotografia, sendo necessário um grande trabalho para criação de cenário e montagem das cenas para compor a estória final.

A turma de nº 3, foi dividida em duplas e cada dupla pesquisou sobre vida e obra de um grande artista da História da Arte, após pesquisa e organização do roteiro criaram vídeos com imagens estáticas/fotografias-*stop motion* ou tendo eles mesmos como protagonistas. A produção finalizada foi postada em um canal do *YouTube*, criado apenas para o compartilhamento de vídeos produzidos na disciplina de Arte<sup>5</sup>.

### 3.2 Produção de vídeos na disciplina de Arte

De acordo com MORAN (1995), o vídeo impressiona por se tratar de algo visível, que toca os sentidos, é através do vídeo que as pessoas conhecem a si mesmas e aos outros. É possível perceber as cores, texturas, e os recortes da realidade. Quando alguém aprecia um vídeo provoca em si um “ver” que está no agora, mas que se conecta com o passado e o futuro. O vídeo mexe com os sentimentos, a trilha sonora remete a lembranças, mantém em alerta, comove.

O vídeo aliado às Artes ganha valor e se destaca pela forma eficaz de comunicação. O trabalho de uso e produção de vídeos na disciplina de Arte foi desenvolvido com três

---

<sup>4</sup> <https://www.microsoft.com/pt-br/store/p/editor-de-v%C3%ADEOS/9wzdncrfj3md>

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/channel/UCWgSGW0u2njFZPbOa9O-vSw>



















Conforme CRUZ & CARVALHO (2007) este tipo de tarefa, faz com que o aluno desenvolva várias competências, como pesquisar, analisar, sintetizar, ler e cruzar informações para compor seu trabalho final.

Para desenvolver o aprendizado no programa *Movie Maker*, antes de lançar o tema do *stop motion*, ou de outro vídeo proposto, poderia ser trabalhado de forma detalhada o programa de edição de imagens, onde os grupos poderiam criar vídeos em que ilustrassem uma música, por exemplo. Assim, ao finalizar a tarefa já estariam familiarizados com o programa de edição e na próxima aplicação em sala de aula não sentiriam tanta dificuldade no momento de editar. A maior dificuldade sentida pelos educandos, foi justamente a edição das imagens, dar mais tempo para que eles conheçam o programa e colocam em prática o que aprenderam é essencial para desenvolver um bom vídeo.

No geral, os alunos conseguiram cumprir a proposta e desenvolver a autonomia de forma crítica, também aprenderam novos temas da história da Arte, trocaram ideias com os colegas de grupo e disponibilizaram seus vídeos na rede. Mesmo encontrando diferenças nos temas propostos, nas ferramentas utilizadas e na quantidade de integrantes no grupo, as três turmas receberam as mesmas condições de trabalho.

#### **4 CONCLUSÃO**

A aplicação das novas mídias na área da educação vem sendo estudada e praticada por muitos professores. Muito se tem falado sobre os benefícios da utilização da tecnologia como ferramenta de construção de aprendizagem em sala de aula. Desse modo, é importante que os professores busquem constante formação em sua área introduzindo as novas mídias em seu planejamento, para que os alunos tenham contato com a tecnologia aliada à aprendizagem.

Sendo assim, o objetivo deste estudo foi usar e produzir vídeos na disciplina de Arte. Sabe-se que é através da imagem que o potencial criativo é estimulado e também, por meio dela que o conhecimento cultural é desenvolvido, por isso, é importante trabalhar de diversas formas o uso da imagem na escola. A aplicação em sala de aula, utilizando o vídeo como suporte para a criação artística foi desenvolvido com três turmas de 9º ano.

Dessa forma, buscando avaliar a prática, apresentou-se, no item 3.3, a avaliação do questionário aplicado a uma das turmas, expondo os resultados de forma resumida e estruturada.

Os dados apresentados mostram que mesmo já tendo usado o programa *Movie Maker*, a maioria dos alunos sentiu dificuldade em editar os vídeos utilizando esta ferramenta.

A utilização das novas mídias no cotidiano escolar trará inúmeros benefícios, dentre eles o domínio destas novas ferramentas e técnicas, implementando nos trabalhos escolares de todas as disciplinas.

Em relação ao objetivo proposto, pode-se dizer que o mesmo foi alcançado, visto que as três turmas participantes do projeto, criaram uma produção artística utilizando o vídeo, cada grupo de alunos cumpriu a tarefa de modo satisfatório.

Este estudo confirma o uso dos recursos tecnológicos na área da educação de forma acessível e desafiadora, já que os trabalhos foram publicados na web a fim de compartilhar e incentivar a produção. Desejo enriquecer ainda mais este projeto, analisando os resultados alcançados percebi que cada grupo de alunos é diferente do outro e cada escola também, então não poderá ser um projeto fixo, seguido à risca, e sim flexível, podendo ser adaptado em cada escola dependendo do contexto dos alunos.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Daiana Probst do et al. Luz, câmera e ação-Reinventando o clássico Cachinhos dourados e os três ursos na educação escolar junto às tecnologias digitais de informação e comunicação. 2016. Disponível em: <[https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/169713/TCC\\_Amaral.pdf?sequence=1](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/169713/TCC_Amaral.pdf?sequence=1)>. Acesso em: 14 abril 2017.

BARBOSA, A. M. Arte-Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras. Estud. av. vol.3 no.7 São Paulo Sept./Dec. 1989. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010340141989000300010&script=sci\\_arttext#back1](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010340141989000300010&script=sci_arttext#back1)> Acesso em: 01 junho de 2017.

BARBOSA, Ana Mae (org.) Inquietações e mudanças no ensino das artes. São Paulo: Cortez, 2002. Disponível em: <http://docslide.com.br/documents/inquietacoes-e-mudancas-no-ensino-da-arte-pdf.html>. Acesso em: 16 abril 2017.

BARCELOS, Renato Hübner. Nova mídia, socialização e adolescência: um estudo exploratório sobre o consumo das novas tecnologias de comunicação pelos jovens. 2010. Disponível em <<http://hdl.handle.net/10183/24512>> Acesso em: 04 Junho 2017.

BARTHES, Roland. A mensagem fotográfica. O óbvio e o obtuso, p. 11-25, 1990. Disponível em: < <http://www.aimagemnasaladeaula.com/Claudia/Aula%201/49666238-A-Mensagem-Fotografica-Roland-Barthes.pdf>> Acesso em: 04 Junho 2017.

BENÍCIO, Christine Dantas; DA SILVA, Alzira Karla Araújo. Do livro impresso ao e-book: o paradigma do suporte na Biblioteca Eletrônica. Biblionline, v. 1, n. 2, 2005. Disponível em: <<http://www.biblionline.ufpb.br/ojs2/index.php/biblio/article/view/580>>. Acesso em: 01 Junho 2017

CHAVES, Eduardo O C. A tecnologia e a Educação. Disponível em: <<http://smeduquedecaxias.rj.gov.br/nead/Biblioteca/Forma%C3%A7%C3%A3o%20Continuada/Tecnologia/chaves-tecnologia.pdf>>. Acesso em: 13 abril 2017.

COVEN. A arte e a ciência da fotografia. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Pwrri5s7Xg8>> . Acesso em: 11 nov. 2017.

CRUZ, Sónia; CARVALHO, Ana Amélia Amorim. Produção de vídeo com o Movie Maker: um estudo sobre o envolvimento dos alunos de 9º ano na aprendizagem. 2007. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/7152>> Acessado em: 23 março 2017.

DECCACHE-MAIA, Eline; MESSEDER, Jorge Cardoso. O uso da arte como narrativa na abordagem CTS no ensino de ciências. *Indagatio Didactica*, v. 8, n. 1, 2016. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Eline\\_Maia/publication/305701241\\_O\\_uso\\_da\\_arte\\_como\\_narrativa\\_na\\_abordagem\\_CTS\\_no\\_ensino\\_de\\_ciencias/links/579a8c2a08ae425e491842df.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Eline_Maia/publication/305701241_O_uso_da_arte_como_narrativa_na_abordagem_CTS_no_ensino_de_ciencias/links/579a8c2a08ae425e491842df.pdf)> Acesso em: 30 abril 2017.

DIZARD JR, Wilson. A nova mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000. Disponível em: <[http://ftp.zahar.com.br/sites/default/files/arquivos/trecho\\_-\\_a\\_nova\\_midia.pdf](http://ftp.zahar.com.br/sites/default/files/arquivos/trecho_-_a_nova_midia.pdf)> Acesso em: 04 Junho 2017.

DORIGONI, Gilza Maria Leite. Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1170-2.pdf>>. Acesso em: 14 abril 2017.

FELISBERTO, Michele Gomes. Mídias na educação. Disponível em: <[http://blog.iffarroupilha.edu.br/eventosproen/cd\\_anais2013/arquivos/resumos/3/21.pdf](http://blog.iffarroupilha.edu.br/eventosproen/cd_anais2013/arquivos/resumos/3/21.pdf)> Acesso em: 13 abril 2017.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Televisão & educação-fruir e pensar a tv. *Autêntica*, 2017. Disponível em: <[books.google.com.br/books](https://books.google.com.br/books)> Acesso em: 01 junho 2017.

HISTORY CHANNEL. A história da fotografia. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GyNa1OdJJcg&t=1s>>. Acesso em: 11 nov. 2017.

MORAN, José Manuel et al. As mídias na educação. MORAN, JM *Desafios na Comunicação Pessoal: gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnológica*, v. 3, p. 162-166, 2007. Disponível em: <[http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias\\_eduacacao/midias\\_educ.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/midias_educ.pdf)>. Acesso em: 13 abril 2017.

MORAN, José Manuel. Tecnologias de comunicação e interação. *Desafios da televisão e do vídeo à escola. Integração das Tecnologias na Educação*. Brasília: Ministério da Educação – SEED, 2005, p.96-100. Disponível em: <[http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/introdutorio/pdf/etapa2\\_Tec\\_com\\_e\\_interracao.pdf](http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/introdutorio/pdf/etapa2_Tec_com_e_interracao.pdf)>. Acesso em: 13 abril 2017.

OLIVEIRA, MICHAEL. Planos e enquadramentos para vídeos. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_KExW6nwHTE](https://www.youtube.com/watch?v=_KExW6nwHTE)>. Acesso em: 11 nov. 2017.

PROJETO CORNETA. Como são feitas as animações em Stop Motion? Disponível em: <

<https://www.youtube.com/watch?v=Ad4-MOF12-U>>. Acesso em 11 nov. 2017.

SILVA, Sónia Belchior da. A relação dos jovens com os media. Universidade de Lisboa, Portugal. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10451/2067>>. Acesso em: 01 Junho 2017.

TV BRASIL. Caçadores da Alma. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/tvbrasil/search?query=ca%C3%A7adores+da+alma>> Acesso em: 11 nov. 2017.

WEIGELT, Diego; PARMEGGIANI, Brenda. Os jovens e o rádio: um estudo comparativo sobre usos e hábitos no Brasil e em Portugal. *Rádio-Leituras*, v. 5, n. 2, p. 49-74, 2016. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufop.br/pp/index.php/radio-leituras/article/view/324/293>> Acesso em 01 Junho 2017.

## ANEXO 1

### Questionário de Avaliação do Projeto de Vídeo

Caro aluno, este questionário tem como objetivo levantar informações sobre as aulas do Projeto de Vídeo ministradas na disciplina de Arte pela professora Luciara. Leia com atenção e responda escolhendo apenas uma das alternativas.

1 - Antes do projeto de vídeo, você já havia usado o programa de edição de imagens *Movie Maker*?

Sim  Não

2 - Editar vídeos no *Movie Maker* foi:

Fácil  Acessível  Difícil

3 - A criação do vídeo sobre o tema selecionado o ajudou a:

- Pesquisar e selecionar com cuidado fontes de informação.
- Sintetizar as ideias principais.
- Pesquisar e selecionar imagens válidas de acordo com o tema do vídeo.
- Relacionar as informações do texto com as imagens.

4 – Qual foi a maior dificuldade sentida ao desenvolver o tema proposto?

- Encontrar imagens adequadas.
- Problemas técnicos
- Sintetizar as ideias principais.
- Selecionar a informação
- Pesquisar e organizar corretamente a informação
- Contradição de informação encontrada nos sites pesquisados
- Nenhuma dificuldade

5 - A realização do vídeo aumentou o seu interesse pela Arte?

Sim  Em parte  Não

6 - Você possui canal no *YouTube*?

Sim  Não

7 - Se respondeu sim, na pergunta anterior, responda: Já postou algum vídeo no seu canal?

Sim  Não

8- Qual assunto do vídeo que você postou no *YouTube*?

Entretenimento  Trabalhos escolares  Vídeos da família  Esporte  Outros

9 - Você gostaria de postar seus vídeos criados em aula em um canal no *YouTube*?

Sim  Não

10 - Você assistiu aos vídeos dos colegas postados no *YouTube*?

Sim  Não

11 - Os vídeos produzidos pelos colegas aumentaram seu conhecimento em Arte?

Sim  Não

12 - Você gostou de assistir aos vídeos, porque:

Eram fáceis de assistir

Aprendeu novos temas

Por curiosidade para ver o que os outros grupos criaram

13 - A atividade proposta de criação de vídeo foi:

Desafiante

Bom método para aprender

Instiga a criatividade

Exige dedicação

Pouco desafiante

Não gosto de trabalhar no computador

Não gostei do tema

Muito trabalhoso