**A PRODUÇÃO E O USO DE VÍDEOS COMO RECURSO METODOLÓGICO NO ENSINO REMOTO DE ARTE**

THE PRODUCTION AND USE OF VIDEOS AS A METHODOLOGICAL RESOURCE IN REMOTE ART TEACHING

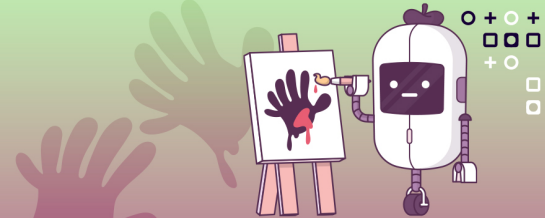
Muriell Gonçalves da Silva<sup>1</sup>; Yara dos Santos Costa Passos<sup>2</sup><sup>1</sup>SEDUC – AM – muriellgoncalves@gmail.com<sup>2</sup>PROFARTES – UFAM/UEA – ycosta@uea.edu.br

**RESUMO:** Esse artigo consiste no relato de experiência acerca da produção e utilização de vídeos no processo de identificação e (re) conhecimento de elementos do contexto cultural amazônico realizado durante o ensino remoto com alunos do 4º ano do ensino fundamental – seres iniciais. Trata-se de um recorte da pesquisa para o ProfArtes UFAM/UEA desenvolvido a partir da necessidade de alterações metodológicas decorrentes da suspensão de aulas presenciais. O relato aborda o contexto no qual os vídeos foram inseridos, assim como o processo de produção e aplicação nas aulas de Arte. A base teórica está alicerçada na relação entre Arte e tecnologia, disposta pela BNCC e nos conceitos e percepções de autores como Sá e Machado (2003), Braga e Menezes (2014) e Colares (2022) sobre o uso das TIC's na educação e a produção de objetos de aprendizagem. Os resultados são apresentados a partir da perspectiva qualitativa da observação dos dados coletados no diálogo entre teoria e a prática desenvolvida.

**PALAVRAS CHAVE:** produção de vídeos; ensino remoto; ensino de arte.

**ABSTRACT:** This article consists of an experience report about the production and use of videos in the process of identification and (re)knowledge of elements of the Amazonian cultural context carried out during remote teaching with students in the 4th year of elementary school – initial beings. This is an excerpt from the research for ProfArtes UFAM/UEA developed based on the need for methodological changes resulting from the suspension of face-to-face classes. The report addresses the context in which the videos were inserted, as well as the production process and application in Art classes. The theoretical basis is based on the relationship between Art and technology, laid out by BNCC and on the concepts and perceptions of authors such as Sá and Machado (2003), Braga and Menezes (2014) and Colares (2022) on the use of ICTs in education and the production of learning objects. The results are presented from the qualitative perspective of observing the data collected in the dialogue between theory and the practice developed.

**KEYWORDS:** video production; remote teaching; art teaching.



## 1. INTRODUÇÃO.

O uso de recursos digitais no processo de ensino e aprendizagem escolar tem tido, ao longo dos tempos, uma crescente demanda que se equipara à evolução de outros recursos e da tecnologia em si na sociedade como um todo. Nas gerações atuais, desde muito cedo, crianças têm contato direto com *smartphones*, *tablets*, computadores e telas de TV e desenvolvem o hábito de manuseá-las de forma rápida e dinâmica.

A pandemia da covid-19, demandou ainda mais da utilização desses recursos nos mais diversos âmbitos da vida, uma vez que se fez necessário o distanciamento e isolamento social e, no campo da educação, a suspensão das aulas presenciais. Foram dois anos em que boa parte das instituições escolares adotaram o ensino remoto e passaram a fazer uso de meios tecnológicos em todo o processo de ensino e aprendizagem.

No Amazonas, as aulas da educação básica da rede pública de ensino, durante a pandemia, foram transmitidas por canal digital da televisão aberta e as interações entre cada escola, gestão, professores e alunos ocorreram via grupos em aplicativos de mensagens. “Sua finalidade era de que este fosse usado como uma sala de aula virtual, onde os professores colocariam orientações, conteúdos e atividades, e os pais/alunos, poderiam fazer a devolutiva das mesmas” (Silva, 2021, p. 60).

Após dois anos de idas e vindas das aulas presenciais na rede pública estadual de ensino no Amazonas, a EETI Profº Garcitylzo do Lago e Silva, onde a pesquisa foi desenvolvida, suspendeu novamente as aulas presenciais no mês de abril de 2022, por uma necessidade emergente de revitalização de sua estrutura física. Isso fez com que, voltássemos ao ensino remoto e, esse retorno nos trouxe a necessidade de repensar e reformular a maneira de como abordar as questões primárias pertinentes à pesquisa de mestrado para o ProfArtes, que a até então não continha nenhuma perspectiva de uso de tecnologias digitais, mas que ganhou um novo embasamento metodológico com uso de vídeos para o (re) conhecimento de elementos típicos da cultura amazônica, tema norteador da pesquisa.

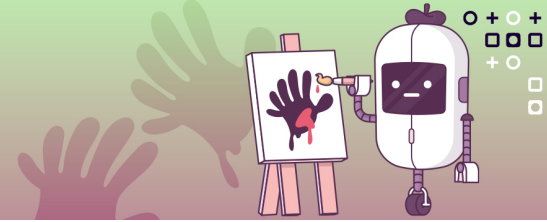
## 2. A RELAÇÃO ENTRE A ARTE E TECNOLOGIA PELA BNCC

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018) é um documento normativo que tem por objetivo definir “o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica” (Brasil, 2018, p. 07). Nela, o componente curricular de Arte dispõe de uma unidade temática intitulada **Artes Integradas** que “explora as relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação” (Brasil, 2018, p. 197) e, assim como as demais unidades temáticas (Artes Visuais, Dança, Música e Teatro), esta “reúne objetos de conhecimento e habilidades articulados às seis dimensões [...]” (idem) do conhecimento voltadas para o ensino de arte.

Dessa maneira, para o ensino fundamental – anos iniciais, que é o foco de nosso estudo, é disposto na BNCC (2018) o objeto de conhecimento<sup>1</sup> **Arte e tecnologia**, associado a habilidade<sup>2</sup> **EF15AR26**, cuja finalidade é “Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos

<sup>1</sup> “[...] entendidos como conteúdos, conceitos e processos” (Brasil, 2018, p. 28).

<sup>2</sup> “[...] expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares” (Brasil, 2018, p. 29).



eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística” (Brasil, 2018, p. 203).

Além de um objeto de conhecimento específico, a BNCC ainda traz em seu texto, a relação entre a arte e o uso de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem em duas das **Competências específicas de Arte para o ensino fundamental**<sup>3</sup> que estão articuladas com as competências da área de linguagens e com as competências gerais da educação básica, sendo elas:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística. (Brasil, 2018, p. 198).

Ambas as competências listadas, apontam para caminhos em que a Arte não somente se insere nos recursos tecnológicos, mas também que se apropria deles para a compreensão e o fazer artístico dentro do ambiente escolar.

A BNCC, como um documento normativo, é ainda norteadora da Proposta Curricular e Pedagógica do Ensino Fundamental – PCP (2021) da Secretaria de Estado de Educação e Desporto do Amazonas – SEDUC/AM, na qual consta o organizador curricular dos componentes curriculares e a forma a serem desenvolvidos nas escolas da rede pública estadual de ensino no Amazonas. Trata-se, de um documento orientador apresentado com divisões por bimestre e sugestões de atividades de cada unidade temática e objeto de conhecimento. No que cerne a relação Arte e tecnologia, são propostas atividades voltadas para o uso e registro de produção por meio de vídeos e fotografia, como é o caso do nosso estudo.

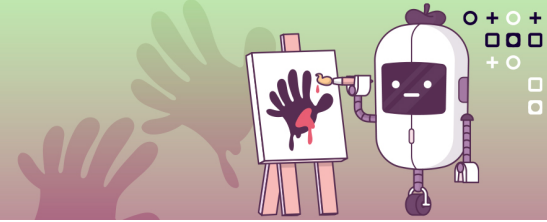
### 3. AS TICS NA EDUCAÇÃO E O USO DE VÍDEOS COMO RDI

A pandemia da covid19 também levantou muitas questões pertinentes ao uso das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem escolar e evidenciou de forma muito clara, a necessidade de formação nessa área, principalmente quando se refere a escola pública no Brasil, porém as discussões e estudos sobre a tecnologia na educação já eram uma realidade bem antes desse período. Segundo Colares, Moreira & Freitas (2018) *apud* Colares (2022a) nas últimas décadas, a educação passou por mudanças influenciadas pelo desenvolvimento tecnológico e como consequência emergiram novas estratégias de aprendizagem. O fato é que todas essas mudanças puderam impulsionar o uso de tecnologias da informação (TICs) para fins de ensino e aprendizagem, e ainda, o surgimento de recursos didáticos que possibilitem a interação nos ambientes de formação.

Para Najjar e Teixeira (2011) “O uso das tecnologias deve ser visto como gerador de oportunidades [...]” (p. 88), isso porque, segundo as autoras “As TICs possibilitam que o ensino seja feito de formas diferentes das convencionais, usando várias mídias, ampliando os conhecimentos e os objetivos da aprendizagem” (p.90).

Nessa perspectiva, trazemos nesse trabalho o uso de vídeos como recurso didático interativo no processo de conhecimento de elementos da cultura amazônica durante o ensino remoto, bem como a sua produção a partir dos conceitos de RDI e Objetos de Aprendizagem. Por RDI, se entende a partir de

<sup>3</sup> “Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (Brasil, 2018, p. 8).



Colares (2016) “[...] um objeto concreto ou digital, que visa articular os processos emergentes e contemporâneos de ensino e aprendizagem (apud Colares et al 2018, p.3). Trata-se de recursos didáticos que integram requerimentos de multimídia e de interatividade (Colares, 2022b).

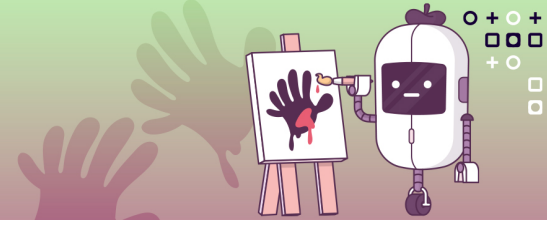
De acordo com Sá e Machado (2003) “Uma definição para objetos de aprendizagem pode ser: recursos digitais, que podem ser usados, reutilizados e combinados com outros objetos para formar um ambiente de aprendizado rico e flexível” (p. 3). Segundo Braga e Menezes (2014) “Um vídeo utilizado para apoiar a aprendizagem é considerado um OA” (p. 22). Sendo assim, a usabilidade de vídeos como ferramenta colaborativa na aula de Arte por via remoto, se fomenta no princípio de auxiliar os alunos na visualização dos elementos apresentados por meio de imagens e, principalmente tem seu foco no auxílio e compreensão a partir da linguagem fácil e acessível. Nessa mesma premissa, Aguiar e Flôres (2014) apontam para a afirmativa de Nascimento (2010, p.1) sobre a seleção de OAs, em formato de vídeos, por parte do professor “[...]quando a sua intenção é ganhar a atenção dos alunos para explorar um conceito ou um assunto” (p.12).

Para a produção dos vídeos nesse estudo, foram observados os princípios básicos de desenvolvimento de RDI que, segundo Colares (2022b) “significa disponibilizar materiais que facilitem e potencializem a aprendizagem significativa, adaptada às necessidades reais de cada contexto [...]”. Além disso, alguns aspectos apontados por Aguiar e Flôres (2014, p. 13) como: “linguagem apropriada para os alunos; abordagem dos conceitos conforme o interesse deles; a veracidade e atualização das informações” foram cautelosamente seguidos, pois segundo as autoras, estes são “aspectos considerados relevantes para um uso adequado de um Objeto de Aprendizagem” (idem).

#### 4. METODOLOGIA

O retorno ao ensino remoto, devido à revitalização estrutural da EETI Profº Garcitylzo do Lago Silva, em abril de 2022, interrompeu o processo de realização da primeira etapa da pesquisa de mestrado sobre processos criativos em dança nas aulas de Arte com elementos da cultura amazônica, que estava sendo iniciado. Dentro do cronograma, essa primeira etapa, intitulada preparação corporal tinha a finalidade de direcionar o olhar para a dança e despertar o corpo para as práticas corporais. Porém, diante do novo cenário e no intuito de manter a proximidade dos alunos com a pesquisa, fizemos uma alteração nos procedimentos metodológicos e incluímos ainda nessa etapa, uma preparação que envolveria o (re) conhecimento de elementos característicos da cultura amazônica e, que conforme os objetivos da pesquisa, poderiam ser usados posteriormente no processo de criação na dança.

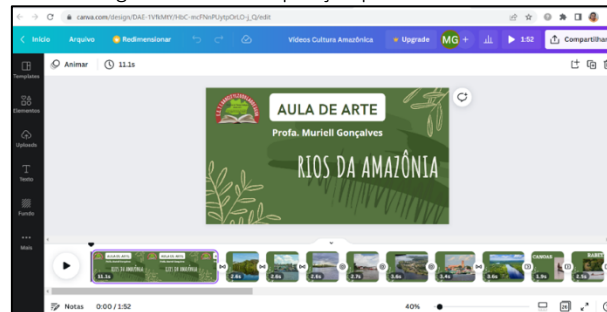
Nesse recorte, sobre a cultura amazônica, nos pautamos na percepção de Loureiro (2015) quando enfatiza que “Entende-se por cultura amazônica aquela que tem sua origem ou está influenciada, em primeira instância, pela cultura do caboclo” (p. 49). Acrescido a isso, está a perspectiva de Costa et al (2013) quando diz que “para entender melhor a Amazônia é necessário não somente se ater a um conhecimento teórico, mas também empírico, do fazer parte, do vivenciar realmente esse palco de inúmeros povos historicamente constituídos [...]” (p.14). Dessa forma, passamos para a produção de dois vídeos: o primeiro sobre alimentos típicos da Amazônia e o segundo sobre a relação do amazônida com os rios.



Antes de optar pela produção de vídeos, foi feita uma vasta pesquisa pela plataforma de compartilhamento de vídeos *YouTube*, na tentativa de encontrar um ou mais vídeos que pudessem ser utilizados nessa atividade. Porém, não houve êxito na busca, uma vez que foi necessário considerar aspectos como o tempo de duração, linguagem adequada e conteúdo específico de acordo com o planejamento pedagógico.

Diante da situação, iniciamos a produção dos vídeos escrevendo um roteiro curto, mas que contivesse as informações necessárias ao entendimento dos alunos e, principalmente com uma linguagem pela qual estão familiarizados. Em seguida, buscamos na internet imagens disponíveis para compor as partes visuais. A composição primária dos vídeos, foi feita de forma simples com o uso da versão gratuita do site *canva.com*, a partir do design de **Vinheta para Introdução no YouTube**. A construção foi feita por páginas, onde foram inseridas as imagens, determinado o tempo de duração de cada uma delas, foi feita a inserção de textos e legendas e, atribuídas transições entre elas, conforme Figura 1. No final de cada vídeo, também foi inserida as informações para um desafio a ser cumprido pelos alunos. Como a versão gratuita do site *canva* não permitia a gravação de sons, fizemos o download do vídeo primário e, no aplicativo **Filmora Go** (também na versão gratuita) fizemos a gravação de voz sincronizada com os *frames* dos vídeos.

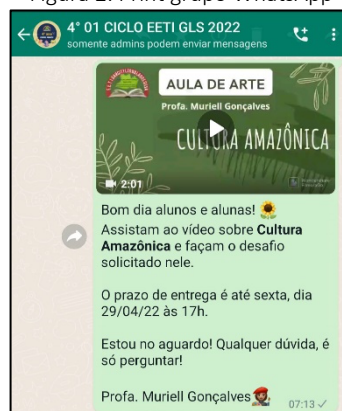
Figura 1: Print composição primária do vídeo



Fonte: arquivo pessoal

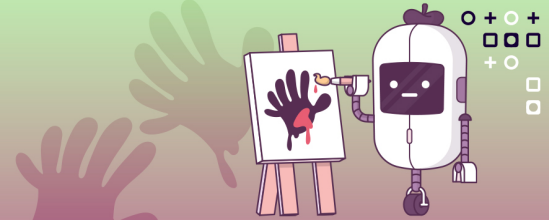
A utilização dos vídeos nas aulas no ensino remoto, se deu por meio do aplicativo de mensagens *WhatsApp*, no grupo formado especificamente para a turma do 4º ano (participantes da pesquisa). O grupo é formado pelos membros da gestão escolar, equipe pedagógica, professores da turma e, pelos pais/responsáveis dos alunos, que recebem as atividades e orientações e fazem as devolutivas das atividades concluídas. Dessa forma, junto ao vídeo, fora acrescentada uma legenda com instruções referentes à atividade e ao prazo de entrega, como pode ser visualizado na Figura 2.

Figura 2: Print grupo WhatsApp



Fonte: arquivo pessoal





O primeiro vídeo enviado à turma foi intitulado **Cultura Amazônica**, nele continha informações sobre o conceito de cultura e sobre os alimentos típicos da região amazônica. O desafio aos alunos foi identificar e enviar a foto de dois alimentos característicos da cultura amazônica que fazem parte de sua alimentação cotidiana, podendo ser um dos alimentos citados no vídeo ou outro que reconhece como tal.

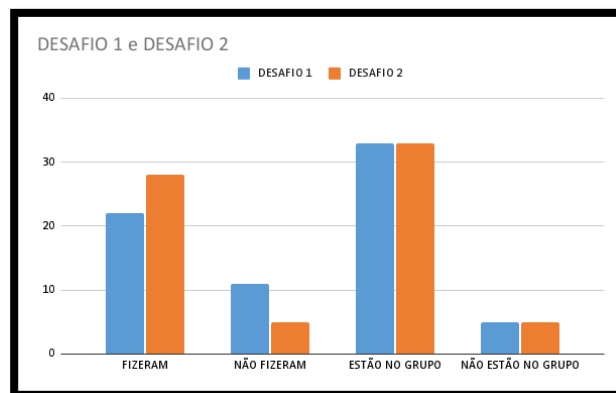
O segundo vídeo enviado à turma foi intitulado **Rios da Amazônia** e nele continha informações sobre a relação do amazônida com os rios. O desafio aos alunos foi enviar uma foto sua em contato com o rio, que poderia ser atual ou mesmo uma foto antiga.

O tempo de duração para a devolutiva de cada desafio foi de duas semanas, que equivale a 04 aulas de Arte. Porém, como a utilização dos vídeos foi um recurso metodológico atrelado às atividades avaliativas do componente curricular, esse prazo precisou ser estendido como uma forma de recuperação paralela para aqueles que não tinham cumprido o desafio em tempo hábil.

## 5. RESULTADOS

Os resultados dessa experiência com o uso dos vídeos na perspectiva do ensino remoto com alunos do 4º ano, decorrem da observação das devolutivas dos alunos quanto aos desafios. No Gráfico 1 é possível observar tanto o aumento das devolutivas entre um desafio e outro, quanto a percepção da baixa quantidade de alunos que não participaram dos desafios.

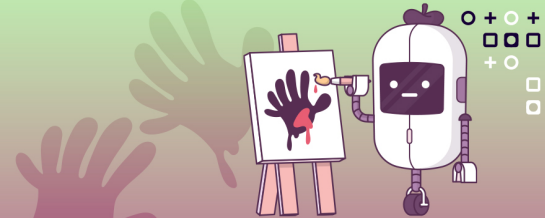
Gráfico 1 - Devolutiva dos alunos nos desafios



Fonte: arquivo pessoal

Por ser uma turma numerosa, com 37 alunos, percebe-se a grande participação dos alunos na realização da atividade. Num primeiro momento, alguns pais tiveram dificuldades de entender que não se tratava de qualquer alimento, então foi necessário fazer correções e orientar que assistissem o vídeo novamente para compreender a proposta do desafio. Para o segundo vídeo, apenas uma aluna enviou a fotografia em contato com uma piscina, mas após nova orientação, enviou corretamente.

No retorno às aulas presenciais, tivemos uma roda de conversa sobre os desafios realizados no ensino remoto e os alunos lembraram as fotos enviadas por cada um deles. Na oportunidade, fizemos a diferenciação de alimentos que são considerados típicos da Amazônia com outros que podem ser de caráter nacional, como arroz e feijão. Também lembramos o desafio sobre os rios da Amazônia e a possibilidade de nos deslocarmos para alguns municípios do interior do estado apenas de barco. Alguns alunos mencionaram que já fizeram viagem de barco, na área da rede e outros que apenas já passearam de canoa. Finalizamos a roda de conversa comentando sobre o banho de rio ser um costume da nossa região e os alunos mencionaram suas experiências em visualizar o encontro das águas, cachoeiras e piscinas naturais.



## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de vídeos como recurso interativo nas aulas de Arte, durante o ensino remoto não foi uma exclusividade relacionada a essa experiência, pois nos anos anteriores em que as aulas eram realizadas por via remoto por conta da pandemia da covid19, esse recurso já havia sido utilizado, com outros conteúdos, porém, as opções anteriores foram por fazer uso de vídeos prontos em canais educativos da plataforma *YouTube*.

Neste novo cenário, nos vimos como professoras e pesquisadoras, diante de um desafio que decidimos superar, por entender que, embora seja construído de forma simples, um recurso digital quando bem desenvolvido e alinhado a um planejamento pedagógico adequado pode ser eficaz no envolvimento dos alunos e na aprendizagem significativa.

## 7. REFERÊNCIAS

AGUIAR, Eliane Vigneron Barreto; FLÔRES, Maria Lucia Pozzatti. Objetos de Aprendizagem: conceitos básicos. In: TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. *Objetos de Aprendizagem: teoria e prática*. Porto Alegre Evangraf, 2014. p. 12-28. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/102993> Acesso em: 26 jun. 2022.

BRAGA, Juliana; MENEZES, Lilian. Introdução aos Objetos de Aprendizagem. In: BRAGA, Juliana (org.). *Objetos de aprendizagem, volume 1: introdução e fundamentos*. Santo André : Editora da UFABC, 2014. p. 19-40. Disponível em: <https://pesquisa.ufabc.edu.br/intera/wp-content/uploads/2015/12/objetos-de-aprendizagem-v1.pdf> Acesso em: 28 jun. 2022.

COLARES, Jackson; FREITAS, Regina dos Santos; MOREIRA, Dulcianne da Silva; SILVA, Renan Mota da. Tecnologia educacional, produção sonora e recursos didáticos interativos. In: CIET:EnPED, São Carlos, maio 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/662>. Acesso em: 29 jun. 2022.

COLARES, Jackson. (2022a). *Fundamentos de Tecnologia Educacional: conceitos*. [Pdf de apoio à disciplina Arte, Tecnologias e Formação docente, ProfArtes, UFAM].

COLARES, Jackson. (2022b). *Estruturação e desenvolvimento de recursos didáticos interativos*. [Pdf de apoio à disciplina Arte, Elaboração de rojetos com tecnologias digitais para ensino das artes, ProfArtes, UFAM].

COSTA, Luís Fernando Belém da; et al. As mudanças socioculturais e a inserção no urbano das comunidades ribeirinhas da Amazônia: Um estudo da Comunidade de Bom Socorro do Zé Açú no município de Parintins (AM). *Somanlu*, ano 13, n. 2, p. (1-16),jul./dez. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/somanlu/article/view/3932/3355> Acesso em: 28 dez. 2022.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. *Cultura amazônica – uma poética do imaginário*. 5 ed. Manaus: Editora Valer, 2015.

NAJAR, Núbia; TEIXEIRA, Ana Frazão. Artes através das TICS no ensino médio presencial com mediação tecnológica. In: COLARES, Jackson et al. *Sociedade do conhecimento e meio ambiente: sinergia científica gerando desenvolvimento sustentável*. PIATAM: 2011. Disponível em: <http://www.edutec.es/publicaciones/sociedade-do-conhecimento-e-meio-ambiente> Acesso em: 26 jun. 2022.

SÁ, Cloves Soares; MACHADO, Elian de Castro. O computador como agente transformador da educação e o papel do objeto de aprendizagem. In: SEMINÁRIO NACIONAL ABED DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. 1º. Belo Horizonte, abril 2003. Disponível em: <http://www.abed.org.br/seminario2003/trabalhos.htm> Acesso em 29 jun. 2022.

SILVA, Muriell Gonçalves da. A experiência no ensino de arte de forma remota: um diálogo com as concepções de Jorge Larrosa. *AEC&D - Arte, Educação, Comunicação & Design*, [S. l.], v. 2, n. 3, p. 58–66, 2021. DOI: 10.29327/216572.2.3-5. Disponível em: <http://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/dcae/article/view/9264>. Acesso em: 29 jun. 2022.