

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CÂMPUS DE BAURU

MANASSÉS VIEIRA DE MOURA

**VIDEOARTE EDUCAÇÃO: uma proposta da inclusão da tecnologia
nas aulas de artes no Ensino Médio**

**BAURU
2024**

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CÂMPUS DE BAURU

MANASSÉS VIEIRA DE MOURA

VIDEOARTE EDUCAÇÃO: uma proposta da inclusão da tecnologia nas
aulas de artes do Ensino Médio

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Artes Visuais Licenciatura,
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação
e Design UNESP/Campus Bauru, como
requisito parcial para conclusão da graduação,
sob orientação da Prof^a Dr^a Regilene A. Sarzi
Ribeiro.

BAURU
2024

MANASSÉS VIEIRA DE MOURA

VIDEOARTE EDUCAÇÃO: uma proposta da inclusão da tecnologia nas
aulas de artes do Ensino Médio

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Artes Visuais Licenciatura,
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação
e Design UNESP/Campus Bauru, como
requisito parcial para conclusão da graduação,
sob orientação da Profª Drª Regilene A. Sarzi
Ribeiro.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Regilene Sarzi Ribeiro (Orientadora)
FAAC/UNESP/Bauru

Profa. Dra. Eliane Patrícia Grandini Serrano (Membro da banca)
FAAC/UNESP/Bauru

Profa. Dra. Lilian Lindquist Bordim (Membro da banca)
FourC Bilingual Academy/Bauru

Bauru, novembro de 2024.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, A Prof^a. Dra. Regilene Sarzi Ribeiro, por ter feito um papel esplêndido me orientando. Era gratificante marcar reuniões ou receber e-mails da professora sobre o nosso trabalho juntos, pois eu sempre me sentia animado e ficava com a sensação de que poderia conquistar o mundo. Esses momentos serviram para eu me empenhar cada vez mais!

Agradeço a Eliane Patrícia Grandini Serrano, por também ter sido uma excelente professora, que me inspirou e esteve bem de perto durante a minha jornada acadêmica e por ter aceitado o convite de participar da banca. Também agradeço a Dra. Lilian Bordim por ter aceitado compor a banca e por escrever de uma forma tão boa que virou uma meta de escrita para mim.

Agradeço também aos meus amigos que estiveram comigo durante o curso, transformando cada momento e compartilhando de diversos sentimentos ao longo da jornada. A todos que de alguma forma contribuíram para que esse trabalho saísse do papel.

Agradeço ao meu namorado, Leonardo Silva Maciel, por ter estado comigo todo esse tempo, me auxiliando em determinadas dificuldades e me incentivando sempre a continuar me dedicando, mesmo quando eu me via completamente sem ânimo. Sem você eu jamais teria chegado aonde eu cheguei.

E, por fim, gostaria de agradecer à Universidade por ter me proposto ambientes onde pude fazer arte de formas que eu não conseguiria antes, por ter me dado a oportunidade de participar de diversos eventos que eu jamais teria participado. Ao corpo docente de Artes Visuais, por serem profissionais tão acolhedores e por ter expandido, para mim, o conceito de arte e transformado o fazer arte, mostrando novos caminhos a seguir, colaborando na minha construção não somente como artista, mas como indivíduo.

RESUMO

A educação e o ensino das artes têm sido campos de transformações constantes, acompanhando o avanço da história e da sociedade. A inclusão da tecnologia no ensino é um dos principais fatores de mudança no século XXI. Garantir que os estudantes compreendam conceitos tecnológicos básicos tornou-se cada vez mais urgente em todos os campos relacionados à educação. Por isso, este trabalho tem como objetivo desenvolver uma sequência pedagógica que promove o estudo da arte do vídeo como forma de integrar a tecnologia às aulas de arte no Ensino Médio. Para tanto, será adotado um aporte metodológico que consiste nos seguintes procedimentos: (a) levantamento bibliográfico sobre videoarte na escola; (b) pesquisa qualitativa sobre o uso de multimídias e tecnologias em três escolas de Bauru, buscando compreender como as tecnologias estão sendo implementadas no ensino; (c) curadoria de vídeos em redes sociais como YouTube, TikTok e Instagram, com o objetivo de explorar estratégias para selecionar e apresentar conteúdos audiovisuais de maneira crítica e contextualizada; e (d) desenvolvimento de uma sequência didática sobre o uso do vídeo, integrando materiais de redes sociais, como TikTok e Instagram — amplamente presentes na vida dos estudantes — aos estudos do audiovisual no ensino de artes no Ensino Médio. Através deste estudo, foi apresentada uma sequência pedagógica sobre o uso de vídeos em sala de aula enquanto ferramenta de auxílio a docentes e futuros na abordagem de temas, como o audiovisual e a videoarte. Além disso, a pesquisa qualitativa demonstrou que as escolas estaduais de Bauru possuem uma distribuição ampla de aparelhos, como notebooks, tablets e televisores. Também identificou-se que a maioria dos estudantes possuem celulares smartphones. A partir destes dados, foi possível constatar a possibilidade da aplicação da sequência desenvolvida em sala de aula pelos docentes.

Palavras-chave: Videoarte; arte-educação; arte; arte do vídeo; Ensino Médio;

ABSTRACT

Education and the teaching of the arts have been fields of constant transformation, accompanying the advancement of history and society. The inclusion of technology in teaching is one of the main factors of change in the 21st century. Ensuring that students understand basic technological concepts has become increasingly urgent in all fields related to education. Therefore, this work aims to develop a pedagogical sequence that promotes the study of video art as a way of integrating technology into art classes in high school. To this end, a methodological approach will be adopted that consists of the following procedures: (a) bibliographical survey on video art in schools; (b) qualitative research on the use of multimedia and technologies in three schools in Bauru, seeking to understand how technologies are being implemented in teaching; (c) curation of videos on social networks such as YouTube, TikTok and Instagram, with the aim of exploring strategies for selecting and presenting audiovisual content in a critical and contextualized manner; and (d) development of a teaching sequence on the use of video, integrating materials from social networks such as TikTok and Instagram — widely present in students' lives — with audiovisual studies in high school arts education. Through this study, a teaching sequence was presented on the use of videos in the classroom as a tool to help teachers and future teachers in approaching topics such as audiovisual and video art. In addition, the qualitative research demonstrated that state schools in Bauru have a wide distribution of devices, such as notebooks, tablets, and televisions. It was also identified that most students have smartphones. Based on these data, it was possible to confirm the possibility of applying the sequence developed in the classroom by teachers.

Keywords: Video art; art education; art; video art; High school;

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Ferramentas tecnológicas na escola.....	33
Figura 2 - Itinerários formativos	33
Figura 3 - Aparelhos em Aula	34
Figura 4 - Utilização dos aparelhos	34
Figura 5 - Rede de internet	34
Figura 6 - Aparelhos celulares por estudantes	35
Figura 7 - La Fée aux choux	45
Figura 8 - A chegada de um trem na estação.....	46
Figura 9 - Global Groove	47
Figura 10 - Tackling the most common requests.....	49
Figura 11 - Painting with only one color.....	50
Figura 12 - Processos dessa produção de Madonna	51
Figura 13 – É surreal como sei me livrar de tudo o que não preciso.....	52
Figura 14 - The Terrible Dogfish	53
Figura 15 - Os Amantes.....	53
Figura 16 - Print da tela "Os Amantes"	54
Figura 17 - Perfil do usuário @theterribledogfish no TikTok.....	55
Figura 18 - Perfil de @spangerlookrey no TikTok	55
Figura 19 - Writer's block	56
Figura 20 - Vídeo postado por @spangerlookrey	57
Figura 21 - Perfil de Tiffany Bouelle (@tiffanybouelle) no Instagram	58
Figura 22 - Frames do vídeo postado por @tiffanybouelle no Instagram	58
Figura 23 - Perfil de @christos.jpeg no Instagram.....	59
Figura 24 - Frames do vídeo postado por @christos.jpeg no Instagram	60
Figura 25 - Perfil @kingsvillevisualsgallery no Instagram.....	61
Figura 26 - Frames do vídeo postado por @kingsvillevisualgalery no Instagram	61

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Sequência Didática	37
--	----

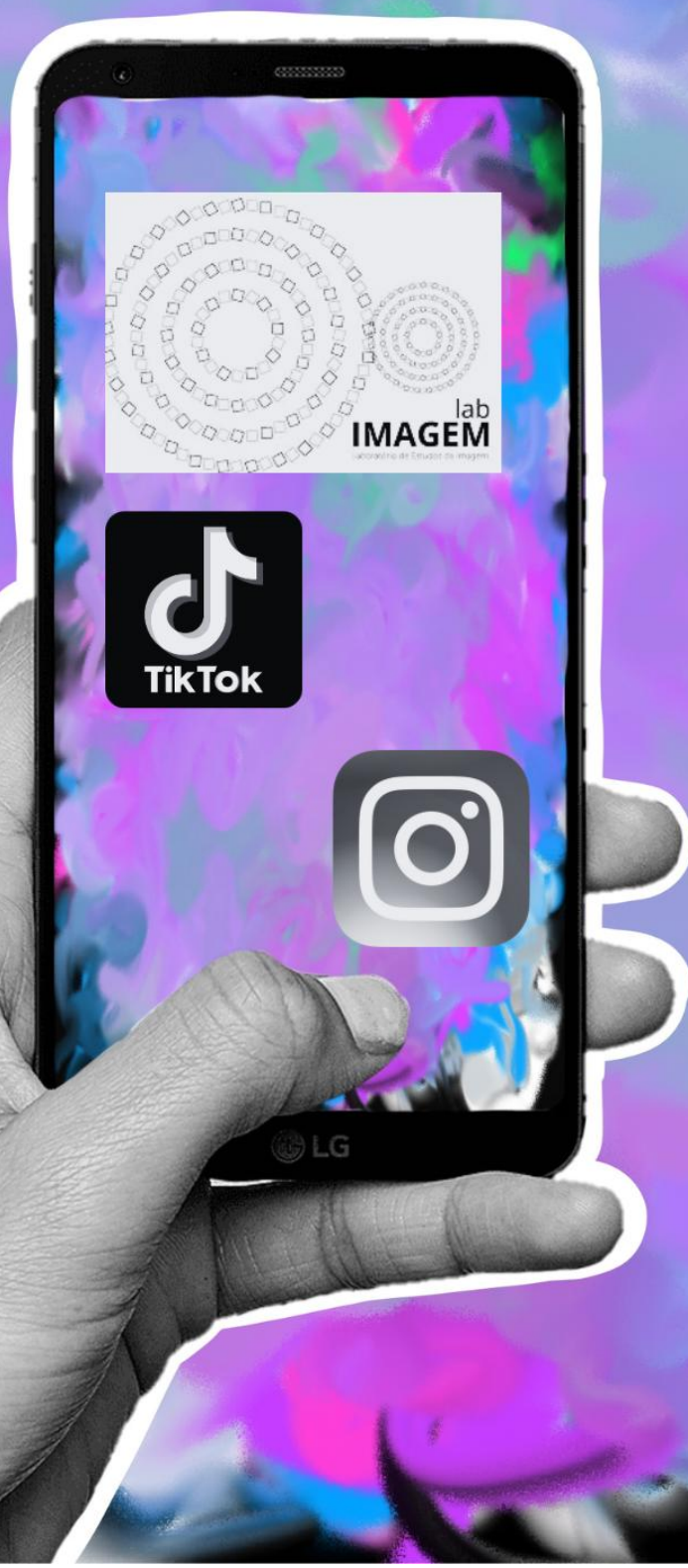
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
TICE	Tecnologias de Informação, Comunicação e Eletrônica
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
NEM	Novo Ensino Médio
ProAC	Programa de Ação Cultural

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. A EDUCAÇÃO E A TECNOLOGIA.....	19
2.1. As aulas de artes e o audiovisual	22
2.2. O uso da sequência pedagógica	28
3. MULTIMÍDIA E TECNOLOGIA NAS ESCOLAS ESTADUAIS	32
3.1. A construção da sequência pedagógica	36
3.2. Uma explicação norteadora: a curadoria dos vídeos de redes sociais e como realizar a leitura de imagem	45
3.3. Atividades práticas da sequência didática	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
REFERÊNCIAS.....	69

CAPÍTULO 1



1. INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia vem transformando não somente as nossas relações com os ambientes em que vivemos, mas também a própria natureza destes. As tecnologias digitais trazem inovações para todas as áreas dentro de uma sociedade e isso não poderia ser diferente quando se fala sobre educação. As transformações feitas no campo educacional acompanham as demandas sociais provindas da sociedade em questão. Entende-se como importante a prática educativa como um espaço crucial de socialização e potencialização de competências e habilidades dos discentes. É possível constatar que hoje “vivemos em um período histórico em que a impermanência, a transitoriedade e a velocidade coordenam as relações humanas mediadas pelo processo educacional” (Bordim, 2020, p.17).

Atualmente a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) tem como uma de suas competências gerais compreender e utilizar as tecnologias digitais de forma crítica e significativa a fim de se propor uma forma eficiente de comunicação, acesso e compartilhamento de informações. Ainda sobre a BNCC (2017), é também importante que a escola valorize e usufrua das diversas manifestações artísticas e culturais, sejam elas brasileiras ou não.

Quando se fala sobre Arte-educação, é importante lembrar que o movimento surgiu durante a Semana de Arte Moderna com a influência do filósofo e pedagogo norte-americano John Dewey, sendo um marco na história da educação, trazendo estratégias educacionais pautadas na tríade vida, experiência e aprendizagem (Santos, Oliveira e Paiva, 2022). Com as reformas realizadas no contexto de “Escola Nova” o ensino da arte passou a ganhar cada vez mais destaque dentro da educação brasileira. É por intermédio de Anísio Teixeira, ex-educando de John Dewey, educador baiano, considerado patrono da escola pública brasileira, que as ideias de John Dewey se disseminaram, sendo um modernizador da educação no Brasil (Barbosa, 2016).

Segundo Ana Mae Barbosa (2002) as influências de Dewey foram cruciais para a arte-educação, sendo até hoje identificadas dentro do ensino das artes. Através de estudos na área das artes e da arte-educação, Barbosa apresenta a proposta da Abordagem Triangular, trabalhando com a contextualização, leitura e o fazer artístico (1988), alterando os caminhos pelos quais os estudos em arte-educação seriam trilhados.

Tendo esses apontamentos em mente, essa abordagem se torna uma das principais a serem utilizadas neste trabalho, visando o exercício de leitura de imagem, seja ela estática ou móvel, pelos estudantes, a fim de uma leitura consciente, crítica e humanizadora, possibilitando um entendimento pleno para a produção futura de imagens em sala de aula.

Com a terceira versão da BNCC, elaborada em 2017, as mudanças propostas nos currículos de Arte na educação básica, segundo Iavelberg (2018), trazem a unidade das Artes Integradas, algo inexistente nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), e que visa integrar as quatro linguagens das artes com as tecnologias da informação e a comunicação, tendo em vista que, segundo a BNCC, a Arte é um componente da área de Linguagens, juntamente com Língua Portuguesa e Educação Física.

As artes se demonstram amplas, nesse sentido, trazendo quatro linguagens a serem abordadas, sendo elas: o teatro, a dança, a música e, por fim, as artes visuais. Realizando um recorte sobre as artes visuais, entende-se essa linguagem como sendo, também, ampla em suas especificidades, competindo a ela obras como pintura, esculturas, web art, arte digital, videoarte e afins.

Tendo em vista as competências gerais da BNCC, no Ensino Médio, é importante uma base que visa “valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural” (Brasil, 2018, p.9) ainda como competências gerais é importante trabalhar, segundo a norma, linguagens diversas, sejam essas corporais, visuais, sonoras e digitais. Outro ponto importante referenciado pela própria Base Curricular é a compreensão e utilização das tecnologias digitais de forma crítica, a fim de exercer protagonismo e autoria na vida dos discentes.

A norma propõe a criação de materialidades híbridas, onde os estudantes consigam explorar as diversas linguagens artísticas, incorporando seus estudos, promovendo uma interdisciplinaridade entre os saberes obtidos na própria escola, e o cruzamento entre as diversas culturas ali presentes. É visado também, não somente na própria BNCC (2018), como também pelo educador Paulo Freire (2014), a importância de garantir a autonomia dos educandos, pensando a educação enquanto emancipadora de sujeitos. Nesse sentido, torna-se essencial não somente os estudantes como participantes apreciadores, mas também como participantes ativos,

como artistas, curadores e críticos das produções apresentadas e realizadas em sala de aula, sejam elas “[...]performances, intervenções, happenings, produções em videoarte, animações, web arte e outras manifestações[...]” (Brasil, 2018, p.475).

A pedagogia da autonomia de Paulo Freire (2014) se faz importante nesse trabalho não somente por estar alinhada com requerimentos previstos na BNCC (2018), mas por trazer o educando como protagonista dos seus próprios estudos, tendo um papel cada vez mais ativo dentro do ensino.

Aprofundando-se mais no vídeo como linguagem artística, Dubois (2004, p. 97) define o vídeo como “uma forma (própria), uma arte (singular), uma linguagem (original), algo autônomo e consistente [...], dotado de um em si e de um para si”. O autor também enxerga o vídeo com um potencial igual em relação às outras linguagens das artes visuais, sejam elas pinturas, desenhos, cinema, televisão ou fotografia. Segundo Regilene A. Sarzi-Ribeiro (2012), o vídeo começou a ser usado pelos artistas não como objeto artístico em si, mas para registro de suas artes. Com o uso dessa ferramenta, passou-se a explorar os limites do audiovisual para outros campos da comunicação. “Neste contexto, a videoarte é arte e comunicação. Filiada à arte conceitual e às linguagens do corpo, a videoarte será, sobretudo, objeto comunicacional resultante da confluência das mídias audiovisuais” (*ibidem*, p. 69).

Entende-se, então, a videoarte como um vídeo que vai além de um mero registro, um vídeo onde o conceito permeia em todos os sentidos, seja na própria imagem, seja na escolha da imagem a ser filmada, seja na técnica utilizada, e até mesmo na decisão da própria câmera a ser usada.

Com esses conceitos bem estabelecidos em mente, o grupo de pesquisa LabIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq), onde os pesquisadores se reúnem quinzenalmente para debater sobre suas pesquisas, chegou em um consenso de que o vídeo é pouco explorado no ensino básico como ferramenta artística, carecendo também do entendimento de que seja arte – uma dúvida comum quando se tem uma máquina mediando uma produção artística. Através disso, surgem os seguintes questionamentos: por que trabalhar com a arte do vídeo na escola? Quais contribuições a videoarte pode trazer para a sala de aula?

É importante observar e ressaltar, também, a forma como as redes passaram a ser utilizadas pelas Instituições de educação. O “Instagram”, por exemplo, tem sido utilizado pelas escolas para demonstrar para a comunidade as atividades e os

trabalhos realizados com os estudantes, além de manter uma comunicação online com as demais partes envolvidas, sejam elas pais, mães ou responsáveis pelos aprendizes matriculados na instituição.

Outra rede utilizada pelos educandos e professores é o “TikTok”, onde vídeos humorizando o cotidiano das salas de aulas tem ganhado cada vez mais voz em perfis dos famigerados “Terceirões” do ensino médio, trazendo a participação não somente dos educandos, mas como de funcionários que se dispõe a colaborar.

Tendo em vista a produção audiovisual dentro da escola e com as tecnologias oferecidas não somente pela instituição, mas também aquelas presentes no cotidiano dos discentes, é imprescindível pensar no smartphone como uma ferramenta de produção, acesso e distribuição audiovisual. O smartphone não só reproduz as características dos antigos cinematógrafos, como vai além disso, fabricando, editando, exibindo e distribuindo as imagens, democratizando assim a atividade de produção de imagens, independentemente de serem estáticas ou em movimento (Muanis, 2018).

O uso do smartphone como ferramenta pedagógica e de criação para as aulas de artes também pode ser uma maneira de explorar os lugares e os “não-lugares”, permitindo aos discentes a observarem melhor quais as relações estabelecidas entre eles e esses meios, sendo um possível objeto de exploração das criações audiovisuais a serem trabalhados pelo docente com os estudantes (Chagas, 2019).

Dessa forma, por mais que eventualmente a escola carece de elementos eletrônicos e multimídia para usufruto dos professores e dos estudantes, o celular – mesmo que objeto individual, pode vir a ser usado como uma ferramenta para suprir essa necessidade de tecnologias e para a produção de atividades, como desenho, contas, pesquisa, fotografia, vídeo e até mesmo de videoarte.

Portanto, o objetivo geral desta pesquisa é entender como a arte do vídeo pode servir para inclusão da tecnologia nas aulas de artes no Ensino Médio, conforme prevê a própria BNCC. Como objetivos específicos, pretende-se (a) revisar estudos da arte do vídeo no Brasil; (b) refletir sobre como o vídeo pode colaborar para o processo criativo e para a democratização do fazer artístico; (c) entender em que patamar se encontra a inclusão da tecnologia na educação, realizando um recorte no Ensino Médio, fornecidos como proposta do Estado, em Bauru. Por fim, pretende-se (d) identificar meios de como trabalhar com a arte do vídeo na escola, explorando outras

formas do fazer artístico juntamente com o uso das mídias digitais, dentro do ambiente escolar.

Justifica-se essa pesquisa, pois é sabido que o avanço da tecnologia transforma não somente o indivíduo, mas também suas relações sociais. A escola e, portanto, a educação, também colabora para que essas transformações ocorram. Logo, a BNCC prevê para o Ensino Médio que seja ministrado conceitos básicos de tecnologia como um recurso e uma linguagem de comunicação na sociedade atual, preparando assim o estudante para lidar com a tecnologia no seu cotidiano, podendo transformar suas relações interpessoais e sua integração com o meio tecnológico.

Alguns portais de acesso à arte e cultura já trabalham com vídeo, como por exemplo o SESC de Bauru, que possui alguns vídeos sobre suas atrações, ou até mesmo a bienal de artes de São Paulo, que em sua 35ª edição, conta com uma página específica para multimídia, tendo aproximadamente 63 vídeos sobre suas atrações. Assim como a Organização Paulista de Arte Educação (OPAE) também vem realizando alguns encontros de conversas, intitulado como “Com.Versas”, onde a mediação e a transmissão ocorrem por meio de vídeos on-line e ao vivo.

O edital para concurso público de professores do estado de São Paulo de 2023 também trouxe exigências sobre vídeo, como visto no capítulo 9 “das provas” onde além de uma prova objetiva e uma discursiva, também foi exigido a prática, onde os inscritos precisam gravar uma videoaula, sendo passível de desclassificação do candidato perante o não envio da prova prática.

Tendo em mente que a BNCC do Ensino Médio (2018) também prevê a preparação do educando para o mercado de trabalho, se faz importante o aprendizado do uso e manuseio do vídeo, tendo em vista que algumas vagas de trabalho, após a pandemia de COVID-19¹, passaram a exigir não somente o currículo do candidato, mas também uma vídeo-apresentação do cidadão em questão.

É através desses conceitos que essa pesquisa pretende agir através da arte-educação e propor a leitura da imagem em movimento para que num momento futuro os estudantes possam produzir um conteúdo artístico através do vídeo. Essa proposta

¹ O primeiro caso de covid-19 foi registrado em dezembro de 2019, em Wuhan na China. Com mais de 100 casos registrados pelo mundo, a Organização Mundial de Saúde (OMS) classificou o vírus como uma pandemia em março de 2020. No mesmo ano, o pico da primeira onda da pandemia foi atingido, somando 1 milhão de pessoas contaminadas. Com a proliferação do vírus, medidas de proteção como distanciamento social, o confinamento (lockdown) e a adoção de uso de máscaras pela população foram tomadas pelos países ao redor do mundo, impactando no cotidiano das pessoas (Guitarrara, 2023).

surge através da leitura de Ana Mae Barbosa “As inquietações e mudanças no ensino da arte” (2002), Rosa Iavelberg “A Base Nacional Curricular Comum e a formação dos professores de Arte” (2018) e Paulo Freire “Pedagogia da Autonomia” (2014), trazendo o viés de uma pedagogia onde o estudante tenha mais autonomia e o professor consiga passar uma boa base artística para sustentar as atividades em sala de aula. Também se utiliza das ideias de Sarzi-Ribeiro e Bordim (2018), como embasamento teórico para se trabalhar com videoarte e comunicação dentro de sala de aula. Além de Adriano Chagas com sua obra “A Imagem Portátil: Celulares e audiovisual” (2019), para o conceito de imagem portátil, a fim de se entender melhor a imagem gerada por dispositivos celulares. No decorrer da pesquisa outros autores ainda serão consultados para que se tenha um bom alicerce teórico.

No segundo capítulo, aprofunda-se a análise das exigências da BNCC para o Ensino Médio, abordando como as artes são tratadas neste documento, bem como no Currículo Paulista e na legislação municipal. Além disso, discute-se como a inclusão da tecnologia no ambiente escolar é compreendida de acordo com as normas municipais. Em seguida, ainda no primeiro capítulo, explora-se mais detalhadamente a arte-educação, analisando como o ensino das artes no Ensino Médio é idealizado e quais metodologias são mais adequadas para promover uma aprendizagem eficaz entre os aprendizes. Também é abordada a Abordagem Triangular, de Ana Mae Barbosa, justificando sua escolha para compor a proposta pedagógica. Por fim, ressaltam-se os benefícios dessa proposta, com ênfase no uso de vídeos nas aulas de artes e sua conexão com a tecnologia.

No terceiro capítulo, será abordado sobre o processo da criação da proposta pedagógica, desde a pesquisa de campo realizada com os professores, acerca da inclusão da tecnologia das escolas, respondida através de um Forms, garantindo o anonimato dos professores e das escolas participantes. Também será descrita a forma como foram selecionadas as escolas para a realização da pesquisa, abordando também sobre o processo de curadoria, buscando responder às questões fundamentais que orientam a escolha dos vídeos apresentados para os estudantes, com o objetivo de fornecer uma base prévia para a atividade planejada. Por fim, a proposta pedagógica será elaborada com base nos dados obtidos e analisados.

CAPÍTULO 2



2. A EDUCAÇÃO E A TECNOLOGIA

A educação está em constante transformação, buscando se adequar melhor às necessidades e demandas de seu tempo. As bases e normas costumam ser atualizadas para que essas demandas sejam de conhecimento de todos os docentes, a fim de que a integração de determinados assuntos, conhecimentos e tecnologias sejam garantidos de forma uniforme pelo país.

É interessante que o docente veja novas tecnologias que estão em alta entre os estudantes como uma possível ferramenta de aprendizado, mesmo que ela dispute a atenção com a disciplina lecionada. Segundo Bordim “vivemos a tecnologia. Dependemos da tecnologia. Somos a tecnologia sem saber” (2020, p. 28), dessa forma é recomendável um olhar diferente a respeito das tecnologias digitais em sala de aula, principalmente aquelas que são de fácil acesso pelos estudantes.

Falar em celular, hoje em dia, é entender que, em determinados casos, ele é uma necessidade, uma forma fácil de contato com a rede onde a maioria se encontra conectada. Segundo uma pesquisa realizada pelo portal FGV (2023), o Brasil tem 464 milhões de dispositivos digitais em uso no país, seja de forma corporativa ou doméstica. São cerca de 1,2 smartphones por habitantes, totalizando, segundo o estudo, 249 milhões de celulares em uso. Quantos desses dispositivos portáteis estão dentro da sala de aula? Infelizmente, o estudo não apresenta esse recorte, mas é possível imaginar que, pelo menos, o professor e, no mínimo, cinco estudantes terão um desses aparelhos em mãos.

Segundo a lei Nº 16.567, de 06 de novembro de 2017, o uso do celular em sala de aula é garantido caso seja para fins pedagógicos, porém o decreto não regulamenta a questão de quais seriam esses “fins pedagógicos”, abrindo um leque de possibilidades para o docente trabalhar esse aparelho como uma nova ferramenta, ressignificando o olhar dos discentes para o celular.

Sancionada em 05 de dezembro de 2024, pelo governador de São Paulo Tarcísio de Freitas, a nova lei Nº 18.058, faz alterações em dois artigos da lei 12.370/2007, proibindo o celular do estudante dentro do ambiente escolar, independente do uso ser em horário de aula ou não, salvo em momentos necessários para uso pedagógico. Bordim aponta que

De forma integral, a sociedade educa num processo contínuo e constante: a família, a igreja, os sistemas de trabalho, as formas de lazer, as produções como os meios de comunicação. Mesmo sendo informal ou formalizado, o processo educacional acontece, pois, a educação é a experiência da vida humana e passa por toda evolução no tempo (Bordim, 2020, p. 22).

Dessa forma, é possível compreender que a educação não acontece apenas no ambiente escolar, mas durante todo o processo de vida das pessoas, por isso, é interessante pensar que a escola precisa incluir formas atuais de ensino e atividades, fazendo com que os objetivos da educação se alinhem com as necessidades e as modificações do século em que se estuda, para que os próprios estudantes não sintam que a educação escolar está defasada em relação a outros ambientes que os mesmos frequentam (Bordim, 2020).

É importante se atentar para o fato de que o jovem está, cada vez mais, antenado a tela do celular, tablets e outros dispositivos eletrônicos. Plataformas de vídeos, como o YouTube, têm sido bastante utilizadas por estudantes da área da saúde como ferramenta de estudo (2019), a partir disso, é possível analisar outras plataformas conhecidas, como a “Descomplica”, com o foco em videoaulas para quem está se preparando para o vestibular ou até mesmo algum concurso (Souza et al., 2019)

É pensando nessa crescente da tecnologia em toda a sociedade que a BNCC (2017) inclui a parte de tecnologias digitais em uma de suas competências gerais, apresentada como além de um mero manuseio, mas de capacitar as gerações novas a questionar, compreender e lidar criticamente com as complexidades presentes no ambiente digital.

Assim, entende-se que a escola deve preparar o estudante para que ele saiba se portar não somente no ambiente físico, mas também no ambiente digital. Se faz crucial para os cidadãos aprenderem a consumir, acessar, produzir e compartilhar de forma crítica, os conteúdos que estão disponíveis nas redes. Além disso, é importante que saibam, também, produzir com qualidade conteúdos com o fim de alimentar esse meio.

Nomeado em 2010 como TICE, as Tecnologias Digitais de Informação, Comunicação e Expressão, é fruto de uma investigação sobre o rompimento de normas quando se ensina e aprende no ambiente virtual. No que se diz respeito aos termos “comunicação e expressão”, a proposta visa incluir possibilidades de autoria,

seja por parte dos estudantes, como por parte do professor, de conteúdos diversos, se valendo de imagens, sons, textos e, até mesmo, vídeos.

Deste campo, as TICE mostram uma referência direta não somente as possibilidades de se informar, mas essencialmente, se comunicar e se expressar em ambientes virtuais (Santos, 2021). Professores só passam a recorrer à utilização das TICE quando se encontram confortáveis com a sua utilização, o que pode levar anos (Ribeiro e Silva, 2003). É, de fato, importante que o professor tenha domínio dos instrumentos e das pedagogias que irá utilizar em suas aulas, porém também se faz necessário apontar que é possível, e necessário, um tom experimental, a fim de se entender o que funciona e o que não funciona dentro da sala de aula.

O corpo discente atual já entra nas instituições de ensino munidos de aparatos tecnológicos e digitais, transformando a educação e fazendo com que o professor “deixe de ser ditador de palavras para ser um pesquisador em tempo real” (Cruz et al., p.10, 2013). Os autores ainda apontam que “o professor na atualidade e na educação contemporânea não poderá desligar-se da era digital e nem do mundo virtual” (Ibid., 2013, p.11).

Referenciando a pesquisadora Costa (2008), saber sistematizar as aulas não apresenta uma garantia de aprendizado por parte dos educandos: é interessante saber lidar com o inesperado e o inoportuno. Partindo dessa ideia, acredita-se que o professor, por mais que não se encontre confiante com os usos da TICE, descubra formas de realizar aulas experimentais onde a relação docente-estudante desenvolva novos caminhos e aprendizados, fortalecendo sua relação com as tecnologias, para que ele mesmo consiga ampliar a exploração do ambiente virtual de forma mais concisa em aulas futuras, em que, “na medida em que se utilizam os recursos tecnológicos, estes se tornam mediadores favorecendo o crescimento profissional, aumentando as competências e contribuindo para uma didática com qualidade na educação e o uso das TICE em sala de aula” (Cruz et al., 2013, p.11).

Romero e Silva (2003, p.428-429), ainda reforçam que “à medida que ganham confiança em certo equipamento/software, os formandos sentem-se capazes de se envolver em outras que ampliem/atualizem conhecimentos”. É possível, dessa forma, sugerir que, mesmo que o docente não se sinta totalmente confortável para a utilização de determinada TICE, explore suas possibilidades, em aula ou em outros momentos, pois o ganho não se restringe apenas ao professor.

Os autores ainda pontuam que os estudantes são os maiores beneficiados com a integração das TICE (2003). Entende-se dessa forma que, conforme o professor for utilizando as TICE em suas aulas, seu conhecimento a respeito delas vai sendo ampliado e o mesmo passa a se sentir mais confortável, da mesma forma que os estudantes passam a aprender o manuseio dessas tecnologias e podem auxiliar em novas propostas ou novos usos, criando aprendizagens significativas através da parceria entre estudante-professor, onde cada um aponta a sua própria territorialidade, conforme Chagas e Brasil (2022), ou assim como dizia Paulo Freire (1996, p.23) “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.”

Tendo isso em mente, é possível levantar questionamentos sobre como a arte se insere nesse meio, tendo em vista os parâmetros da BNCC para o Ensino Médio? Para entender como a arte é vista pela educação atualmente, é preciso retornar ao passado e entender toda a sua trajetória no campo da educação.

2.1. As aulas de artes e o audiovisual

É somente em 1930 que a arte é integrada como atividade extracurricular em São Paulo, com a Escola Brasileira de Arte. Anita Malfatti e Mário de Andrade são nomes importantes nesse processo, visto o trabalho com livre expressão e espontaneidade, e os esforços para que a produção dos aprendizes fosse encarada com critérios mais científicos de ambos. Durante a ditadura de Getúlio Vargas há uma redução no interesse pela arte-educação, sendo retomado apenas no período de redemocratização.

Segundo Ana Mae Barbosa (2002), foi apenas em 1969 que houve um movimento onde experiências que relacionam projetos de artes com o desenvolvimento dos processos mentais envolvidos na criatividade começaram a ter espaço. E é apenas em 1971, com a reforma educacional (LDB 5692, 1971) que as artes passam a ser uma disciplina obrigatória no primeiro grau de educação e em alguns programas de segundo grau. Em 1973 são criados os cursos de licenciatura em educação artística com duração de dois anos a fim de se formar professores polivalentes.

Em 1988 Ana Mae Barbosa adaptou a proposta do Projeto Discipline Based Art Education (DBAE) denominando a Abordagem Triangular, envolvendo três vertentes: a contextualização histórica da arte, a leitura de imagem e, por fim, o fazer artístico.

Segundo Barbosa (1995) em um país onde o problema demonstra ser a alfabetização em amplos campos, seja letral, emocional, política, visual, a ênfase na leitura se torna imprescindível para o indivíduo enquanto singular e plural em sociedade. Barbosa (1995) ainda diz que a leitura da imagem artística é fundamental e humanizadora.

A arte é um componente curricular que possibilita aos educandos a elaboração de variadas percepções e visões de mundo, notabilizando-se todas as transformações pelas quais o aluno perpassa, além de atravessar as fronteiras da produção artística - restrita aos artistas e o deleite estético - tornando-se fundamental no cenário educativo (Chagas e Brasil, 2022, p.41).

A BNCC (2018) entende que a Arte contribui no desenvolvimento de uma autonomia criativa e expressiva, desenvolvendo uma conexão entre a racionalidade, intuição, sensibilidade e ludicidade, sendo propulsora de um autoconhecimento e de um conhecimento do meio onde o sujeito se encontra inserido. É sabido que o fazer arte auxilia em questões de percepções, compreensões e motora, transformando a visão em relação à vida e ressignificando as experiências do indivíduo.

A arte na BNCC (2018) é um componente da área de Linguagens, ao lado de matérias como Língua Portuguesa, Educação Física e Educação Inglesa. Isso acarreta a apresentação do Ensino de Artes sem uma carga horária independente pré-estabelecida e obrigatória.

Segundo Pedra (2024, p. 11), o documento ainda “não apresenta a indicação de objetivos de aprendizagem a serem alcançados, especificamente para os conteúdos relacionados à Arte.” A autora ainda discorre sobre a omissão das quatro linguagens artísticas no documento, deixando não tão claro a obrigatoriedade de trabalhar com todas as linguagens ou apenas algumas dessas.

O documento se encaminha para uma abordagem de educação mais abrangente e interconectado, onde os campos de ensino não são vistos de forma isolada buscando a sua diferenciação das demais áreas (Pedra, 2024). Ou seja, é possível que a arte não apareça, em determinados anos do Ensino Médio, como uma matéria isolada dentro do currículo escolar, mas que ela seja trabalhada de forma diluída e interdisciplinar em outras aulas.

Baraúna (2012) aponta, em sua pesquisa, meios de se trabalhar com as artes visuais tendo em mente que nem sempre os professores de artes são formados nas quatro linguagens. Dessa forma, definiu-se um tema em comum que pudesse ser explorado com propriedade pelo docente e que fizesse uma conexão entre essas

linguagens. Esse tema em questão, foi estudado pelos docentes e estudantes nas produções audiovisuais, a fim de que se compreendesse quais relações essas produções faziam com o tema.

Entende-se então que, a arte como componente de linguagens pode ser explorada através de outras matérias que também fazem parte do mesmo componente, aparecendo por meio de alguma de suas quatro linguagens. Logo, é possível, também, explorar as artes através da língua portuguesa desenvolvendo atividades teatrais, ou, em outros casos, é possível desenvolver atividades de dança em matérias de educação física, ou até mesmo trabalhar com música em línguas estrangeiras.

Mas também se faz necessário comentar sobre os “itinerários formativos” previstos pela BNCC (2018). Criados em prol do protagonismo juvenil, o estudante deve escolher uma área de conhecimento ou formação para percorrer um caminho formativo, segundo aponta Pedra (2024), o MEC entende esse projeto como uma educação equitativa, buscando tornar a educação mais interessante para os jovens a fim de que estes se identifiquem com seus estudos.

Esses itinerários possuem quatro eixos estabelecidos a serem explorados, como a) a investigação científica; b) os processos criativos; c) mediação e intervenção sociocultural; e d) o empreendedorismo. Dentre esses eixos, as artes conseguem se relacionar com os quatros, sendo possível, assim, o desenvolvimento das habilidades e dos conteúdos artísticos até mesmo durante os itinerários formativos, tendo em mente que a BNCC prevê, para as artes, “o aprofundamento na pesquisa e no desenvolvimento do processo de criações autorais nas linguagens das artes visuais, do audiovisual, da dança, do teatro, das artes circenses e da música” (Brasil, 2018).

Dessa forma, entende-se que a arte é ampla em suas linguagens, apresentando quatro diferentes expressões, sendo ela dança, teatro, música e artes visuais. Em todas as formas a tecnologia se faz presente, porém é necessário fazer um recorte para a tecnologia em artes visuais. A tecnologia pode ser utilizada, nessa linguagem artística, de diversas maneiras, seja em visitas online, desenho digital, vídeo e outras mídias, porém, atenta-se para esse caso, o uso do vídeo como forma de inclusão, relação e expressão intrapessoal.

O vídeo é uma linguagem já consolidada e com o avanço da tecnologia novas redes de compartilhamento de vídeos estão sendo criadas e crescendo em números

de uso, grandes meios de comunicação utilizam dessa ferramenta, assim como editais de concursos e vagas de trabalho também requerem o manuseio dessa forma de mídia. Devido a isso, torna-se imprescindível o estudo do vídeo, a fim de letrar os estudantes a respeito desse meio de comunicação visual emergente.

A videoarte é uma expressão artística que utiliza a linguagem audiovisual como poética artística, podendo ser tanto um vídeo bruto quanto um editado. Ao se falar de videoarte, é importante entender no que consiste essa linguagem das artes visuais. “Há de se destacar que a videoarte irá se desenhar como um modo artístico de uso do vídeo [...]” (Sarzi-Ribeiro, 2012, p. 69) Com essa exploração os artistas passaram a entender que o vídeo podia funcionar para além de registro e para além de produções comerciais, como já era trazido na televisão.

Segundo Greice Cohn (2016), a videoarte tem como característica de sua constituição o hibridismo das formas, podendo sinalizar um alcance pedagógico importante devido a sua capacidade de aproximar os estudantes dessa modalidade artística e de produção acessível.

As conexões existem e coexistem intrinsecamente, as pessoas criam interações com o seu meio ambiente em diferentes unidades de espaço-tempo e por diferentes meios e mídias, constroem e reconstróem papéis, antes delineados e controlados, rompendo limites ao estabelecer diálogos e recriá-los ao longo do tempo, a partir de suas necessidades e vontades que se desenvolvem ao longo do tempo (Bordim, 2020, p. 12-13).

Entende-se então que a videoarte pode colaborar não somente para o fim pedagógico em questão, mas também para estabelecer conexões, seja do estudante com o ambiente escolar, ou até mesmo com o ambiente do cotidiano do aprendiz que não condiz com a escola, seja com o tempo, seja com as mídias as quais tem acesso, ou gostaria de ter, seja com as pessoas. Segundo Bordim, (2020, p.15) “A experiência do ensino de arte tem que ser uma aprendizagem com significado, que tenha sentido em relação à vida dos estudantes, que provoque o aluno nesse processo”. É necessário um olhar diferenciado para a produção artística, passar a entender a sua relação direta com a vida, reconectando a arte com o cotidiano não somente dos estudantes, mas também com o do professor (Dewey, 2010).

Dessa forma, a ligação entre os produtos da arte e a experiência estética param de ter seus valores questionados quando associados às coisas simples e cotidianas (Dewey, 2010, p. 85). Através disso, espera-se que o estudante possa compreender

melhor não somente a si mesmo, mas os meios em que se encontra inserido naquele momento da vida e estabelecer diálogos entre esses ambientes e consigo mesmo.

Tendo em mente a videoarte como uma linguagem artística com um relacionamento intermédias, o estudo e o fazer audiovisual dentro da sala de aula se faz necessário a fim de estimular e desenvolver a capacidade de leitura da imagem e da imagem em movimento em conjunto com outras linguagens presentes em produções audiovisuais, como a velocidade, o sonoro, o tempo e o ritmo (Sarzi-Ribeiro e Bordim, 2018, p. 108).

Ainda na perspectiva de Sarzi-Ribeiro e Bordim (2018, p. 115), o audiovisual pode servir como suporte e meio de expressão para diálogos culturais e diálogos com a produção imagética da geração atual. Ainda sobre a videoarte, as autoras discorrem:

Trata-se de adaptar uma linguagem complexa que estabelece diálogo com correntes pós-modernas, como a cultura do faça você mesmo, o trabalho de criação coletivo, linguagem audiovisual para captação e edição de áudio e vídeo, modelagem digital e outros processos que envolvem a criação através de multimeios, algumas mais fomentadas que outras pelo efeito cinema na arte contemporânea através da linguagem audiovisual (Sarzi-Ribeiro e Bordim, 2018, p. 116).

A partir dessas colocações, é possível entender a experiência do contato com a linguagem audiovisual, nas artes contemporâneas, dentro da escola, como um estímulo veemente à alfabetização audiovisual e criação dos estudantes no ambiente escolar, avançando a novos e diversos recursos pedagógicos que dialogam com a contemporaneidade (Sarzi-Ribeiro e Bordim, 2018, p. 116).

Por se tratar de vídeo, a tecnologia se faz bastante presente, seja na parte de produção ou pós-produção, contando com os programas de edição. Não se faz necessário uma câmera profissional ou um conhecimento avançado em filmagem ou fotografia, um smartphone com câmeras são suficientes para a produção, fazendo com que as videoartes se tornem mais acessíveis a determinados públicos, podendo ser usada pelo professor e/ou pelos educandos para a confecção de suas obras, humanizando assim a figura do artista e democratizando a arte para os estudantes.

Chagas e Brasil (2022) demonstram que a era da cinematografia digital possibilitou a apreciação através de diversos meios, até mesmo na palma da mão, com o uso de celulares. Assim, o educador emancipador pode implementar metodologias ativas e híbridas, que promovam a produção audiovisual nas aulas de Artes Visuais e em qualquer outra área do conhecimento.

Para Muanis (2018), a cultura das mídias na contemporaneidade torna necessário o entendimento do celular como um instrumento de produção audiovisual. “Os smartphones assumem na contemporaneidade uma importância singular na história do audiovisual e contribuem para o estabelecimento de novas configurações e formatos da imagem técnica surgida com o cinema no final do século XIX” (Chagas, 2019, p. 14).

Segundo Chagas (2019), as multifunções de envio e compartilhamento do aparelho celular somados à conexão à internet, contribuem para a constituição de uma relação definitiva de coexistência com o cinema clássico, a se discorrer sobre a imagem visual. Além disso, os “smartphones podem unir arte e tecnologia a serviço da construção de novas estéticas e formatos de imagem, reduzindo as fronteiras entre mídias clássicas, como o cinema, e plataformas contemporâneas, de uma forma como jamais ocorreu na trajetória do audiovisual” (Ibidem, 2019, p. 101).

A inclusão do smartphone nas práticas pedagógicas nas aulas de arte, alinhado com o pensamento pedagógico de autonomia de Paulo Freire (2014), possibilita no desenvolvimento de aprendizes artistas, onde o educando desempenha ativamente não somente o papel de estudante, como também o de artista em suas produções para a aula, possibilitando assim uma democratização do fazer artístico e até mesmo uma humanização da figura do artista.

Para que isso aconteça, é importante que o professor esteja ciente não somente de seu papel como agente da educação, mas também da característica transformadora da arte dentro desse contexto, afinal

Somente a ação inteligente e empática do professor pode tornar a Arte ingrediente essencial para favorecer o crescimento individual e o comportamento do cidadão como fruidor da cultura e conhecedor da construção de sua própria nação (Barbosa, 2011, p.14).

É necessário visar uma educação onde os estudantes não apenas reproduzam o que está na lousa ou nos livros, sem liberdade e expressão, na espera de uma validação que nem sempre garante o seu aprendizado. É preciso que, não somente, a educação esteja alinhada com as demandas e necessidades do século atual, mas que ela também garanta o acesso desses aprendizes ao conhecimento, autonomia e que aprendam a manusear as tecnologias a fim de se expressar ou produzir um conteúdo crítico e com qualidade (Bordim, 2020).

2.2. O uso da sequência pedagógica

Não basta somente se pensar na aplicação dessas tecnologias sem se projetar as possíveis pedagogias. Ao transformar a sala de aula em algo novo, tecnológico, precisa-se da adoção de didáticas que sejam igualmente “revolucionárias e disruptivas” (Santos, 2021, p. 228).

Ao se estudar os teóricos e suas concepções a respeito do ensino e do aprender, a teoria piagetiana, onde a aprendizagem ocorre por intermédio da consolidação de estruturas de pensamentos prévios, onde a nova aprendizagem depende da consolidação da anterior, se demonstra interessante, pois o professor deverá propor vivências e experimentações, pautando-se em conhecimentos prévios de seus estudantes (Piaget, 1975).

É através desses conceitos que se pensa na implementação das TICE através de uma sequência didática, definido como “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos” (Zabala, 1998, p.18).

Para Zabala, o uso dessa didática tem como objetivo diversificar as formas de atividades, possibilitando uma melhora da atuação nas aulas, resultando em um conhecimento mais profundo das variáveis e de seus papéis no processo de aprendizagem dos estudantes. “O trabalho de educar não deve se limitar a transmitir conteúdo, mas deve favorecer a atividade mental do aluno” (Santos, 2021, p.229). É preciso, dessa forma, realizar uma horizontalização da relação educativa, onde a mediação pedagógica será baseada na interatividade, contribuindo para a autonomia do estudante (Santos, 2021).

Pensando em educação socioconstrutivista, tendo uma base conceitual em que o aprender ocorre através da relação dialética entre sujeito e a sociedade, onde um modifica o outro, Lev Vygotsky (2001) apresenta a interação como principal pilar, prevendo que todo aprendizado é necessariamente mediado, tornando o papel do docente mais ativo. Deste ponto, Santos (2021) entende as relações de mediação estudante-professor, professor-estudante e estudante-estudante, como as principais produtoras de conhecimento dentro do contexto de mediação pedagógica. O autor

ainda aponta o socioconstrutivismo² como estabelecedor de uma aprendizagem através da observação do meio em contato com o que já foi descoberto e da organização desse conhecimento com a interação com os indivíduos.

Nessa linha de pensamento, o professor é atuante na construção de caminhos de aprendizagem, para que os seus estudantes possam estabelecer conexões com os conhecimentos já adquiridos, consolidando novos saberes (Santos, 2021). É através dessas atividades que o corpo docente trabalhará em conjunto com o corpo discente, de forma colaborativa, em torno de algum objeto de estudo, no intuito de recriá-lo e dar suporte para que outros possam utilizá-lo, criando assim um ciclo de desenvolvimento. Os professores então devem conhecer as tecnologias, experimentar também o processo de criação, tornando-se assim professores-artistas.

Nessa perspectiva, Ugalde e Roweder (2020) apontam que ao elaborar uma sequência didática, é fundamental considerar os diálogos e as interações entre professor e estudante, assim como entre os próprios aprendizes. É importante observar como os temas ou conteúdos influenciam essas relações, além de refletir sobre o papel de cada um no desenvolvimento das atividades. A disposição dos conteúdos, a gestão do tempo e do espaço, a utilização de recursos didáticos e o processo de avaliação devem ser cuidadosamente planejados e organizados para garantir o sucesso na execução das atividades.

Dessa forma, levar em conta de que essas relações tornam a aula mais dinâmica, fazendo com que os educandos também tenham voz durante as aulas e atividades, contribuindo para o aprendizado dos mesmos e fazendo com que eles se sintam mais ouvidos e protagonistas das ações realizadas em sala de aula. É essencial que o professor estabeleça a inter-relação entre os conteúdos e conecte os conhecimentos fragmentados de maneira mais harmoniosa, para que assim os conteúdos mais isolados ou específicos tenham seu valor formativo incrementado. (Zabala, 1998).

Os pesquisadores Ugalde e Roweder (2020) entendem e apontam que quando a sequência didática é bem estruturada, ela pode contribuir para um encadeamento de grandes temas correlatos. Isso se faz benéfico para evidenciar a interdisciplinaridade entre diferentes áreas do conhecimento, ou até mesmo relacionar

² A teoria socioconstrutivista teve início em 1976, com base nos estudos de Vygotsky, e traz o conhecimento como uma construção social, provindo da interação entre os indivíduos (Boiko e Zamberlan, 2001).

grandes áreas distintas de um mesmo saber. Dessa forma, a educação e o aprendizado se demonstram mais contínuo e progressivo, auxiliando na adoção de uma postura mais reflexiva sobre um processo de formação, seja dos estudantes, seja do profissional.

Assim, os pesquisadores concluem que a sequência didática “oportuniza a sequência das atividades e a socialização das informações que os alunos vão utilizar para construir seus argumentos” (Ugalde e Roweder, 2020, p.11). Eles indicam que, quando bem planejadas, as propostas se demonstram ricas para o desenvolvimento em aula, dando suporte para que o professor compreenda o conhecimento prévio de sua turma, seus desempenhos e entenda o que precisa ser trabalhado para que a aprendizagem se torne concreta.

CAPÍTULO 3



3. MULTIMÍDIA E TECNOLOGIA NAS ESCOLAS ESTADUAIS

A partir desse ponto, tomarei a liberdade para escrever em primeira pessoa, para que possamos falar melhor sobre a proposta desta pesquisa.

A fim de mapear a situação atual das multimídias disponibilizadas nas escolas estaduais do município de Bauru, foi pensado em um formulário via Google Forms para que fosse compartilhado com alguns docentes. As perguntas realizadas foram projetadas para passar o feedback não somente das multimídias disponíveis, mas também de entender se os professores sabem utilizá-las.

Foram seis perguntas no total, sendo elas:

1. A escola disponibiliza ferramentas tecnológicas para o uso do professor e dos estudantes durante as aulas?
2. A sua unidade escolar disponibiliza itinerários formativos para os estudantes do Ensino Médio? Se sim, quais Itinerários Formativos ela disponibiliza?
3. Quais desses aparelhos estão disponíveis para o uso durante as aulas (Tablet; computadores; notebooks; projetor; televisão;)
4. Quais desses aparelhos você sabe utilizar para incremento nas aulas?
5. Há uma rede de internet para uso dos professores e estudantes? Caso haja, ela funciona bem?
6. Com base nas suas observações durante a aula, os estudantes possuem celulares smartphones?

Nenhuma pergunta teve cunho mais pessoal, capaz de revelar os participantes da enquête, para que fosse mantido o anonimato dos professores voluntários, tal como exigido pelo Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), ao qual os mesmos tiveram acesso antes de responder ao questionário. Neste momento, a pesquisa não restringe somente aos professores de artes, pois compreendo que o uso de ferramentas e equipamentos multimídias devem ser realizado em todas as matérias e para além disso, compreendendo que nem sempre o professor que estará dando aula de artes ou algum Itinerário Formativo é especialista na formação desejada. Conforme Cássio e Goulart, o Novo Ensino Médio – também conhecido como NEM– “não prevê a ampliação física das redes de ensino nem a contratação e valorização de profissionais da educação” (2022, p. 20). Entende-se então que os professores que estão lecionando os itinerários formativos podem não possuir a formação necessária

para que o mesmo explore de forma crítica e satisfatória os conteúdos, o que justifica a ampliação dos voluntários da pesquisa.

O formulário foi enviado para três escolas estaduais de Bauru. O critério para a seleção das escolas se deu pela facilidade de contato, aquelas que responderam mais rapidamente à primeira interação com o pesquisador, foram as que tiveram acesso ao formulário. As escolas participantes tiveram um prazo de quinze dias para responder às perguntas, mediante o aceite ao TCLE.

A seguir, temos os gráficos mediante as respostas das perguntas que foram realizadas nos formulários.

Figura 1 - Ferramentas tecnológicas na escola

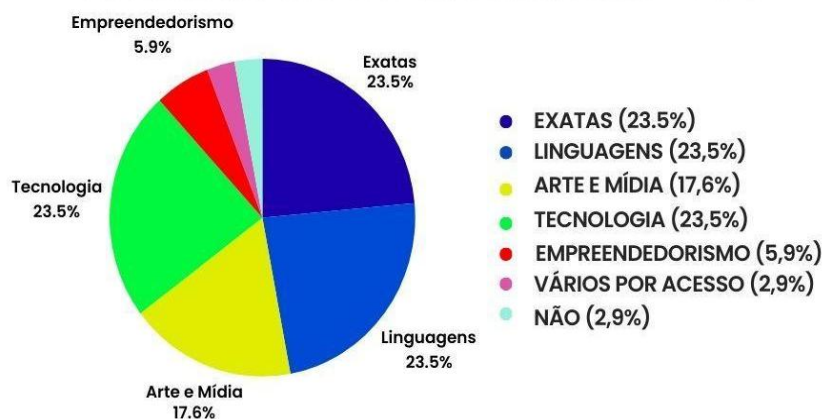
A escola disponibiliza ferramentas tecnológicas para o uso do professor e dos estudantes durante as aulas?



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Figura 2 - Itinerários formativos

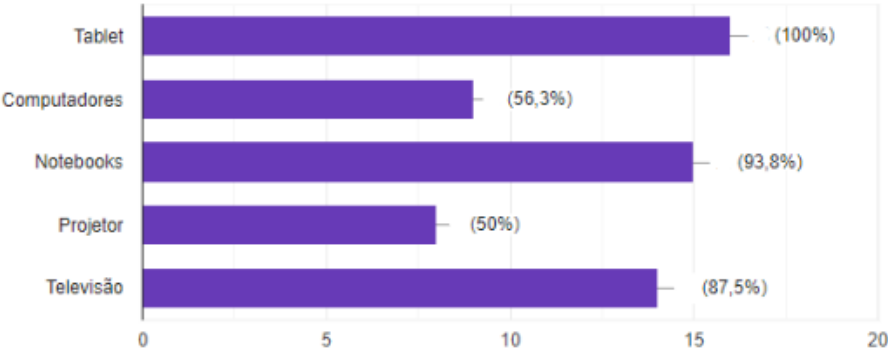
A SUA UNIDADE ESCOLAR DISPONIBILIZA ITINERÁRIOS FORMATIVOS PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO? SE SIM, QUAIS ITINERÁRIOS FORMATIVOS ELA DISPONIBILIZA?



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Figura 3 - Aparelhos em Aula

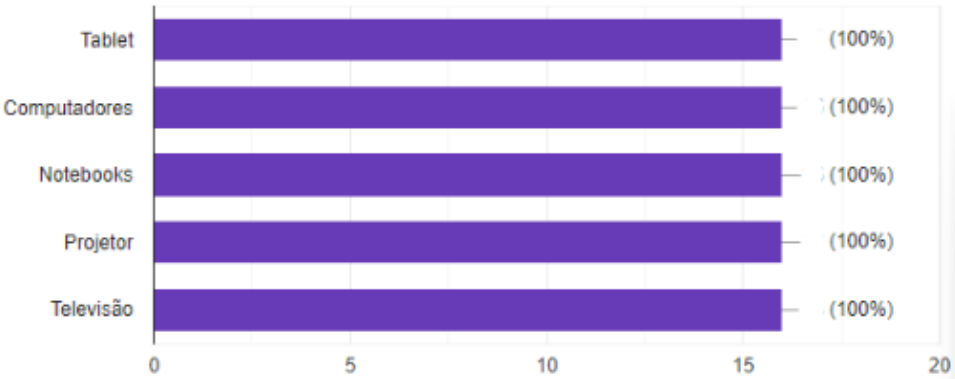
Quais desses aparelhos estão disponíveis para o uso durante as aulas



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Figura 4 - Utilização dos aparelhos

Quais desses aparelhos você sabe utilizar para incremento nas aulas?



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Figura 5 - Rede de internet

Há uma rede de internet para uso dos professores e estudantes? Caso haja, ela funciona bem?



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Figura 6 - Aparelhos celulares por estudantes

Com base nas suas observações durante a aula, os estudantes possuem celulares smartphones?



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Através das respostas obtidas, percebe-se então que a questão de multimídias presentes nas escolas estaduais de Bauru onde se realizou a pesquisa é bem ampla, possuindo em torno de quatro aparelhos diferentes para o uso em sala de aula. Todas as escolas possuem tablet, notebooks e televisão, o que já auxilia o professor em diversas atividades cotidianas do ambiente escolar, como o uso do Centro de Mídias de São Paulo (CMSP), um aplicativo adotado pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, para auxiliar o professor no processo de ensino e aprendizagem.

As respostas ainda demonstram que os professores sabem manusear equipamentos como televisão, tablets, computadores ou notebook e projetores para as aulas e que as unidades escolares possuem uma rede de internet com bom funcionamento dentro da escola, com apenas 40% dos voluntários respondendo que a rede de internet não possui um bom funcionamento. A pesquisa também aponta que a maioria dos estudantes do ensino médio nas escolas voluntárias possuem celulares smartphones.

No que diz respeito aos Itinerários Formativos, apenas 20% dos voluntários responderam que a sua unidade escolar não disponibiliza nenhum itinerário para os estudantes. No demais, temos itinerários de linguagens e ciências exatas. É possível constatar através das respostas que mídias digitais, tecnologia e artes, que são o foco deste trabalho, aparecem como itinerários fornecidos pelas escolas.

A partir destes resultados, irei então montar a proposta de sequência didática, visando a inclusão da tecnologia digital nas aulas de artes do Ensino Médio.

3.1. A construção da sequência pedagógica

Neste momento irei falar mais sobre a montagem da construção pedagógica proposta neste trabalho, justificando as escolhas realizadas pelo pesquisador durante os passos.

Ao pensar que ela será aplicada no Ensino Médio nas aulas de artes, visando a integração da tecnologia, primeiro precisei ver qual o tempo que a matéria possui nessa etapa de ensino. Segundo publicado pelo Diário Oficial na sexta-feira, dia 17 de novembro de 2023, os conteúdos de artes em 2024 passariam a ter a duração de duas aulas semanais, apenas na primeira série do Ensino Médio. Nas demais séries, segunda e terceira, os estudantes teriam o itinerário formativo de aprofundamento “Arte e Mídias Digitais”, sendo duas aulas por semana.

Segundo consta no mesmo documento postado pelo Diário Oficial (2023), a licenciatura prioritária para trabalhar com o componente de “Arte e Mídias Digitais”, seria a de Arte. Entende-se então que, no primeiro ano do Ensino Médio, o professor de artes trabalhará a matéria arte e, nos demais anos, cuidará do itinerário formativo em questão.

Ao olhar o portal online do Governo do Estado de São Paulo destinado ao Ensino Médio Paulista, ao conteúdo de Arte e Mídias Digitais compete aprender técnicas avançadas de design gráfico, estratégias de marketing digital e monetização de habilidades criativas. Entendo, nesse caso, que a aplicação da proposta seria uma das formas de estratégia de marketing digital, ou monetização de habilidades criativas, tendo em vista a contratação de influenciadores do Instagram e TikTok por grandes marcas para divulgar seus produtos.

Em seguida há uma tabela explicitando a sequência didática proposta neste trabalho:

Tabela 1 - Sequência Didática

SEQUÊNCIA DIDÁTICA COMO PROPOSTA DE INCLUSÃO DA TECNOLOGIA NAS AULAS DE ARTE DO ENSINO MÉDIO: “A VIDEOARTE E O AUDIOVISUAL NAS REDES DE MÍDIA SOCIAIS”			
Materiais necessários: televisão, projetor, celular, notebook, papel, caneta, lápis, borracha.			
Habilidades: (EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. (EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas. (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável. (EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais). (EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso. (EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica. (EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético e criativo.			
DURAÇÃO TOTAL: 1 mês (4 aulas)			
ATIVIDADE	OBJETIVOS	SUGESTÕES	TEMPO DA ATIVIDADE
Roda de conversa I O Cinema, a videoarte e o audiovisual	Avaliar o nível de compreensão dos estudantes a respeito do assunto; Jogar questionamentos iniciais sobre conceitos teóricos e técnicos, como enquadramento, iluminação, equipamento, etc;	- O que mais te chama atenção no cinema? - Que tipo de vídeos você costuma consumir? - Qual a duração desses vídeos? - onde você costuma assistir esses vídeos? - Essa roda de conversa pode ser feita como se fosse um jogo de perguntas e respostas,	20min

		deixando a atividade mais dinâmica e chamando a atenção dos estudantes;	
Exibição de videoarte	Exibir vídeos consagrados como clássicos da videoarte	A exibição desses vídeos pode ser realizada em conjunto da exibição dos vídeos da curadoria. Caso isso aconteça, é importante que a leitura de imagem seja realizada pontuando a diferença entre os vídeos.	20min
Leitura de imagem Contextualização I sobre videoarte/audiovisual	Contextualizar os estudantes a respeito do assunto Videoarte/Audiovisual;	- A contextualização pode acontecer durante ao mesmo tempo que a leitura de imagem; - cabe ao professor decidir a forma que achar melhor redigir os tempos da aula.	30min
Atividade escrita	Registrar por escrito das principais características da videoarte	O registro pode acontecer juntamente com a roda de conversa e a contextualização. A ideia desse registro é que o professor já tenha uma atividade de avaliação, mas que também possa ser utilizado pelos estudantes nos próximos passos da proposta.	20min
DURAÇÃO TOTAL	2 AULAS (1h30)		

ATIVIDADE	OBJETIVOS	SUGESTÕES	TEMPO DA ATIVIDADE
Roda de Conversa II O vídeo e o audiovisual nas redes sociais	Avaliar a percepção dos estudantes a respeito dos vídeos que eles consomem nas redes sociais;	• Atentar para o fato de se eles consideram esses vídeos arte ou não; • Esses vídeos podem ser considerados artes? • Você considera esses vídeos como arte? • Você está acostumado a assistir esses vídeos nas redes sociais? • O que te chama atenção nesses vídeos?	20min
Exibição dos vídeos da curadoria	Exibir vídeos com curadoria realizada pelo pesquisador	• Os vídeos não precisam ser necessariamente os mesmos da curadoria, porém precisam atender aos mesmos critérios (serem vídeos de curta duração e que são vinculados a redes sociais que os estudantes tenham acesso)	15min
Leitura de imagem em conjunto e contextualização II	Destacar características específicas dos vídeos apresentados; Contextualizar os estudantes sobre o cenário atual das artes digitais	• O que é possível observar nos vídeos? • Sobre o que eles falam? • Qual o enquadramento? • Como está a exposição das imagens? • Qual a diferença entre os primeiros vídeos e esses segundos? • Onde você encontra esses vídeos?	20min
Roda de Conversa III: Diferenças entre a videoarte e os	Avaliar o aprendizado dos estudantes mediante as mostras e leituras de imagem;	O que mais te chamou atenção nos vídeos assistidos?	35min

vídeos de redes sociais	Propor comparações entre os modelos de vídeos por parte dos estudantes;	• Esse vídeo apareceria pra você normalmente? • Qual a diferença entre os dois estilos de vídeo? • Que material você acredita que foi utilizado para a gravação? • Quais aplicativos você conhece para a edição desses vídeos? • Falar sobre a cinemateca de Bauru e demais festivais de exposições de produções audiovisuais.	
DURAÇÃO TOTAL	2 AULAS (1H30)		

ATIVIDADE	OBJETIVOS	SUGESTÕES	TEMPO DA ATIVIDADE
OFICINA DE FILMAGEM	Ensinar técnicas de filmagens, lembrando de questões apontadas pelos estudantes e pelo professor através da leitura de imagem realizadas previamente;	• Dividir a sala em grupos, cuidar para que cada grupo tenha, ao menos, um celular. • Propor o compartilhamento das produções realizadas ao final da aula	1h30min
DURAÇÃO TOTAL	2 AULAS (1H30)		

ATIVIDADE	OBJETIVOS	SUGESTÕES	TEMPO DA ATIVIDADE
Proposta de atividade FINAL parte 1	Debater e criar, em grupos, uma tabela relacionando os dois tipos de vídeos apresentados previamente;	• Dividir a sala em grupos, cuidar para que cada grupo tenha, ao menos, um celular. • A atividade final pode ser passada ao final da Oficina de filmagem,	45min

		possibilitando que os estudantes se encontrem em horário extra-aula ou aos finais de semana para adiantar as etapas	
Proposta de atividade FINAL parte 2	Propor a criação de uma produção audiovisual que possa ser veiculado nas redes;	• Pedir um relatório que explicita qual o papel de cada membro do grupo. • Os temas da produção audiovisual podem ser tanto escolhidos pelo docente, quanto pelos estudantes, quanto em acordo entre as duas partes • As filmagens realizadas na oficina também podem ser utilizadas para a composição final; • Definir um tempo mínimo e máximo para as produções audiovisual	45min
Proposta de atividade FINAL parte 3	Mostra dos vídeos produzidos pelos grupos	• Pedir para que cada grupo explique sua produção artística audiovisual, de forma breve, levantando as características pontuadas anteriormente em sala de aula.	
DURAÇÃO TOTAL	2 AULAS (1H30)		

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Para iniciar a sequência pedagógica, proponho trabalhar com uma “Roda de Conversa” no intuito de se realizar um diagnóstico, compreendendo melhor o nível de conhecimento dos estudantes sobre o assunto a ser trabalhado. Como nessa proposta o assunto é a arte do vídeo, videoarte e audiovisual, entendo que começar com questionamentos sobre cinema seria interessante, pois é um assunto que se aproxima mais do cotidiano dos estudantes, aproximando-os cada vez mais a respeito de conceitos e técnicas do audiovisual.

Segundo Costa (2023), “práticas colaborativas e dialógicas [...] possibilitam espaços de escuta dos diversos sujeitos do cotidiano escolar.” (2023, p.78) Dessa

forma, trabalhar com as rodas de conversa é importante para que o estudante tenha voz e seja ouvido, construindo coletivamente um saber sobre o conteúdo estudado e, além, construindo uma relação com as aulas. Costa ainda aponta que “com o avanço da escolarização, a necessidade de ensinar conteúdos acaba por sobrepor à interação, ao diálogo e à troca de experiências entre os sujeitos” (2023, p. 79) dessa forma, o pesquisador evidencia a roda de conversa como “um projeto de interação que busca o diálogo entre docentes e discentes, um momento de partilha e socialização [...] um recurso socioemocional” (2023, p. 80).

Conforme visto nas próprias aulas da universidade e também nas aulas acompanhadas pelo pesquisador em seu estágio obrigatório, é comum que, quando o docente propõe uma roda de conversa, poucos estudantes se sintam à vontade para compartilhar suas respostas e experiências com a turma. Através de outros trabalhos propostos ao longo da minha experiência acadêmica, pude realizar um trabalho onde deveríamos apresentar um seminário de uma forma não convencional. Dessa maneira, o grupo em que eu estava presente resolveu criar uma roda de conversa, porém nos atentamos aos fatos apontados no começo deste parágrafo. Os motivos são vários, mas é possível que o estudante não queira falar ou por desconhecer sobre o assunto, ou por ter medo de responder erroneamente o que está sendo perguntado.

Então pensamos em formas de quebrar esse medo e instigar os participantes do seminário a contribuírem com suas falas. Foi assim que o grupo chegou num consenso de realizar perguntas que não tivessem uma resposta certa ou errada, que fosse mais num sentido da experiência do estudante com o assunto abordado. É dessa maneira que acredito que as perguntas, nesse primeiro momento, devem ser feitas para nortear a roda de conversa proposta pelo docente, estando alinhada aos objetivos da sequência didática.

Esse mesmo trabalho em questão também serve de apoio para que o pesquisador, na parte de sugestões, permita que a roda de conversa seja realizada tal qual um jogo de perguntas e respostas, a fim de tornar a atividade mais dinâmica, chamando a atenção dos estudantes.

É interessante que o docente aja como mediador, se permitindo usar das questões norteadoras sugeridas na proposta de sequência didática, para que a discussão não saia de controle.

As exposições de vídeo I e II seria o momento de contato direto da turma com o objeto de estudo em si. É importante que esses momentos sejam seguidos ou intercalados com a leitura de imagem em conjunto ou seguido da contextualização.

Se a leitura de imagem é construção de conhecimento [...] a contextualização ilumina a leitura levando a arte a funcionar não apenas como deleite, mas principalmente como base para a crítica cultural e social (Barbosa, 2022, p.4).

As contextualizações propostas servem como uma explicação mais teórica sobre o assunto, onde o docente, ao ouvir o que os estudantes têm a dizer sobre o tema, elabore uma conexão com os conteúdos que precisam ser transmitidos para os discentes a fim de que eles compreendam criticamente sobre o objeto de estudo.

A contextualização é fundamentalmente decolonizadora, pois trata de levar a ver além do objeto e da imagem, suas conexões com a cultura na qual foi produzida pelo olhar de leitores diferentes, em diferentes tempos (Barbosa, 2022, p. 6).

A sugestão de que a contextualização aconteça durante a roda de conversa, ou leitura de imagem, é para que a aula se mantenha dinâmica, e que os estudantes continuem exercendo o protagonismo das aulas.

Como sugestão da Roda de Conversa III, espero que o docente introduza sobre as produções locais de audiovisual. Pensando num processo de aproximação e democratização da arte, entendo que esses momentos são necessários para que não somente os estudantes, mas os professores também entendam o cenário atual e regional, valorizando-o e até mesmo podendo, futuramente, contribuir com o mesmo. Assim como o Cinemateca Digital de Bauru, projeto realizado pelo edital do Programa de Ação Cultural (ProAC) da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo, que visa catalogar produções realizadas no município de Bauru nas últimas décadas. Ou o “Mostras de Curtas - Bauru, a sua câmera e ação”, também conhecido como Curta Bauru, que é um projeto de exibição de curta-metragens gravados na cidade, que acontece desde 2023.

A “Oficina de filmagem” vem como proposta da primeira atividade prática dos estudantes nessa sequência didática. É o momento que os estudantes terão para explorar diferentes técnicas, criando pequenas narrativas ou vídeos curtos experimentais. Aconselho a divisão em grupos, pensando naqueles indivíduos que, porventura, não possuem um aparelho celular para realizar as atividades. É através

dessa atividade que o próprio professor, ou algum profissional em filmagem convidado, fale mais sobre técnicas de filmagens, trazendo pontos importantes como exposição de luz, filtro, roteiro, takes, enquadramento, e outras questões que podem, ou não, terem sido analisadas durante a leitura dos vídeos nas aulas anteriores.

Esse momento se faz necessário pois ele antecede as práticas necessárias para que os estudantes possam realizar a atividade final. É através dele que os educandos farão as suas possivelmente primeiras experimentações como produtores de vídeo. E, também é nesse momento em que se torna claro a arte como experiência. É através dessas vivências práticas que o fazer artístico se inicia.

E, para finalizar a sequência didática, proponho uma atividade final, onde ainda em grupos, os estudantes terão que produzir um vídeo, utilizando os conceitos estudados ao longo da proposta de sequência didática. A proposta de atividades práticas de produção artística parte da leitura de Ostrower (2007), “Nem na arte existiria criatividade se não pudéssemos encarar o fazer artístico como trabalho, como um fazer intencional produtivo e necessário que amplia em nós a capacidade de viver” (Ostrower, 2007, p. 31). Entende-se então, que o estudo de arte necessita desse fazer prático, para que a criatividade seja trabalhada e que o fazer arte seja continuado.

O tema da produção dos vídeos fica em aberto para que o docente decida juntamente com os discentes – ou não. É sugerido que o professor peça um relatório escrito por parte dos educandos para explicitar as atividades exercidas pelos membros do grupo e justificar suas ideias criativas.

A atividade final pode ser passada tanto ao final da “Oficina de Filmagem”, para que os estudantes tenham um tempo de pré-produção, ou no início da sequência didática, marcando a sua entrega para o final da mesma, a fim de que o tempo para a organização e realização da atividade final seja maior, possibilitando que os discentes se organizem para gravar em outros ambientes além da escola, em outros horários, entre outros.

No final dessas atividades práticas entendo como necessário um momento de partilha dos resultados, onde os estudantes assistem os vídeos que foram produzidos por todos os grupos, podendo pontuar coisas que gostaram ou pensamentos que tiveram ao assistirem as demais produções, porém, entendo que, devido ao tempo reduzido das aulas de artes, alguns professores optem por pular essa parte, o que traz uma grande perda no que diz respeito a um ensino mais humanizado.

3.2. Uma explicação norteadora: a curadoria dos vídeos de redes sociais e como realizar a leitura de imagem

Pensando na possibilidade de o professor não possuir conhecimento sobre o tema proposto neste trabalho, decidi que realizar uma curadoria de vídeos seria interessante para que o mesmo tivesse uma base sólida a seguir, podendo assim se sentir mais seguro (ver apêndice C).

É importante iniciar o assunto trazendo vídeos clássicos, construindo uma linha do tempo e de pensamento, para que o pensamento vá progredindo conforme o assunto vai se desenrolando. Ao começar a introduzir o assunto com cinema, sendo um conteúdo mais presente na vida dos estudantes, optei por trazer os primeiros filmes da história do cinema, por serem curtas-metragens e se aproximarem bastante, em alguns quesitos, das produções que temos para as redes sociais atualmente.

O primeiro filme que recomendo a exibição é “La Fée aux choux”³ (A Fada Do Repolho) de Alice Guy (1896). O vídeo de 1min10s conta sobre uma fada em uma plantação de repolhos colhendo bebês. A seleção desse filme acontece não somente por ser um filme dirigido pela primeira mulher e empresária, no cinema, mas também por ser considerado a primeira ficção do cinema.

Figura 7 - La Fée aux choux



Fonte: Publicado na plataforma YouTube, 2023.

Outro filme que recomendo a exposição é “A Chegada de Um Trem Na Estação”⁴ dos irmãos Lumière, de 1895, para fechar as mostras do cinema clássico antes de entrarmos no debate sobre videoarte. É importante contextualizar a

³ Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=lv2raEYSCHA>.

⁴ Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=RP7OMTA4gOE>.

importância que esses dois nomes e essas duas mostras de vídeo possuem para o audiovisual, até mesmo para que os estudantes entendam que nem sempre os filmes tiveram duração de 1h e 3h como estamos acostumados a ver hoje em dia.

Figura 8 - A chegada de um trem na estação



Fonte: Publicado na plataforma YouTube, 2009.

Para realizar a leitura de imagem deste vídeo, é interessante pensar em questões estéticas. O professor pode perguntar para os estudantes o que eles entendem da obra, o que mais chama atenção no vídeo, questões de exposição de vídeo, saturação. Por ser um vídeo antigo, há muitas limitações que provêm das tecnologias que eles tinham disponíveis na época.

No que diz respeito à estética, segundo Mattos, podemos defini-la como “construção de conceitos universais, tais como os de belo, sublime, grotesco, entre outros, que formariam a base para um julgamento seguro sobre a arte.” (Revista Cult, 2019). Dessa forma, a leitura de imagens deve trazer também como o estudante se relaciona esteticamente com as imagens em movimento. É belo, por quê? É grotesco, por quê? Através desses questionamentos, aprofunda-se mais sobre as percepções que a turma está trazendo sobre a obra.

É possível, também, perguntar sobre o que esses vídeos revelam sobre a época em que eles foram produzidos. A leitura de imagem nos mostra que, pelo próprio filme, era uma época em que as cores ainda não tinham chegado para as imagens em movimento. Elas precisavam ser feitas na pós-produção.

Introduzindo o assunto “videoarte” recomendo o uso do vídeo “Global Groove”⁵ de Nam June Paik, de 1973. Segundo Ribeiro (2012), Nam June Paik foi um dos artistas que colaborou de forma singular para o nascimento da videoarte.

Figura 9 - Global Groove



Fonte: Publicado na plataforma YouTube, 2010.

Através deste vídeo, é possível retornar aos questionamentos dos vídeos anteriores, sobre estética, mas trazer outros apontamentos para que a discussão comece a ganhar forma e explorar novos campos, como os planos apresentados no vídeo (primeiro, segundo e até terceiro plano). Questões de “closes de câmera” e distorção e sequenciamento de imagens. Recomendo perguntar se os estudantes imaginam como isso foi realizado na época, e se eles sabem realizar essas técnicas com as tecnologias digitais que temos acesso nos dias de hoje.

O professor pode ainda explorar outras exposições de videoarte, realizando a leitura da mesma com os estudantes, se atentando a padrões estéticos, padrões de planos de filmagem, jogos de luz e câmeras, sequenciamento, closes, cores predominantes e distorção de imagens.

Essas questões visuais são importantes, mas também é preciso analisar o que os estudantes entendem que o artista quis explorar com essa obra. O artista quis explorar questões de corporalidade? Quis explorar o movimento? Explorou técnicas, cores, efeitos?

⁵ Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhlQsYXY&>.

Essas questões podem ser abordadas na primeira leitura de imagem realizada após a primeira mostra de vídeo, onde tem-se videoarte e os primeiros filmes do cinema. Na segunda mostra de vídeo, é importante trabalhar com vídeos que sejam pensados em sua produção para serem veiculados em redes de mídias sociais.

Na medida em que a circulação de imagens se intensifica, intensificam-se também a distribuição de imagens de produções artísticas, tornando-as acessíveis a todos, inclusive àqueles que não teriam a oportunidade de ter um contato com elas fisicamente (Fernandes e Da Silva, 2017, p.64).

É inegável que as redes sociais possuem um papel fundamental na intensificação da distribuição de imagens. É pensando nisso que foi possível observar, através do estágio e de pesquisas, as redes sociais que os estudantes mais usavam. Segundo o portal CNN Brasil (2022), o TikTok foi a rede social mais usada por crianças e adolescentes de 9 a 17 anos em 2021 no Brasil, sendo seguida pelo Instagram. Segundo a reportagem, 62% dos jovens usavam o Instagram, enquanto o TikTok aparecia com 58% nas pesquisas. Nesse caso, é importante ressaltar que o Instagram possui maior tempo de existência que o TikTok, por isso apresenta um número maior, porém, com o avanço desta segunda rede social, a Metaverso fez algumas alterações no Instagram para deixá-lo mais competitivo. Como ambas as redes são focadas em compartilhamento de imagem e imagem em movimento, optei por elas como foco desta pesquisa.

A título de curiosidade, o TikTok é um aplicativo onde é possível o compartilhamento de vídeos, permitindo aos usuários criar e compartilhar vídeos de 15 segundos sobre qualquer tema, explorando sons, filtros e efeitos. O aplicativo foi lançado inicialmente como Musical.ly, em 2014, por uma empresa chinesa, com o foco em dublagem de músicas. Foi em 2017 que a empresa ByteDance, que possuía um aplicativo parecido chamado “Douyin”, adquiriu a empresa que o desenvolvia. O Musica.ly passou a se chamar TikTok internacionalmente, enquanto Douyin continuou circulando entre os chineses (Felix, 2023).

Outro aplicativo de vídeos que foi usado para a curadoria foi o Instagram. Fundado em 2010 pelos engenheiros Mike Krieger e Kevin Systrom, o Instagram é uma rede social visual, propondo a criação e interação. Permite que você compartilhe imagens e vídeos curtos diretamente do aplicativo para smartphone, onde você consegue seguir outros usuários, curtir, comentar e compartilhar as publicações (nuvemshop, 2024).

Parto, então, para a curadoria de vídeos postados em redes sociais que os estudantes possuem contato. Trazer esses vídeos como objeto de estudo, não somente para essa pesquisa, mas para dentro de sala de aula, pode captar a atenção dos estudantes.

Para a seleção dos vídeos, me atentei a alguns conceitos estéticos, assim como os analisados anteriormente. Me atentei também se esses vídeos se relacionavam de alguma forma com alguma das outras linguagens das artes, tais como o teatro, a dança ou a música. Outro ponto que levei em consideração foi o assunto explorado nos vídeos.

Abro, dessa forma, a curadoria com um vídeo do TikTok, postado pela conta intitulada @andrewcadima⁶. A conta possui 1,3mi seguidores e em torno de 47,4mi curtidas em suas publicações (última visualização em outubro de 2024). Andrew Cadima é um artista norte-americano, sendo compositor e pintor. Sua conta na plataforma é voltada para filmagens dos processos de suas pinturas, onde o artista se aprofunda em diversos estudos.

Figura 10 - Tackling the most common requests



Fonte: Publicado na plataforma Tik Tok, 2024.

⁶ Ver: <https://vm.tiktok.com/ZMMgH2bXN/>.

Nesse caso, vemos uma linguagem semelhante ao que tínhamos no início da videoarte, onde os artistas usavam o vídeo para registrar o progresso de suas obras. Neste caso, Andrew Cadima demonstra sobre um estudo de cor, criando uma ilusão através de pinceladas e cores para projetar uma imagem quando vista de longe.

Cadima intercala entre cenas pintando e cenas demonstrando as tintas que irá usar na pintura, tanto como as tintas em seu “godê”⁷. Em outros vídeos o artista também demonstra sobre seus estudos de pinturas monocromáticas utilizando tinta a óleo.

Figura 11 - Painting with only one color



Fonte: Publicado na plataforma Tik Tok, 2024.

Na imagem acima vemos seus estudos pintando usando apenas branco. O artista não costuma falar em seus vídeos, trazendo uma música de fundo e passando informações precisas através de textos sobre a imagem, colocados na parte da edição do vídeo.

O artista ainda permite que os seus seguidores interajam com ele, dando sugestões de cores ou pinturas para que ele explore em seu estilo ou em seus estudos.

Mas o foco deste estudo não é fazer com que os estudantes apenas registrem suas atividades relacionadas a arte para montar um vídeo posteriormente, mas fazer

⁷ Ver: <https://vm.tiktok.com/ZMhDQkMWS/>.

com que esse vídeo, mesmo que seja um registro de algum outro tipo de arte, também seja arte. Também tenha algum valor além do mero registro.

É pensando nisso que trago dois vídeos de Gracino (@davigracinno), ainda no TikTok. Residente de Salvador, Bahia, o serigrafista posta vídeos que exploram a sua relação com o seu trabalho com a serigrafia. O artista utiliza bastante ícones presentes na cultura pop em seus trabalhos, utilizando também as músicas para contribuir com seus vídeos⁸.

Figura 12 - Processos dessa produção de Madonna



Fonte: Publicado na plataforma Tik Tok, 2024.

O artista é evidenciado por trazer um ângulo diferente: o vídeo é gravado por cima, possibilitando que possamos ver os movimentos do serigrafista e seu processo como um todo. Ele ainda traz registro de outros momentos ainda em seu ateliê de serigrafia, como andando para pegar tinta, ou misturando as tintas, ou até mesmo vestindo as camisetas para demonstrar a arte feita, sempre alternando a localização da câmera⁹.

⁸ Ver: <https://vm.tiktok.com/ZMMguxyEe/>.

⁹ Ver: <https://vm.tiktok.com/ZMkNbbyjr/>

Figura 13 – É surreal como sei me livrar de tudo que não preciso.



Fonte: Publicado na plataforma Tik Tok, 2024.

O artista também trabalha com diferentes exposições de luz e traz outros jogos de câmera, como o “zoom in” em determinados objetos, ou até mesmo a mudança do objeto pelo espaço onde o vídeo está sendo gravado. Esses momentos de mudança de exposição quebram a homogeneidade do vídeo, trazendo elementos que, por mais que divergem, também conversam com as demais gravações que estão sendo apresentadas.

Davi Gracino traz mais elementos em seus vídeos do que Andrew Cadima, porém ambos ainda demonstram o processo de produção artística.

Buscando a experimentação por parte dos estudantes, ainda trago para a leitura os vídeos postados pela conta intitulada “The Terrible Dogfish”¹⁰ (@theterribledogfish). A conta possui cerca de 622,1mil seguidores (Out de 2024) e soma um número de 18,1 milhões de curtidas em seus vídeos. O autor nunca postou nenhum vídeo ou foto mostrando seu rosto, tendo como a sua marca um pano branco na cabeça.

¹⁰ Ver: <https://vm.tiktok.com/ZMMgubBQu/>.

Figura 14 - The Terrible Dogfish



Fonte: Publicado na plataforma Tik Tok, 2024.

O vídeo possui um total de 6 segundos e consiste na sucessão de frames rápidos que demonstram a persona em evidência. Visualmente, o vídeo pode despertar primeiro um desconforto, depois uma curiosidade e termina em um mistério. O pano branco escondendo o rosto é o principal motivo deste sentimento. Há uma curiosidade implícita em saber quem está por baixo do disfarce, o que os produtores do vídeo exploram em outras produções, trazendo cortes onde o personagem puxa o pano, mas não chega a revelar o seu rosto. É possível fazer um paralelo com a obra “Os Amantes”¹¹, de Magritte (1928), devido ao personagem com o rosto escondido.

Figura 15 - Os Amantes

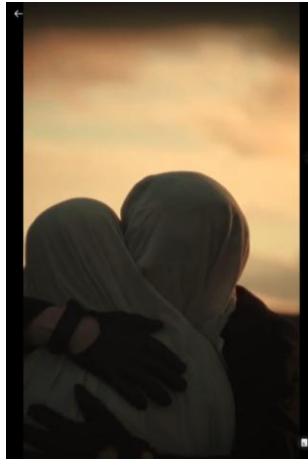


Fonte: Publicado no site "Isso Compensa", S.D.

¹¹ Ver: <http://issocompensa.com/sem-categoria/rene-magritte-os-amantes-1928>.

É possível falar, através desta analogia, que o vídeo flerta com o surrealismo, ao trazer esse personagem em evidência e em diversas outras cenas, criando um ambiente de fantasia. O perfil ainda traz a participação de outros personagens com a mesma condição, podendo até ser criado cenas que realizam uma alusão mais forte a obra “Os Amantes”¹², de Magritte, como vemos a seguir:

Figura 16 - Print da tela "Os Amantes"



Fonte: Publicado na plataforma Tik Tok, 2024.

Outra leitura possível, que colabora para a criação de um aspecto misterioso, é o filtro mais escuro, hora com tons frios, usado nos vídeos. Ao entrar no perfil do usuário¹³, é possível ver que essa é, provavelmente, a segunda marca registrada para suas produções visuais.

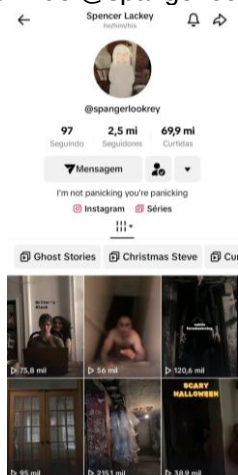
¹² Ver: <https://vm.tiktok.com/ZMhD9T7W3/>.

¹³ Ver: <https://www.tiktok.com/@theterribledogfish? t=8qRcTkDYAv& r=1>.

Figura 17 - Perfil do usuário @theterribledogfish no TikTok

Fonte: Criado por @theterribledogfish, S.D.

O TikTok ainda traz contas que se propõe a contar histórias curtas de todos os gêneros. Algumas contas mais associadas ao teatro, outras nem tanto. É pensando nas artes visuais e na diversidade de material que decidi, então, trazer a conta de Spencer Lackey, ou @spangerlookrey no TikTok¹⁴. Possuindo 2,5 mi de seguidores e cerca de 69,9 milhões de curtidas em seus vídeos (Out de 2024), Spencer Lackey traz curtas de terror mudo.

Figura 18 - Perfil de @spangerlookrey no TikTok

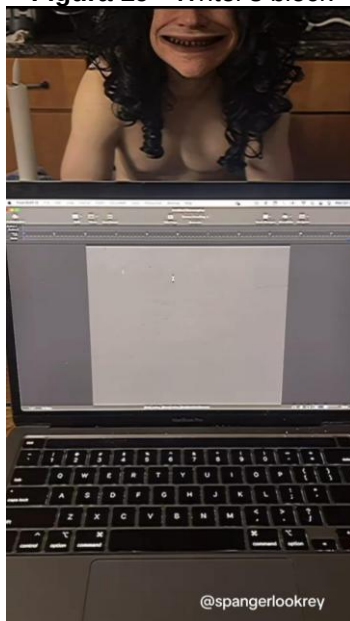
Fonte: Criado por @spangerlookrey, S.D.

¹⁴ Ver: <https://www.tiktok.com/@spangerlookrey? t=8qSHN43X5fR& r=1>.

O artista brinca com enquadramentos, imagens estáticas e com distorção de imagem para trazer um aspecto sombrio para suas histórias. Sendo filmadas majoritariamente em sua casa, Spencer ainda adiciona um filtro que deixa a imagem levemente turva, porém bem nítida, o que colabora com a sensação de estranheza que deseja causar. O artista também utiliza de jogos de luz e sombra para criar ambientes na própria casa, passando o aspecto medonho que deseja.

A montagem do vídeo é feita tal qual os filmes de terror, com um close nas expressões do personagem e nos ambientes onde a “assombração” irá aparecer. A distorção de imagem serve para diferenciar o personagem humano das “entidades” que o artista deseja demonstrar. Ao analisar minuciosamente esses frames, você percebe que Spencer Lockey¹⁵ trabalha bastante com edição de imagem e colagens, para distorção, criação de estranheza e multiplicação de corpos, ou de parte dele, como visto nos frames a seguir¹⁶.

Figura 19 - Writer's block

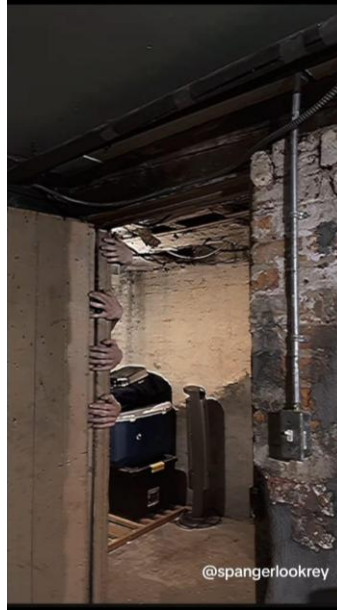


Fonte: Publicado na plataforma Tik Tok, 2024.

¹⁵ Ver: <https://vm.tiktok.com/ZMhDWAMPo/>.

¹⁶ Ver: <https://www.tiktok.com/@spangerlookrey/video/7343344302677871915>.

Figura 20 - Vídeo postado por @spangerlookrey



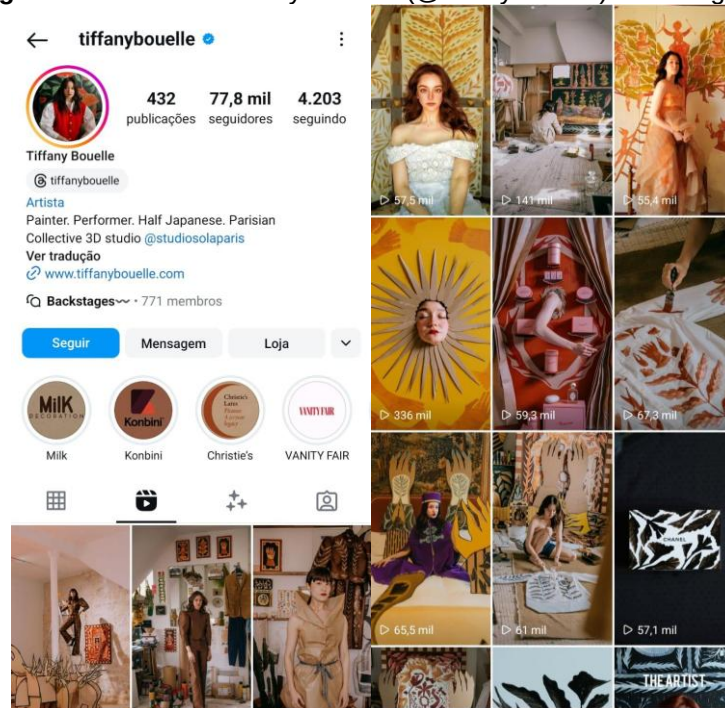
Fonte: Publicado na plataforma Tik Tok, 2024.

Essas são algumas das possibilidades exploradas no TikTok, porém, ainda existem contas disponíveis no Instagram que também entregam vídeos que se demonstram legais de serem apresentados e estudados em sala de aula juntamente com os educandos.

A seguir, trago a leitura de mais três contas presentes no Instagram que trazem linguagens visuais que podem ser exploradas pelos estudantes em suas produções finais.

A artista Tiffany Bouelle é pintora e performer e realiza estudos com cenários e projeção 3D em coletivo. Descendente de japoneses e parisiense, Bouelle publica alguns vídeos em sua conta no Instagram demonstrando seus estudos feitos com roupas, papel kraft e papelão.

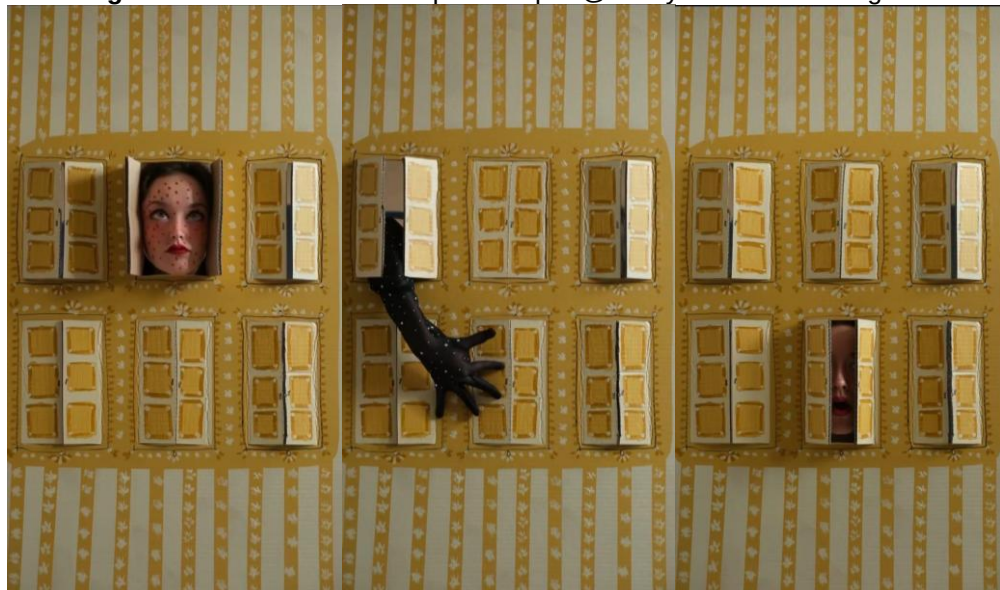
Figura 21 - Perfil de Tiffany Bouelle (@tiffanybouelle) no Instagram



Fonte: Publicado na plataforma Instagram, S.D.

Ao criar artes interativas, Bouelle traz vídeos relacionando suas produções com o corpo, de uma forma que a arte precisa da interação com o artista, ou uma outra pessoa, para que se torne completa. Os vídeos demonstram os registros dessa interação, criando narrativas curtas que auxiliam na compreensão da obra¹⁷.

Figura 22 - Frames do vídeo postado por @tiffanybouelle no Instagram



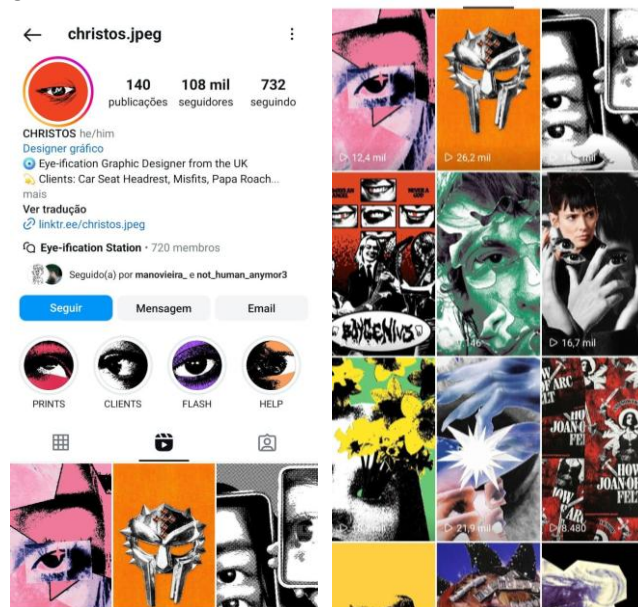
Fonte: Publicado na plataforma Instagram, 2024.

¹⁷ Ver: <https://www.instagram.com/reel/C71bmVaNNel/?igsh=MTZ5MWJ5c2pqNHFIZQ==>.

É interessante explorar questões de luz e sombra nos vídeos, que evidenciam o movimento da obra em contato com o artista. A forma como esses vídeos são gravados permite que existam dois produtos de arte: o objeto em si e o vídeo filmado, que vai além de um mero registro.

Outro artista que vale a pena utilizar na mostra de vídeos é o CHRISTOS, @christos.jpeg no Instagram. Designer gráfico e inglês, CHRISTOS trabalha com colagem, apresentando uma repetição de figuras recortadas para compor suas obras visuais¹⁸.

Figura 23 - Perfil de @christos.jpeg no Instagram



Fonte: Publicado na plataforma Instagram, S.D.

Suas obras costumam trabalhar com cores chapadas, formas geométricas, granulado, retícula e balões de fala, podendo ser levemente associado ao popart. O artista explora bastante questões corporais através do rosto e multiplicação de determinadas partes, como o olho, boca, entre outros. A presença de ícones da cultura pop está em, praticamente, todos os vídeos, tanto em imagem quanto em som¹⁹.

¹⁸ Ver: <https://www.instagram.com/christos.jpeg?igsh=a291aGc0OWRhN2ti>.

¹⁹ Ver: <https://www.instagram.com/reel/C4Vtguet4l2/?igsh=MXZiMW9saXNuZmw4cQ%3D%3D>.

Figura 24 - Frames do vídeo postado por @christos.jpeg no Instagram



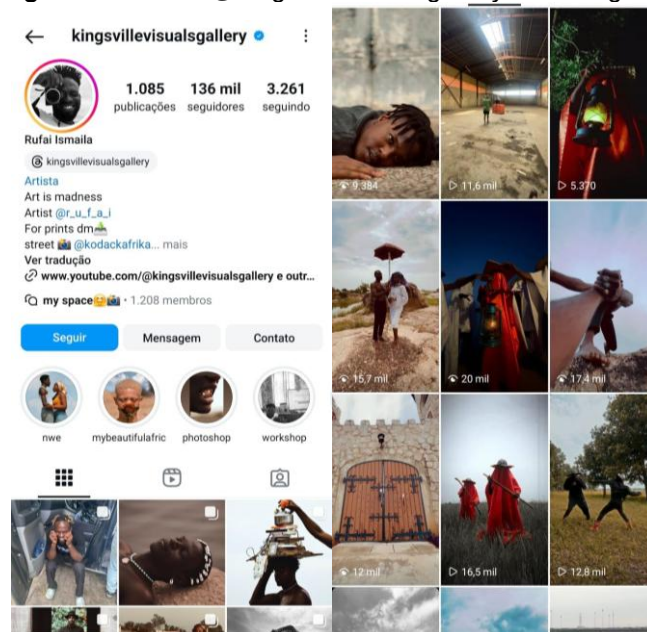
Fonte: Publicado na plataforma Instagram, 2024.

Nesse caso, também temos dois tipos de produção artística, sendo a colagem final e o vídeo, que também é feito sendo pensado na exibição, indo além de um mero registro do progresso artístico.

Finalizando as mostras de artistas presentes no Instagram, apresento o artista Rufai Ismaila, da Nigéria. Suas produções audiovisuais se relacionam bastante com o surrealismo, apresentando mundos fantásticos, porém com uma forte presença de aspectos culturais do artista²⁰.

²⁰ Ver: <https://www.instagram.com/kingsvillevisualsgallery?igsh=Y25yejZzdHk1dXcw>.

Figura 25 - Perfil @kingsvillevisualsgallery no Instagram



Fonte: Publicado na plataforma Instagram, S.D.

Ismaila trabalha, também, ilustrando através do vídeo, poemas de outros artistas. Os elementos visuais de suas produções estão, em sua maioria, relacionados com a sua cultura. O uso de filtros se faz presente, colaborando para um clima fantástico que o artista deseja passar, enquanto demonstra coisas reais. Os personagens que nem sempre estão a mostra também trazem certo mistério, porém se apresentam nos vídeos como divindades²¹.

Figura 26 - Frames do vídeo postado por @kingsvillevisualgalery no Instagram



Fonte: Publicado na plataforma Instagram, S.D.

²¹ Ver: <https://www.instagram.com/reel/C66M-13IT5j/?igsh=MXN3eWl5cW9iMGtyNg==>.

O artista utiliza vídeos, então, para relacionar poemas, cultura e demais objetos artísticos, levantando questões pessoais e culturais, criando novos universos que espelham culturas e povos existentes. Através de suas filmagens, é possível perceber que ele também trabalha pensando em diferentes enquadramentos, configurando numa complexificação da obra, quando somada a outros pontos levantados anteriormente.

Após a mostra e a leitura de imagens em sala com a turma, sabendo que são contas presente tanto no TikTok, quanto no Instagram, é recomendado perguntar aos estudantes se eles gostaram desse tipo de vídeo, se é um vídeo que eles costumam consumir nessas plataformas, quais leituras eles conseguem realizar através dos vídeos exibidos e se eles já percebiam essas relações dos vídeos com as artes visuais.

Em sua maioria, assim como fiz anteriormente, recomendo se atentar para questões como estética, enquadramento, filtros, repetição de imagens, closes, zoom's, exploração de planos e outros elementos visuais, para que a atividade se mantenha focada nas artes visuais.

3.3. Atividades práticas da sequência didática

Ao desenvolver a sequência didática, acredito que os exercícios são importantes para o professor avaliar o aprendizado da turma a respeito do tema estudado. Ao final da primeira aula proposta, a atividade escrita pode servir como uma forma do docente avaliar o que foi aprendido no dia, mas também fazer com que os estudantes façam o registro de pontos importantes para o desenvolvimento das próximas atividades.

Quando estive em sala de aula como estagiário, era comum ouvir perguntas do tipo “é para copiar?” ou “mas passar texto em artes? Eu quero desenhar”. Propor atividades que se assemelham a atividades propostas em outras matérias que, infelizmente, são levadas mais a sério do que artes, seja pela própria instituição, seja pelos adolescentes, é importante para que eles aprendam a tomar nota das informações que estão sendo passadas e passem a levar a matéria com mais seriedade, além de desenvolver a escrita sobre assuntos variados.

As leituras de imagens são exercícios essenciais para que sejam desenvolvidas questões de interpretações, críticas e sociais. Essa leitura como

identificação cultural, abordando a necessidade de reconhecimento de si próprio e da identificação da construção da realidade ao qual fazemos parte é crucial para que a leitura possua um caráter crítico, para uma educação emancipadora (Barbosa, 2022). Essas realizações das leituras de imagem também podem ser utilizadas como método de avaliação dos estudantes, sendo verificado na “Roda de Conversa III”.

Essas primeiras partes de desenvolvimento e avaliações dizem respeito a questões mais teóricas do ensino, porém, ao se trabalhar com artes, e com a abordagem triangular, é crucial o fazer. A oficina de filmagem é o momento em que o professor pode explorar as possibilidades que a câmera do celular traz, seja no ambiente escolar, seja no cotidiano dos envolvidos com a proposta. A oficina pode ser ministrada tanto pelo professor, quanto por alguma outra pessoa que saiba manusear bem a ferramenta. Caso haja algum estudante que se enquadre nessa questão, dar a ele a oportunidade de aplicar essa atividade pode ser bastante interessante. O importante nessa atividade é que a oficina trabalhe com determinadas questões como a) enquadramento e seus planos; b) luminosidade e exposição; c) estética; d) relacionar os pontos anteriores trazendo uma narrativa visual.

O enquadramento, através dos planos, determina os nossos acontecimentos sociais e nossos envolvimento subjetivos com eles, explicitando situações de forma visual (Goffman, 1986, p.10). É possível abordar sobre o primeiro plano, apresentando o personagem do peito para cima; o plano detalhe, onde há um recorte que explora detalhes mais de perto; o plano geral, explorando o local; o plano médio, demonstrando a personagem dentro do ambiente; o plano americano, abordando a expressividade (Funpro, 2021).

A iluminação, ou a luminosidade e a exposição, são condições da luz que influenciam na captação de imagens pelas câmeras. Quando a luz há muita luz, o balanço de branco pode atrapalhar na exposição das imagens, resultando em uma imagem mais esbranquiçada, brilhante e menos compreensível. Quando há pouca luz, obtém-se uma imagem com um balanço de preto maior, sombras mais evidentes, podendo resultar numa imagem também menos legível. O ideal para a captação é que o balanço entre o branco e o preto esteja estável, resultando num contraste e clareza suficientes para a composição (CameraNeon, 2014).

Esses conceitos de iluminação podem ser relacionados com a estética, trazendo uma poética diferente dependendo das exposições, ou até mesmo dos filtros

adicionados. Os estudantes podem explorar conceitos como o *Glitch Art*²², trazendo uma “estética do erro” que simula mau funcionamento de aparelhos eletrônicos, evidenciando a corrupção de dados e erros de transmissões (Gazana, 2014). Ou estéticas mais misteriosas, como foi analisado no subcapítulo anterior, com filtros mais escuros ou com tons mais frios.

Relacionando todos esses pontos, os estudantes podem criar uma narrativa visual, apresentando um trabalho conciso e complexo, onde todos os pontos foram devidamente pensados para a sua composição final ser harmoniosa. O trabalho final pode ser uma extensão da oficina de filmagem, onde em grupos, os estudantes irão desenvolver uma produção visual, aplicando todos os conceitos que foram trabalhados nessa sequência didática até então. Nesse momento acredito que é necessário que o docente e os discentes conversem sobre os temas das produções. Enquanto pesquisador, não leciono as aulas e por isso não conheço as turmas onde essa proposta possivelmente seja aplicada e devido a isso, deixo essa parte em aberto para que isso seja definido entre professor-estudante. É interessante que a produção também se relacione com os interesses dos adolescentes, para que os mesmos se sintam engajados na atividade e consigam enxergar a arte no seu cotidiano.

Em um último momento, proponho a exposição dos trabalhos realizados pelos estudantes. Sei que o tempo para as aulas de artes é menor e que muitas vezes não é possível realizar todas as etapas das atividades que planejamos, porém essa etapa é crucial para a valorização da produção dos próprios discentes, a fim de que os mesmos compreendam que não estão apenas realizando mais um trabalho escolar, mas sim produzindo arte. Para que essa produção seja significativa, o estudante precisa ter a oportunidade de apresentar a sua obra em locais respeitosos e para públicos que se encontram interessados e que se importam com o trabalho dos criadores (Barbosa e Coutinho, 2021). É pensando nesses apontamentos que a mostra de vídeos produzidos pelos adolescentes é extremamente importante. Essa mostra pode ser realizada não somente para a turma que participou das aulas, mas também para a comunidade escolar como um todo, para que os trabalhos sejam valorizados.

²² Expressão creditada ao artista Ant Scott, onde o termo Glitch apareceu pela primeira vez no contexto de obras visuais no artigo “Anti-fractal”, lançado em 2001 (Fernandes, 2010, p.22).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar a vida acadêmica na universidade, o vídeo como suporte artístico logo me chamou a atenção. Mesmo tendo o desenho como uma linguagem artística muito intrínseca na minha vida, o interesse por essa outra linguagem começou a surgir conforme os estudos foram avançando. A produção audiovisual sempre esteve bastante presente na minha vida, não só com os filmes e séries que acompanhei durante todo esse tempo, mas também com as redes sociais que venho utilizando recentemente.

Redes como Instagram e TikTok, após a pandemia, passaram a priorizar cada vez mais o vídeo como seu carro chefe, o que me chamou atenção. Muitos artistas, mas não só artistas profissionais, como também pessoas amadoras, usavam o Instagram como forma de popularizar o acesso de seu portfólio. Essa mudança do algoritmo que passou a não somente aceitar o vídeo, mas também a priorizar o mesmo, fez com que algumas pessoas passassem a se aventurar pela criação de vídeos. E não demorou para vermos a exploração desta ferramenta por estudantes em sala de aula, ou em ambientes estudantis. O vídeo mostrava-se presente no cotidiano escolar, mesmo em época onde o YouTube era o principal portal de vídeos em rede, sendo possível ver estudantes se reunindo em pátios e quadras da escola para gravarem virais da internet tais como as batalhas de passinho, ou o harlem shake.

Quando comecei a realizar o meu estágio obrigatório nas escolas estaduais, mais precisamente no Ensino Médio, pude ver que os estudantes se interessavam bastante por vídeos, mas nem sempre esse assunto era abordado pelo professor na matéria de artes. Em contrapartida, os mesmos desenvolviam atividades com vídeos no itinerário formativo "Arte e mídia digitais" ou "tecnologia". Os adolescentes gostavam bastante de vídeos e fotos, principalmente porque conseguiam fazer isso com o próprio celular. Esse foi um dos pontos provocadores que me motivaram no desenvolvimento da pesquisa.

Outro ponto foi um dos encontros do Labimagem – Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq), onde debatemos sobre o vídeo e como houve pouco estímulo por parte das escolas de ensino básico em apresentar essa linguagem enquanto arte. Mesmo que a idade dos pesquisadores que estavam ali presentes variasse, todos concordaram que passaram a ver mais sobre videoarte na universidade e que, por

parte do ensino básico, os professores abordaram mais objetos como pinturas, esculturas, assemblagens, dança, música e teatro.

A partir disso, surgiu o projeto para essa pesquisa. Num primeiro momento realizamos então um estudo sobre a inclusão de multimídias nas escolas estaduais, realizando um recorte com três escolas de Bauru. Esse recorte foi importante para entender como estava a situação atual, se havia aparelho disponível para que os professores pudessem usar em sala, se o professor sabe utilizar esses aparelhos. A pesquisa mostrou que os professores sabem utilizar a maioria das ferramentas disponibilizadas pela escola.

Outro ponto que acredito ser necessário para essa pesquisa, referente ao formulário, foi saber se os estudantes possuem celulares. Entendendo a situação atual do país em questões de desigualdade, é necessário pensar que nem todos os adolescentes em escolas públicas possuem um celular smartphone, devido a isso, trazer atividades como essa é arriscado. Porém, segundo o formulário feito, a maioria dos estudantes das escolas que participaram da pesquisa possuem celular smartphone. É necessário pontuar, novamente, que "maioria" não significa todos. É nesse viés que entendo que a atividade em grupo é a mais adequada para essas situações, pois o estudante que não possui o aparelho pode realizar a atividade em conjunto com demais colegas que possuem.

A produção dos vídeos pode gerar dois produtos artísticos dependendo do caso. Quando o indivíduo grava seu processo artístico, porém decide inovar na forma de registro com jogos de câmeras, enquadramentos não convencionais para esse tipo de registro, adiciona filtros ou músicas condizentes com o que está sendo mostrado, ou até mesmo quando decide gravar uma fala autoral sobre o seu processo de criação, tem-se então o objeto artístico ao qual o seu processo está sendo filmado, como o primeiro objeto artístico, e o vídeo como um segundo produto, pois sua produção foi planejada para além do mero registro, adquirindo conceitos estéticos, sejam esses visuais ou sonoros.

Entendo ainda o vídeo como uma ferramenta que consegue conectar as demais linguagens das artes, como dança, música e o teatro. Enquanto realizei a curadoria dos vídeos para essa pesquisa, encontrei diversos casos, seja de vídeos que são compartilhados em redes sociais, seja de videoartes de artistas consagrados, que podem ser constatados nos materiais da curadoria para a sequência didática.

Ao pensar em aplicar essa sequência didática no Ensino Médio, fui pesquisar como está a grade atual de ensino e me deparei com um problema com o qual eu não passei em minha época de estudante do Ensino Básico: atualmente os estudantes possuem aula de artes apenas na primeira série do Ensino Médio. Isso me entristeceu muito, pois demonstra uma desvalorização da arte e do arte-educador. A arte ainda continua sendo explorada pelos itinerários formativos de Linguagens, como “arte e mídias digitais”, porém o foco deste itinerário é mais profissional do que acadêmico em si. É mais sobre aprender a mexer com as mídias para fins de propaganda, do que sobre contemplar as artes nas mídias.

Pensei então em como fazer uma sequência didática que pudesse ser aplicada tanto na matéria de Artes, quanto no Itinerário Formativo de “Arte e Mídias Digitais”. Ao usar como base os vídeos postados em redes sociais, é possível associar o assunto à “tiktokização das profissões”. As redes sociais, com o passar do tempo, deixaram de ser apenas um meio de socialização digital e também abrem margem para empresas usarem o espaço para a publicidade, assim como as empresas do Metaverso, X e o TikTok. (Delgado e Hanna, 2021) Dessa forma, ao realizar as etapas da sequência didática, tais como a leitura de imagens, ou passar pela oficina de filmagem, os estudantes podem aprender a destrinchar melhor esses vídeos com o intuito de entender e fazer publicidade, não de uma forma apenas comercial, mas com uma visão artística mais afluída.

Para a matéria de Artes, é importante que os estudantes entendam que as artes visuais também se relacionam com a tecnologia. É através de atividades como essa que os discentes podem se aproximar mais do fazer artístico, concebendo que a arte não é somente aquela que se encontra no museu, mas que também está presente no cotidiano, aprendendo a se reconhecer como consumidores assíduos de arte. Ao assimilar que o cotidiano também pode gerar arte, é possível entender que o processo estético pode ser desencadeado pelo mesmo. (Dewey, 2010) Dessa forma, busca-se uma aproximação do estudante com o fazer arte, para que o mesmo perceba que ele também pode ser artista.

A fim de evidenciar essas questões, é importante que haja um momento de exposição da obra dos próprios estudantes, onde os mesmos tenham liberdade para falar sobre suas produções, ou propor vivências e visitas para seus demais colegas da escola. Esse momento é crucial para que o discente e até mesmo nós,

enquanto indivíduos, nos sentimos reconhecidos e prestigiados, aproximando-nos assim de nos entendermos e nos reconhecermos enquanto artistas (Barbosa e Coutinho, 2023).

Ao montar essa sequência didática, pude perceber que o professor precisa ser uma pessoa organizada e que saiba trabalhar com o inesperado. Realizando a pesquisa teórica, me deparei com diversos relatos sobre como experimentos deram errado de última hora e foi preciso realizar adaptações para que as atividades fluíssem. Principalmente quando se trata de tecnologia, pois ela é imprevisível.

Ao pensar nas aulas, planejei que as atividades permitissem dar voz aos estudantes, para que os mesmos se sintam protagonistas do seu aprendizado. Acredito que as rodas de conversas trazem para aula um caráter mais íntimo e descontraído, principalmente se o professor ouvir, de fato, o que o discente tem a dizer. Enquanto graduando em Licenciatura em Artes Visuais, minhas aulas favoritas foram aquelas onde parecia que o professor e eu estávamos conseguindo construir um diálogo sobre o assunto, pois eu sentia que eles aprendiam comigo e eu com eles. Penso que diante de diversas aulas teóricas que são lecionadas de forma mais tradicional no ensino básico, esse momento pode ser incentivador para os adolescentes, principalmente ao se abordar temas do cotidiano dos mesmos.

Quando me propus a fazer as leituras de imagem no capítulo 2, compreendi que a leitura de imagem, quando exercitada, pode conceber um olhar mais crítico para os conteúdos que os jovens estão consumindo e produzindo. Além de ser importante para que eles vejam como os assuntos estudados na escola estão intrínsecos com o cotidiano, podendo resultar numa seleção mais precisa de consumo e em uma assimilação mais ampla das aulas assistidas.

Dessa forma, espero que este trabalho possa contribuir para pesquisas futuras e para ampliar os estudos sobre arte do vídeo e ensino das artes visuais, conformando um campo de ação entre arte e tecnologia com propostas aplicadas ao ensino-aprendizagem, importante para a Licenciatura em Artes Visuais.

REFERÊNCIAS

ALBERTS, B. et al. quarta-feira, 1º de novembro de 2023 **Diário Oficial Caderno Executivo-Seção III** São Paulo, 133 (107)–245. Disponível em: <https://bit.ly/3Ytpavx>. Acesso em: 5 Out. 2024.

BARAÚNA, Danilo Nazareno Azevedo. **AUDIOVISUAL NO ENSINO MÉDIO: PROPOSTAS CURRICULARES PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS**. 2012. Disponível em: <https://bit.ly/4dSwkhp> Acesso em: 5 Abr. 2024.

BARBOSA, A. M. **Arte-educação pós-colonialista no Brasil: aprendizagem triangular**. Comunicação & Educação, [S. l.], n. 2, p. 59-64, 1995. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v0i2p59-64. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36136>. Acesso em: 15 out. 2023.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (org.). **Arte/Educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora UNESP, 2023.

BARBOSA, A. M. **Inquietações e mudanças no Ensino da Arte**. São Paulo: Cortez. 2002.

BARBOSA, Ana Mae. As mutações do conceito e da prática. In: **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2011, p.13-15.

BARBOSA, Ana Mae. **Leitura da imagem e contextualização na arte/educação no Brasil**. Revista GEARTE, v. 9, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/gearte/article/download/127855/86611> Acesso em: 01 Out. 2024.

BARBOSA, A. M. Síntese da Arte-Educação no Brasil: duzentos anos em seis mil palavras. **Revista Polyphonía**, Goiânia, v. 27, n. 2, p. 19–39, 2016. DOI: 10.5216/rp.v27i2.44693. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sv/article/view/44693>. Acesso em: 10 dez. 2024.

BOIKO, Vanessa Alessandra Thomaz; ZAMBERLAN, Maria Aparecida Trevisan. A perspectiva sócio-construtivista na psicologia e na educação: o brincar na pré-escola. **Psicologia em estudo**, v. 6, p. 51-58, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/f3FJJkXGVQL5JnsL7J5JP3C/> Acesso em: 21 Out. 2024.

BOUELLE, Tiffany. **Print do perfil** [@tiffanybouelle] no Instagram. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/tiffanybouelle?igsh=MWYxb3N5bTI3djc0cw==> Acesso em: 5 Ago. 2024.

BOUELLE, Tiffany. **The Strange Neighborhood**. [@tiffanybouelle] 5 Jun. 2024. [Vídeo] Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C71bmVaNNel/?igsh=MTZ5MWJ5c2pqNHFIZQ==> Acesso em: 5 Ago. 2024.

BORDIM, Liliam Linquist. **O ensino da arte na atualidade mediado pela imagem fotográfica propulsora reflexiva**. Dissertação de mestrado (Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/4914909c-059f-49f9-ad59-a0f901f8257f>. Acesso em: 08 Dez. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf. Acesso em: 21 out. 2023.

CADIMA, Andrew. **Painting with all my colors and not mixing any of them**. [@andrewcadima] 22 Mar. 2024. [Vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMgH2bXN/> Acesso em: 5 Ago. 2024.

CADIMA, Andrew. **Painting With only white**. [@andrewcadima] 16 Out. 2023. [Vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMhDQkMWS/> Acesso em: 5 Ago. 2024.

CÁSSIO, F.; GOULART, D. C. **Itinerários formativos e ‘liberdade de escolha’: Novo Ensino Médio em São Paulo**. Retratos da Escola, [S. l.], v. 16, n. 35, p. 509–534, 2022. DOI: 10.22420/rde.v16i35.1516. Disponível em: <https://retratosdaescola.emnuvens.com.br/rde/article/view/1516> . Acesso em: 2 out. 2024.

CHAGAS, Adriano. **A Imagem Portátil: Celularese audiovisual**. 1ª ed. Curitiba: Editora Appris, 2019.

CHRISTOS. **David Bowi**. [@christos.jpeg] 10 Mar. 2024. [Vídeo] Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C4Vtquet4l2/?igsh=MXZiMW9saXNuZmw4cQ==> Acesso em: 5 Ago. 2024.

CHRISTOS. **Print do perfil** [@christos.jpeg] no Instagram. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/christos.jpeg?igsh=a291aGc0OWRhN2ti> Acesso em: 5 Ago. 2024.

COHN, Greice. **Pedagogias da videoarte: A experiência do encontro de estudantes do Colégio Pedro II com obras contemporâneas**. Tese de doutorado (Pós-Graduação em Educação), Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://ppge.educacao.ufrj.br/teses2016/tGreiceCohn.pdf> . Acesso em: 08 Dez. 2023.

Como usar os 6 tipos de enquadramento na fotografia? *FUNPro*. 2021. Disponível em: <https://blog.funpro.com.br/como-usar-os-6-tipos-de-enquadramento-na-fotografia/> . Acesso em: 23 out. 2024.

COSTA, Geovane Macedo da. **Roda de Conversa como recurso pedagógico na escola**. 2023. Disponível em: <https://www.locus.ufv.br/bitstream/123456789/31595/1/texto%20completo.pdf> Acesso em: 01 Out. 2024.

CURTA BAURU. **Mostras de Curtas - Bauru, a sua câmera e ação**. *Instagram*, 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/curtabauru/?hl=pt-br> Acesso em: 6 Out. 2024.

CRUZ, José Anderson Santos; BIZELLI, José Luiz; MAGNONI, Maria da Graça Mello. **Novas Tecnologias e as Mediações Pedagógicas na Educação**. 2013. Disponível em: <https://bit.ly/48jiC60> Acesso em: 13 Jul. 2024.

DECRETO Nº 52-625, 15 de Jan. de 2008. **Regulamenta o uso de telefone celular nos estabelecimentos de ensino do Estado de São Paulo.** *São Paulo. 15 Jan. de 2008.* Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/decreto/2008/decreto-52625-15.01.2008.html> Acesso em: 13 Jul. 2024.

DEWEY, John. **Arte como experiência.** São Paulo; Martins Fontes Editora. 2010.

DOGFISH, The Terrible. **Print do perfil** [@theterribledogfish] no TikTok. 2024. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@theterribledogfish?t=8qRcKtDYAv&r=1> Acesso em: 5 Ago. 2024.

DOGFISH, The Terrible. **Sem Título.** [@theterribledogfish] 14 Mar. 2024. [Vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMgubBQu/> Acesso em: 5 Ago. 2024.

DOGFISH, The Terrible. **Sem Título.** [@theterribledogfish] 11 Ago. 2024. [Vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMhD9T7W3/> Acesso em: 11 Ago. 2024.

DOS SANTOS, Josely Alves; DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; DE PAIVA, Adriana Borges. O Pensamento Educacional De John Dewey. **Cadernos da FUCAMP**, v. 21, n. 52, 2022. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2818> Acesso em: 06 Dez. 2024.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** 1ª ed. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

ESTÉTICA e Artes Plásticas. **Revista Cult.** 2019. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/estetica-e-as-artes-plasticas/> Acesso em: 8 Out. 2024.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; DA SILVA, Jamila Guimaraes. ARTES E COMUNICAÇÃO: SENTIDOS E USOS CONSTRUÍDOS POR PROFESSORES COM AUDIOVISUAL NAS AULAS DE ARTES. **Nuances: estudos sobre Educação**, v. 28, n. 1, p. 63-77, 2017. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/4771> Acesso em: 9 Out. 2024.

FERNANDES, José C. S. **A Estética do Erro Digital.** 2010. 142 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <https://ariel.pucsp.br/handle/handle/18260> Acesso em: 21 Out. 2024.

FERREIRA, Lívia. **Tudo sobre o Instagram: o que é, como funciona e principais funções em 2024.** nuvemshop, 2024. Disponível em: <https://bit.ly/3NCwAGm> Acesso em 22 Out. 2024.

FUNDEB - Fundação para o Desenvolvimento de Bauru. *Cinamateca Digital Bauruense*, 2024. Disponível em: <https://cinamatecabauru.com.br/> Acesso em 6 Out. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 49 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

GAZANA, Cleber. Glitch: a arte visual do erro digital. **Poéticas Visuais, Bauru**, v. 5, n. 1, p. 67-82, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3YdkfNX> Acesso em: 21 Out. 2024.

GOFFMAN, Erving. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. **Northeastern UP**, 1986.

GOVERNO do Estado de São Paulo. *Ensino Médio Paulista*, 2024. Disponível em: <https://ensinomediopaulista.educacao.sp.gov.br/> Acesso em: 5 Out. 2024.

GOVERNO do Estado de São Paulo. Habilidades Essenciais Arte - Ensino Médio. *Ensino Médio Paulista*, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3A4DgtY> Acesso em: 5 Out. 2024.

GRACINO, Davi. **É surreal como sei me livrar de tudo que não preciso**. [@davigracinno] 30 Jan. 2024. [Vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMkNbbyjr/> Acesso em: 5 Ago. 2024.

GRACINO, Davi. **Processos dessa produção de Madonna**. [@davigracinno] 26 Abr. 2024. [Vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMquxyEe/> Acesso em: 5 Ago. 2024.

GUIARRARA, Paloma. "Pandemia de covid-19"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/pandemia-de-covid-19.htm>. Acesso em 23 Out. 2024.

GUY, Alice. **La Fée aux Choux**. [Cineclub Brasil]. 8 Mar. 2023. [Vídeo]. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lv2raEYSCHA>. Acesso em: 5 Ago. 2024.

IABELBERG, R. **A Base Nacional Curricular Comum e a formação dos professores de Arte**. Horizontes, [S. l.], v. 36, n. 1, p. 74–84, 2018. DOI: 10.24933/horizontes.v36i1.576. Disponível em: <https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/576>. Acesso em: 21 out. 2023.

ISMALIA, Rufai. **Praise Poetry for Inner head-Oriki Ori**. [@kingsvillevisualsgallery] 13 Mai. 2024. [Vídeo] Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C66M-13IT5j/?igsh=MXN3eWl5cW9iMGtyNg==> Acesso em: 5 Ago. 2024.

ISMALIA, Rufai. **Print do perfil** [@kingsvillevisualsgallery] no Instagram. 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/kingsvillevisualsgallery?igsh=Y25yejZzdHk1dXcw> Acesso em: 5 Ago. 2024.

LEGISLATIVO DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Lei nº 18.058, de 5 de dezembro de 2024**. Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/lei/2024/lei-18058-05.12.2024.html>. Acesso em: 6 Dez. 2024.

LIMA-CHAGAS, S. L, y de ALMEIDA-BRASIL, M. R (2022). **Trilhas Educativas: Artes Visuais com o Cinema no Ensino Médio**. *RIIED*, Vol 2 (4), 35-46.

LOOKREY, Spencer. **Sem Título**. [@spangerlookrey] 6 Mar. 2024. [Vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMguv2ET/> Acesso em: 5 Ago. 2024.

LOOKREY, Spencer. **Print do perfil** [@spangerlookrey] no TikTok. 2024. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@spangerlookrey? t=8qSHN43X5fR& r=1> Acesso em: 5 Ago. 2024.

LOOKREY, Spencer. **Writer's Block**. [@spangerlookrey] 10 Out. 2024. [Vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMhDWAMPo/> Acesso em: 10 Out. 2024.

LUMIÉRE, Louis; LUMIÉRE, Auguste. **A Chegada de Um Trem Na Estação**. [Andriofilmes]. 4 Mai. 2009. [Vídeo]. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RP7OMTA4gOE> Acesso em: 5 Ago. 2024.

Luminosidade e exposição na fotografia. **CameraNeon**. 2014. Disponível em: <http://cameraneon.com/tecnicas/exposicao-na-fotografia/>. Acesso em: 23 out. 2024.

MAGRITTE, René. **Os Amantes**. Óleo Sobre tela. 1928. 54x73. Disponível em: <http://issocompensa.com/sem-categoria/rene-magritte-os-amantes-1928> Acesso em: 10 Out. 2024.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 2007.

PAIK, Nam June. **Global Groove (1973)**. [starflyer2012] 1 Set. 2010. [Vídeo]. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhlQsYXY&list=PLfJq1pkYnZHWzyINes155Xa3mgzn5roNQ&index=1> Acesso em: 5 Ago. 2024.

PEDRA, Débora Gabriela Machado. **ENSINO DE ARTES VISUAIS NO NOVO ENSINO MÉDIO: que dizem os docentes?**. 2024. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/272866?locale-attribute=en> Acesso em: 25 Ago. 2024.

PIAGET, Jean. **A equilibração das estruturas cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RIBEIRO, Regilene Aparecida Sarzi. **Regimes de visibilidade do corpo fragmentado e construção de sentido e interação na videoarte brasileira**. 2012. 384 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/4379>. Acesso em: 07 Dez. 2023.

ROMERO, Zita; SILVA, Bento Duarte. **TICE: factor de mudança na organização educativa? Um estudo de caso sobre a integração das TICE numa escola Nónio**. 2003. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/18321> Acesso em: 13 Jul. 2024.

SARZI-RIBEIRO, Regilene; BORDIM, Lilian. **Cinema e educação: efeito cinema, vídeo e novos recursos pedagógicos**. 1o Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3YoxEE1> Acesso em: 25 out. 2023.

SANTOS, Gilberto Lacerda. **Educação, Tecnologia e Inovação Pedagógica: em busca do interativismo colaborativo**. Rev. FAEEBA – Ed. e contemp., Salvador, v.30, n 64, p. 226-240, out/dez 2021. Disponível em:

http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0104-70432021000400226&script=sci_arttext
Acesso em: 10 Set. 2024.

SOUZA, Cyntia Franciele Leite et al. Entendendo o uso de vídeos como ferramenta complementar de Ensino. **Journal of Health Informatics**, v. 11, n. 1, 2019. Disponível em: <https://www.jhi.sbis.org.br/index.php/jhi-sbis/article/view/600> Acesso em: 13 de Jul. 2024.

UGALDE, Maria Cecília Pereira; ROWEDER, Charlys. **Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem**. Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, v. 6, p. e99220-e99220, 2020. Disponível em: <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992> Acesso em: 30 Set. 2024.

TIKTOK é a rede social mais usada por crianças e adolescentes de 9 a 17 anos. **CNN Brasil**, São Paulo, 17 de Agosto de 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/tiktok-e-a-rede-social-mais-usada-por-criancas-e-adolescentes-de-9-a-17-anos/> Acesso em: 9 Out. 2024.

Uso de TI no Brasil: País tem mais de dois dispositivos digitais por habitantes, revela pesquisa. Portal FGV, 2023. Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/uso-ti-brasil-pais-tem-mais-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa> Acesso em: 13 Jul. 2024.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa como ensinar**. Tradução: Ernani F. da F. Rosa. Reimpressão 2010. Porto Alegre: Artmed, 1998.

APÊNDICE A– TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Gostaríamos de convidar você para participar como voluntário(a) da pesquisa "MULTIMÍDIA E TECNOLOGIA NAS ESCOLAS ESTADUAIS DE BAURU". O motivo que nos leva a realizar esta pesquisa é que os dados obtidos serão utilizados para montar uma proposta de sequência didática para o Ensino Médio. Nesta pesquisa pretendemos entender o estado atual da inclusão da tecnologia por parte das Escolas Estaduais no município de Bauru, visando a criação de uma proposta de sequência didática que amplie, ou norteie, o uso da tecnologia para estudar a arte e o audiovisual. Este termo de consentimento encontra-se disponível em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida a você.

Caso você concorde em participar, vamos realizar um breve questionário a respeito da disponibilidade e inclusão de aparatos tecnológicos, tais como computadores, tablets, projetores, televisões, celulares, notebooks, entre outros, dentro da unidade escolar ao qual você faz parte.

Esta pesquisa pode apresentar riscos como uma falsa noção do estado atual da inclusão e disponibilidade das tecnologias digitais dentro das escolas estaduais e para diminuir a chance desses riscos acontecerem pedimos que vocês respondam as questões com sinceridade. A pesquisa pode ajudar a trazer novas didáticas de trabalho com a tecnologia digital, ampliando o fazer pedagógico e apresentando uma nova visão a respeito do uso acadêmico dos smartphones, seja por parte do docente, quanto por parte do estudante.

Para participar deste estudo você não vai ter nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, se você tiver algum dano por causa das atividades que fizemos com você nesta pesquisa, você tem direito a indenização. Você terá todas as informações que quiser sobre esta pesquisa e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Mesmo que você queira participar agora, você pode voltar atrás ou parar de participar a qualquer momento. A sua participação é voluntária e o fato de não querer participar não vai trazer qualquer penalidade ou mudança na forma em que você é atendido(a). O pesquisador não vai divulgar seu nome, Os resultados da pesquisa estarão À sua disposição quando finalizada. Seu nome ou material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão. Você não será identificado(a) em nenhuma publicação que possa resultar.

Os dados coletados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador

responsável por um período de 5 (cinco) anos. Decorrido este tempo, o pesquisador avaliará os documentos para a sua destinação final, de acordo com a legislação vigente. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para fins acadêmicos e científicos.

APÊNDICE B – FORMULÁRIO “MULTIMÍDIA E TECNOLOGIA NAS ESCOLAS ESTADUAIS”

Multimídia e tecnologia nas escolas estaduais

Olá! Me chamo Manassés Vieira de Moura, sou estudante do 8º período de Licenciatura em Artes Visuais e estou desenvolvendo uma pesquisa diagnóstica da situação da Multimídia e inclusão da tecnologia nas escolas estaduais, afim de ter uma boa base para propor uma sequência didática que promova a inclusão das tecnologias digitais como fazer pedagógico, tanto por parte dos docentes, quanto por parte dos estudantes. Responda esse formulário com base na escola em que você está trabalhando esse ano. Lembrando que o foco é a disponibilização de multimídias e tecnologias digitais nas **Escolas Estaduais**.

manacapris@gmail.com [Mudar de conta](#)

✉ Não compartilhado

☁

* Indica uma pergunta obrigatória

Multimídia e Tecnologias Digitais nas Escolas Municipais

A escola disponibiliza ferramentas tecnológicas para o uso do professor e dos estudantes durante as aulas? *

☒ Sim

☐ Não

A sua unidade escolar disponibiliza itinerários formativos para os estudantes do Ensino Médio? Se sim, quais Itinerários Formativos ela disponibiliza? *

☐ Não

☐ Outro: _____

Quais desses aparelhos estão disponíveis para o uso durante as aulas *

☐ Tablet

☐ Computadores

☐ Notebooks

☐ Projetor

☐ Televisão

☐ Outro:

Quais desses aparelhos você sabe utilizar para incremento nas aulas? *

☐ Tablet

☐ Computadores

☐ Notebooks

☐ Projetor

☐ Televisão

☐ Outro:

Há uma rede de internet para uso dos professores e estudantes? Caso haja, ela funciona bem? *

☐ Sim, há uma rede de internet disponível e com um bom funcionamento dentro da escola

☐ Sim, há uma rede de internet disponível, porém não possui um bom funcionamento dentro da escola

☐ Não há rede de internet disponível

Com base nas suas observações durante a aula, os estudantes possuem celulares smartphones? *

☐ Sim, a maioria

☐ Apenas alguns

☐ A maioria dos estudantes não possuem smartphones

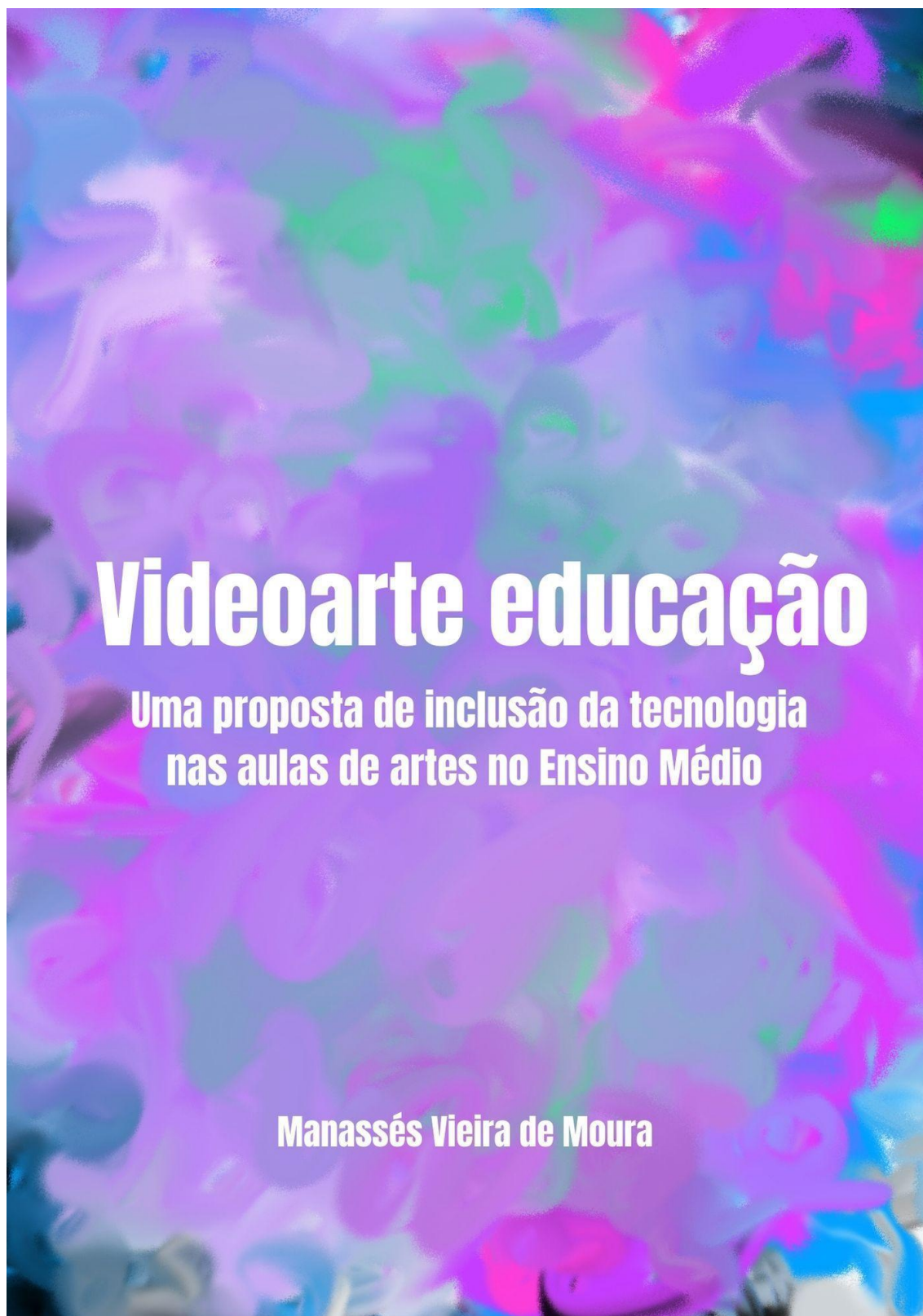
Página 2 de 2

Voltar

Enviar

Limpar formulário

**APÊNDICE C – PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA E CURADORIA DE
VÍDEOS**



SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A VIDEOARTE E O AUDIOVISUAL

NAS REDES DE MÍDIA SOCIAIS

MATERIAIS NECESSÁRIOS

TELEVISÃO, PROJETOR, CELULAR, NOTEBOOK, PAPEL, CANETA, LÁPIS, BORRACHA

HABILIDADES

(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

(EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).

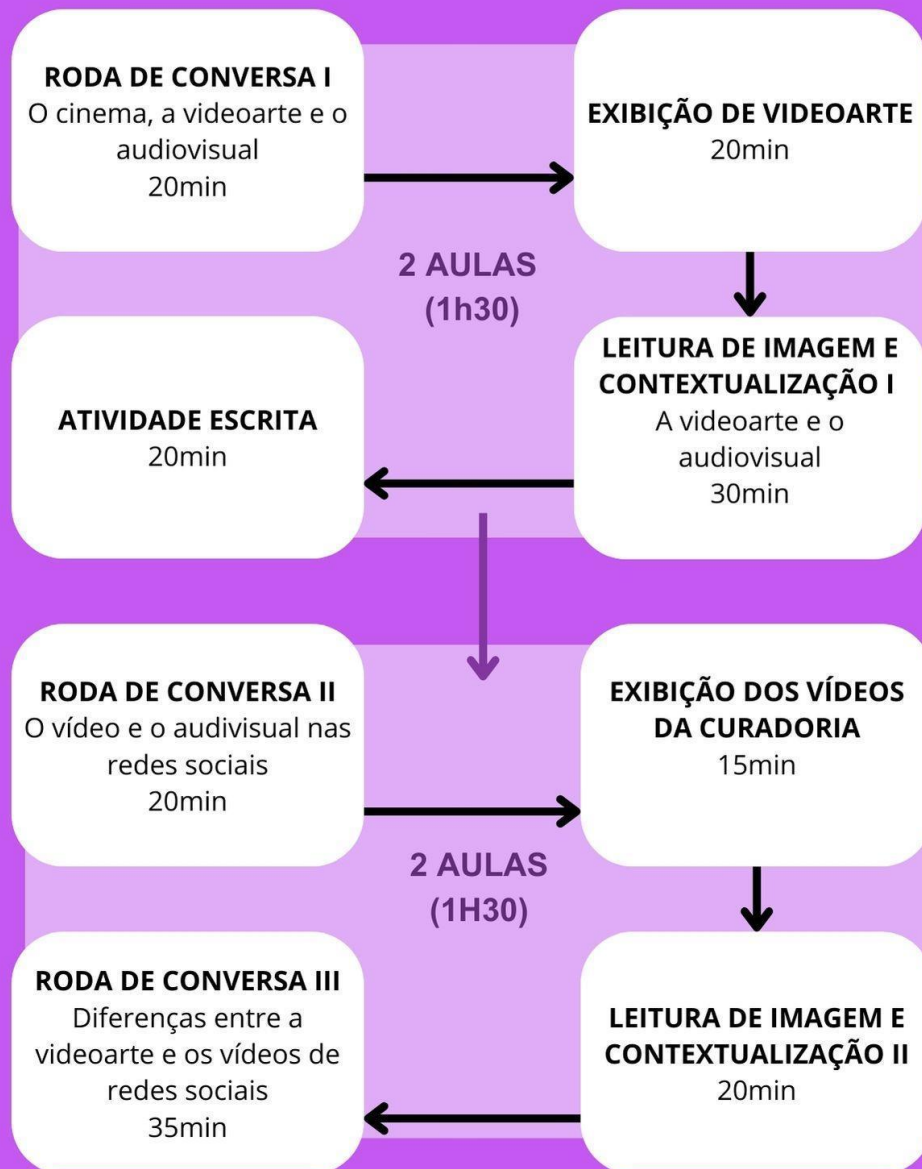
(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.

(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético e criativo.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A VIDEOARTE E O AUDIOVISUAL NAS REDES DE MÍDIA SOCIAIS



SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A VIDEOARTE E O AUDIOVISUAL NAS REDES DE MÍDIA SOCIAIS

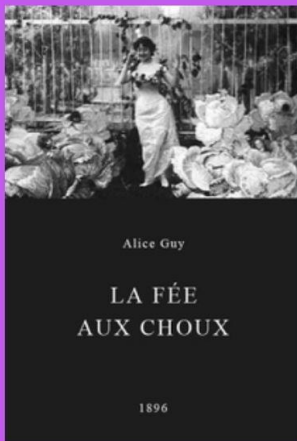
OFICINA DE FILMAGEM
2 AULAS
(1H30)



**PROPOSTA DE
ATIVIDADE FINAL**
O vídeo e o audiovisual nas
redes sociais
45min

**MOSTRA DAS
PRODUÇÕES DOS
ESTUDANTES**
45min

CURADORIA DE VIDEOARTE



LA FÉE AUX CHOUX

1896
ALICE GUY



L'ARRIVÉE D'UN TRAIN À LA CIOTAT

1896
AUGUSTE LUMIÈRE, LOUIS LIMIÈRE



CURADORIA DE VIDEOARTE



GLOBAL GROOVE

1973
NAN JUNE PAIK



ELETRNIC DÉ-COLL/AGE, HAPPENING ROOM

1968
WOLF VOSTELL



CURADORIA DE VIDEOARTE



XEROPERFORMANCE

1980
PAULO BRUSCKY



REGISTROS (O MEU CÉREBRO DESENHA ASSIM)

1979
PAULO BRUSCKY



CURADORIA DE VIDEOARTE



MARCA REGISTRADA

1975
LETÍCIA PARENTE



ESPECULAR

1978
LETICIA PARENTE



CURADORIA DE VIDEOARTE



PERFECTA VITRUS

2021
SOFIA SARTORI



CRIATIVIDADE

2021
PEDRO FILHO



CURADORIA DE VIDEOARTE



METAFORMAS

2021
RAQUEL FAYAD



AUTORETRATO

2017
CLARA GRIMALT



CURADORIA DE VIDEOARTE



MEMORIAS

2017
RUY MASCARÚA



VON BRITNEY

2021
VON HA



CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



SEM TÍTULO

2024
DAVID GRACINNO
TIKTOK



SEM TÍTULO

2024
DAVID GRACINO
TIKTOK

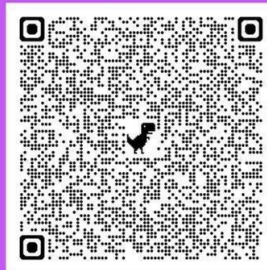


CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



SEM TÍTULO

2024
THE TERRIBLE DOGFISH
TIKTOK



SEM TÍTULO

2024
OZLEYASMR
TIKTOK

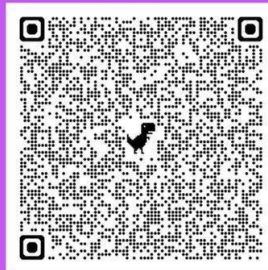


CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



DRAGON, PINE

2024
OOZY
TIKTOK



IL DOLCE FAR NIENTE

2023
IGOR BALDEZ
TIKTOK

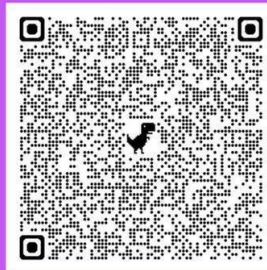


CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



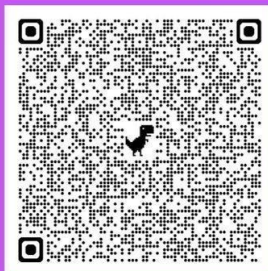
POINTILLISM MAKEUP TUTORIAL

2024
MEI PANG
TIKTOK



SEM TÍTULO

2024
ANDREW CADIMA
TIKTOK

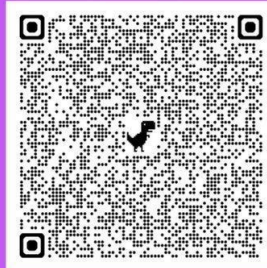


CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



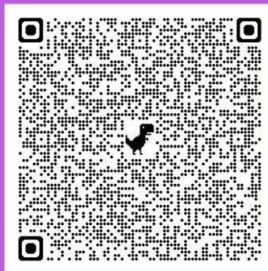
SEM TÍTULO

2024
SPENCER LACKEY
TIKTOK



IT WAS WORTH A SHOT

2024
ZACH
TIKTOK

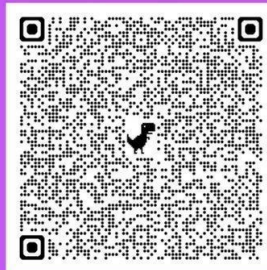


CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



1 MINUTE OF TWILIGHT VIBES

2024
BLAINE
TIKTOK



SEM TÍTULO

2024
GABISTECA
TIKTOK



CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



THE STRANGE NEIGHBORHOOD

2024

TIFFANY BOUELLE

INSTAGRAM



DAVID BOWI

2024

CHRISTOS

INSTAGRAM



CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



PRAISE POETRY FOR INNER HEAD-ORIKI ORI

2024

RUFAI ISMALIA

INSTAGRAM



PARANOID ANDROID

2024

FRIENDS.WITH.GHOSTS

INSTAGRAM



CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



На всё время, на всю жизнь
(PARA TODO TEMPO, PARA TODA VIDA)

2024

GALÁ FLOWER BOUTIQUE
INSTAGRAM



SUMMER IS APPROACHING

2024

CAROL CLEVERLANDS
INSTAGRAM



CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



SEM TÍTULO

2024

OMNIVISION, AWESOME SCIENCE, RAMON
LEMONS
INSTAGRAM



SEM TÍTULO

2024

DOOPIIDOO
INSTAGRAM



CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



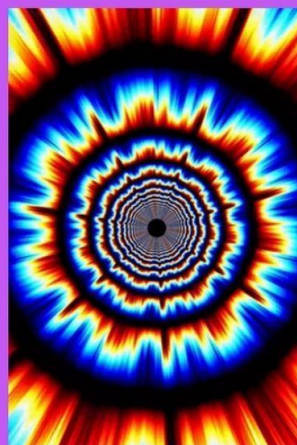
CIRCLE OF ART

2022
ØZ
INSTAGRAM



SEM TÍTULO

2024
JUSTTRIP.IT
INSTAGRAM



CURADORIA DE VÍDEOS EM REDE



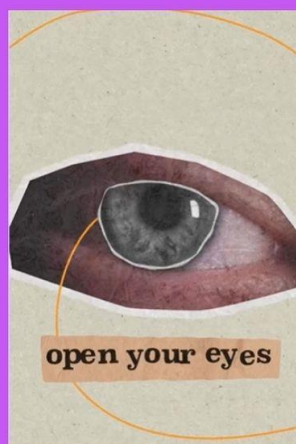
SEM TÍTULO

2024
VALERIE MUSSER
INSTAGRAM



OPEN YOUR EYES

2024
LEVI.AE
INSTAGRAM



REFERÊNCIAS

AE, Levi. open your eyes. [@levi.aee] 3 Mai. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C6bw2w-roT0/?igsh=MWc5amF0MzVpanAweQ==> Acesso em 24 Out. 2024

ARAUJO, Gabriela. Sem título. [@gabisteca2]. 2 Mar. 2024. [Vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMgHY62r/> Acesso em: 24 Out. 2024.

BALDEZ, Igor. Il dolce far niente. [@igubaldez]. 24 Jan. 2023. [Vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMhuxp3hr/> Acesso em: 24 Out. 2024

BLAINE. 1 minute of Twilight vibes. [@blaine.scinta] 6 Mar. 2024. [vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMgH8moh/> Acesso em: 24 Out. 2024

BOUELLE, Tiffany. The Stranger Neighborhood. [@tiffannybouelle]. 16 Ago. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C71bmVaNNel/?igsh=cDFpN29oeHNndGtu> Acesso em: 24 Out. 2024

BOUTIQUE, Flower Galá. На всё время, на всю жизнь. [@_gala_flower]. 17 Mai. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C7E6ZxDtzM9/?igsh=ankzbmtpdHdjbdBt> Acesso em: 24 Out. 2024

BRUSCKY, Paulo. Paulo Bruscky – Registros (O meu cérebro desenha assim) - 1979. [@paulobruscky]. 10 Abr. 2020. [Vídeo]. YouTube. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em: 24 Out. 2024.

BRUSCKY, Paulo. Paulo Bruscky – Xeroperformance (1980). [@paulobruscky]. 10 Abr. 2020. [Vídeo]. YouTube. Disponível em: https://youtu.be/SkSpnBSZxaQ?si=jNrKwZ2dirTfFdu_ Acesso em: 24 Out. 2024.

REFERÊNCIAS

CADIMA, Andrew. Sem Título. [@andrewcadima]. 22 Mar. de 2024. [vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMgH2bXN/> Acesso em: 24 Out. 2024.

CHRISTOS. david bowi . [@christos.jpeg]. 8 Mar. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C4Vtguet4I2/?igsh=bzZwZGI1NG14bTM2> Acesso em: 24 Out. 2024

CLEVERLAND, Carol. Summer Is Approaching. [@carolcleverlandsing]. 14 Jun. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C8Crar8pSz1/?igsh=MXRocHRwMTF3Z241MQ==> Acesso em: 24 Out. 2024.

DOGFISH, The Terrible. Sem Título. [@theterribledogfish]. 14 Mar. de 2024. [vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMgubBQu/> Acesso em: 24 Out. 2024

DOOPIIDOO. Sem título. [@doopiidoo]. 3 Mai. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: https://www.instagram.com/reel/C6O_eaulqc8/?igsh=MWVqNGNvY3FoejZmMA== Acesso em: 24 Out. 2024

FAYAD, Raquel. METAFORMA – Raquel Fayad. [@raquelfayad] 12 Ago. 2021. [Vídeo] YouTube. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em 24 Out. 2024.

FILHO, Pedro. Video Arte – Criatividade. [@tecnologiaemcena] 24 Jun. 2020. [vídeo] YouTube. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em 24 Out. 2024.

FRIENDS.WITH.GH0STS. paranoid android. [@friends.with.gh0sts]. 23 Ago. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: https://www.instagram.com/reel/C-_Uu9FPpkE/?igsh=MjF3dDhwNmNoNTQz Acesso em: 24 Out. 2024

GRACINO D. Sem título. [@gravigracinno]. 30 Jan. de 2024. [vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMgufthv/> Acesso em: 24 Out. 2024.

GRACINO, D. Sem Título. [@davigracinno]. 26 de Abril de 2024. [vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMguxyEe/> Acesso em: 24 Out. 2024.

REFERÊNCIAS

GRIMALT, Clara. VIDEOARTE. AUTORRETRATO. [@claragrimalt] 12 Dez. 2024. [Vídeo] YouTube. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em 24 Out. 2024.

GUY, Alice. A Fada do Reponho (Alice Guy, 1896) | 1º filme dirigido por uma mulher | "La Fée aux choux". [@cineclubebrazil] 8 Mar. 2023. [Vídeo]. YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/lv2raEYSCHA?si=Wgjd0HQKx9pnMgR8> Acesso em: 24 Out. 2024

HÁ, Von. VON BRITNEY. [@vonha] 2021. [ntfs] von-ha.com. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em 24 Out. 2024.

ISMAILA, Rufai. Praise poetry for inner head-oriki ori. [@kingsvillevisualsgallery]. 17 Mai. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C66M-13IT5j/?igsh=NGp2OWYwc3R1czlw> Acesso em: 24 Out. 2024

JUSTTRIP.IT. Sem título. [@justtrip.it]. 24 Mai. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C7E6ZxDtzM9/?igsh=ankzbmtpdHdjbdBt> Acesso em: 24 Out. 2024

LACKEY, Spencer. Sem título. [@spangerlookrey]. 6 Mar. de 2024. [vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMguv2ET/> Acesso em: 24 Out. 2024.

LEMONS, Ramon. Awesome science. omnvision. Sem título. [@omnvision; @awescie; @ramonlemons369]. 17 Mai. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C4Vtguet4l2/?igsh=bzZwZGI1NG14bTM2> Acesso em: 24 Out. 2024

LUMIÈRE, Auguste & Louis. "A CHEGADA DE UM TREM NA ESTAÇÃO", IRMÃOS LUMIÈRE, 1895, O PRIMEIRO FILME DA HUMANIDADE. [@andriofilmes]. 4 Mai. 2009. [Vídeo]. YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/RP7OMTA4gOE?si=O7tIsIZyDI4eWekm> Acesso em: 24 Out. 2024

MASCARÚA, Ruy. Memórias | Videoarte. [@ruymascarua] 13 Out. 2016. [Vídeo] YouTube. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em 24 Out. 2024.

REFERÊNCIAS

MUSSER, Valerie. Sem título. [@whosagoodlizard]. 12 Jul. 2024. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/C7oo5qwx4Pp/?igsh=MnRmOHdwaHowMTA4> Acesso em: 24 Out. 2024.

OZLEYASMR. Rhytimic ASMR: satisfying sounds. [@ozleyasmr] 8 Abr. 2024. [vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMgu5DNw/> Acesso em: 24 Out. 2024

OZ. Circle of Art. [@ozanozcelik]. 2 Set. 2022. [Vídeo]. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reel/Ch-Qdvxl34X/?igsh=Y245ZXlwM3FtY2Nu> Acesso em: 24 Out. 2024

OZZY. Dragon, pine. [@ozzy_tattoo]. 13 Abr. 2024. [Vídeo]. TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMgupBcy/> Acesso em: 24 Out. 2024.

PAIK, Nam June. Nam June Paik – Global Groove, 1973. [@starflyer2012]. 1 Set. 2010. [Vídeo]. YouTube. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em: 24 Out. 2024

PANG, Mei. pointillism makeup tutorial. [@meicrosoft]. 21 Mar. 2024. [Vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMguXkBy/> Acesso em: 24 Out. 2024.

PARENTE, Leticia. leticia parente, especular. [@textosobretela] 6 Dez. 2020. [Vídeo] YouTube. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em: 24 Out. 2024.

PARENTE, Leticia. Marca Registrada – Leticia Parente. [@aicha] 30 Mai. 2011. [Vídeo] YouTube. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em 24 Out. 2024.

SANTOS, Sofia S. PERFECTA_VITRUS – PRODUÇÃO E REFLEXÃO PARA UMA VIDEOINSTALAÇÃO FEMINISTA. [@sofiasartoridossantos] 5 Mai. 2021. [Vídeo] Vimeo. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em 24 Out. 2024.

VOSTELL, Wolf. Wolf Vostell 'Eletronic dé-coll/age, Happening Room'. [@HRKarlsson]. 16 Abr. 2020. [Vídeo]. YouTube. Disponível em: [Inserir um pouquinho de texto](#) Acesso em: 24 Out. 2024

ZACH. It was worth a shot. [@schyguyy]. 19 Mar. de 2024. [vídeo] TikTok. Disponível em: <https://vm.tiktok.com/ZMMguoAQm/> Acesso em: 24 Out. 2024