

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

Cirlene Maier Ereno

**OS TUTORIAIS DE DESENHO COMO FERRAMENTAS MIDIÁTICAS
PARA AS AULAS DE ARTES VISUAIS: POSSIBILIDADES PARA
NOVAS METODOLOGIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

Santa Maria,RS
2019

Cirlene Maier Ereno

**OS TUTORIAIS DE DESENHO COMO FERRAMENTAS MIDIÁTICAS
PARA AS AULAS DE ARTES VISUAIS: POSSIBILIDADES PARA
NOVAS METODOLOGIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

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 da Educação.**

Orientador: PROF. DR. ANDRE ZANKI CORDENONSI

Santa Maria, RS
2019

OS TUTORIAIS DE DESENHO COMO FERRAMENTAS MIDIÁTICAS PARA AS AULAS DE ARTES VISUAIS: POSSIBILIDADES PARA NOVAS METODOLOGIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL II

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 12 de março de 2019

ANDRE ZANKI CORDENONSI Prof. Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

GILIANE BERNARDI Prof. Dr^a. (UFSM)

LISANDRA MANZONI FOUTOURA, Prof. Dr^a. (UFSM)

Santa Maria, RS
2019

OS TUTORIAIS DE DESENHO COMO FERRAMENTAS MIDIÁTICAS PARA AS AULAS DE ARTES VISUAIS: POSSIBILIDADES PARA NOVAS METODOLOGIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL II¹

THE DRAWING TUTORIALS AS MIDI TOOLS FOR VISUAL ARTS CLASSES: POSSIBILITIES FOR NEW METHODOLOGIES IN FUNDAMENTAL TEACHING II¹

Cirlene Maier Ereno²
Andre Zanki Cordenonsi³

RESUMO

Este trabalho visa investigar novas metodologias para serem desenvolvidas em aulas de desenho na disciplina de artes no Ensino Fundamental Anos Finais a fim de analisar e vivenciar atividades com o uso de tutoriais e vídeos disponíveis na Internet buscando novas abordagens para o desenvolvimento cognitivo e processos de criatividade em adolescentes do ensino fundamental anos finais. A sociedade e a tecnologia em detrimento dos avanços e descobertas atuais, estão em processo de transformações diariamente, o que acarreta um grande volume de informações e interpretações do contexto baseado nas experimentações e vivências de cada ser humano. Nosso contexto possibilita o uso de vários mecanismos, ferramentas e plataformas digitais para desenvolver competências e habilidades proporcionando novas dúvidas e sugestões para novas abordagens metodológicas. Nestes termos, entendemos que é possível através dos tutoriais de desenho, desenvolver capacidades cognitivas e maximizar o processo de desenvolvimento criativo e intelectual.

PALAVRAS CHAVES: Artes Visuais, Metodologia do Ensino, Processos de Criatividade, Tics

ABSTRACT

This work aims to investigate new methodologies to be developed in drawing classes in the discipline of arts in elementary school in order to analyze and experience activities with the use of tutorials and videos available on the internet searching for new approaches to cognitive development and creativity processes in adolescents elementary school years. Society and technology, to the detriment of current advances and discoveries, are in the process of transformation on a daily basis, which entails a great deal of information and interpretation of the context based on the experiences and experiences of each human being. Our context allows the use of various mechanisms, tools and digital platforms to develop skills and abilities, providing new doubts and suggestions for new methodological approaches. In these terms, we understand that it is possible through design tutorials, to develop cognitive abilities and to maximize the process of creative and intellectual development.

KEYWORDS: Visual Arts, Teaching Methodology, Creativity Processes, Tics

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

A escolha do tema, deve-se à minha prática pedagógica, há mais de 15 anos trabalhando a disciplina de artes nas escolas da região, às vezes fico na dúvida sobre minhas atividades em aula, sobre minha metodologia, sobre o processo de ensino aprendizagem, sobre criatividade... Como nossas crianças e adolescentes aprendem nos dias de hoje com tanta informação na rede e variadas fontes de pesquisa perante a cultura visual que estamos expostos.

No decorrer de minhas vivências como docente, em escolas públicas e privadas na região de Santa Maria - Rs, percebi que minhas práticas pedagógicas, e minhas metodologias abordadas em aula foram transformando-se no decorrer dos anos e mudaram bastante devido as transformações sociais e culturais. Nossa profissão, nos possibilita ter variadas leituras de contexto e me permitiram observar que algumas metodologias midiáticas auxiliam no processo de ensino aprendizagem pois agregam valor à produção pictórica/imagética dos educandos. Minha prática docente e poética transformou-se a partir de minhas vivências e quero investigar como é este processo no desenho dos educandos com a utilização de ferramentas midiáticas disponíveis na rede. Em meio a variadas dúvidas e soluções encontradas nesta caminhada, percebo que os vídeos e tutoriais disponíveis na rede, auxiliam o educando a entender o processo de construção do desenho e se estas possibilidades provocam algum tipo de modificação no processo de ensino aprendizagem. Conforme (Ferraz, 2010, p.30), as teorias e as práticas pedagógicas apresentam algumas rupturas e ainda possuímos vestígios de processos dos “escolanovistas” onde o processo de aprendizagem implicava em apenas copiar ou reproduzir temas já existentes, não explorando o processo de criatividade e estética do educando, não proporcionando descobertas e vivências emocionais e de pesquisa e desta maneira, contribuímos para um retrocesso no ensino das artes visuais.

Durante este intervalo de tempo que tenho com as crianças e adolescentes, me permito dizer que até o sétimo ano, eles tem uma enorme criatividade e um grande movimento questionador e curioso por entender como são os objetos, as formas e como representar este universo com papéis, tintas,

lápiz e outros materiais e técnicas. Após o ingresso ao oitavo e nono anos, me parece que os educandos entram em um outro contexto visual onde o que importa é somente o tema principal, sem links, sem acesso a novas aventuras e principalmente, sem experimentação, sem curiosidade, sem ânimo. Alguns estudiosos do desenvolvimento humano dizem que é “uma fase” e que com o passar do tempo, desaparece. Infelizmente afirmo que para alguns, a curiosidade e o entusiasmo diminuí e para outros, estas sensações, nem existem, percebo em seus olhares e expressões corporais que nem sabem o que estão fazendo neste mundo e neste tempo e ficam vagando no espaço escolar sem entender como e porque se representa o sol as vezes como uma forma circular e vez ou outra, uma mancha. Nestas reflexões de dúvidas e desespero, me aflijo e me pergunto. Que metodologias estamos utilizando como docentes nestes tempos de transições? Será que estas ferramentas que usamos realmente estão desempenhando suas funções? Será que ser bom docente é isso? Viver sempre “testando metodologias” sem saber ao certo o que funciona e o que não funciona? Afirmo que sim. Cada grupo, contexto e aula, serão dúvidas, erros e acertos, hipóteses, e é esse nosso papel, descobrir formas e ferramentas de aprendizado capazes de nos libertar de nossas crenças, nos permitindo usufruir de cada momento escolar como se fosse o último, permitindo possibilidades, mediando questionamentos e diversificando o contexto com novas interpretações.

Percebo em minhas aulas que uma das maiores dificuldades dos educandos é desenhar formas e objetos observando planos, texturas, perspectivas luz e sombra. A maioria tem dificuldade de expressar ou representar o que está vendo e como está vendo os objetos. Lógico que nem todos os indivíduos conseguem ter habilidades para o desenho, mas precisam entender como as formas se apresentam e como tudo está relacionado ao nosso contexto. Alguns educandos não conseguem fazer uma linha reta no papel, temendo o erro, ou acreditando que não sabe desenhar, não projetam as perspectivas e como rebater a luz e sombra, não compreendem que o processo é só observar, testar hipóteses e reformular soluções.

Percebi que alguns educandos ficam mais a vontade quando tem referências visuais. Quando podem observar as diversidades de soluções de alguém de sua idade, quando percebem que outras pessoas podem reproduzir o desenho que ele não conseguiu.

Entendi que o processo cognitivo se dá de forma gradativa individual e que ocorre durante as investigações singulares onde o produto final não é entendido como objeto de estudo, e sim como trabalho finalizado pois como nos diz (Couquelin, 2005, p.15-17), o produto final do processo artístico pode transformar-se a todo instante de tempo, desde que o artista e o interlocutor conversem com as suas relações e descubram dentre as suas trocas de saberes, outras propostas e definições que poderão ou não ser de acesso fácil a quem lê ou interpreta a obra.

Em um primeiro momento identifiquei onde e como o processo de ensino aprendizagem se caracteriza através das ferramentas midiáticas e fui percebendo que estas ferramentas possibilitaram um melhor aprendizado. Em um segundo momento, reestruturei a metodologia adotada e diversifiquei as formas de exceção para melhor atender os educandos pois percebi que se formaram grupos de interesse em temas e linguagens diferentes. Pluralizar as metodologias e as ferramentas tornando o trabalho singular e significativo em um tempo e espaço atual foi uma das etapas que melhor definiu as temáticas e as abordagens sobre os temas relacionados aos conteúdos que abordei.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Criatividade e processos de aprendizagem do desenho. O contexto e as possibilidades das mídias na educação

Devido a nossa necessidade de significação e identificação cultural, acredito que é através da nossa linguagem que se dá a nossa existência.

Os costumes cultivados por um grupo de pessoas, em um determinado espaço é uma forma de representação da simbologia a que este grupo está a

construir. Segundo REGO (1995 p.55) “os sistemas simbólicos...entendidos como sistemas de representação da realidade..., funcionam como elementos mediadores que permitem a comunicação entre os indivíduos”, deste modo, estabelecemos relações entre a nossa cognição, interpretação do contexto através de nossa cultura adquirida durante o nosso processo de construção da personalidade.

Todos os períodos da história da civilização humana de certa forma foram elaborados, partindo de um referencial cultivado por um contexto. Na existência de um grupo de pessoas com suas culturas, crenças e simbologias, se constrói as variadas formas de interpretação das imagens e dos sentidos que atribuímos às nossas manifestações nas diversificadas linguagens.

As constantes transformações sociais possibilitaram que a arte se manifestasse de modo individual e coletivo, pois estas mutações culturais, sociais e econômicas proporcionaram à arte, ao artista e a humanidade uma forte corrente de investigação pessoal e social.

Com o desenvolvimento da era tecnológica e industrial, os materiais e as técnicas foram aprimorando-se acarretando uma forte tendência à criação de novos movimentos artísticos, novos olhares e interpretações a todo e qualquer tipo de manifestação, os quais possibilitaram aos artistas e apreciadores da arte uma nova releitura do valor artístico - criador.

Entendo que os recursos e ferramentas vinculados à tecnologia, mídias, redes, aplicativos, softwares contribuem para o aprendizado de forma a multiplicar as variadas formas de aprender e compartilhar informações e esta evolução pode ser entendida como inovadora e eficaz tornando mais prático, atrativo e autônomo o processo de cognição do educando transformando o espaço escolar. Concordo com Moran (2003) quando fala que o docente deve estar preparado, disposto e atualizado, procurando estabelecer ligações entre as variadas possibilidades e metodologias que as mídias permitem.

Segundo CANTON 2001, o Modernismo derivado de todos os ismos e experimentações plásticas, sempre a procura de algo novo e diferente, a busca

da auto-identificação e as transformações da arte e da humanidade, contribuíram para o culto a simbologias, sentidos e representações plásticas envolvendo o artista em uma “descoberta” intrínseca, infinita e solitária sobre sua identificação com a arte e o meio onde ele está inserido.

Nas décadas de 60 a 90, com a arte pop, op, body arte onde popularizamos os conceitos sobre o uso da imagem e do desenho como formas de expressão artística e fez com que enxergássemos com outros olhos o trabalho seriado em arte, tornou a nossa prática em desenho mais abrangente, pensando em espaços, técnicas e materiais diferentes, nos proporcionando experimentar outras formas do “fazer criativo”. As performances, instalações, vídeos e outras “experimentações/manifestações” artísticas, o culto à identidade foram de grande valor no que se refere ao âmbito artístico, pois foi através destas “descobertas” e “pesquisas” que os artistas propuseram uma nova concepção a respeito da arte e do fazer arte, algumas vezes até banalizando seu próprio corpo (body arte) e valor estético-artístico, mas que de certa maneira contribuíram para uma nova interpretação a respeito da arte e do artista.

Neste sentido, acredito que o processo de criação do desenho se transforma partindo das experimentações vivenciadas, das disponibilidades de materiais e ferramentas disponíveis, dos processos individuais de descobertas e das mutações contextuais, proporcionando infinitas buscas, incansáveis tentativas, novas interpretações, fluxos e releituras dos trabalhos produzidos.

2.2 A produção poética dos educandos

No momento que se inicia uma “ideia de objeto”, percebemos que precisamos ler o contexto, significado, metodologias, processos e de alguma forma, em algum momento, testar as possibilidades, os materiais e os resultados, experimentar as variações de lápis, de formatos e texturas e começar fazendo um desenho “do nosso jeito” e pronto...Ligeiramente uma sensação de ser uma Tomie Ohtake.

Neste processo, de desenvolver habilidades e competências, contar com nossa memória e contexto, interpretando e potencializando a nossa criatividade ao extremo para promover um diálogo com o espaço e com quem olha, observa e analisa...verificamos quais são as nossas alternativas e como entendemos esta caminhada entre o rascunho e o desenho final. Para um indivíduo que está entre seus 12 ou 13 anos, isso não ocorre, este ser ainda não tem maturidade para entender que tudo é um processo de descoberta, que toda esta caminhada tem que ser observada, reelaborada e definida mais tarde. Este indivíduo que se apresenta no ensino fundamental nos anos finais, quer o desenho pronto na primeira tentativa, quer ver um desenho realista ou o que for mais próximo da realidade que ele enxerga. Caso contrário, escutamos a famosa frase “eu não sei desenhar”.

Acredito que seja necessária uma reflexão sobre os processos de ensino aprendizagem, as transformações nestes contextos, as referências artísticas, culturais e temporais envolvidas, as relações interculturais dos sujeitos e do espaço escolar e da arte.

Quando eu estava na graduação tinha (e ainda tenho) um diário de campo o qual ficava anotando sobre possíveis trabalhos plásticos a serem executados após o último trabalho que estava executando...sempre fico pensando e lembrando porque aqueles desenhos e projetos não foram executados ou quando foram, porque sempre há transformações no caminho. Alguns ainda estão adormecidos, esperando o momento de serem legitimados.

OSTROWER (1987), comenta que o artista é seletivo enquanto cria, as opções e escolhas que detém seu pensamento são de orientação pessoal e interior e seu trabalho pode ser revelado e transformado no decorrer do caminho, no entanto, esse processo de recriar os caminhos pode não acontecer de imediato e neste caso, pode afetar as experimentações e as vivências, proporcionando outras descobertas. Faço este link com as aprendizagens do nosso dia a dia, nem sempre vou estar aberto a entender o que se passa na sala de aula, nem sempre minhas habilidades estarão ligadas para que eu possa representar alguma coisa.

Considerando várias dúvidas é que proponho esta pesquisa para descobrir como são estes processos paralelos entre o indivíduo e o seu desenho, a criatividade e seus processos de cognição.

2.3 Contextualização do espaço de estudo

O projeto foi desenvolvido no segundo semestre de 2018 em uma escola privada na cidade de Santa Maria - RS, nas turmas 81 e 82 onde trabalhamos com adolescentes entre 12 a 14 anos desenvolvendo habilidades referentes ao Ensino Fundamental Anos Finais na disciplina de Artes sob minha regência.

Na turma 81 observamos 23 educandos e na turma 82, eram 27 educandos sendo observados. Acreditamos que alguns indivíduos por apresentarem maiores dificuldades de acompanhamento escolar não conseguiram executar todas as atividades devido às suas dificuldades cognitivas. Observamos as metodologias abordadas e reelaboramos algumas atividades para que estes educandos conseguissem desenvolver as suas habilidades mas não tivemos êxito pois percebemos que alguns tutoriais neste contexto, eram muito complexos para serem executados por estes indivíduos. No total, foram analisados 50 educandos. Sendo quatro deles com TDA (Transtorno ou Déficit de Atenção), um educando com Síndrome de Asperger (dificuldades nas relações interpessoais) e um educando com TEA (Transtorno do Espectro do Autismo).

Não estudamos e não avaliamos estes casos citados pois não eram o foco da pesquisa, mas observamos resultados bem interessantes referentes aos desenvolvimentos sócio-intelectual desta amostra. Percebemos que em determinadas atividades, a concentração e o envolvimento faziam parte do contexto.

Investigar os caminhos e as possibilidades de aprendizagem do desenho através de tutoriais online em uma turma de 8º ano do ensino fundamental anos finais, utilizando vídeo aulas disponíveis na Internet através de tablets em sala e aula não é tarefa fácil, porém indagadora pois além de verificar quais as trajetórias e os processos de ensino aprendizagem existentes no grupo e como

se comportam os resultados da produção com a utilização das mídias, descobrimos através das investigações que os momentos de transformação e reconstrução dos tempos de introspecção pessoal foram percebidos de forma gradativa e variável através das representações do desenho. A cada atividade, existiu uma reflexão, integração entre o que foi aprendido e o que foi executado e percebeu-se uma nova leitura de informação pois as dúvidas que foram surgindo buscavam novas abordagens e novas descobertas.

Explorar as ferramentas de desenho e das vídeo aulas existentes na Internet, perfazendo um caminho lúdico na construção de traços, linhas, perspectivas, volumes e texturas foi uma das metodologias abordadas que foi de melhor aceitação e diversão.

Observar quais os processos permitem recursos positivos quanto ao processo cognitivo em cada indivíduo potencializou em minhas aulas maior pesquisa de soluções para os problemas encontrados no traço e preenchimento dos desenhos proporcionando assim, uma melhora em minhas atitudes como docente e formatação das atividades.

A metodologia empregada foi a abordagem qualitativa pois acredito que a pesquisadora estará envolvida nas reflexões do trabalho e que segundo (Creswell, 2007, p.213 - 229) podem ser integrados à pesquisa em diversos estágios e níveis de coleta, na análise dos dados ou ainda serem distintos. Podemos entender esta pesquisa como experimental pois como nos constata (Gil,1991,p.106 -131) onde se consideram variados dados e estes podem ser modificados no decorrer da pesquisa, onde os elementos e as hipóteses podem gerar variáveis e estas podem, após as análises ter diferentes sentidos e aplicações. Neste caso específico, trabalharemos com duas hipóteses: A primeira: que os alunos não aprendem a desenhar com a utilização dos tutoriais e outra, que aprendem a desenhar com o auxílio das mídias.

Neste sentido, selecionei através literatura relacionada conforme o que foi acontecendo e sobre os temas que foram aparecendo devido as escolhas dos educandos, aos temas abordados em aula e aos assuntos pertinentes a

pesquisa, já que os processos e o desenvolvimento foram se construindo de forma gradativa.

Usei para coleta e análise de dados, recursos próprios, um PC, dados móveis, máquina fotográfica digital, celular, pendrives, impressões digitais, fotocópias e materiais pictóricos além de outros suportes que foram necessários no decorrer da pesquisa, dependendo da trajetória.

A pesquisa foi realizada durante um trimestre, o equivalente a três meses de aplicação durante as aulas de artes que aconteceram semanalmente nas quintas – feiras pela manhã das 11h às 11h45 em uma escola privada da cidade de Santa Maria – RS. Foram 8 encontros que reuniram dados parciais para análises metodológicas e cognitivas.

O contexto foi apresentado com duas turmas de educandos onde cada educando tinha acesso a um tablet da escola e um celular pessoal.

2.1 Encontros semanais

Atividade	Objetivo	Resultado parcial
1º encontro – Introdução ao desenho – aula expositiva	Verificar quantos educandos conseguem resolver a atividade com explicação verbal apenas	32 educandos conseguem realizar a atividade dos 50 observados
2º encontro - introdução aos elementos do desenho – aula com vídeos explicativos	Verificar quantos educandos conseguem fazer a atividade com o resultado semelhante ao vídeo	42 educandos conseguem realizar o desenho
3º Encontro – Cores, formas geométricas e texturas – aula expositiva em desenhos no quadro	Investigar quantos educandos conseguem representar conforme as explicações do aplicativo	28 educandos conseguiram acompanhar a atividade

branco e com o uso do tablet (Como desenhar lições fácies)		
4º Encontro - Desenho livre através de vídeos / tutoriais do Igor Saringer (escolha pessoal no canal)	Observar quais os processos de cognição são usados para executar a atividade	35 conseguiram realizar a atividade
5º Encontro – Tema livre usando o canal Desenhos na prática como referência	Praticar a autonomia no desenho e verificar as habilidades cognitivas	36 conseguiram fazer a atividade
6º encontro - desenho realista – uso do celular no canal Cleison Magalhães – trabalho em dupla	Observar as habilidades e verificar como são os processos de aprendizagens de cada dupla	20 duplas conseguiram executar a atividade
7º encontro – Análises dos desenhos executados - Todos analisaram seus trabalhos e discutimos quais os tutorias que mais auxiliaram na execução dos desenhos	Analisar e discutir as metodologias abordadas	Com exceção de 5 alunos que não quiseram opinar sobre os trabalhos, entendemos que quando se faz o desenho junto ao vídeo, se consegue um resultado melhor.
8º Encontro – Organização de uma mostra no corredor do colégio	Divulgar o trabalho	Apenas 8 alunos não quiseram participar do evento.

Na primeira aula, fizemos algumas produções para iniciarmos a pesquisa onde em aula expositiva, expliquei como se apresentam as formas, texturas,

perspectivas, conteúdo de abordagem do oitavo ano e após minha intervenção, pedi que desenhassem conforme o que tinham interpretado do conteúdo, a representação de uma casa na proporção correta e como entenderam as regras e explicações. Desta forma, coloquei no quadro a imagem de três casas e pedi que fizessem a sua interpretação na linguagem do desenho.



Figura 01 - Representação do educando 09



Figura 02 – Representação do educando 17



Figura 03 – Representação do educando 28

Nos encontros posteriores, fomos alternando entre aulas expositivas e vídeo aulas explicativas disponíveis nos canais do You Tube. Escolhi alguns canais para trabalhar por meio de linguagem mais adequada pra a faixa etária, conhecimento técnico, dinâmico e abordagem divertida dos vídeos no meu ponto de vista para o contexto ao qual me relacionei.

Cada educando dispunha de um tablet Samsung Galaxy modelo Tab 4 com processador quad-core de 1,2 GHz, 1,5 GB de memória RAM, 16 GB de storage e um cartão expansível de 32 GB e direcionado para um site específico a cada encontro.

Utilizamos 3 canais do YouTube e dois aplicativos de desenho.

- Como desenhar – lições fáceis (app)
- How to Draw – Desenhando Mangá (app)
- Canal do Igor Saringer
- Canal do Gleison Magalhães
- Canal Desenhos na prática

Nestes dois aplicativos citados acima, os autores trabalham com questões técnicas, o que me chamou a atenção pois acreditava que os educandos não iriam acompanhar e precisariam de auxílio individual. Para minha surpresa a

forma como o aplicativo direciona as etapas do desenho é bastante racional e dinâmica, proporcionando ao estudante, melhor desempenho.

Nos canais do you tube, os quais escolhi pela linguagem de fácil acesso e entendimento e pelo dinamismo de como os autores organizam as atividades, tornando as regras de fácil acesso e de livre interpretação, propondo uma metodologia dentro das normas do desenho sem ser chata e cansativa.

Nos segundo e terceiro encontros, utilizamos o aplicativo “como desenhar – lições fáceis”. Fizemos o download e instalamos o app iniciando assim pela primeira lição. Doze alunos resolveram instalar no celular também pois gostaram de “brincar no aplicativo”.

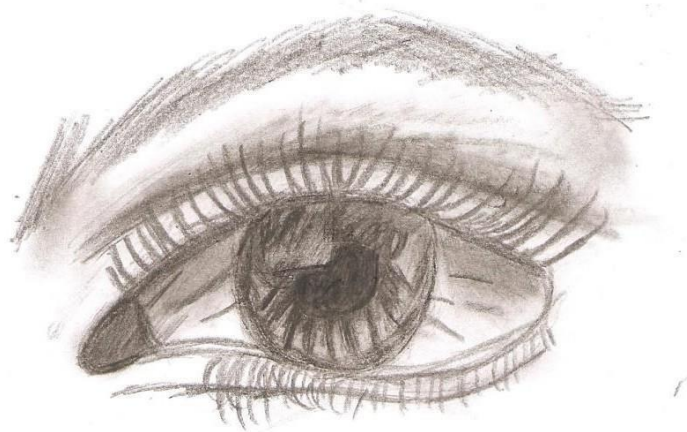


Figura 04 – Usando o aplicativo „Como desenhar - Educando 12

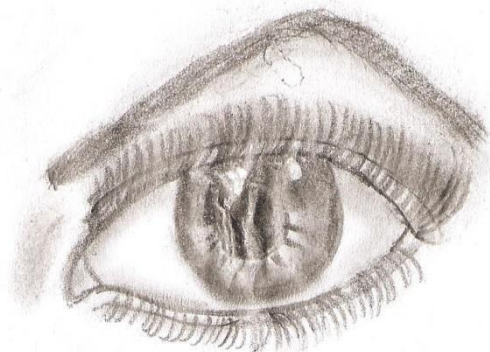


Figura 05 - Usando o aplicativo „Como desenhar - Educando 26

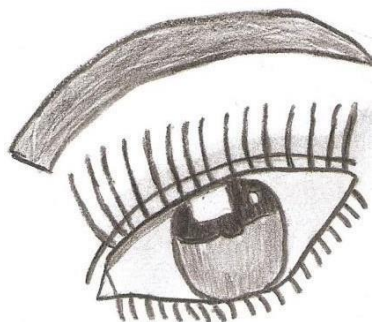


Figura 06 - Usando o aplicativo „Como desenhar - Educando 31

Nota-se que nestas primeiras lições, os traços ficaram mais soltos e a capacidade de observação melhorou devido ao uso das práticas descritas no aplicativo, observações da docente enquanto desenvolviam os exercícios e discussões durante a aula.

A partir do 5º e 6º encontros, percebeu-se uma maior capacidade de concentração e disciplina nos exercícios. O entusiasmo dos educandos em relação às explicações e possibilidades foram se manifestando de forma gradativa proporcionando uma melhora significativa na execução dos trabalhos de aula e no envolvimento com a disciplina. Neste sentido, percebe-se que quanto maior o número de treinamento das formas do desenho, maior a quantidade de projetos executados.



Figura 07 – Tema livre – educando 15



Figura 08 – Tema livre – educando 21

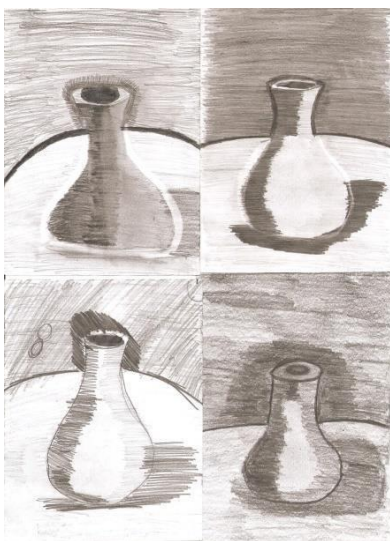


Figura 09 – Construção de objeto com luz e sombra – Educando 47

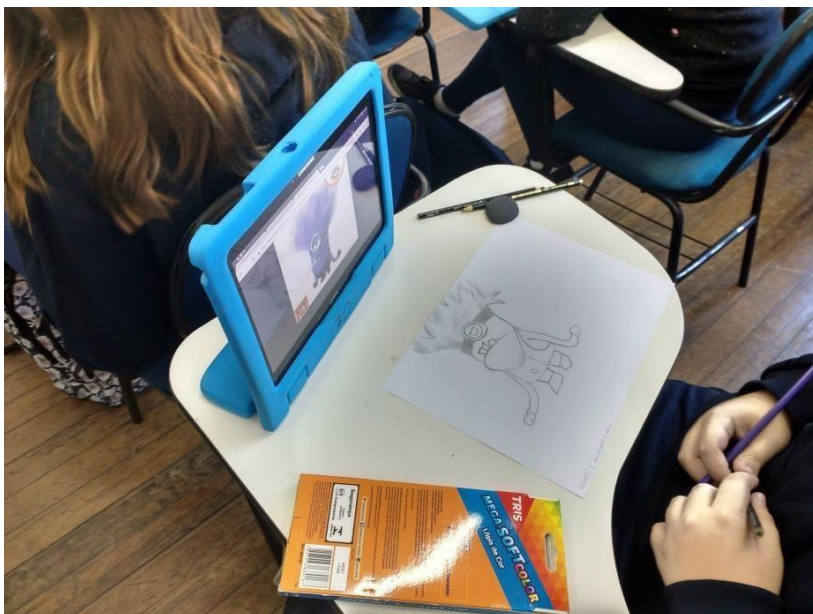


Figura 10 – Desenho do personagem Minion através do tutorial do canal de Igor Seringer – Turma 82



Figura 11 – Desenho do personagem Minion através do tutorial do canal de Igor Seringer – Educandos turma 81

3. Resultados parciais e considerações finais

Notamos que conforme as aulas aconteciam, os educandos demonstraram maior facilidade de aprendizagem e maior rendimento na disciplina, o interesse pelas técnicas de desenho se aprofundaram e a capacidade de concentração aumentou visto que cada educando tem seu tempo de aprendizagem e suas habilidades disponíveis. Os recursos utilizados (tutoriais, apps, tablets e celulares) foram gradativamente sendo introduzidos no contexto, o que proporcionou um melhor entendimento do que cada educando precisava no sentido metodológico pois, nem todos se adaptaram aos recursos, notamos que formaram-se grupos distintos de produção e entendimento cognitivo.

Notamos que formaram-se nas turmas, três subgrupos distintos, um grupo que aderiu ao aplicativo (como desenhar – lições fáceis) e fez todas as atividades do aplicativo conseguindo atingir os objetivos propostos, outro grupo que preferiu apenas desenhar seguindo as lições do Canal do Igor Seringer, não compreendendo a proposta do aplicativo ou achando muito chato seguir as lições e o terceiro grupo que utilizou simultaneamente as lições do aplicativo e dos canais, perfazendo variadas lições em diferentes linguagens conseguindo atingir os objetivos com algumas dificuldades.

Na turma 82, apareceu outro grupo que ficou apenas trabalhando as lições do canal do Cleison Magalhães não se envolvendo nos aplicativos e nem nas lições do canal do Igor Seringer.

Nas abordagens em sala de aula, todas as atividades foram desenvolvidas a fim de estabelecer um diálogo entre as mídias existentes e a metodologia utilizada de forma a verificar se estas ferramentas poderiam vir a acrescentar no espaço de aprendizagem.

Percebe-se que é necessário fazer uma releitura do espaço escolar e das vivências dos educandos, visto que cada família possui uma relação diversificada em relação às mídias e tecnologias em sala de aula. Algumas famílias estão totalmente abertas a novas metodologias e variadas formas de aprendizagem, já outras, ainda permanecem com uma “cara irônica” acreditando que o uso destas

ferramentas é relacionado com recreação e que os aplicativos são vinculados a jogos eletrônicos e que não fazem bem para o desenvolvimento cognitivo. Não irei entrar no assunto de games, mas é importante salientar que os jogos são grandes aliados na educação atual pois disponibilizam muitas ferramentas as quais são necessárias neste mundo tecnológico e rápido que hoje estamos vivenciando.

Em relação a metodologias utilizadas tanto pelos aplicativos quanto pelos tutoriais, foram de extrema importância no desenvolvimento cognitivo dos educandos pois percebemos que além das abordagens relacionadas ao conteúdo curricular, se faz necessário uma linguagem mais informal com esta “meninada” e nada mais lúdico do que aprender a se comunicar de outras maneiras com este público. Não conseguimos identificar quais foram as mais eficazes formas de aprendizado, mas exploramos os tipos de linguagem utilizados e as formatações possibilitando novas leituras e interpretações. Analisando os resultados dos desenhos e comparando com as produções do segundo trimestre, podemos perceber que sim, os tutoriais e os aplicativos acrescentam valor às aulas expositivas e que melhoram o desempenho artístico ou poético de cada educando pois percebemos um crescimento e uma evolução no sentido pictórico, criativo e de composição.

Analisando os desenhos do início do processo e do final, temos total clareza que os exercícios propostos em aula e a adesão aos tutoriais dos aplicativos e dos vídeos foram indispensáveis para o desenvolvimento cognitivo no que tange as técnicas de desenho, as atividades propostas e os exercícios propuseram uma melhor dinâmica na sala de aula pois cada educando utilizou o vídeo ou tutorial que melhor se identificou, priorizando o aprendizado e escolhas individuais.

4. REFERÊNCIAS

ARCHER, Michael. Tradução Alexandre Krug, Valter Lellis Siqueira. **Arte Contemporânea. Uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BARBOSA, A. M.; CUNHA, F. P. (Org.) **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BRITTES, Blanca; TESSLER, Elida (org). **O meio como ponto zero. Metodologia da Pesquisa em Arte**. Porto Alegre: Ed. Da Universidade, 2002.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea. Uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____. **Teorias da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CRESWELL, John W. **Projeto de Pesquisa: Métodos Qualitativo, Quantitativo e Misto**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da Arte**. São Paulo: EDUSP, 2006.

FERRAZ, Maria Heloísa Correa de Toledo e Maria Felisminda de resende e Fusari. **Arte na Educação escolar**. São Paulo: Cortez, 4ª edição, 2010

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

HISSETT, Márcia Le Sénéchal. **Desenho nos anos finais do ensino fundamental**. 2018. 133f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Artes - Profartes) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.

MAGALHÃES, Cleison. Canal no You tube. Desenhos na prática. Disponível em <https://www.youtube.com/channel/UCLNCy7qEaLphJ6Z5ErFTodQ>. Acessado em 18 a 25 de Outubro de 2018.

MEIRA, Marly. **Filosofia da Criação: Reflexões sobre o sentido do sensível**. Porto Alegre: Mediação, 2003.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 7.. ed. São Paulo, SP.: Papyrus, 2003

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de Criação**. 6ªed. Petrópolis: Vozes, 1987.

SARINGER, Igor. Canal no YouTube. Lifestyle, tecnologias e desenhos. Disponível em https://www.youtube.com/channel/UC5-SZYLbkcS_4Ao6nA6LjiQ. Acessado em 13 de setembro de 2018 a 12 de dezembro de 2018.