

O VÍDEO NAS AULAS DE ARTE NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL BOM PASTOR: O PROCESSO CRIATIVO E O APRENDER¹

EISEN, Juliane²

NOAL, Eronita A. Cantarelli³

RESUMO

Este artigo tem por objetivo relatar experiências de uso do vídeo como ferramenta criativa de construção, nas aulas de arte, feita com duas turmas do nono ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor, localizada na cidade de Panambi, Rs. Além disto, o artigo informa como está organizada, planejada e aproveitada esta ferramenta com alunos e professores de escolas municipais, estaduais da cidade de Panambi, Rs. Desta forma, o artigo tem como ênfase a observação e análise da utilização do vídeo, bem como, as possibilidades de criação por meio do uso do vídeo, valorizando assim o fazer artístico.

PALAVRAS-CHAVE: VÍDEO ARTE; CRIAÇÃO; ARTE, CONTEMPORÂNEA.

ABSTRACT

This article aims to report experiences of using video as a creative tool construction, classes of art, made with two classes of the ninth year of the Municipal Primary School Good Shepherd, located in Panambi, RS. Furthermore, the article tells us how it is organized, planned and utilized this tool with students and teachers from local, state schools in Panambi, RS. Thus, the article is the emphasis on observation and analysis of the use of video as well as the creative possibilities through the use of video, thus enhancing the artistic work.

KEYWORDS: VIDEO ART; CREATION; ART, CONTEMPORARY.

¹ 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.

² Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

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

1 INTRODUÇÃO

Com os avanços nas tecnologias existentes no mundo contemporâneo, houve estudos durante décadas, com isso a necessidade de aprofundar conhecimentos acerca do uso; dado a constatação de sua influência na formação do sujeito contemporâneo e da necessidade em explorar o assunto diante do rápido desenvolvimento das novas tecnologias de informação e comunicação. O professor, cercado de papéis, provas e cadernos de chamada, terá que em um tempo usar das mídias para o seu benefício e para isso a necessidade de atualizações. Teóricos como Morán e Libâneo afirmam que o uso das mídias, bem como da tecnologia é de suma importância para a sociedade.

A mídia é um fator fundamental na vida da sociedade. Assistir televisão, navegar na Internet, falar ao celular são coisas do cotidiano da maior parte da população mundial. Vive-se em uma era tecnológica no mundo inteiro. E essa tecnologia, influencia o tempo todo à sociedade e em consequência, a educação, tanto informal quanto formal. A influência da mídia na sociedade e na educação é um tema muito discutido e questionado. Muitos autores escreveram sobre essas influências, tendo pontos positivos e negativos.

O interesse por esse tema é levar o leitor a analisar e refletir que realmente a mídia é importante, não somente na educação, mas também na sociedade, pois a partir dela o indivíduo aprende a interagir com o mundo a seu redor e também a ser uma pessoa crítica e de opinião na sociedade. Além disso, é de extrema importância estudar este tema, pois por meio dele, pode-se descobrir novas formas de ensino e maneiras descontraídas para o aluno. Além do mais, espera-se que esta pesquisa possa ajudar a solucionar problemas que professores muitas vezes enfrentam nas escolas, na hora de ensinar, no aprendizado do seu aluno. Assim, a aula pode tornar se mais interessante.

Desta forma, o objetivo principal da pesquisa fora observar e relatar o uso da mídia vídeo nas aulas de arte, bem como se gera conhecimento ou não, e qual é o real uso do vídeo pelas professoras de arte, se utiliza ou não e suas aulas incluem o uso da mesma de forma a criar produção artística e de conhecimento. Esta pesquisa teve por objetivo geral, averiguar e avaliar, o uso da mídia vídeo, pelos alunos e o domínio do mesmo pelo professor, observando qual é o público que usa as mídias em sala de aula, bem como sua utilização, o uso do blog, seus erros e acertos.

2 TECNOLOGIA NA ESCOLA

O mundo contemporâneo pede por evoluções, fora criado por meio, desse elemento em que devemos ser contemporâneos, as transformações marcam nossa história. Conforme Libâneo (1998, p.15) “... o mundo contemporâneo [...] está marcado pelos avanços na comunicação e na informação e por outras tantas transformações tecnológicas e científicas”. Estas provocam grandes mudanças no dia a dia, e em fatores do cotidiano, conforme nos diz Libâneo (1998, p. 15) “essas transformações provocam mudanças econômicas, sociais, políticas, culturais, afetando, também, as escolas e o exercício profissional da docência”.

Assim sendo, como estamos em processo de transformação, somos aguçados pelo novo, as escolas devem ser o ponto principal das renovações existentes. É na escola, que a sociedade quer ver a mudança, nosso dever como educadores são amplos, contudo para uma educação transformadora,

A escola precisa deixar de ser meramente uma agência transmissora de informação e transformar-se num lugar de análises críticas e produção da informação, onde o conhecimento possibilita a atribuição de significado á informação. Nessa escola, os alunos aprendem a buscar a informação (nas aulas, no livro didático, na TV, no rádio, no jornal, nos vídeos, no computador etc.), e os elementos cognitivos para analisá-la criticamente e darem a ela um significado pessoal. (LIBÂNEO, 2002; p, 20).

Sabe-se, que a tecnologia está em processo de evolução não completa, deve-se percorrer um enorme caminho conforme diz Souza e Bastos (2000) ressaltam que a tecnologia não nasce pronta e acabada. Ela segue o ritmo da história e é impulsionada pelas forças dos contextos, socioeconômicos, que a transforma em alavanca do progresso técnico.

Conforme já mencionado acima a educação, a ciência e a tecnologia fazem uma grande interação com o planeta, e deve-se desenvolver sempre conforme diz Grinspun (1999), “aponta que educação e políticas de ciências e tecnologia, ocupam lugar de centralidade nas decisões políticas em termos de qualificação dos recursos humanos, exigência de novos padrões de desenvolvimento”, desta forma, os educadores devem rever seus planos de aula, incorporando a tecnologia, aprendendo o melhor uso para desenvolver o ensino. Desta forma se deve utilizar as mídias em favor a uma educação construtiva, mas é necessária uma postura firme do educador, para entrar com o contexto midiático conforme nos diz Mórán:

As tecnologias nos ajudam a encontrar o que está consolidado e a organizar o que está confuso, caótico, disperso. Por isso é tão importante dominar ferramentas de busca de informação e saber interpretar o que se escolhe, adaptá-lo ao contexto pessoal e regional e situar cada informação dentro do universo de referências pessoais. (MORAN, 2009, S/P).

Como o Brasil tem dimensões territoriais grandes, o uso da tecnologia é de suma importância, por isso o uso das mídias se fez necessário. A mídia já é desenvolvida no Brasil desde a década de 40, mas é a partir de 1970 que a escola como formadora de conhecimento e conhecedora de seus deveres, implanta o uso das mídias, para criar alunos mais engajados e culturalmente, críticos e motivados, a partir da interação da informação e comunicação. Desta forma, como em todas as áreas; ligadas ao conhecimento ou não, resistem ao novo, por motivos culturais ou pessoais, de uma forma própria de instruir, e a tendência a não assumir as dificuldades ou erros e acertos vindo de um processo conforme diz Libâneo:

É sabido que os professores e especialistas de educação ligados ao setor escolar tendem a resistir à inovação tecnológica, e expressam dificuldades em assumir teórica e praticamente, disposição favorável a uma formação tecnológica. Há razões culturais, políticas, sociais para essa resistência, que geram atitudes difusas e ambivalentes. (LIBÂNEO, 1998, p. 67).

Mas para essa mudança acontecer devemos considerar vários pontos favoráveis no campo pessoal, ambiental, envolvida em todo um sistema como nos diz

As mudanças na educação dependem de termos educadores maduros intelectuais e emocionalmente, pessoas curiosas, entusiasmadas, abertas, que saibam motivar e dialogar [...] depende de termos administradores, diretores e coordenadores mais abertos, que entendam todas as dimensões que estão envolvidas no processo pedagógico [...] depende dos alunos, pois alunos curiosos, motivados, facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornando-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor - educador [...]. (MORAN, 1995, p. 5).

Desta forma, as mídias submergem ao sistema escolar, sendo o vídeo uma ferramenta de ensino de grande valia na educação, logo, possui pontos positivos e negativos, não sendo garantia de aprendizado, conforme (Paraná, p.1, 2009). “A inserção do recurso tecnológico na escola não é garantia de uma transformação efetiva e qualitativa nas práticas pedagógicas, mas pode provocar profundas transformações na realidade social, desde que seu uso seja adequado com uma prática que propicie a construção de conhecimento e não a sua mera transmissão” Portanto, os educadores se postam como Tecnóforos ou tecnofilia, os que acreditam ser uma ameaça e os que acreditam ser uma resposta a muitas dificuldades. Deste modo, os tecnofilia, são os que aceitam bem as mídias e a utilizam em seu planejamento trazendo o aluno a um cenário mais pessoal do cotidiano dele conforme a teoria de Sancho

Tecnóforos são aqueles que consideram uma ameaça a seus valores, o uso de qualquer tecnologia que eles não tenham usado desde pequenos, ou seja, não aceitam conhecer ou testar novas descobertas. Um exemplo de tecnofobia pode ser encontrado na postura de Sócrates, que dizia que com a utilização da escrita o homem deixaria de exercitar a memória. Com a generalização da imprensa a maioria das pessoas se mostrou contra a propagação dos livros, pois acreditava que eles

seriam uma ameaça à autoridade. Essa crítica aconteceu também sobre o rádio, televisão, cinema computadores, entre outros. (SANCHO, 1998, p. 43).

Assim, os educadores tecnofílicos, irão introduzir as ferramentas midiáticas com empenho, bem planejadas e organizadas, sabendo do perfil do professor, quanto a organização e não sendo o único detentor do conhecimento, o que irá acontecer com a relação de professor e aluno, cada um poderá, sim, colocar o que sabe a respeito. Masetto diz que para a mudança acontecer devemos ter uma mudança de relação entre alunos, professores e colegas.

"uma mudança de atitude em relação à participação e compromisso do aluno e do professor, uma vez que olhar o professor como parceiro idôneo de aprendizagem será mais fácil, porque está mais próximo do tradicional. Enxergar seus colegas como colaboradores para seu crescimento, isto já significa uma mudança importante e fundamental de mentalidade no processo de aprendizagem" (Masetto, 2000, p.141).

Para trazer o conhecimento mais perto dos interesses dos alunos, devemos ter uma linguagem menos formal, de forma que aproxime mais o conhecimento do aluno; de forma a compreender. As imagens trazem um grande diálogo e fazem professores conhecer mais a realidade destes, o que agrada ou não, dando um maior significado ao seu conhecimento, conforme Mórán:

O vídeo explora o ver, visualizar, o ter diante de nós as situações, as pessoas, os cenários, as cores, as relações espaciais. O ver está na maior parte das vezes, apoiando o falar, o narrar, o contar histórias. A fala aproxima os vídeos do cotidiano, de como as pessoas se comunicam. Os diálogos expressam a fala coloquial, enquanto o narrador costura as cenas, as outras falas, dentro da norma culta, orientando a significação do conjunto. O vídeo tem sua força por nos atingir em todos os sentidos e de todas as maneiras. O jovem lê o que pode visualizar, precisa ver para compreender. (MÓRAN ,1995, p. 28)

Desta forma, o vídeo explora uma dinâmica diferente do que as demais mídias, tradicional e ou contemporânea do conhecimento com o aluno. O vídeo nos envolve por completo, ou seja, todos os conhecimentos, emoções e ou culturais, existentes em um vídeo, podemos entender a atmosfera, o clima, e o espectador entende por inteiro. Assim sendo, é necessário o uso dessa mídia na escola, trazendo realidades, e conhecimentos de forma a agregar mais conhecimentos.

Observando a grande utilização das mídias, em todos os espaços e com suas variáveis; o ambiente escolar, teve que se modificar para poder inserir as mídias. Todavia, sabemos que uma grande parcela dos professores utiliza a metodologia tradicional de ensino, portanto esta tecnologia, neste contexto tradicional, não tinha seu valor, pois o aprender é formado pelo que as mídias trazem e não pela própria mídia. Com o tempo, houve se a necessidade de inserir, a tecnologia reaprender a empregar de forma a transformar as aulas tradicionais, midiáticas em conhecimento.

Desta forma, sabe-se que todas as redes de ensino, estão em um processo de transformação, ocorrendo nas escolas, laboratórios midiáticos, conforme dicionário informal midiático refere-se a “Um acontecimento espontâneo ou planejado, que atrai a atenção de organizações de meios de comunicações, como em jornais, telejornais e internet”, utilizando uma gama enorme de novos jogos, programas entre outros, o aluno já entra em um sistema midiático, desde os anos iniciais e faz com que o aluno, conheça o mundo, ajudando na leitura e na escrita, porém, com toda essa atualização das mídias, há uma necessidade de atualização dos professores. Nas escolas já temos o contato esporádico ou não das mídias, ela já é citada pelo MEC, desde 1989, para o desenvolvimento da informática educativa no Brasil. Sabe-se que, as mídias rádio e televisão é de fácil acesso, mas a criação de vídeos depende de uma informática educativa, pois dependente tanto de internet e computadores e conforme o MEC (Ministério da Educação) criado em abril de 1997, com a edição da Portaria nº 522 do Ministério da Educação, para ajudar a qualificar o ensino no país o Proinfo (Programa Nacional de Informática na Educação) comemora 10 anos e milhões de contemplados. O PROINFO, é uma plataforma de jogos, e outras ferramentas de grande valia para seu conhecimento.

Assim sendo, observando que esteja em constante evolução, tanto em conceitos como na prática, adota o procedimento, não somente no campo educacional, mas em todas áreas que o homem trabalha. Portanto, todos necessita-se evoluir de forma a acrescentar novos conceitos, neste contexto a arte está sempre em evolução, tanto quanto ao tema de pesquisa, as temáticas, e suas técnicas, quanto ao uso das mídias, nas aulas de arte. Logo, várias novas técnicas midiáticas, submergem no campo da arte, pois o artista tem um histórico de acrescentar, criticar, envolver o espectador em seu trabalho, e o uso da mídia vem desse novo conceito, a necessidade do “novo”. Utilizando várias técnicas midiáticas pelos artistas como: fotografia, mídias impressas, som, videoinstalação, Videoarte, videoperformances, dentre outras.

Trazer a vivência dos alunos para dentro da escola é de suma importância, e o uso do vídeo, poderá aflorar a criatividade do aluno, pois utiliza mídias “prontas” para interferência de sua criação. Contudo, o educador está preparado para o uso das mídias não tradicionais, para uso criativo na sala de aula. A possibilidade de trabalhos entre as técnicas tradicionais e midiáticas devem ter seu valor primordial entre os professores e fluir entre as disciplinas. Conforme Paulo Freire nos diz "Ninguém educa ninguém, como tampouco ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo" (Freire, 1993, p. 9)

2.1 O VÍDEO NA ESCOLA

O vídeo é uma forma de conhecimento e depende muito da atitude do educador, com uma posição negativa ou positiva para o uso deste em sala de aula. Para Aguiar (2003) os educadores irão ter duas escolhas primeiramente ver que o vídeo irá suprir as necessidades de sua aula, como um elemento a mais, para construção ou será dominador de suas aulas e serem vistos como elemento de não conhecimento e devem ser totalmente excluídos do sistema escolar. Desta forma, o sistema educacional conforme Bruzzo (1999) nos diz: “os filmes, programas televisivos e videogame ocupam um tempo considerado dos alunos enquanto não estão na escola, passando mais tempo nestas atividades do que se dedicando aos estudos.” Os educadores e educandos, constroem seus ideais a partir, do que visualizam, reflete, de grupos, redes sociais entre outros assim Loizos (2002, p. 108) afirma que o “... o visual e a mídia desempenham papéis importantes na vida social, política e econômica. Eles não podem ser ignorados”. O vídeo aproxima o que está fora da realidade, econômica, cultural e social entre outros.

O uso de vídeo como forma de lazer dos alunos, é de grande motivação, pois existe uma linha de entendimento maior quanto ao seu uso, mas perde se, o real significado do vídeo, a linguagem, estética e suas recriações, o vídeo como ferramenta não ensina, ele apenas será um tapa furo conforme Silva:

A exploração do vídeo pelas escolas como ferramenta motivacional não é nova, no entanto, existe um mau uso desta produção imagética, na qual muitas vezes é esquecida sua dimensão estética. Ocorre certo reducionismo nesta rica linguagem, hoje extremamente enriquecida pelas funções multimídia. É evidente que significado apenas como ferramenta o vídeo, por si só não ensina. (Silva,2000, p. 29)

Assim, o vídeo e o computador juntos, utilizados em sala de aula, pode trazer mais significado, pois o vídeo é linear, sem uma grande interatividade, já o computador é hipertextual, juntando os dois podemos reforçar, transmitir, e sim podemos criar vídeos digitais, compartilhando o seu aprendizado em um processo que irá permitir uma produção singular e autêntica, que irá motivar, tornando alunos mais críticos, e ter uma postura de conhecedor e manipulador.

Desta forma, o educador sabendo da importância do vídeo, necessita também, incentivar e criar hábito do educando, a ser criador e criativo, quanto aos seus conhecimentos, não ser parcial e sim mais amplo sobre um todo, conforme defende Carneiro (1997, p. 10): “As escolas devem incentivar que se use o vídeo como função expressiva dos alunos, complementando o processo ensino e aprendizagem da linguagem audiovisual e como

exercício intelectual e de cidadania necessária em sociedade que fazem uso intensivo dos meios de comunicação, a fim de que sejam utilizados crítica e criativamente”.

Portanto o vídeo é uma forma de expressam em conjunto, que inclui várias mídias em torno da sua construção, conforme diz Moran (1995, p.27) “o vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força”.

2.2 O VÍDEO COMO CRIAÇÃO NA AULA DE ARTE

A arte é um processo de crescimento individual e a sua compreensão é baseada em uma complexa gama da cultura, estas seis formações histórico-sociais: como cita (Santaella, 2007 p.55) a cultura oral, como no período Neolítico, a cultura escrita como na Grécia e na Idade Média, a cultura impressa, como no Renascimento, a cultura de massa, a cultura das mídias e a cultura digital, que começaram no século XIX e estão presentes até hoje. Assim sendo, hoje chega a uma mistura de todas as culturas já descritas acima, em que pode-se envolver todas essas formas de compreender a sociedade, por meio da arte.

Desta forma, diz (Lúcia Santaella, p.56) “É importante marcar as grandes transformações que começaram a se operar nos modos de recepção da arte a partir de advento da cultura de massa. A arte deixou de reinar soberana no universo das elites culturais e passou a coexistir em diálogos e oposições com produtos culturais de massa. O desenvolvimento cada vez mais acelerado das tecnologias de comunicação de que resultou o crescimento das mídias e das linguagens culminou no surgimento da cultura de mídias nas últimas décadas do século XX, esta seguida imediatamente pela cibercultura. Com isso, dos anos 1960 em diante, de modo cada vez, entramos em uma idade midiática. Nada está fora das mídias, muito menos as artes. O que chamamos de circuito das artes não é algo paralelo ao mundo das mídias(...) a arte não perdeu seu caráter, sua face própria e suas funções sociais e culturais, ao contrário, acentuou-as”. Somos ligados a evolução, seja para o nosso cotidiano, o dia a dia, no conhecimento entre outros. A evolução torna-se importante, a arte, registrava a história, e com o advento midiático, ela evoluiu também, da máquina fotográfica, o vídeo, cinema elas vão nos revelando aos poucos, não como imagem que se revela inteira conforme Milton José de Almeida (1998) [...] Um texto é uma imagem. A imagem, uma gravura, uma pintura, umas fotografias revelam-se de uma só vez. Permite que o olhar, delimitado somente pelas bordas, comece a vê-la a partir de qualquer ponto, vagueie por ela em diferentes direções, permaneça onde quiser, imagine. [...] Os significados das imagens são também os significados de como

elas se mostram. E aí as imagens tornam-se signos. Então, também se lê uma imagem. Uma imagem é um texto.

O uso das mídias tem seu interesse pelo artista Waldemar Cordeiro, juntamente com um físico Girorgio Moscati, são os pioneiros a usar o computador para criar as imagens, através de cálculos, convertia-se para imagem digital. Hoje em dia, o computador traz as técnicas tradicionais para o computador, as imagens de Cordeiro eram impressas e expostas como nos diz Giorgio Moscai “Cordeiro insistiu muito em usar uma imagem com forte conteúdo humano e emotivo para ser transformada por uma "máquina fria e calculista". Desta forma fria e calculista, o computador entra na arte. “O que os outros artistas faziam era algo muito trivial, não era significativo” (MOSCATI, 1968)

As mídias se tornam importantes no cenário artístico, no século XX, o cinema ocupando seu primeiro lugar, seguido por TV e vídeo e por último o uso do computador. Hoje a tecnologia digital está em voga e integram todas as tecnologias digitais, o vídeo clipe teve seu início em 1950, o uso do vídeo se tornou barato, usando uma câmera de filmar do próprio computador, o uso do celular tornou o uso mais fácil. Esta transformação da arte vem desde a invenção de computadores e seus periféricos e assim a reformulação da imagem.

Desta forma, a arte vem em busca, sempre do novo, e o vídeo entra na arte como vídeo arte, vídeo instalação em que um artista filma o dia a dia, o cotidiano de forma artística, novo suporte artístico, nova visão espectador e artista:

Videarte é uma forma de expressão artística que explora a tecnologia do videotape e da televisão como forma, linguagem e suporte para obras multimídias, como videoinstalações, videopoemas, videoperformances, videoesculturas, videodança e videotextos, entre outras. No final dos anos 60, o desenvolvimento da tecnologia portátil do vídeo e o seu barateamento fizeram com que ele passasse a integrar os recursos disponíveis para muitos artistas visuais. (O QUE É VIDEO Artes/d)⁴

Um grupo chamado fluxus, queriam fazer um trabalho artístico que seria contra a televisão, neste grupo está Nam June Paik, filmou um grupo de amigos, em um dia comum, mas viu que a forma que se gravou ficou interessante, e fez com que entrasse o vídeo no mundo das artes contemporâneas. No Brasil, Antônio Dias é o primeiro a expor em 1971, o vídeo arte.

Assim sendo, a educação na arte é contextualizada pela Proposta Triangular de Ana Mae Barbosa de 1987 onde nos diz que devemos ler, fazer arte e contextualizar, e

⁴Citação retirada de <https://prezi.com/u36xsdmbwvfo/untitled-prezi/> por Suama Reis em 8 de Outubro de 2014

suportes e técnicas variadas, proporcionando a sensibilização do aluno, conforme a proposta Triangular diz:

“A apreciação de arte, sua contextualização e o fazer artístico compõem o ensino de arte de uma forma que haja contato com obras de arte, história da Arte e execução de uma obra de arte, proporcionando uma sensibilização do aluno, cognição e despertar do senso crítico” (Santos, Camila da Silva s/d)

Também envolve a arte nos “Quatro pilares da educação de Jacques Delors” de 1996, em que nos diz que devemos aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e finalmente aprender a ser. Desta forma, o vídeo na arte terá um valor maior de conhecimento. Também podemos citar John Dewey com a experiência estética de 1938 que nos diz que o “O professor que desperta entusiasmo em seus alunos conseguiu algo que nenhuma soma de métodos sistematizados, por mais corretos que sejam, pode obter” e também que o método de perfeição é falido mas sim um amadurecimento “A meta da vida não é a perfeição, mas o eterno processo de aperfeiçoamento, amadurecimento, refinamento”

Desta forma salienta importância da mídia na educação Lévy (1993) salienta a importância da utilização da multimídia na educação. O autor reforça que todo conhecimento é mais facilmente apreendido e retido quando a pessoa se envolver mais ativamente no processo de aquisição de conhecimento. Portanto, graças à característica reticular e não-linear da multimídia interativa a atitude exploratória é bastante favorecida. “É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa” (LÉVY, 1993, p. 40).

Para finalizar, quando o aluno é motivado por algo novo, o desconhecido, recoloca em dúvida o conhecido, assim, do gosto, que seja desejável ao olhar do aluno. Não observando o nível de criatividade e expressividade do aluno, todos tiram proveito com uma nova linha de aprender e reaprender, quando o aprender é baseado na sua criatividade, de como você contextualiza o mundo, é mais proveitosa do que a aprendizagem autoritária, recebe mais motivação e menos punição e recompensa, uma aula conceitual do que de nota.

3 METODOLOGIA

Ao apresentar o caminho metodológico, compreenderemos os objetivos da real pesquisa para uma conclusão significativa e bem embasada. Desta forma, a metodologia utilizada baseia-se em observação, descrição da situação, comparação e análise.

Assim sendo, foi realizada uma pesquisa, com os alunos do 9º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor, bem como uma pesquisa mais ampla, com alunos e professores das escolas Municipais e Estaduais da rede de educação, da cidade de

Panambi, cidade do noroeste do estado do Rio Grande do Sul. Como temática da pesquisa, o uso do vídeo como fonte criativa.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor, conta com uma comunidade escolar colaborativa no processo educacional, conta com mais de 800 alunos entre séries finais e iniciais. Todos os alunos têm contato com as mídias, pois a escola conta com dois laboratórios de informática, e horários fixos, para alunos das séries iniciais, e horários flexíveis para os demais.

Desta forma os objetivos da pesquisa foram:

- Identificar, o simbolismo da utilização da mídia vídeo, quando estes utilizarem,
- Observar, e analisar o aprender do aluno através da mídia vídeo.
- Verificar a importância do uso do vídeo, como forma criadora pelos alunos nas aulas de arte.

A pesquisa envolveu um questionário para alunos e professores e uma oficina de criação de vídeo, com alunos do nono ano da Escola Municipal Fundamental Bom Pastor. Posteriormente, apresentadas e comentadas algumas biografias dando maior embasamento teórico, da utilização do vídeo ao longo da história, e como este adentrou no campo da arte. Conseqüentemente no decorrer da pesquisa, levantamento de dados, análises e um blog com os posts dos trabalhos e considerações finais.

3.2 TIPOS DE PESQUISA

Esta pesquisa é quantitativa, por meio de questões fechadas no qual é gerado gráficos e percentuais do uso da mídia vídeo. Portanto, uma pesquisa exploratória.

Inicialmente, foi aplicado, um questionário com 100 alunos e 7 professores, divididas entre escolas estaduais, municipais. Os questionários foram entregues em mãos, com uma explicação esclarecedora da pesquisa. Esta pesquisa não teve critério de exclusão. As escolas escolhidas possuem históricos de localização e de conhecimentos midiáticos diferentes, suas realidades de vida, são opostas.

3.3 PROCEDIMENTOS

Portanto, um item da pesquisa que traga coerência e análise, será uma oficina sobre o uso do vídeo, nas artes e sua inclusão como obra de arte. Assim, sendo, a oficina foi realizada em duas turmas de 9 ° ano do ensino fundamental, com uma professora que não

possua domínio sobre técnicas midiáticas na criação artística. Após a oficina teórica e prática sobre o uso do vídeo, foi criado vídeos arte, individuais com fotografias, sobre temática como os pés e a caminhada da vida, em continuidade a oficina, ajudei a criar o vídeo em uma turma e subsequente a outra, a professora seguirá sozinha.

Na proposta com a oficina, foi feita a mesma entrevista com os demais alunos das escolas municipais, estaduais, para buscar vislumbrar seus desejos, entendimentos e buscas sobre o tema mídia. Após a criação do vídeo fez-se uma nova entrevista, com o intuito de notar se as ideias sobre a construção artística midiática surtiram efeitos e seus resultados. A amostra da pesquisa condiz com duas turmas em conjunto, num total de 42 alunos matriculados. Tendo por campo de pesquisa da oficina a Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor, nas disciplinas de arte. Ressalto que o uso do vídeo está no plano de estudo do município de Panambi, na área de arte, para os 9ºanos, intitulado Videoarte.

Ainda assim, para dar continuidade ao artigo, esta pesquisa teve como base a pesquisa do uso do vídeo, como ferramenta criativa com alunos, utilizando a técnica midiática para criação artística, por meio de imagens e vídeos, logo foi feita uma pesquisa para sondar a realidade dos professores de arte e alunos de escolas do ensino fundamental, de escolas estaduais e municipais da cidade de Panambi. Sendo assim, foi realizado um questionamento em torno do uso dessa mídia, nas aulas de arte busca-se respostas do uso ou não da mídia vídeo. Este questionamento teve participação de professores e educandos. Segundo Marconi e Lakatos (1999, p. 98) é necessário explicar “a finalidade da pesquisa, seu objeto, relevância e ressaltar a necessidade da colaboração” aos entrevistados, para que estes se sintam motivados a colaborar.

A entrevista teve por objetivo analisar o uso do vídeo, como processo de conhecimento e também analisar o uso do vídeo como fonte artística e poética. Demonstrando uma arte própria e mostrando aos alunos sua real preferência entre a forma tradicional de arte ou as midiáticas, sendo assim, vislumbrando se esse método de ensino através do vídeo, trará conhecimento aos alunos, de forma a ter um entendimento maior, sobre o conteúdo, teoria e prática. E assim indagando o aluno os motivos que os levam a não criar vídeos. A primeira entrevista consta 11 questões objetiva, com opções de até 7 respostas. Com o resultado da pesquisa pode-se observar o uso da mídia vídeo nas salas de aulas de Panambi, tendo como parâmetro o uso de gráficos. Desta forma, tem-se uma análise real do método de ensino proposto.

4 PESQUISA DE CAMPO E INDAGAÇÕES

No sentido de levantar subsídios empíricos, para desenvolver e compreender respostas sobre o uso ou não do vídeo nas aulas de arte, como forma criativa, foi utilizado dois questionários para entenda em qual situação se encontra o uso da mídia já referida, quais são os caminhos e descaminhos deste processo, tanto para alunos como professores do ensino fundamental do 9º ano, o qual no plano de estudo delimita a inserção destes meios como fonte de conhecimento e de criação. Assim sendo, a pesquisa em questão será relacionada com desejos, anseios e indagações a respeito do uso do vídeo em sala de aula. Portanto a pesquisa, continua com uma oficina com turmas do 9º ano, com oficinas teóricas e práticas de como criar um vídeo, que nas aulas de arte se chama vídeo arte e traz mais perto essa linguagem artística para alunos e professores. As escolas escolhidas têm perfil diferente, quanto a localidade, raça, financeiro e cultural.

Resultou em um diagnóstico sobre o uso da mídia vídeo, feita através de uma pesquisa de campo, com professores e alunos dos nonos anos das escolas municipais e estaduais, nas aulas de arte de Panambi, uma cidade do interior do Rio Grande do Sul, tendo como público alvo alunos do ensino fundamental, cuja vivência com a informática é grandiosa. Observando assim, quais são as possibilidades do uso e da negativa do uso.

4.1 RESULTADOS :ALUNOS

A respeito do uso de mídias e vídeo na aula de arte, os resultados demonstram que o aluno já usou em partes e em algumas oportunidades ele não o fez, mas, pode-se notar que muitos dos alunos observam a mídia como fator de aprendizado, e poucos, como não aprendizado.

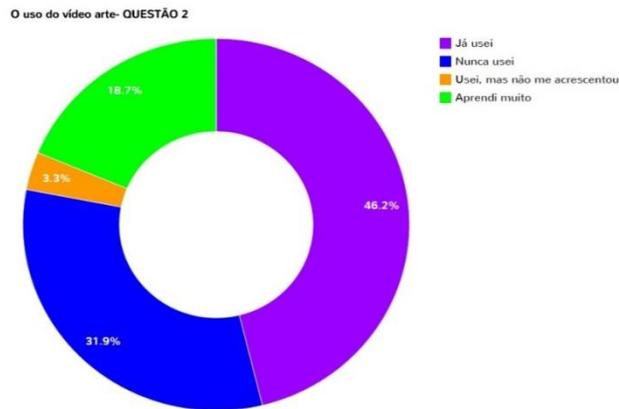


Figura 1 - Quanto ao uso do vídeo em sala de aula ⁵

Pode-se observar na figura 1, que a mídia vem sendo bem trabalhada em sala de aula pelos educadores, na visão do aluno e observando o crescente uso do vídeo, como forma de criação e de conhecimento. Os resultados foram, 46,2% já usaram a ferramenta vídeo nas aulas, e 31,9% nunca usou-se o vídeo, 18,7% aprenderam muito com a ferramenta e 3,3% não acrescentou nada.

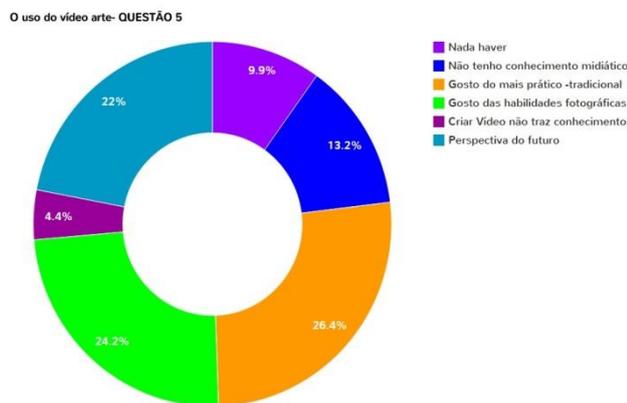


Figura 2 – Refere-se a não aceitação do vídeo na aula de arte ⁶

Por conseguinte a pesquisa mostra conforme a Figura 2 que quanto ao uso do vídeo como meios de criação e formação artística, o aluno gosta de meios artísticos utilizando a mídia, pois muitos querem levar isto para a vida profissional, pode-se observar que uma grande maioria dos alunos, possuem um gosto tradicional e midiático pela arte, e poucos são

⁵ Questionário feito com alunos de escolas estaduais e municipais, da turma do nono ano sobre o uso do vídeo.

⁶ Questão quinta do questionário feito com alunos do nono ano de escolas Municipais e estaduais.

aqueles que veem o vídeo como algo que não traz conhecimentos, pode-se observar que esse resultado se deve a inexperiência e falta de vivência com as mídias, ou com o despreparo, da própria proposta do professor. Observa-se uma pariedade dos resultados Mas como maior resultado do gráfico é que o vídeo possui quase que o mesmo percentual entre a criação tradicional e o vídeo, sendo assim observamos, que o aluno ainda esta vinculado ao método tradicional, pois este lhe é mais cômodo em alguns dos casos e em outros há um despreparo em ambas as possibilidades, faltando a introdução do vídeo de forma concreta e simbólica para o aluno. Também, pode-se notar, que a inserção de vídeo em sala de aula, não é bem planejada pelos professores fazendo com que os alunos não compreendam o propósito do método, pois eles entendem que para ocorrer o conhecimento o melhor método é o tradicional, isso se deve há fator cultural, pois são habituados a formas tradicionais de criar, pesquisar e seu resultado será sempre tradicional. Assim, os resultados, 4,4% criar vídeo não traz conhecimento, 9,9% nada haver, 13,2% não tem conhecimento da ferramenta, 22% é algo pro futuro, 24,2% gosta de habilidades fotográficas e de vídeo e 26,4% preferem o tradicional.

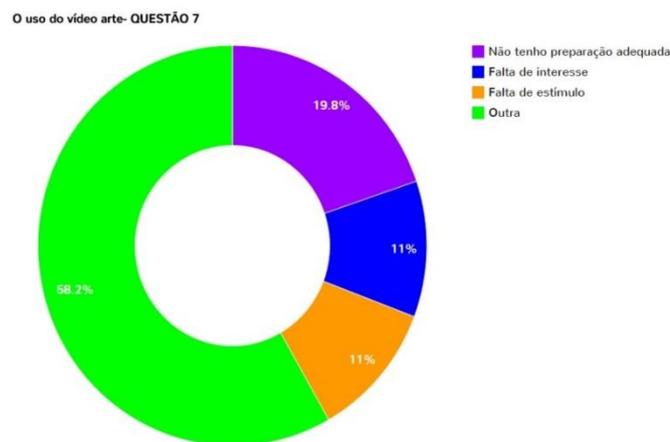


Figura 3 –Referente se o vídeo auxilia no aprendizado⁷

Para o real uso do vídeo em sala de aula, conforme figura 3 uma grande maioria já utilizou a criação de vídeo em outras disciplinas, mas em determinadas disciplinas a qual não tiveram contato, faltou o estímulo do professor e a falta de interesse de colegas e do próprio professor. Assim, podemos notar que está falta de estímulo e de interesse, pelo aluno é formada pela falta de formação midiática, pois não ocorre o contato com todos os programas necessário para a criação de vídeo, o aluno acha que entende sobre informática, mas o que observou-se que ainda falta o manuseio com o programa. Os resultados foram: empatados

⁷ Gráfico de resultados de questionário feito com alunos do nono ano, questão 7.

com 11% a falta de interesse e de estímulo para criação, 19,8% não tem preparação e 58,2% estão preparados.

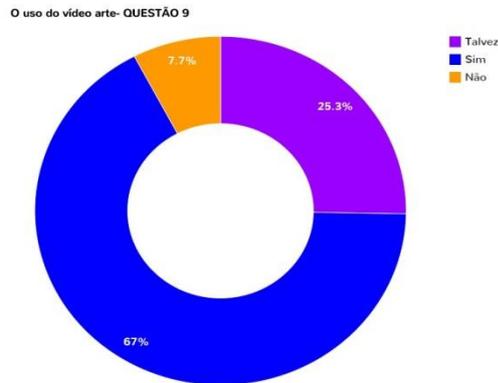


Figura 4- Referente a diferença entre criação tradicional e com vídeo ⁸

Observando as questões apresentadas na figura 4, o aluno observa uma grande diferença entre as criações tradicionais e midiáticas pela forma como se trabalha, para o aluno há uma diferença grande no resultado final, podendo notar duas linhas de pensamento: o resultado final midiático é mais atrativo, tornando mais interessante que o método tradicional. Como resultado: 7,7 % não sabe se tem diferença, contra 25,3% que acreditam que tenha diferença na criação e 67% não tem diferença.

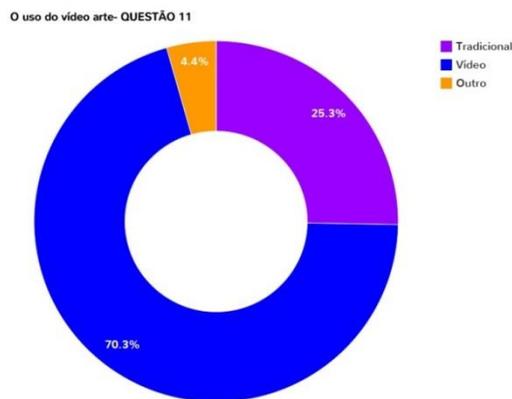


Figura 5- Como se aprende mais- vídeo ou desenho ⁹

Observou-se, na figura 5, que o aluno possui o desejo de trabalhar mais com o vídeo nas aulas de arte, pois uma grande parte optou pelo aprendizado criativo por meio da

⁸ Resultado de questionário feito com 100 alunos do nono ano, questão nona, sobre a mudança das linguagem e técnicas artísticas.

⁹ Questão 11, sobre a forma de aprendizado, que o aluno mais domina.

construção de vídeos, e por este motivo faz parte das aulas de arte. Resultados: 70,3% preferem o vídeo como criação, contra 25,3% tradicional e 4,4% outro.

4.1.1 Resultados: professores

Por meio de um grupo de professores de arte, da rede municipal de Panambi, pode-se analisar que o professor utiliza o vídeo como instrumento de criação, uma ou mais vezes, mas, é o aluno que domina as mídias, tendo está uma total propriedade sobre o que quer fazer, como e com quais programas será estimulado a interferir. Assim sendo, o uso do laboratório de informática, está desatualizada quanto aos programas, o educador acostumado a interferir em outros programas que os atuais não existem, e assim, usa-se programas online, e a principal reclamação da pesquisa se dá através de uma internet ruim, para a utilização destas mídias.

Esta relação de pesquisa entre aluno e professor, ao ver dos educadores de Panambi, necessita além de um laboratório de qualidade, midiática, atualizações de professores e ferramentas midiáticas como máquina de fotográfica. Desta forma, os educadores, afirmam que tem escolas bem amparadas para a criação de vídeos artes e outros não.

Contudo, pode-se observar nas respostas, que não é a maioria que gosta de utilizar o vídeo com seus alunos pelo gosto, opção de conteúdo, aptidão midiáticas e a realização pelos alunos. Os professores em sua totalidade, observam que é necessária a implantação de pesquisas midiáticas e da própria criação artística através das mídias e do vídeo.

Mas revendo, pode-se observar que os professores notam nos alunos uma identificação com as mídias, a interação, motivação e o conteúdo do vídeo ser mais plausível para a realidade deles, e também aqueles alunos que não tem interesse pela matéria e muito menos pela criação, que é cultural de pessoa para pessoa, o uso da arte como elemento de conhecimento é visto de formas diferente de aluno para aluno.

Assim sendo, os professores de arte, precisam de atualização e reforços de materiais de apoio e de materiais para criação, e sozinhos a criação ficará ausente sem perspectiva de ser feita e o aluno perde este tipo de criação em seu vocabulário artístico.

4.1.2 Resultados oficinas

Por conseguinte, desta pesquisa, observa-se que o aluno e o professor necessitam de atualização, e isto se deve ao gosto midiático, em que as gerações de professores se encaixam, pois não nascemos midiáticos, os professores necessitam de adequações, por isto, o blog foi feito, para ajudar os educandos e educadores a criar o vídeo arte, de forma criativa e

interessante. O blog, é Criar arte em vídeo ¹⁰, assim tem um caminho mais claro entre alunos e professores, neste blog, além de vídeos arte, links de programas e os vídeos artes que forma feitos na oficina.



Figura 6-Blog Criar arte em vídeo, feita para a pesquisa¹¹

A oficina, foi feita na EMEF Bom Pastor, com turmas do 9º ano, a qual está no plano de estudo o uso do vídeo arte. A educadora responsável pela turma, não tem preparo para o uso das mídias envolvidas na criação de vídeo arte, edição de imagem e construção de vídeo arte que tem um formato diferente de um vídeo comum.

Assim a oficina teve 3 encontros:

- Primeiro: introdução do que é o vídeo nas aulas de arte, sua história e sua função no mundo artístico, para as mudanças que a arte tem. A inserção do projeto do vídeo arte, como temática para as fotografias que serão tiradas. O tema a ser estudado no vídeo arte é pés. A escolha desta, se tem, pois é de uma simbologia enorme na história mundial e nas histórias literárias.

- Segundo: Após o tempo para tirar fotografias e filmar os pés, o segundo encontro teve por objetivo, a familiarização dos programas online para edição de fotografia e criação de músicas. A conversa entre as duplas, para a análise do que será a linha de criação do vídeo arte, o que dos pés estes querem demonstrar em seus vídeos, e como fazê-los. Estes tem o apoio do blog para consultas de links e de como fazer.

- Terceiro: A análise das criações, como é difícil de criar em vídeo, que é importante sabermos criar e que cada um tem uma plasticidade. Assim sendo podemos analisar:

¹⁰ O endereço do blog é <http://criararteemvideo.blogspot.com.br/>

¹¹ Blog feita pela educadora Juliane Eisen, para material de pesquisa de professore e alunos, bem como para mostrar os trabalhos feitos em aula disponível em <http://criararteemvideo.blogspot.com.br/>

- a) Dificuldade técnicas quanto ao Linux
- b) A aceitação dos alunos
- c) A utilização dos programas
- d) A aceitação das linguagens midiáticas
- e) A aceitação do Videoarte
- f) Entender o processo de criação

4.2 ERROS E CONSELHOS

Nem tudo na criação é 100 % certeza de que vai dar certo, por tanto, desta pesquisa constatei que:

- Certifique se que a escola, está com a internet funcionando no dia que foi planejado;
- Faça um canal de comunicação com seu aluno, as redes sociais é uma forma de participação maior do aluno;
- Entregue ao aluno um tutorial de como você quer seu vídeo e quais são os passos necessários;
- Erros de criação, quanto a imagem e vídeo, deixam alunos apreensíveis.
- Peça para o aluno fazer o teste do vídeo antes da apresentação;
- Erros, não abre o vídeo, foi criado em programa que a escola não tem, a baixa qualidade das imagens entre outros;
- Faça uma aula de explicação na data show, escolha um programa para edição de fotografia;
- Determine com cada aluno sua linha de pesquisa, assim, não dificulta o processo e o aluno vai querer fazer mais;
- Introduza o Videoarte em duplas, conforme a facilidade ou não de criação, assim um ensina o outro;
- Faça uma criação livre de preparação para a avaliação. Introduza mais Videoarte para seus alunos.
- Não, pense em vídeos arte profissionais o aluno está começando sua construção em vídeos.
- A criação de vídeos, requer tempo, por isto, faça a criação com tempo de sobra, ênfase no segundo trimestre.

- Pense em duas propostas caso a edição de imagem não dê certo, por exemplo com desenho em sequência, massinhas de modelar entre outras.

- Não desista no primeiro não do aluno, batalhe pelo conhecimento.

5. Considerações finais

No decorrer da análise pode-se observar a dificuldade de criação em vídeo, tanto em professores quanto em aluno, pois se introduziu e ficou definitivamente que a arte deve ser tradicional e não criar com multimeios para mostrar a mensagem artística que quer. Assim sendo, professor e aluno são tradicionais, podemos identificar, em muitas frases de colegas afirmando que a arte é responsável pela decoração da escola, essa inserção se dá pois muitos municípios não terem professor de arte e qualificados na questão tradicional e midiáticos. E também que as escolas e professores de arte possam ter uma mesma linha de pensamento quanto aos conteúdos, pois facilita para educadores e alunos ter uma linha de pesquisa certa.

Contudo, os governos estão investindo nas salas de informática, para utilizar de forma tradicional e não para criação de forma a instigar o aluno a criação, e muito dos alunos tem ferramentas midiáticas melhores do que na escola. Outro empecilho, é o tempo de construção de vídeos e o uso certo do laboratório de informática, na escola deve ser diferente do que em casa.

O uso do vídeo nas escolas, aqui de Panambi está no início, há muita caminhada para fazer nessa relação professor e aluno, de preparo. Quanto ao vídeo em sala de aula e sua criação depende de uma mudança na visão de alunos e professores, quanto a visão de arte, os tipos de linguagens e técnicas que cada aluno deve aprender na escola, e termino com a frase de Mandela “Se você falar com um homem numa linguagem que ele compreende, isso entra na cabeça dele. Se você falar com ele em sua própria linguagem, você atinge seu coração.”

Desta forma, muitos professores já viram que a ferramenta vídeo é de alcance, tanto para alunos e professores, por isso deve-se nos como professores colaboramos mutuamente para que o aluno interfira com a ferramenta. Uma das formas que encontrei, para alcançar um maior número de alunos é oferecer a oficina a grande número de colegas professores dispostos a sair do comodismo. A oficina, foi, e é um amparo grande entre professores, pois é por meio deste que podemos trocar experiências e inovações. Para projetos futuros, pensar mais a criação em torno do vídeo, buscando mais oficinas em outras escolhas e aprofundar mais o conhecimento dentro deste tema. Os próximos passos da pesquisa e observar os futuros projetos no uso do vídeo, e ficar mais perto dessa linguagem.

6. REFERÊNCIAS

- ALAM, Suzy Mary Maraninchi, Reflexões Sobre O Uso Das Mídias Tv, Vídeo E Fotografia Nas Aulas De Artes Visuais. Pelotas ,2004 Tecnologias Digitais na Educação disponível em : <http://static.scielo.org/scielobooks/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247.pdf>
- CHAMPANGNATTE, Dostoiowski Mariatt de Oliveira, Mídias audiovisuais: contexto histórico e diversos usos no ambiente escolar disponível em <http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/comuniگرانrio/article/viewFile/1081/640>
- DORIGONI, SILVA Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar disponível em <http://www.fazendoturismo.com.br/wp-content/uploads/2011/09/ReferenciasABNT.pdf>
- FANTIN, Mônica, Mídia-educação e cinema na escola disponível em <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/88793/223085.pdf?sequence=1>
- MORAN, José Manuel, O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios disponível em <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf> Acesso em 03 de maio de 2014
- MACHADO, Arlindo, Arte e mídia: aproximações e distinções disponível em <http://www.compos.org.br/e-compos> acesso em 03 de maio de 2014
- SANTOS**, Camila da Silva, Tecnologia e Proposta Triangular no Ensino de Artes Visuais para a Educação forma disponível <http://www.prp.rei.unicamp.br/pibic/congressos/xixcongresso/paineis/072884.pdf>
- SOUZA**, Solange Jobim. Educação@pós-modernidade - Crônicas do Cotidiano e Ficções Científicas. Rio de Janeiro: 7 letras 2003
- Textos**
- Arte - proposta curricular para o ensino fundamental da rede pública estadual de Sergipe Disponível em: <http://www.artenaescola.com/links/documentos/PROPOSTASERGIPE.pdf> Acesso em 17 de maio de 2014
- A arte vídeo Processos de abstracção e domínio da sensorialidade nas novas linguagens visuais tecnológicas Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/silveirinha-patricia-Arte-Video.pdf>
- Comunicação e Artes EC1- 2012-2 Disponível em: <http://comunicacaoeartes20122.wordpress.com/2013/02/18/nam-june-paik-ao-longo-da-vida-e-carreira/> Acesso em 17 de maio de 2014
- Complexidade e auto-eco-organização: implicações para o professor on-line Disponível em: http://www4.pucsp.br/pos/lael/lael-inf/tese_mariapaula_wadt.pdf
- Guia Vídeo na Escola! Instituto Criar de TV, Cinema e Novas Mídias disponível em: http://www.institutocriar.org/arquivos/guia_ilustrado_videocriar.pdf
- O uso do Vídeo na Escola de Tempo Integral- Disponível em: <http://monografias.brasilecola.com/educacao/o-uso-video-na-escola-tempo-integral.htm> acesso em 03 de maio de 2014
- Mudança paradigmática no uso das tecnologias na educação Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/335_297.pdf Acesso em 17 de maio de 2014
- Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar Disponível em: <http://books.scielo.org/id/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247-02.pdf>
- Mídia e Ação Pedagógica: possibilidades de encontro Disponível em: http://www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNIrev_Araujo_e_Sanfelice.PDF Acesso em 17 de maio de 2014
- Novos suportes, antigos temores: tecnologia e confronto de gerações nas práticas de leitura e escrita Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-24782002000300009&script=sci_arttext

7- APÊNDICE

Entrevistas com alunos

Idade: 13 Repetente de ano: Não Tem computador em casa: Sim Acesso à internet em casa: Sim

Escola: Paula Freire

<p>1-Quando o professor de arte traz um vídeo você acha:</p> <p>a) Desestimulante <input checked="" type="radio"/> b) Forma de conhecer novas culturas c) Filme eu assisto em casa d) Depende da proposta do professor</p> <p>2-Quanto ao uso de mídias nas aulas de arte</p> <p><input checked="" type="radio"/> a) Já usei b) Nunca usei c) Tive oportunidade, mas não acrescentou d) Aprendi muito</p> <p>3-A professora de arte conseguiu conduzir bem o conhecimento através das mídias</p> <p><input checked="" type="radio"/> a) Sim b) Não c) Talvez d) A professora precisa de atualização e) nunca usei</p> <p>4-Quais os programas de criação você tem contato, marque</p> <p>a) movie maker b) Sumo pro paint <input checked="" type="radio"/> c) Photoshop d) Outro.</p> <p>5-Não gosto das mídias nas aulas de arte, porque, enumere:</p> <p>a) Não tem nada haver b) Não tenho conhecimento sobre mídias c) Gosto do mais prático e dá muito trabalho criar no computador d) Gosto muito de mostrar minhas habilidades artísticas através de vídeo e fotografia, <input checked="" type="radio"/> e) Criar vídeo e fotografia não trazem conhecimento para o aluno. f) já dá uma perspectiva do que quero no futuro</p>	<p>6-Já fez um vídeo em alguma disciplina</p> <p>a) Não tenho preparação adequada; b) Falta de interesse c) Falta de estímulo <input checked="" type="radio"/> d) Outra. Qual?</p> <p>7-Você acha que o vídeo auxilia no seu aprendizado</p> <p>a) muito <input checked="" type="radio"/> b) um pouco c) nada d) outra</p> <p>8-O vídeo torna o aprendizado mais fácil nas aulas de arte:</p> <p>a) Sim, pois domino mais as mídias, b) Não, pois não presto atenção em vídeo <input checked="" type="radio"/> c) Talvez, depende do conteúdo.</p> <p>9) Há diferença entre criação de forma tradicional (pintura) para um vídeo arte?</p> <p><input checked="" type="radio"/> a) Talvez b) Sim c) Não</p> <p>10) Você acha desestimulante ver sua criação artística em vídeo:</p> <p><input checked="" type="radio"/> a) Talvez b) Sim c) Não</p> <p>11) Para o seu aprendizado, você aprende mais, observando o vídeo ou na forma tradicional:</p> <p><input checked="" type="radio"/> a) Tradicional (explicação, textos, resumos) b) Vídeo c) Explique</p>
--	--

Questionário professor:

- O uso do vídeo como forma de criação, através de vídeo arte, é um ponto positivo e negativo.
Resposta: positiva e negativa para alunos
- Em caso de negatividade, qual seria a dificuldade para introduzir o vídeo em sala de aula?
Resposta: vídeo professor domina pouco sobre esse conteúdo/tecnologia
 - Não tenho prática com computador,
 - Não faz parte do meu planejamento,
 - Os alunos não dominam,
 - Não gosto do conteúdo
 - Outra.
- Quantas vezes você já utilizou o vídeo como criação artística com seus alunos.
 - Uma,
 - Três,
 - Nenhuma,
 - Mais,
- O uso do vídeo arte nas aulas, tem uma relação mais de conhecimento com seus alunos; de forma:
 - Desestimulante,
 - Aprendo bastante com a relação aluno e professor,
 - O aluno domina a mídia,
 - Nenhuma.
 - Bom arte eu domino*
- Quanto ao uso do vídeo e a criação na sala de Informática:
 - Está desatualizado, sem programas,
 - A internet não funciona como gostaria,
 - Os alunos não têm interesse em trabalhar na sala de informática da escola,
 - Está muito boa, temos uma criação interessante
 - Nenhuma.
- Com as ferramentas midiáticas presentes na escola, consegue-se fazer um bom vídeo arte,
 - Sim, tenho um bom conjunto de equipamentos para criarmos,
 - Não, a escola tem poucos equipamentos para criação,
 - Nenhuma das descritas acima.
- Para criarmos um vídeo arte precisamos de:
 - Máquina fotográfica e programas de edição de imagem, etc.
 - Os alunos não são criativos para fotografia,
 - Oficina de fotografia,
 - Os alunos são ótimos criadores de fotos,
 - Atualização
 - Nenhuma.
- Como você professor se sente ao criar um vídeo com seus alunos:
 - Frustrado,
 - Realizado,
 - Tentei ao máximo,
 - Nenhuma.
- Você acredita que o aluno terá mais conhecimento através de vídeo arte, Explique
 - Sim,
 - Não,
 - Talvez,
 - Nenhuma.

Por que o aluno interage mais com o objeto de conhecimento, sendo-se mais motivado a aprender e construir em sala de aula
- O aluno se identifica mais com:
 - Trabalhos tradicionais,
 - Trabalhos com ferramentas midiáticas,
 - Nenhuma.