



ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO (EAD)
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
PROJETO EXPERIMENTAL / RELATO DE EXPERIÊNCIA

“MIXART”: UM MUNDO A SER DESCOBERTO

Isabela Kaiber Diel

São Borja

2023

ISABELA KAIBER DIEL

“MIXART”: UM MUNDO A SER DESCOBERTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Mídia e Educação pela Universidade Federal do Pampa/Universidade Aberta do Brasil.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Adriana Ruschel Duval

São Borja

2023

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

K561" Kaiber Diel, Isabela
"MIXART": UM MUNDO A SER DESCOBERTO / Isabela Kaiber Diel.
28 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Especialização)--
Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E
EDUCAÇÃO, 2023.
"Orientação: Adriana Ruschel Duval DUVAL".

1. INTRODUÇÃO. 2. O RELATO DA EXPERIÊNCIA . 3. RESULTADOS E
REFLEXÕES . 4. REFERÊNCIAS. 5. APÊNDICE . I. Título.

ISABELA KAIBER DIEL

"MIXART": UM MUNDO A SER DESCOBERTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Especialização em Mídia e Educação da Universidade Federal do Pampa/UAB, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 22 de março de 2023.

Banca examinadora:

Prof.^a Dra. Adriana Ruschel Duval)
Orientadora
(Unipampa/UAB)

Prof. Me. Thiago Soares Arcanjo
(La Salle)

Prof.^a Dra. Ana Carolina de Oliveira Salgueiro de Moura
(Unipampa)



Assinado eletronicamente por **ADRIANA RUSCHEL DUVAL, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 22/03/2023, às 19:43, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **ANA CAROLINA DE OLIVEIRA SALGUEIRO DE MOURA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 27/03/2023, às 21:12, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Thiago Soares Arcanjo, Usuário Externo**, em 13/04/2023, às 15:45, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1080140** e o código CRC **5A1205E7**.

RESUMO

O projeto experimental “Mixart” tem o intuito de problematizar a escola, o tempo e as relações sociais, de modo a levar os educandos do Programa Movimentos e Vivências na Educação Integral da rede municipal de Novo Hamburgo/RS a consumirem com responsabilidade recursos digitais, multimeios, animações, jogos, fotografia, softwares, nos processos de criação artística. Conclui-se que a experiência foi um ponto de partida para orientar, fomentar e transformar a sala de aula tradicional onde o professor fala e o aluno escuta, que já morreu, na mente dos alunos, dos cientistas e no projeto futuro. Esse é o grande desafio profissional em virtude da Terceira Revolução da humanidade, a revolução das TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação), uma vez que lecionar é uma ação orgânica que se faz ao compasso dos tempos.

Palavras-chave: Mídias; Comunicação; Role Playing Game; Criatividade; Cidadania; Educação; Mixart.

ABSTRACT

The experimental project “Mixart” is intended to problematize school, time and social relations, in order to turn students into Movements and Experiences in Integral Education Program, in the municipality of Novo Hamburgo into responsible consumers digital resources, multimedia, animations, games, photography, software, in artistic creation processes. In this sense, for meaningful learning in the processes of artistic creation. At last, we conclude that the experience was a starting point to guide, encourage and transform the traditional classroom, which is already dead, in the minds of students, scientists and in the future project. This is the great professional challenge due to the Third Revolution of humanity, the ICT revolution (Information and Communication Technologies), since teaching is an organic action that takes place at the pace of the times.

Keywords: Media; Communication; Role Playing Game; Creativity; Citizenship; Education; Mixart.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2. RELATO DE EXPERIÊNCIA.....	10
2.1 Espaços de diálogo	10
2.2. Objetivo	11
2.3 Procedimentos metodológicos	11
2.3.1 Rolle Play Game	13
2.3.1.1 Arte como campo de pesquisa	16
2.3.1.1.1 Comunicação e mídia	18
3 RESULTADOS E REFLEXÕES	24
REFERÊNCIAS.....	26
APÊNDICE	28

1 INTRODUÇÃO

No compasso das correlações entre aprendizagem e cotidiano surge a proposta de trabalhar com tecnologias e recursos digitais como elementos aliados ao compartilhamento dos espaços de vivências entre arte e cultura, desenvolvidos em sala de aula. A arte tem o poder de nos conectar, nos inspirar; é fruto de uma ação projetada para a sensibilidade.

Assim, nasceu o projeto “Mixarte”¹, o qual fez parte da oficina “Comunicação educação e cultura” ministrada para os alunos da educação integral da rede municipal através do Programa Movimentos e Vivências na Educação Integral – MOVE, na Escola Municipal de Educação Básica Ana Neri, para o turno da manhã e da tarde². Essa ação pedagógica consiste na construção de um repositório de produções geradas através de sequências didáticas, envolvendo o Role Playing Game, o entendimento da arte como campo de pesquisa, da fotografia, do jornalismo, da cultura pop e da identidade, de cadernos artísticos e dança. Propusemos enquanto corpo docente e empreendemos enquanto corpo discente a realização de conteúdos vinculados a essas dinâmicas e temáticas - que foram compartilhados através da conexão entre sujeito e tecnologia.

O Mixarte teve início no dia 2 de março de 2022, com a abordagem do tema “a arte como espaço de reflexão” e se estendeu ao longo de 2022 inicialmente com o projeto R.P.G aplicado ao longo do primeiro e do último semestre de 2022 (seis semanas 18 horas-aula), no segundo semestre foi envolvido ao projeto experimental de arte como campo de pesquisa, se deu ao longo de oito semanas (24 horas-aula), e por fim, (48 horas-aula) referentes à comunicação e mídia, sendo três (9 horas-aula) para prestigiar o Brasil na Copa do Mundo, cinco aulas (15 horas-aula) de teoria e aplicabilidade do jornal, e as demais com retorno ao projeto de RPG. Neste relato irei apresentar o que foi desenvolvido pelo Mixarte, sua fundamentação, o detalhamento acerca das experiências e, por fim, as reflexões e considerações a respeito do projeto.

¹ Este é o link de acesso ao perfil do projeto no Instagram:
<https://instagram.com/mix.a.r.t?igshid=ZDdkNTZiNTM=>.

² Desde 2018, a Secretaria Municipal de Educação de Novo Hamburgo visa qualificar e ampliar a educação integral da rede através do Programa Movimentos e Vivências na Educação Integral – MOVE, sob sua organização e supervisão da mesma. Sou monitora voluntária de Linguagens, desde 2019, em 2022 iniciei a oficina “Comunicação educação e cultura” na escola Ana Neri sob coordenação de Anaiana Fernandes Martins, inicialmente em 2 dias da semana e posteriormente (final de Agosto) assumi os turnos da manhã e tarde como regente de turma. (PROGRAMA Movimentos e Vivências na Educação Integral - MOVE. Prefeitura Municipal de Novo Hamburgo, Novo Hamburgo. 2018. Disponível em: <https://www.novohamburgo.rs.gov.br/smed/municipais/programa-movimentos-vivencias-educacao-integral-move>. Acesso em: 22 mar. 2023.

2. RELATO DE EXPERIÊNCIA

2.1 Espaços de diálogo

Na busca por métodos de ensino-aprendizagem que possam despertar o interesse dos alunos pelo letramento, considero o R.P.G. de mesa como uma promissora fonte de estímulo nas áreas de linguagens, ciências humanas, da natureza e matemática. Por experiência própria, percebo que educandos, com essa ferramenta, tendem a se interessar e melhor compreender conhecimentos de determinados componentes curriculares. Destaco em conformidade com Orofino (2005) as habilidades no campo da escrita, leitura, da pesquisa e da matemática. Também saliento a relevância das narrativas digitais para uma práxis pedagógica democrática de qualidade, uma ferramenta central do ensino, um uso reflexivo das novas linguagens híbridas e suas ricas possibilidades narrativas.

No atual momento, as metodologias ativas³ de ensino têm apresentado resultados satisfatórios em relação aos conhecimentos desenvolvidos, ao nível de interesse e aprendizagem dos alunos, em especial os que apresentam dificuldades de aprendizado (DE SOUZA e DOURADO, 2015, p.182). Nesse sentido, a busca por uma educação contextualizada e efetiva, que possa instigar os alunos à busca pelo conhecimento, é algo que provoca inúmeras reflexões.

O educador, enquanto agente transformador da ação pedagógica, se configura na ação diária de reflexão. A história é marcada por rupturas e o conceito de natureza vai sofrendo alterações, hoje também incluída como “matéria-prima das transformações que os homens operam no tempo” (SAVIANI, 2006, p. 8). Encontra-se um constante *upgrade* tecnológico, presente nas diferentes tarefas do cotidiano, e é preciso romper com os limites, aprender com os processos diante das características que se fizeram presentes na configuração do campo da História.

Em decorrência dessa defasagem na educação, é notável que a autenticidade dos alunos é muitas vezes menosprezada, uma vez que estes não são incentivados a serem autênticos, mas assim como afirma Foucault (1987) a reproduzirem um molde. Segundo Michel Serres(1991) vivemos a terceira revolução da história da humanidade a revolução da tecnologia da informação difundiu pela cultura o espírito libertário dos movimentos dos anos 60. No entanto, foi apropriada por indivíduos e grupos no mundo

³ Ações pedagógicas que tem como objetivo dar autonomia aos educandos, de modo a exemplificar em situações reais, que levem ao pensamento crítico e reflexivo.

inteiro e com todos os tipos de objetivos.

Percebe-se a inter-relação entre as expressões da realidade como uma prática individual, mas também coletiva, uma vez que, é necessária a iniciativa de buscar novos caminhos que atendam às necessidades do mundo contemporâneo.

Dessa forma, considerando as atividades que normalmente provocam edespertam o prazer, temos muito claro o papel dos jogos para o estímulo dos educandos. Na busca por métodos de ensino-aprendizagem que possam despertar o interesse pelo conhecimento, como mencionamos, destaca-se o RPG de mesa. Alguns alunos tendem a ter melhor rendimento com o lúdico - como, por exemplo, lidando com imagens, desenhos, jogos, Histórias em Quadrinhos e ou mangás - e isso representa um grande estímulo na concepção de uma técnica mais prazerosa, na aprendizagem do aluno, e mais eficaz e divertida, na ação do professor. Visando isso, no início do projeto apliquei uma pesquisa que me permitiu incluir a fotografia, o Google Arts & Culture, óculos 3D *Warrior*, *scrapbooking*, ao jogo de RPG, para permitir um melhor entendimento dos assuntos abordados nas áreas de Linguagens e Matemática.

2.2. Objetivo

O projeto visou abordar os conteúdos nas áreas de linguagens, ciências humanas, da natureza e matemática de forma que os alunos participassem de modo autêntico; buscar interação entre a sala de aula e o cotidiano dos alunos; desenvolver autonomia, diferenciação e valorização do conhecimento; viabilizar aos estudantes aprender a falar livremente, a criticar e a defender soluções para questões que cercam sua realidade.

2.3 Procedimentos metodológicos

A fim de estruturar, de modo prático, todo o processo do "Mixart", já apresentado como proposta de TCC do curso de especialização em Mídias e Educação pela Universidade Federal do Pampa/Universidade Aberta do Brasil e acordado com a coordenação pedagógica e coordenação do programa Movimentos e Vivências na Educação Integral - MOVE, foi elaborado um termo de autorização do uso de celular em sala de aula, bem como registro (impresso e na plataforma do Google sala de aula) para a comunidade discente e docente.

IMAGEM 1: Termo de autorização



Fonte: Acervo digital institucional MOVE EMEB. Ana Neri. Disponível em: <https://classroom.google.com/c/MzIwOTA2NDcyNDU3/p/NDgwMTE1Njg1MTkz/details> . Acesso em: 22 out. 2022.

O projeto experimental começou no dia 2 de março, sendo que o primeiro teste antes de escolher o Instagram como ferramenta pedagógica, envolveu uma produção coletiva no Canvas. Foi criado um documento com relatos do aprendizado, uma espécie de repertório do conhecimento; no entanto, como o laboratório é humano e experimental, ele estava sujeito a erro. Indeadidamente, e sem intenção de fazê-lo, foi excluída a produção por um dos educandos.

A exclusão do material fez alusão ao movimento de mudança que segundo Oliveira (2021), a informação é indissociável do ser humano, o que resulta como transformação “nas formas de ensinar e de aprender”. Para além dessa mudança, destaco que “a hipermídia permite a interligação entre informações semelhantes ou correlacionadas e a interatividade estimula a reciprocidade entre o sujeito e o objeto do conhecimento” (OLIVEIRA et al., 2021, p.4). O letramento é uma ferramenta ideológica de cunho político, social e histórico.

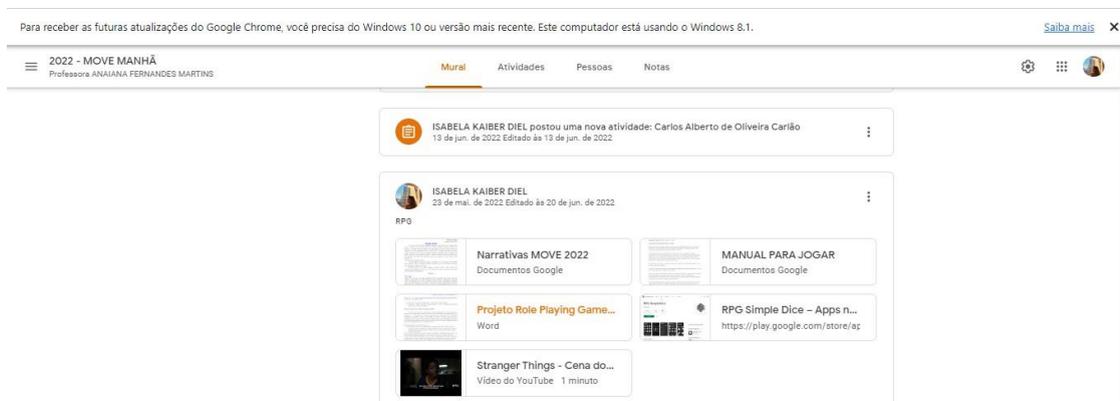
Retomando os primeiros passos do projeto, destaco que ele teve como objeto de sensibilização a seguinte questão: “O que a fotografia significa para você?”. Esta proposta foi aplicada juntamente com uma roda de conversa sobre elementos visuais. Mesmo imerso em lentes digitais, ao experimentarmos o mundo, através dessas, estamos empreendendo um ato ideológico com significado. O hábito de pesquisar determinados conteúdos nas plataformas específicas, (Google, Twitter, Instagram, Netflix, notícias no google, CNN, TikTok...) é, também, uma prática de letramento, na

qual segundo Oliveira (2021), o professor é fundamental. Por isso, este projeto não se limitou ao ato de criar um repertório de experiências em plataforma digital (Instagram @mix.a.r.t), mas representou um caminho descoberto juntamente com o corpo discente.

2.3.1 *Rolle Play Game*

Em sete de março, comecei a desenvolver o Role Playing Game (RPG) com os alunos. Trata-se de um jogo colaborativo e social sem intuito de vencedores ou perdedores, de interpretação de personagens, de acordo com um sistema de regras predeterminado, contendo um mestre que deve descrever cada cenário e seus acontecimentos. Neste aspecto destaco a ênfase de Vygotsky (1991) de que a brincadeira, mesmo sendo livre e não estruturada, possui regras. Assim, se faz necessária a assimilação das conjecturas, justificativas na resolução de problemas relacionados aos enredos descritos - tanto pelo roteiro do mestre como na ação de cada personagem (no que diz respeito às escolhas das ações do jogador em cada situação-problema). Elkonin (1998) e Leontiev (1994) descrevem que, durante a brincadeira, ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico.

IMAGEM 2: Narrativas



Fonte: Acervo digital institucional MOVE EMEB. Ana Neri. Disponível em: <https://classroom.google.com/c/NTE0MzUyMTg5NDUw/p/NTIxMzM5NDQ4OTc3/details>. Acesso em: 22 out. 2022.

Este projeto se deu ao longo de seis semanas (18 horas-aula). Com o objetivo de desenvolver autonomia, diferenciação e valorização do conhecimento através do RPG, além de estimular os alunos a aprenderem a falar livremente, a criticarem e a defenderem soluções para questões que cercam sua realidade. Como princípio da aplicação, apresentei uma breve descrição do que significa RPG, através de trecho do

primeiro episódio da primeira temporada da série de *Stranger Things*⁴ da Netflix. Tendo como base a apresentação do sistema de D-20 (baseia em dados de até vinte lados), em um primeiro momento tivemos uma discussão coletiva sobre os nomes dos personagens e as suas respectivas classes, com trocas e diálogos em pequenos grupos sobre as diferenças de cada personagem e a distribuição dos atributos (físicos e empáticos/mentais). Foi feito um teste de jogo com minha campanha autoral “Vingança manchada de sangue: Os últimos guerreiros do Velho Oeste”⁵.

A turma do turno da manhã realizou esta tarefa com leveza e muita concentração, levantando alguns pontos como: a localização geográfica do Canadá e a relação Histórica do massacre indígena. Destaco que os estudantes já haviam delimitado seus respectivos grupos e mestres - os quais direcionaram a segunda etapa do projeto, que foi conhecer o sistema de jogo da campanha “O Mistério da Gruta”, ilustrado no quadro a relação das regras e o cenário. Em 11 de abril, a produção se limitou a criar narrativas ficcionais (EF35LP25),⁶ momento leve, de muita sensibilidade e entusiasmo coletivo. As produções realizadas ao longo do processo estão disponíveis em documentos do Google. Com acesso ao link pelo destaque do feed no @mix.a.r.t.

A leitura coletiva do livro “O Mistério da Gruta” foi uma aliada, ao verificar os possíveis erros em comum entre todos os grupos, organizada por intermédio dos educandos. No que se refere à aplicabilidade do jogo no turno da manhã, dividiu-se entre dois grupos, sendo que 50% conseguiu trabalhar de modo autônomo; o restante precisou de algumas intervenções. Já no turno da tarde, o resultado demonstrou que apenas um dos quatro grupos de cinco alunos realizou a atividade, de modo autônomo e criativo. De qualquer forma, provocaram a curiosidade de outras turmas, e os alunos pediram autorização para continuarem a atividade no período do intervalo. Tendo em vista a dificuldade dos grupos, a proposta se estendeu entre os dias dois ao dia nove de maio, sendo o diagnóstico coletivo e individual, o qual constatou os resultados da aplicação do projeto R.P.G - sinalizaram o significado do jogo e de como criar uma narrativa.

O registro das aulas e do momento do jogo estão disponíveis em audiovisual pelo Google Drive⁷ institucional. Tendo a efetivação do projeto, foi proposto - pela direção pedagógica - sua continuidade, de outubro até novembro, construindo vínculos

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=n4STwwunGjs>.

⁵ Campanha autoral disponível em acervo pessoal.

⁶ BRASIL. BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf Acessado em abr. 2022.

⁷ Disponível em: (<https://drive.google.com/drive/folders/1HDaPBzax7VTQB0ix7ZVQLAexD8R8F6R?usp=sharing>). Acesso em: 25 abr 2022.

por meio da pesquisa, visando resolver e elaborar problemas envolvendo adição e subtração, através dos dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20; percebendo-se a relação de porcentagem nos mesmos, exemplificando-se o sistema com demonstração dos dados para jogar com o sistema D20,⁸ utilizado em todas as ações, seja de combate ou de testes comuns; os demais dados foram utilizados para dano, com cada arma tendo seu dano específico. Em seguida foi realizado um seminário (apresentações no Google ou no Canvas), de modo a serem compartilhados os conteúdos sobre a origem do jogo; significado do Role Play Game; papel do mestre no jogo; ficha do personagem e materiais necessários para jogar. E, por fim, em dezembro, como atividade de fixação, os alunos de cada turno (manhã e tarde) foram introduzidos na divisão de novos grupos para comporem suas campanhas autorais, o que tornou as aulas mais produtivas.

Em sete de novembro, trabalhamos com a noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivências e interações entre pessoas. Foi um diálogo introdutório sobre a nova rotina do projeto (agora assumindo quatro dias da semana) e as formas de organização, respeitando o tempo de fala do outro - mesmo sendo mestre, professor, gestor, aluno, todos temos que aprender a conviver. O manual de RPG mostra que “o mestre descreve o ambiente” e “os jogadores descrevem o que eles desejam fazer”. O mestre narra os resultados de suas ações” (RUAS; MACHADO; GOMES et al, 2021, p. 183). Na sequência, como resultado do laboratório de experiências ao longo do ano, foi elaborado um manual de convivência, em forma de pergaminho, em papel pardo, onde foi apresentado como ponto central respeitar o tempo de fala, um problema recorrente, em papel pardo, construído de modo horizontal, no centro da sala, no qual, ao final, a coordenadora também contribuiu.

Posteriormente abordamos os princípios da Revolução Cultural do século XIV e a necessidade de se compartilhar algo. Enfatizamos que, desde o início dos tempos, sentimos a necessidade de compartilhar. Nesse sentido a contação de histórias com a obra literária: Em busca da feição real, *Ko Moon-young*, como atividade de ficção - foi proposto escrever uma aventura com impacto mais profundo, no turno da tarde. A partir do conto surgiram várias discussões sobre *bullying*, depressão e autoestima. Foi um momento significativo, alguns alunos puderam expressar seus sentimentos, medo, tristeza, insegurança, em relação a perdas, amizades e mesmo o fato de estarmos retornando de um período de isolamento decorrente dos surtos de COVID-19. Uma

⁸ Para saber mais

https://docs.google.com/presentation/d/1le1OEgsreKaWi7RjzZK3vPo7NOHFT9fl/edit?usp=share_link&oid=113858379376154882069&rtpof=true&sd=true.

aluna pediu para termos mais momentos como este, uma sugestão para rodas literárias no intervalo.

2.3.1.1 Arte como campo de pesquisa

A segunda etapa envolvida foi o projeto experimental de arte como campo de pesquisa, que se deu ao longo de oito semanas (24 horas-aula), tendo como intuito perceber os espaços culturais de memória e identidade e preservação ambiental, através da plataforma *Google Arts & Culture*. Incluiu, portanto, perceber as diversas obras de arte pertencentes a acervos de museus online, tendo autonomia na busca, com a oportunidade de experienciar a cultura e a tecnologia dentro da sala de aula. Na ação foi previsto realizar uma busca na referida plataforma com a terminologia “fotografia”, e em seguida explorar as diversas 49 coleções. Entre as exposições online, o aluno escolheu uma obra para apresentar ao final da aula.

Para ajudar a turma a perceber os museus, foi possível realizar a visita online ao Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães, em Recife; ao Centro de Fotografia Georges Dussaud, em Bragança, Portugal; à Fototeca Nacional o INAH, em Pachuca de Soto, México. Os recursos utilizados foram: projetor ou TV, notebook pessoal e seis chromebooks da escola, celular e recurso digital: o *Google Arts & Culture*. Na sequência foi aplicada a proposta de se abordar “marcos da memória: os lugares de memória” (ruas, praças, escolas, monumentos, museus etc.). Com uso de óculos 3D *Warrior*, é possível visualizar alguns museus, dentre eles o museu Afro-Brasileiro. Para tal, se fez uso do projetor ou TV, 4 óculos 3D *Warrior*, um tablet da escola, smartphone e, como recurso digital, o *Google Arts & Culture*, *Cardboard*.

No turno da tarde não conseguimos realizar as visitas, pois ficamos sem conexão. A terceira aula sobre “Arte como campo de pesquisa” estimulou os alunos a pensarem em arte como um modelo de criação. Foi apresentado aos educandos o *Scrapbooking*, um diário artístico que tem como objetivo tornar o registro das aulas uma ação voltada para o reaproveitamento de reciclados, papéis, recortes, tecidos e folhas secas. A conversa inicial sobre a rotina propôs uma conexão entre a produção de lixo e as formas de repensar o uso de materiais, como rolos de papel-higiênico, revistas e caixas. Neste ponto, paramos para refletir sobre onde está a arte na rotina da comunidade docente e discente.

Observei, ao longo do semestre, que alguns alunos mantiveram o hábito de utilizar a técnica para fazer cartões de aniversário, temáticos ou mesmo cartinhas. Nessamesma proposta, em seis junho, ao aliarmos a temática junina ao laboratório de

experiências, foi relevante conhecermos a literatura de cordel. Esta pesquisa suscitou uma oficina de xilogravura, utilizando-se resíduos dispostos na escola, como isopor, papelão e folhas diversas.

“A arte como campo de pesquisa” se relaciona com o fazer pedagógico - “[...] uma atividade humana, um trabalho interativo, ou seja, um trabalho baseado em interações entre pessoas. Aprendizagem nunca pode colocar de lado as condições e as limitações inerentes à interação humana” (TARDIF, 2001, p. 20). De acordo com Tardif (2001), nosso trabalho docente é, sobretudo, “interativo” - por isso a necessidade da reflexão sobre como abordar e quais recursos utilizar para alcançarmos o público-alvo. Vimos o quanto isso depende da técnica utilizada (metodologia de ensino e aplicação do método), sendo que, para uma interação efetiva, foi necessário o vínculo entre os educandos e os espaços culturais do município de Novo Hamburgo.

Na medida em que parte dessa proposta se apresenta através da fotografia como elemento de percepção dos espaços de arte e cultura, com objetivo a divulgação de espaços culturais públicos - em destaque a Escola Municipal de artes Carlos Alberto de Oliveira em Novo Hamburgo-, buscamos viabilizar esse acesso. Nesse sentido, foi necessário o contato com a professora Sylvania Reboli, responsável pelo Caminho de Arte e Memória que compõem o memorial do Artista Carlos Alberto de Oliveira em Novo Hamburgo. Os alunos foram conduzidos a projeto que demarca lugares públicos de arte, memória e cultura - o qual, começa na Escola de Arte, passa por algumas obras de arte públicas, indo pela Avenida Bento Gonçalves e chegando ao Espaço Albano Hartz.

Nesse percurso, trabalhamos a temática que interliga imagem fotográfica e representação do cotidiano; uma proposta que durou nove horas-aula, e que teve como avaliação (em plataforma digital no Google Sala de Aula) a escrita autônoma da descrição das imagens disponíveis no Google Docs (fotografias do corpo docente registradas na saída de campo à escola de arte). A visita mostrou que o laboratório “mix.a.r.t” tinha um potencial a partir do entusiasmo dos estudantes. Por exemplo, ao assistirem um ensaio de balé na escola de arte, surgiu a possibilidade de diálogo; de abordar a dança como princípio da arte (performance). Essa atividade foi proposta exclusivamente ao turno da tarde, pois surgiu deles o interesse em saber mais sobre dança. Um dos elementos centrais de análise coletiva, a presença do artista Carlos Alberto de Oliveira - Carlão- no Museu de Arte do Rio Grande do Sul - MARGS -, assinalou a necessidade de problematizarmos o espaço de cultura no município de Novo Hamburgo, o qual se destaca entre espaços que se antepõem aos espaços de memória e patrimônio consagrados pelos projetos municipais. A relação entre pesquisa e

exposição, sob contextualização dos saberes construídos ao longo do semestre, dialogou com o recurso visual, uma estética que problematiza a efetivação de políticas públicas em educação quanto às relações étnico-raciais.

2.3.1.1.1 Comunicação e mídia

O mês de setembro inaugurou a conta do Instagram @mix.a.r.t, projeto como abertura à análise linguística/semiótica da comunicação. Ao todo foram dezesseis aulas (48 horas-aula) referentes à comunicação, sendo três (9 horas-aula) para prestigiar o Brasil na Copa do Mundo, cinco aulas (15 horas-aula) de teoria e aplicabilidade do jornal, e as demais com retorno ao projeto de RPG. A primeira sequência didática de oito, teve como objetivo introduzir o gênero literário no jornalismo e as diferentes formas de composição dos textos em um jornal.

Todas as aulas foram realizadas no laboratório de informática, de modo que as imagens e links pudessem ser acessados por todos. A divisão da turma foi em equipes (de 4 e 5 alunos), tendo como prática essencial o diálogo, problematizando o significado de uma fonte histórica - fosse ela oral, visual ou documental. Nesse sentido, questionou-se, através da plataforma digital, em comentários no próprio material disponível no google sala de aula da turma, o significado da palavra “letramento”; em seguida, de “notícia”. Chegamos à conclusão de que o letramento está no livro, na web, na tv, nas mídias, e mesmo no próprio jornal, e que a notícia pode ser digital. À medida que falamos dos tempos históricos, desde o surgimento do livreto, nos meados da Idade Moderna, passando pelo surgimento do rádio, TV, e, por fim, no pós-guerra, a terceira Revolução Industrial.⁹

Comunicação e mídia apresentam-se, no campo da vida pública, como ferramenta ideológica de cunho político, social e histórico. Em virtude dos questionamentos a despeito da divulgação de notícias, o projeto teve o intuito de trabalhar os “gêneros que circulam na esfera pública, nos campos jornalístico-midiáticos” (BRASIL, 2017, p. 136). Com o objetivo de¹⁰ “distinguir fatos de opiniões/sugestões em textos (informativos, jornalísticos, publicitários etc e

⁹ VIEIRA Eloy; AMARAL, Adriana. **Cultura Pop ou Cultura Digital?** Provocações acerca do contexto cultural contemporâneo no Brasil. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, RS. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Porto Alegre - RS – 20 a 22/06/2019.

¹⁰ (EF04LP15) BRASIL. BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf Acessado em 07 out 2020.

comparar informações sobre um mesmo fato veiculadas em diferentes mídias e concluir sobre qual é mais confiável e por quê”¹¹ (BRASIL, 2017).

Imagem 3: Print da atividade na plataforma Google Sala de Aula

Para você o que é ser jornalista? 1

Data de entrega: 6 de set. 23:00

Item postado em 5 de set.

Olá crianças! Hoje conhecemos mais sobre o mundo do jornalista e algumas mudanças que essa profissão vem vivendo. Acredito que foi muito interessante. Agora vamos responder com atenção e usando as suas palavras, a pergunta:

1 comentário para a turma

0	0	17
Entregue	Trabalhos atribuídos	Envios devolvidos

Fonte: Acervo digital institucional MOVE EMEB. Ana Neri.

Imagem 4: Respostas da atividade na plataforma Google Sala de Aula

¹¹(EF05LP16) BRASIL. BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acessado em 07 out 2020

Comentários da turma

JEAN BOESING DA SILVA 5 de set.
 oque eu li:oque é língua
 em que situação: Pode se valer em determinadas situações como elemento opressor de exclusão social ou mesmo por defasagem linguística.
 por quê?para quê: É por meio dela que nos organizamos, socialmente, interagimos e desenvolvemos nosso sentimento de pertencimento". Sobre essa análise a língua é maior do que o "certo e errado".

JORGE MIGUEL ACOSTA DOS SANTOS NASCIMENTO 5 de set.
 Eu li sobre o que e linguagem.
 Sobre a situação de elemento.
 Para sobre a língua é maior do que o "certo e errado".

MURILO HENRIQUE SALDANHA BARROS 5 de set.
 1) Eu entendi uma informação
 2) Pode se valer em determinadas situações como elemento opressor de exclusão social ou mesmo por defasagem linguística

VITOR ESTEVES VIATRONSKI 5 de set.
 1. Eu li um jornal que explica como a linguagem pode servir para varias situações.
 2. Em situação de política ou defasagem linguística.
 3. A linguagem é inportante por que serve para varias situações inportantes de política entre outros paise de outros tipos de linguagem.

Fonte: Acervo digital institucional MOVE EMEB. Ana Neri. Disponível em: <https://classroom.google.com/c/NTE0MzUyMTg5NDEw/p/NTIxMzM5NDQ4OTc3/details>. Acesso em: 22 out. 2022.

Para a realização das atividades, pensamos em estratégias de leitura: apreender os sentidos globais do texto, na reconstrução do contexto de produção, circulação e recepção de textos; na caracterização do campo jornalístico e na relação entre os gêneros em circulação, mídias e práticas da cultura digital. Conduzimos isso ao entrarmos na sala de informática com a turma, de modo que cada aluno tivesse um colega para discutir as pautas da aula. Realizou-se a leitura do texto, para introdução do assunto - “Informação x Conhecimento”,¹² material de consulta para os curiosos; “o que é ser um jornalista”.¹³ No dia 19 de setembro, exploramos diferenças e semelhanças no tratamento dado a uma mesma informação veiculada em textos diferentes, consultando *sites* e serviços de checadores de fatos.

No turno da manhã foi realizada uma abordagem expositivo-dialogada com referência ao 13º Bienal do Mercosul, evento que tem sua relação entre vida e arte e que contou com a presença de 99 artistas de 23 países diferentes, em mais de dez espaços culturais de Porto Alegre. Com mensagem postada no Google Sala de Aula, voltada ao o turno da tarde, demos sequência ao projeto Mix.a.r.t.,¹⁴ com uma aula que teve como

¹² Informação é um conjunto de dados estruturados que pode ser interpretado como útil e relevante e o conhecimento é aquele que se constrói internamente com conceitos, estudos e experiência”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VDBZjG7hgAM>. Acesso em: set. 2022.

¹³ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=vIGzCcFrXZO>. Acesso em: set. 2022.

¹⁴ Ferramenta pedagógica que tem o intuito de articular a comunicação aos conteúdos trabalhados em sala de aula de modo reflexivo e criativo plataforma digital.

objetivo os princípios do jornalismo. Usamos como referência a obra “Manual de Como Fazer Um Jornal”, da editora Magiaz de Ler.

Entrando em uma nova jornada, vimos gêneros textuais de imprensa, informativos e opinativos¹⁵. Em 26 de setembro, ao analisarmos e comentarmos sobre a cobertura da imprensa acerca de fatos de relevância social, destacamos diferentes enfoques por meio do uso de ferramentas de curadoria. No turno da manhã foi aplicada uma atividade diagnóstica, disponível na plataforma digital no Google Sala de Aula, com fins de uma avaliação diagnóstica (gêneros textuais de imprensa; gêneros informativos página 5; gêneros opinativos página 7 do “Manual como fazer um jornal”. A turma realizou o processo em verso e finalizamos a aula com uma pequena intervenção sobre a décima terceira Bienal do Mercosul¹⁶.

Em 03 de outubro, (EF09LP02)¹⁷ comentamos sobre a cobertura da imprensa a respeito de fatos de relevância social para nossa escola, como a mostra científica (FICAM), nos gêneros Editorial, Resenha, Artigo, Coluna. Foi inserido texto, disponível no *Classroom*, pautado pela pergunta-estímulo: “Você gosta muito de determinado assunto, como esporte ou games? Comece a escrever, no espaço abaixo, sobre o tema que escolher”¹⁸.

No turno da tarde, três alunas se destacaram, ao proporem uma pesquisa de campo para a realização de uma análise sobre como poderíamos melhorar o espaço físico da escola. Os estudantes foram estimulados a realizar suas perguntas na plataforma para, na semana seguinte, no dia 10 de outubro, realizar as entrevistas com as turmas do turno da tarde. Na mesma medida, os demais alunos continuaram a trabalhar, na sala de informática, analisando o padrão entonacional, a expressão facial e corporal e as escolhas de variedade e registro linguísticos de *vloggers* de *vlogs* opinativos ou argumentativos.

No dia dezessete de outubro, finalmente foi possível planejar e produzir, em colaboração com os colegas, um telejornal para o público infantil, com algumas notícias e textos de campanhas que puderam ser repassados oralmente por meio da apresentação da pesquisa das estudantes (7º ano e 5º ano). A atividade consistiu na análise coletiva da

¹⁵Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VDBZjG7hgAM>. Acesso em: set. 2022. Manual disponível em: https://www.jornaljoca.com.br/wp-content/uploads/2019/09/Crianças_Como_fazer_bkp.pdf; Acesso em: set. 2022. idade

¹⁶Disponível em: <https://www.bienalmercosul.art.br/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

¹⁷ BRASIL. BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acessado em out 2020.

¹⁸ Disponível em: <https://classroom.google.com/c/NTE0MzUyMTg5NDEw/p/NTUxOTQxNzMwNjAz/details>.

linguística/semiótica (ortografia). Em seguida, como se fosse a redação de um jornal, a turma se reuniu para avaliar, de modo a construir em equipe a matéria.

Novembro é um mês que demarca a memória de um país que tem na sua base histórica 300 anos de um sistema escravocrata, sendo um dos mais douradores do mundo (LIMA, 2019). Trabalhando comunicação, foi proposto a abordagem sobre o sujeito e seu lugar no mundo, no cumprimento da lei de número 10.639/03, reconhecendo as brincadeiras de origem africana como elemento formador da cultura local. Como sensibilização, com a turma - já organizada em três agrupamentos - discutiu as brincadeiras dessa origem tornaram parte da cultura brasileira - como pega-pega, morto-vivo, lencinho na mão. Em conformidade com Débora Alfaia da Cunha (2016), demarcando a territorialidade das brincadeiras Terra-mar, em Moçambique; Mamba, da África do Sul, e Pegue a cauda, na Nigéria.

Para além das brincadeiras, nas aulas de 21, 22 e 23 de novembro, lembramos que “os patrimônios também são conquistas”. O objetivo foi compreender o que foi a diáspora africana, conhecer parte da história negra no Brasil e estudar os movimentos que pertencem à cultura negra e periférica, descobrindo artistas brasileiros de samba, hip-hop e rap. Adequando à realidade dos educandos por meio de um circuito memorial no laboratório de informática, que teve adesão dos 6º e 7º anos, que contou com a parceria das professoras de língua portuguesa e geografia.

Para além da aplicação de um projeto multicultural, a exposição que reverenciou a trajetória da culturalidade afro-brasileira contou com apresentações rotativas, isso é, nas quais foram sendo modificados os apresentadores e o caminho da consciência - denominado pelos alunos. Os visitantes tinham abertura, percorrendo desde o significado nos dicionários dos termos “patrimônio” e “cultura”, para pensarem - baseados nas imagens - o que pode ser considerado patrimônio cultural. Isso foi seguido da problematização sobre como algo se torna um patrimônio e muitos patrimônios, materiais ou imateriais, e que estão em processo de serem reconhecidos pelo Iphan (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional). Damos ênfase ao samba do Recôncavo Baiano, à música de Janet de Almeida. Os visitantes passaram pela reflexão das questões de identidade nacional e preconceito racial, após ouvirem a música.

Seguindo caminho, encontrava-se o estande do advento do rádio e das gravadoras e o samba e a cultura popular, seguidos da introdução do documentário “Amar(elo) é tudo para ontem”, do Emicida, disponível na plataforma Streaming Netflix que percorre a história da presença afro-brasileira, na arte, arquitetura e na música brasileira. O resultado foi uma intervenção cultural que mobilizou a escola para

refletir a importância de perceber os espaços de patrimônio não apenas nacionais, mas locais que são evidências da luta antirracista.

Entre 20 de novembro e 18 de dezembro, o mundo acompanhou um dos maiores eventos esportivos, a Copa do Mundo, no Catar (primeiro país do Oriente Médio a receber a competição). Foi necessário utilizar o evento para desenvolver a alfabetização matemática e explorar o álbum de figurinhas do campeonato, para propor situações-problema envolvendo noções de adição e subtração. Tratou-se de uma oportunidade de explorar o que os alunos já sabiam sobre futebol e Copa do Mundo - curiosidades, escrita dos nomes dos países e dos jogadores etc. Quanto ao álbum, foram propostas situações-problema envolvendo noções de adição e subtração.

Ainda trabalhando com imagem e representação do cotidiano, o centenário da Semana de Arte Moderna produziu um dos sentimentos vividos ao longo do semestre: a arte como espaço de reflexão e percepção do “eu” e da sociedade em que vivemos. Levando a perceber como esse movimento modificou a forma como percebemos a arte, foi perceptível através da experimentação como resultante. Nesse sentido, os intervalos do almoço, desde agosto até dezembro, apresentaram a “dança” como princípio dessa arte, a expressão por meio da performance. Estes diálogos sugeriram que a sensibilidade de presenciar o corpo é uma tangente que envolve a vida dos adolescentes. Surgiram diálogos como gênero, violência de gênero, medo, feminicídio e, por fim, uma pauta sincera que proporcionou um espaço seguro para identificar violências vividas no cotidiano dos educandos.

3 RESULTADOS E REFLEXÕES

O letramento é um processo que envolve várias áreas do conhecimento. Pensando nisso, as atividades diárias se propõem a conectar imagem, mídia, comunicação, memória, cidadania e sociedade. Com o intuito de explorar diferentes tecnologias e recursos digitais - multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares - nos processos de criação artística.

Assim, reconhecendo em projetos temáticos as relações processuais entre diversas linguagens e identificando formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, pintura, fotografia, desenho, gravura, cinema, conceitual, urbana e digital, cultivando a percepção de simbolizar e o repertório imagético. Além de abordar os conteúdos de forma que, tanto alunos como professores, pudessem trabalhar em sincronia tendo em vista que - “quem ensina, aprende ao ensinar. E quem aprende, ensina ao aprender” (FREIRE, 1997, p.2).

Portanto, o fazer docente-discente se envolve em uma ação cotidiana de análise dos materiais, sejam os recursos digitais, *Google Arts & Culture*¹⁹, *Cardboard*, Google Sala de Aula - uma ferramenta que passou a ser parte essencial da aplicabilidade das atividades diárias, assim como óculos *3D Warrior*, projetor, *TV*, tablets, celulares). Deve ser entendido como um planejamento contínuo que se modifica ao longo do tempo; isso é, à medida em que estabelecemos uma avaliação contínua do fazer pedagógico, percebemos as necessidades de modificar algo.

Os verdadeiros improvisadores, contudo, são pessoas que dominam necessariamente as bases de sua arte antes de improvisar e para improvisar. Em suma, não existe arte sem técnicas e a arte atua a partir do domínio das técnicas próprias a um ofício (TARDIF, 2001, p. 22).

A arte como espaço de reflexão surge como esse elemento de conexão entre a identidade individual e a coletiva. Enquanto sujeitos históricos, nos relacionamos com os acontecimentos, somos moldados à medida em que nos moldamos. A inter-relação entre arte, memória e educação funciona como um meio social que prioriza a produção colaborativa e que lida com uma temporalidade contínua e potencialmente infinita” (HOFF, 2017, p. 38). A oficina “Comunicação, Educação e Cultura”, teve como o intuito de explorar diferentes tecnologias e recursos digitais - multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares, nos processos de criação artística -, além de reconhecer, experimentar em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens. Essa relação humana da escola é que possibilita a aplicabilidade de metodologias de ensino que se modifiquem de acordo com a pesquisa,

¹⁹Disponível em: <https://artsandculture.google.com/>. cesso em: 15 mar. 2023.

a produção do conhecimento, a qual tem a característica de ser aberta a mudanças como, por exemplo, a perda das atividades no Canvas colaborativo - que tornou a atividade um laboratório de experiências.

De acordo com Hoff, esse espaço entre educação e arte “produz também metodologias, ‘modos de vida’ e de organização específicos, os quais geram novas possibilidades de pensar o campo da arte, a prática artística, bem como os papéis do artista e do professor” (HOFF, 2017, p. 30-31). O resultado de uma ação docente é a presença da mudança aliada ao retorno dos educandos, ao perceber a família e a comunidade buscando saber como - “é essa aula de RPG?” Essa é a utopia de presenciar o envolvimento da educação como transformação de sujeitos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Irandé. **Muito além da gramática**: por um ensino de línguas sem pedras no caminho. São Paulo: Parábola Editorial, fev. 2007.

BRASIL. BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acessado em 07 out 2020.

CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras africanas para a educação cultural**. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016. E-book (118 p.). Disponível em: <http://livroaberto.ufpa.br/jspui/handle/prefix/196>. Acesso em: 21 mar 2022.

DE ALMEIDA, Janet; BARBOSA, Haroldo. **Pra quê discutir com madame? Disco Continental** 15459. 1956. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J12VW7eFJIE&t=13s>. Acesso em 3 de abril de 2019.

DE SOUZA, Samir Cristino; DOURADO, Luís. **Aprendizagem baseada em problemas (ABP)**: um método de aprendizagem inovador para o ensino educativo. *Holos*, v. 5, p. 182-200, 2015.

FREIRE, P. (2005). **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FOUCAULT, Michel. Os corpos dóceis. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão, tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis, Vozes, v. 29, p. 125-52, 1987.

HOFF, M. **Sobre ser professor-artista-etc e vice-versa, ou como construir escolas de arte**. *Revista Apotheke*, Florianópolis, v. 3, n. 1, 2017. DOI: 10.5965/24471267312017028. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/apotheke/article/view/9489>. Acesso em: 17mar. 2023.

IPHAN. **Samba de roda do Recôncavo Baiano**. Dossiê 4, Brasília: IPHAN, 2006.

LIMA, Yure Rafael Fernandes de; FREIRE, Cristiniana Cavalcanti (Orient.). **Igualdade da população negra no Brasil**: marcos jurídicos e sua efetividade. 2019. 56 f. TCC(graduação em Direito) - Faculdade de Direito do Recife - CCJ - Universidade Federal de Pernambuco - UFPE - Recife, 2019. Disponível em <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/37509>.

NOBLAT, Ricardo. **A arte de fazer um jornal diário**. Editora Contexto, 2006.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar**: pedagogia dos meios, participação e visibilidade. Cortez, 2005.

OLIVEIRA, Priscila Patrícia Moura; BRASILEIRO, Beatriz Gonçalves; RODRIGUES, Florbela Lage Antunes; FERREIRA, Maria Eduarda Roque. **Utilização pedagógica da rede social Instagram**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, v. 13, n. 02, ISSN: 2448-0959, p.05-17, 2021. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/utilizacao-pedagogica>. Acesso em: 15 mar. 2023

PERINI, Mário. **Princípios da linguística descritiva**: introdução ao pensamento gramatical. São Paulo: Parábola, 2006.

RUAS MACHADO GOMES, R.; QUEVEDO, M. A. de A.; PEREIRA, G. P. **Rola um d20, Pedro Bala!** Criação literária usando RPG de mesa. Letras & Letras, [S. l.], v. 37, n. 1, p. 218–236, 2021. DOI: 10.14393/LL63-v37n1-2021-13. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/57565>. Acesso em: 15 mar. 2023.

SERRES, M. **O contrato natural**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991

TARDIF, Maurice. **O trabalho docente, a pedagogia e o ensino**: interações humanas, tecnologias e dilemas. Cadernos de educação, v. 10, n. 16, p. 15-47, 2001.

APÊNDICE

QR de acesso ao perfil.

