



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES E TECNOLOGIAS**

**MARIA APARECIDA VIEIRA DE MELO**

**AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CAMPO DAS**  
**ARTES: O AUDIOVISUAL COMO MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA DO**  
**CONHECIMENTO**

**Recife/PE**

**2019**

**MARIA APARECIDA VIEIRA DE MELO**

**AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CAMPO DAS  
ARTES: O AUDIOVISUAL COMO MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA DO  
CONHECIMENTO**

Trabalho de conclusão de curso de especialização apresentado à Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia da Universidade Federal Rural de Pernambuco como requisito final para a obtenção do título de Especialista em Artes e Tecnologias.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Ms. Amália Maria de Queiroz Rolim

**Recife/PE**

**2019**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE  
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

M528t Melo, Maria Aparecida Vieira de  
As tecnologias da informação e comunicação no campo das  
artes: o audiovisual como mediação pedagógica do conhecimento /  
Maria Aparecida Vieira de Melo. – 2019.  
50 f.

Orientador(a): Amália Maria de Queiroz Rolim.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) –  
Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-  
Graduação em Artes e Tecnologias, Recife, BR-PE, 2019.  
Inclui referências.

1. Ensino audiovisual 2. Tecnologia da informação  
3. Comunicação 4. Recursos audiovisuais I. Rolim, Amália Maria  
de Queiroz, orient. II. Título

CDD 370

## RESUMO

Este estudo visa a certificação de que os audiovisuais promovem o conhecimento. Interessamos saber: como os nexos pedagógicos estão presentes nos audiovisuais enquanto mediadores da ação pedagógica a favor do conhecimento no processo formativo? Para tanto, temos como objetivo geral: analisar as tecnologias da informação e comunicação no campo das artes enquanto propulsora da cultura visual, por meio do uso de audiovisuais como mediação pedagógica do conhecimento em sala de aula. E mais especificamente, identificar o audiovisual como recurso pedagógico importante para mediação do conhecimento; destacar a presença da arte no processo da criação do audiovisual; utilizar a análise do conteúdo como instrumento metodológico do desenvolvimento da pesquisa e, por fim, descrever as categorias que permeiam os nexos pedagógicos do audiovisual que serão trabalhados em sala de aula através da análise do conteúdo. O referencial teórico/metodológico é permeado pelas reflexões acerca da tecnologia da comunicação e informação Ramos e Bueno (2019); Jordão (2009) e outros mais. O instrumento metodológico da pesquisa qualitativa é a análise do conteúdo (BARDIN, 2004); o audiovisual como recurso pedagógico Santaella (2008); Carlos (2010) e outros autores. **Os achados foram** as categorias de análise das práticas discursivas dizem respeito ao audiovisual como mediador do conhecimento; procedimento metodológico e didático; mediador da reflexão, curiosidade e recurso tecnológico. Estes foram os achados, após a realização da pesquisa, ao saber dos estudantes que tinham no início de suas aulas o audiovisual como introdução do conteúdo a ser estudado. Deste modo, compreende-se a educação, enquanto complexo social; a imagem visual como artefato cultural/digital que dissemina o conhecimento e a arte no processo criativo digital do audiovisual, de modo geral, tudo isto é presente, existente e perceptível nos audiovisuais, os quais são usados pedagogicamente para mediar a produção do conhecimento no contexto escolar do ensino superior, por exemplo.

**Palavras-Chave:** Audiovisuais. Conhecimento. Artes e Tecnologias.

## ABSTRACT

This study aims to certify that audiovisuals promote knowledge. We are interested in knowing: how are pedagogical links present in audiovisual mediators as mediators of pedagogical action in favor of knowledge in the formative process? Therefore, we have as general objective: to analyze the information and communication technologies in the field of arts as a propeller of visual culture, through the use of audiovisuals as pedagogical mediation of knowledge in the classroom. And more specifically, identify audiovisual as an important pedagogical resource for knowledge mediation; highlight the presence of art in the process of audiovisual creation; use content analysis as a methodological instrument of research development and, finally, describe the categories that permeate the audiovisual pedagogical links that will be worked out in the classroom through content analysis. The theoretical/methodological framework is permeated by reflections on communication and information technology Ramos and Bueno (2019); Jordan (2009) and others more. The methodological instrument of qualitative research is content analysis (BARDIN, 2004); audiovisual as a pedagogical resource Santaella (2008); Carlos (2010) and other authors. The findings were the categories of analysis of discursive practices related to audiovisual as a mediator of knowledge; methodological and didactic procedure; mediator of reflection, curiosity and technological resource. These were the findings, after conducting the research, to learn from students who had at the beginning of their classes audiovisual as an introduction to the content to be studied. In this way, education is understood as a social complex; the visual image as a cultural / digital artifact that disseminates knowledge and art in the digital creative process of audiovisual, in general, all this is present, existing and noticeable in audiovisuals, which are used pedagogically to mediate the production of knowledge in the context. higher education, for example.

**Keywords:** Audiovisuals. Knowledge. Arts and Technologies.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>2 AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NO CAMPO DAS ARTES</b>	<b>9</b>
2.1 Arte, processo criativo e o audiovisual	12
2.2 A linguagem na imagem visual e o discurso jurídico	17
2.3 A imagem fílmica no contexto educativo	19
2.4 A arte na cultura audiovisual	22
<b>3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO: A TRILHA</b>	<b>25</b>
3.1 Território da análise: o audiovisual	<b>30</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>47</b>
<b>APÊNDICE</b>	<b>51</b>

## INTRODUÇÃO

As razões que permeiam a feitura desta pesquisa têm muito estão relacionadas com a prática pedagógica desenvolvida no contexto educacional, no processo formativo, sobretudo, hoje em dia, com o avanço das tecnologias e o fácil acesso da internet, data show e computador na sala de aula do ensino superior, que permeiam uma práxis mais midiática. Ou seja, uma prática pedagógica mais problematizadora no momento da aula.

Explorar os audiovisuais com a finalidade de problematizar o conteúdo a ser trabalhado no decorrer da aula, parece ser um artefato pedagógico bastante interessante, pois motiva a participação e o entendimento dos estudantes sobre a perspectiva epistemológica, teórica e metodológica da produção e problematização do conhecimento.

Não se pretende defender o uso do audiovisual como recurso didático para o ensino da arte, não se busca saber a intencionalidade comunicativa do audiovisual, não se define o quê o audiovisual apresenta, muito menos ainda não se busca explorar o processo de criação do audiovisual, não se faz jus aos programas digitais que permeiam os efeitos nos audiovisuais, o que se busca é apenas elucidar que qualquer audiovisual carrega em si artefatos artísticos, ou seja, a arte permeia o processo do fazer do audiovisual. O processo criativo com os meios digitais, deixa nítido a presença da arte no processo de sua feitura, é isso que pretendemos assinalar aqui: a arte presente nos audiovisuais. O fato é que a arte passa a ser maior disseminada com o uso das tecnologias da informação e comunicação, para tal, basta ver um audiovisual que usa o desenho para representar a escrita e o verbal.

A educação vem historicamente se inovando de acordo com as demandas formativas inerentes ao processo de qualificação continuada. Assim sendo, surge a pedagogia crítica da visualidade com a finalidade de promover a educabilidade do olhar (CARLOS, 2010), tendo em vista que o ato de ver é um ato de saber e conhecer.

Desta feita, a presente pesquisa visa a possibilidade de compreender os nexos pedagógicos da imagem visual presentes nos audiovisuais que são usados como mediação pedagógica do conhecimento, a partir de um domínio específico (visual) na produção do conhecimento, logo as artes visuais se fazem necessariamente presentes.

Compreendendo, que raras vezes na sala de aula, se faz jus ao artefato da tecnologia da informação e comunicação como articuladora das competências e habilidades do campo das artes, por meio do uso de audiovisuais, mas quando são usados, possibilitam a escansão do conhecimento, a partir da forma como o audiovisual é usado e para quê é usado, se

movendo a presente pesquisa através da curiosidade epistemológica: Quais nexos pedagógicos estão presentes nos audiovisuais enquanto mediadores da ação pedagógica a favor do conhecimento no processo formativo? Dito de outro modo, quais são as funções que os audiovisuais assumem quando são usados como mediadores do conhecimento pedagógico.

O objetivo geral desta pesquisa diz respeito ao interesse em analisar as tecnologias da informação e comunicação em que a arte se faz presente enquanto propulsora da cultura visual, por meio do uso de audiovisuais como mediação pedagógica do conhecimento em sala de aula. E mais especificamente, identificar o audiovisual como recurso pedagógico importante para mediação do conhecimento; destacar a presença da arte no processo da criação do audiovisual; utilizar a análise do conteúdo como instrumento metodológico do desenvolvimento da pesquisa e, por fim, descrever as categorias que permeiam os nexos pedagógicos do audiovisual trabalhado em sala de aula através da análise do conteúdo.

O referencial teórico/metodológico é permeado pelas reflexões acerca da tecnologia da comunicação e informação Ramos e Bueno (2019); Jordão (2009). O instrumento metodológico da pesquisa qualitativa é a análise do conteúdo (BARDIN, 2004); o audiovisual como recurso pedagógico Santaella (2008); Carlos (2010).

Assim sendo, teremos um caminho triádico a percorrer, primeiro, a compreensão sobre as tecnologias da informação e comunicação como propulsora da cultura visual, o que implica em dizer que a arte é inerente ao momento da criação, sobretudo nos processos de criação digital, como é o caso da produção do audiovisual; segundo, a imagem visual e seus nexos pedagógicos na mediação do conhecimento, destacando o audiovisual de forma genérica como promotor do conhecimento pedagógico e o terceiro, não menos importante, a análise de conteúdo (BARDIN, 2004), como instrumento metodológico para compreender as categorias que são escandidas com o uso do audiovisual no ambiente formativo do processo de ensino e aprendizagem, foi aplicada uma autoavaliação, por meio da aplicação de questionários, para os participantes assinalarem sobre o uso dos audiovisuais nos momentos introdutórios do conteúdo a ser ensinado no momento.

Após este momento, foi possível identificar os nexos pedagógicos dos audiovisuais que permeiam as categorias de análise das práticas discursivas postas pelos participantes que enunciaram os nexos pedagógicos que os audiovisuais assumem, assim: o audiovisual como mediador do conhecimento; procedimento metodológico e didático; mediador da reflexão, curiosidade e recurso tecnológico. Estes foram os achados, após a realização da pesquisa, ao saber dos estudantes que tinham no início de suas aulas o audiovisual como introdução do conteúdo a ser estudado.



Deste modo, compreende-se a educação enquanto complexo social; a imagem visual como artefato cultural/digital que dissemina o conhecimento e a arte no processo criativo digital do audiovisual, de modo geral, tudo isto é presente, existente e perceptível nos audiovisuais, os quais são usados pedagogicamente para mediar a produção do conhecimento no contexto escolar do ensino superior, por exemplo.

Por conseguinte, pretendeu-se com esta pesquisa, de natureza epistemológica, assinalar o audiovisual como artefato cultural/digital, corroborando para a interconexão existente entre as artes e as tecnologias. Isso porque a arte é importante no processo da criação digital do audiovisual, seja em qual gênero for, seja ele o fílmico, o curta metragem, o documentário, a mensagem, a entrevista, a novela, a propaganda, as aulas de *Youtube*, jogos, aplicativos e o conjunto de coisas produzidas que circulam por meio dos audiovisuais, que fazem uso das competências e habilidades do campo das artes e das tecnologias da informação e comunicação tanto para produzir e criar como fazer a sua circulação. Neste processo, não se faz jus a intencionalidade comunicativa, pois cada um pode dar sentidos e significados diversos a leitura de um mesmo audiovisual, é neste momento que o singular se torna plural pelas múltiplas leituras possíveis que um audiovisual suscita, por isso de sua riqueza enquanto mediador do conhecimento.

Em relação à presença das artes nas tecnologias da informação e comunicação, observamos que ela se revela no processo criativo digital. A arte está presente desde da montagem do cenário, do enredo da história, do figurino dos personagens, das chamadas de abertura e encerramento de um programa de TV, de um jornal, de uma novela, ou seja, a arte se ramifica tanto no que está presente (visível aos nossos olhos) quanto está presente no ausente (o que está presente nos meios digitais, no programa de animação, na sua linguagem técnica de programa computacional, nos efeitos especiais, que não vemos o seu processo de criação). Neste movimento duplo a arte e as tecnologias da informação e comunicação simplesmente estão imbricadas no mesmo objetivo a produção do audiovisual e este permeia a aquisição do conhecimento.

## **2 AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NO CAMPO DAS ARTES**

Ao dar ênfase as tecnologias da informação e comunicação no campo das artes é porque uma subsidia a existência da outra. A questão que se pauta aqui não é quem veio

primeiro a arte ou as tecnologias da informação e comunicação. Mas sim, entender como as artes estão presentes no campo da operacionalização das tecnologias da informação e comunicação ou vice-versa?

É verdade que isso parece óbvio, mas nem tanto, pois é preciso explicitar esta verdade, quando no momento da criação de um audiovisual se faz necessário acionar os saberes do campo das artes, os efeitos, os designers, a comunicação propriamente dita, as transformações, a operacionalização da criação digital não é somente para aqueles que possuem expertise no uso da tecnologia, mas, sobretudo para aqueles que têm domínios do campo das artes, ou seja, os saberes próprios das artes, de modo geral, da arte visual, em particular e dos audiovisuais, em especial. Pois, as tecnologias de informação e comunicação servem de recurso para produção e circulação da arte, tal como está preconizado por Ramos e Bueno (2019, p. 16) ao enunciarem que “em suma, as artes [...] para poderem se realizar plenamente necessitam do apoio de recursos substanciais, que possibilitem não apenas sua recepção e circulação, mas também sua produção”. Desta feita, as TICS, podem ser estes recursos substanciais que permeiam tanto a criação e produção da arte quanto a sua circulação, para tal, podemos destacar os museus de artes interativos e digitais.

As tecnologias da informação e comunicação nos processos de criação digital permeiam-se pela competência e habilidade das artes, de tal modo, como podemos empreender a compreensão sobre a cognição do processo criativo com o uso das artes para se criar, por exemplo, tutoriais de como se desenha ou de como produzir uma arte mais complexa, os efeitos visuais que se criam para impactar, impressionar, assustar e encantar quem assiste ao audiovisual, os jogos pedagógicos, enfim o conjunto de coisas produzidas pelas TICS transformadas em audiovisuais permeiam a mediação do conhecimento quando é trabalhado no contexto formativo educacional, ainda mais quando tratamos da educação a distância.

É incontestável que a arte está presente na tecnologia da informação e comunicação. pois, o processo de criação não se eximedo uso da arte, sobretudo da digital. Desta feita, é importante ressaltar que ambas estão entrelaçadas, de modo que as TICS expandem a circulação das artes. A arte transgride a tecnologia de cada época, as construções imagéticas digitais, permeiam as interpretações associadas entre as diversas linguagens: visual, verbal e sonora, considerando que nas imagens digitais habitam uma usina de signos que devem ser (re)significados (OLIVEIRA, et al, 2019). A associação realizada entre a tricotomia visual, verbal e sonora é, interessante para expressar a arte, pois a tecnologia da informação e

comunicação, alguns programas digitais, por exemplo, se ocupam desta finalidade (PIERCE, 2008; SANTAELLA, 2005).

A título de exemplo, temos a arte locativa, a qual tem por finalidade promover a liberdade das pessoas contarem a sua história em seu dia-a-dia, tal como é assim mencionado por Santaella (2008, p.23) afirma que “no campo das artes, o fundamento dos projetos de mídias locativas é crítico, social e memorialista, concentrando-se na interação pessoal e social com lugares”. Assim sendo, é importante dizer que a arte precisa do suporte midiático para de fato ser conhecida a sua intencionalidade comunicativa, principalmente com o uso de hipertextos e hiper mídias que promovem deslocamentos operando o alargamento do saber.

Desta forma, as tecnologias da informação e comunicação só tendem a ampliar as possibilidades interativas de promover as artes a sua centralidade criativa, pois conforme assinala Evangelista (2011, p. 3), “uma solução para aplicar essas propostas pedagógicas relacionadas ao ensino da Arte é a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como ferramenta auxiliar durante as aulas”. Ou seja, os aplicativos digitais que temos hoje nos aparelhos celulares que podem perfeitamente promover o deslocamento da criação no papel para o uso de programas específicos que permeiam a criação artista como a animação, os efeitos especiais, a reconstrução e ressignificação imagética, a montagem. Quando se tira a história do lobo mal do suporte dos livros paradidáticos e promove o protagonismo do estudante ao criar o cenário, o figurino, a legenda, as imagens e montar seu audiovisual, tudo isso a arte se materializa por meio das TICs.

Sabendo, que os estudantes de hoje estão cada vez mais conectados ao mundo virtual, tendo acesso à internet, é importante que o professor igualmente esteja atento a este acontecimento e não tolhe(a) o uso das TICs em sala de aula, mas que a alie ao seu fazer pedagógico, como está assim evidenciado por Jordão (2009, p. 10), a saber:

A cada dia, mais os professores se deparam, em suas salas de aula, com alunos que convivem diariamente com as tecnologias digitais. Estes alunos têm contato com jogos complexos, navegam pela internet, participam de comunidades, compartilham informações, enfim, estão completamente conectados com o mundo digital.

Desta forma, as tecnologias digitais que estão nas palmas das mãos dos estudantes e estes com domínios específicos podem perfeitamente fazer uso para criar, produzir e fazer arte, acessar ao museu de arte digitalmente, conhecer os museus sem sair do chão da sala de aula, isso é possível quando se entende que a arte não está sozinha, não está só pregada na parede em um museu ou em grandes museus distantes de nós, não! A arte por seu processo criativo, lúdico e espontâneo ocupa espaços diversos, inclusive o virtual, e o estudante pode

igualmente visitar o museu, tocar as obras de forma interativa por meio das TICs digitais, assim como criar a sua obra com aplicativos que assim permitem a criação.

É possível também vivenciar a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa com o uso das tecnologias da informação e comunicação. Evangelista (2011), que também abordou este tema, teve como objetivo em sua pesquisa o ensino da Arte através da utilização de programas digitais e entretenimento, tendo como base a Proposta Triangular, que engloba teoria e prática. Ou seja, a arte pode perfeitamente se apropriar das TICs para se reinventar cotidianamente, isto é, a sua práxis, a reflexão-ação-reflexão criticamente do seu processo criativo. Pois, atualmente, é possível acessar virtualmente museus, galerias de arte e sites de artistas em ângulo de 360° e interagir com as obras nesses ambientes. Muitos desses trabalhos são criados especificamente com o propósito da interação com as pessoas (OLIVEIRA, 2019). Nesta perspectiva é importante mencionar o que está posto sobre:

O principal papel do ensino de Arte e das novas tecnologias é formar um aluno com conhecimento, que possa ser crítico, reflexivo e colaborativo em relação às novas mudanças na sociedade da informação e comunicação, pois os cidadãos do século XXI precisam estar preparados para acompanhar o ritmo das transformações, o que implica saber identificar os melhores métodos de ensino e aprendizagem, saber aceitar e partilhar a informação e saber trabalhar em equipe: essas serão as chaves do sucesso na sociedade em rede. (EVANGELISTA, 2011, p. 15).

Compreender que a arte se transporta para o mundo virtual é muito mais que aceitar a evolução da tecnologia na sociedade contemporânea, pois é interessante assinalar que a evolução da tecnologia em si é uma grande arte! Sim, o processo de criação, de imaginação, de evolução, de transformação que temos presenciado com e nos artefatos digitais é, de sobremaneira, um ato criativo da imaginação humana, para constatarmos isso, basta apenas observarmos os aparelhos celulares e suas finalidades, hoje em dia um celular acaba sendo um microcomputador e o próprio computador hoje tem outra forma, evoluiu significativamente, isso por causa da criatividade humana. Deste modo, podemos assinalar que a arte é a criatividade humana que realiza a obra de arte e a expõe por meio de suporte digital.

## **2.1 Arte, processo criativo e o audiovisual**

O ponto de vista aqui assinalado é que todo audiovisual contém arte. A arte permeia desde a imaginação à criação de um audiovisual de forma genérica, pois aqui não se pretende defender ou focar em um gênero específico de um audiovisual, pois é qualquer um que seja usado no contexto escolar e com finalidade pedagógica que possui arte por trás, os demais que

não são usados em sala de aula, igualmente possuem a presença da arte, sobretudo se partirmos do pressuposto de que a arte é a criatividade humana, que se materializa de diversas formas, sobretudo, no conjunto de coisas que compõem a feitura, criação, produção do audiovisual, o fato é que para a produção do audiovisual desde um filme a uma simples mensagem de declaração de amor, requer arte! Pois, arte é o que eu ou você chama de arte (JORGE COLI, 1984). Não cabe uma definição de arte, sobretudo com uso da tecnologia digital, uma vez que arte é cultura.

A complexidade que está embutida no uso do audiovisual no contexto escolar é indescritível, pois há uma profusão no discurso conforme o entendimento de cada um, ou seja, cada estudante tem algo diferente a enunciar sobre o que viu, ouviu e percebeu ou não percebeu. Trabalhar com o audiovisual em sala de aula é alargar a possibilidade dialógica da compreensão de uma dada realidade, de um dado acontecimento, de um dado fato que está presente, mas que nem sempre é visível, é perceptível, é preciso escavar os sentidos e significados que lhes são aferidos conforme o entendimento de cada um para explorar as “n” possibilidades de compreensão sobre o mesmo audiovisual. Isso é o que Cabrera (2006) chama de “impacto”. Sim, há uma imagem, uma cena, uma frase, um efeito que mais toca a quem assiste e não é simultaneamente e nem igualmente a todos. Dito de outra maneira, uma cena pode me impactar, emocionar, mas a você não.

Para Cabrera (2006) o filme tem um impacto emocional que sinaliza a verdade e a universalidade de um acontecimento inerente ao homem, à natureza e ao mundo, como, por exemplo, temáticas como a fome, a guerra, os desastres naturais, o desemprego, a felicidade, a educação etc. Evidentemente, que não só o filme em si, mas qualquer audiovisual pode impactar emocionalmente e apresentar uma verdade universal (CABRERA, 2006), sobretudo, quando a cultura da sociedade converge para sua representação fílmica sobre a universalidade do homem, da natureza e do mundo (MELO, 2018). Não se trata de uma verdade universal, mas sim da universalidade do homem, da natureza e do mundo, elementos constitutivos da representação fílmica.

Logicamente, que cada audiovisual tem uma intencionalidade autoral, mas por meio da leitura triádica realizada do audiovisual (imagem, verbal e sonora) sua compreensão transcende a finalidade comunicativa do seu produtor. Pois, o produtor no ato de criar impregna o seu ponto de vista, a sua visão de mundo, a sua crença, os seus valores, já quem assiste ao audiovisual, o seu modo de ver, ouvir e perceber é múltiplo e ultrapassa a intencionalidade comunicacional, isto porque a intencionalidade é singular, mas a compreensão é plural.

Nesta perspectiva, podemos inferir que o audiovisual é interdisciplinar e que pode abordar por meio de uma palavra geradora, várias outras que são acionadas de diversas áreas de saber. Ou seja, quando tratamos de um audiovisual de gênero fílmico, podemos abordar várias questões, por exemplo: o filme “mãos talentosas<sup>1</sup>”, podemos trabalhar a motivação, a vontade de saber, a superação do preconceito e da desigualdade social, do analfabetismo, da família, o esforço para se alcançar o objetivo pessoal, o sucesso e tantas outras questões. É importante deixar livre a compreensão. Dito de outra forma, há quem defenda que se é interessante passar um roteiro para que os estudantes fiquem atentos a determinados acontecimentos, já no nosso modo de entender, quanto mais livre ficar, mais liberdade de compreensão o estudante terá, e cada um alarga a compreensão do todo, pelas partes que forem tocadas.

Significa dizer que o audiovisual precisa ser trabalhado em sua totalidade, não antes do momento da sala de aula, mas justamente na aula, pois é neste momento que o estudante vai se posicionando por meio da mediação do professor, ao fazer perguntas direcionando para o conteúdo da aula, ou simplesmente, para a complexidade de temáticas que estão contidas no audiovisual e assim acionar saberes de diversas perspectivas epistemológicas, e nesta dinâmica exercitar a práxis transdisciplinar, ou ainda, a reflexão-ação-reflexão.

Neste momento, não nos interessa, neste momento, adentrar nas camadas da linguagem técnica da feitura do audiovisual, nem na linguagem do programa computacional que permeia determinados efeitos, transações, acontecimentos e eventos. Entretanto, é importante que o estudante saiba os processos de criação dos audiovisuais para criar os seus, isso o professor deve obter formação para dar conta de tais saberes, interessa-nos sim o quanto de conhecimento que o estudante pode explorar ao se deparar com um audiovisual, sendo problematizado para determinada finalidade de compreensão epistêmica sobre um conteúdo ou vários que podem emergir na profusão do discurso enunciado por meio do entendimento dos estudantes, sendo assim alinhado a finalidade pedagógica proposta. Deste modo, nos importa, assinalar sobre o que Coutinho (2019, p. 49) afirma nesta perspectiva da leitura das artes, incluindo os audiovisuais, a saber

As linguagens da pintura, das artes visuais e audiovisuais nos ensinam algo de muito importante: o sentido, o significado das coisas não está só nelas, mas na relação que estabelecemos com elas. Assim, o que cada expressão artística quer dizer não tem tanta importância, pois já está dito pelo autor da

---

<sup>1</sup> Para tomar conhecimento do filme em sua totalidade, recomendo acessar <https://www.bing.com/videos/search?q=m%c3%a3os+talentosas+online+dublado&&view=detail&mid=B49FC251769B0967495BB49FC251769B0967495B&&FORM=VRDGAR> Acesso em 16 jul de 2019.

obra. Importa o que, cada um de nós, ao nos depararmos com uma obra de arte, queremos dizer.

Tal, como está posto, a obra em si, passa a ser autoral pelo significado que lhe é atribuído. Embora, a leitura, a análise de uma obra ou interpretação pelo espectador ressignifica ou recria a obra, mas isto não o faz autor da obra original, mas do sentido que é atribuído. Tratar especificamente da presença da arte no audiovisual é assinalar a junção da imagem e do som, das cores, do cenário, do designer, da performance presente no movimento da imagem em movimento. Isso é apregoadado por Coutinho (2019, p. 10) quando afirma que “a linguagem audiovisual, como a própria palavra expressa, é feita da junção de elementos de duas naturezas: os sonoros e os visuais”. Sendo assim, compreendemos que o cinema se enquadra perfeitamente nesta junção de sons e imagens, mas também de enredo, de cenários e em tudo isso a arte está presente.

É interessante perceber o que podemos de fato entender com a existência do cinema, o qual abarca o audiovisual. Sendo assim, destaca-se o que Coutinho (2019, p. 24) menciona sobre

O cinema já nasceu envolvido em certa magia, todos se encantavam em experimentar novas formas de ver e de perceber, sobretudo, o movimento, a velocidade. Coisas que hoje nos parecem tão simples e corriqueiras fazem parte de uma grande evolução: o desenvolvimento da linguagem audiovisual.

Nesta perspectiva quem impulsiona o desenvolvimento da linguagem do audiovisual são as tecnologias da informação e da comunicação que ganham centralidade na disseminação da cultura visual. Pois a cultura visual é concebida como um lugar que aglutina um universo de significados, que emerge através do uso que a sociedade faz deles. Nessa linha de entendimento, ela funciona como mediadora de significados que são construídos e interpretados no contexto onde são produzidos. Esse lugar é denominado compreensão crítica da cultura visual (HERNÁNDEZ, 2000). sobretudo com o artefato da internet, onde muitas pessoas podem ter acesso, e com o uso do aplicativo *WhatstAap* tem promovido isso de forma instantânea.

É importante salientar o que Gombrich (2012, p. 46), afirma sobre a origem da arte, pois “ignoramos como a arte começou, tanto quanto desconhecemos como teve início a linguagem”. Entretanto, não nos interessa neste momento percorrer os territórios da origem da arte e da linguagem, o fato é que elas estão presentes nos audiovisuais.

Para Coutinho (2019, p. 49) os audiovisuais permeiam a arte visual e nesta lógica “a arte visual com a introdução da perspectiva, da luz e sombra, aproxima-se cada vez mais da

realidade das coisas como elas são. Mais que uma interpretação do real, essa arte quer imitá-la, representá-la em suas obras, ainda que seja muito difícil fugir da interpretação que sempre existe”. O fato é os audiovisuais imitam, representam acontecimentos da realidade, como por exemplo, o filme, a novela e outros audiovisuais representam artefatos da realidade, muitas vezes extrapolando o próprio real, por exemplo, quando se põem animais falando, lutando, como o filme do Mogli – entre dois mundos<sup>2</sup>. Neste contexto, afirma Leal (2019, p. 23) que

Enquanto o ato de assistir a filmes está associado à formação de repertório cultural cinematográfico e à leitura crítica da imagem fílmica, com a decodificação dos códigos de sua linguagem, o ato de produzi-los pressupõe um gesto criativo, em que a habilidade artística é exercitada no processo de codificação da linguagem cinematográfica por meio do domínio das técnicas de produção da imagem e da narrativa fílmica.

O fato é que para a produção do audiovisual, ou seja, as técnicas de produção, é preciso de muita animação, efeitos digitais para representar os acontecimentos, logo se carece de habilidades artísticas, tal como consta no enunciado de Coutinho (2019, p. 56) ao afirmar sobre a dimensão dos artefatos que envolvem as artes visuais, pois o “audiovisual é técnica e tecnologia. O cinema e a televisão são técnicas audiovisuais que reúnem máquinas capazes de capturar, o que na vida real é efêmero e fugidio, em imagens e sons”. Nesta mesma lógica, importa enunciar o que Leal (2019, p. 69) preconiza sobre o processo criativo que envolve a criação fílmica numa teia complexa, pois

A imagem fílmica pode ser um dispositivo de aprendizagem na medida em que é problematizada em um processo deliberado e sistemático de análise dos elementos componentes da sua linguagem e seus diversos modos de articulação, que possibilitam a aquisição de habilidades por meio das quais seja possível observar, identificar, analisar, compreender e explicar os modos de significação articulados no interior dos discursos cinematográficos, em um processo de reflexão crítica sobre o mundo.

Compreende-se aí, portanto, a imbricação das artes e tecnologias no processo da técnica do audiovisual. Assim como também considera Coutinho (2019, p. 69) ao afirmar que o “cinema é a primeira arte em movimento”, logo as tecnologias da informação e da comunicação usam da arte para sua criação, pois, contar histórias em imagens e sons é parte do modo de viver do homem contemporâneo, usando assim dos artefatos das TICS, como *stop motion* (COUTINHO, 2019).

Ao dar ênfase ao cinema enquanto audiovisual é importante ressaltar o que é assim afirmado a favor do cinema por Coutinho, quando ela menciona que o “cinema é arte e talvez

---

<sup>2</sup>Para melhor saber dos efeitos especiais e da linguagem artística em Mogli, recomendo assistir ao filme, disponível em <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-206996/> Acesso 16 de jul. de 2019.



possa se constituir em uma chamada que desperte funcionários, professores, alunos, para uma nova visão educativa, na qual os tradicionais e os modernos métodos de ensinar e aprender possam fundir-se em novas possibilidades expressivas” (COUTINHO, 2019, p. 88). Logo, se faz necessário explorar a riqueza pedagógica que está contida no audiovisual no contexto escolar para alargar a compreensão dos estudantes nesta perspectiva de uma nova visão educativa por meio das possibilidades expressivas expostas nos audiovisuais, pois a linguagem audiovisual tem muitas sutilezas (COUTINHO, 2019), são igualmente necessárias de serem exploradas pedagogicamente, a favor do conhecimento de um conteúdo específico

Nesta mesma perspectiva assinala Melo (2018, p. 41), sobre a linguagem visual proporcionada pelo audiovisual defendendo que “a linguagem visual e a audiovisual devem ser objetos metodológicos do procedimento pedagógico em sala de aula, e os professores devem saber de sua complexidade epistemológica”. Significa, portanto, que o audiovisual não é um mero passa tempo ou algo de menor valor no processo de ensino, mas ao contrário, é um recurso pedagógico que promove a aquisição do conhecimento por meio do texto-imagem, sobretudo se trabalharmos a sua criação com os estudantes, ou seja, colocá-los para produzir um audiovisual, processo que irá requerer competências e habilidades de outros domínios, inclusive os das arte e tecnologias, isso porque a sua produção requer uma equipe multiprofissional. Sendo assim quanto mais se amplia a possibilidade pedagógica do uso do audiovisual mais ele favorece nexos pedagógicos para a aquisição do conhecimento.

## **2. 2 A linguagem na imagem visual e o discurso jurídico**

Ao abordar a natureza complexa do uso do audiovisual no contexto educacional é legalmente amparado pelo discurso jurídico no campo da educação, não é apenas um desejo, uma invenção da nossa imaginação, mas o audiovisual ocupa centralidade no marco legal da educação.

Logicamente que para o uso pedagógico do audiovisual no contexto educacional se faz necessário condições midiáticas para tal, como televisão, data show, computador, internet, *pendrive*, CD, DVD, enfim, os suportes midiáticos que permeie a exibição do audiovisual no contexto escolar. Mas, não iremos adentrar no ceara das condições da realidade, iremos apenas tecer as séries enunciativas que dizem respeito ao uso do audiovisual no contexto escolar. Isso está escrito “[...] § 8º A exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua

exibição obrigatória por, no mínimo, 2 (duas) horas mensais” (BRASIL, 2018, p.1). Desse modo, o tempo pedagógico de no mínimo 2 horas mensais é um tempo relevante para explorar com profundidade um tema ou ainda a plurissignificação que é dada na leitura que é feita no/do audiovisual. Melo (2018, p. 42) endossa sobre o tempo da exibição do audiovisual ao afirmar que “esse tempo é importante porque propicia a educabilidade do olhar e a vivência da prática da pedagogia crítica da visualidade, tão necessária nessa avalanche midiática que temos vivido e consumido imagens sem fazer a devida reflexão epistêmica sobre o discurso da imagem visual em movimento”.

Na Resolução CNE/CP Nº 1/2006, que estabelece Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia (licenciatura), e determina, em seu Art. 5ª, que é preciso “[...] VII - relacionar as linguagens dos meios de comunicação à educação, nos processos didático-pedagógicos, demonstrando domínio das tecnologias de informação e comunicação adequadas ao desenvolvimento de aprendizagens significativas [...]” (BRASIL, 2019). Deste modo, as tecnologias da informação e comunicação exercem uma função importante no processo da mediação da aprendizagem de forma significativa tendo o audiovisual como suporte didático-pedagógico.

O discurso jurídico a favor da mídia voltada para o processo de ensino-aprendizagem no contexto educativo é de sobremaneira importante, sobretudo como está preconizado na Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014, cujo § 8º do art. 26 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, estabelece as diretrizes e as bases da educação nacional para “[...] obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica” (BRASIL, 2019a). Ou seja, pela lei o professor tem a obrigação de usar do audiovisual fílmico para trabalhar a leitura do texto-imagem em movimento.

Também destacamos o discurso jurídico da linguagem visual nos documentos legais, como: o Parecer CEB nº 11/2000 (p. 9-10); a Resolução CNE/CEB nº 1/2000 e a coleção *Trabalhando com a Educação de Jovens e Adultos*, do portal do Ministério da Educação (MEC), falam sobre a importância da linguagem visual (COUTINHO e CARLOS, 2018, p. 3). Em todos estes dispositivos jurídicos a linguagem visual é assinalada de sua importância e finalidade, e o quanto que corrobora para o processo de ensino-aprendizagem significativo no contexto educativo, permeando, portanto, a aquisição do conhecimento, logo o audiovisual é um artefato mediador do conhecimento a ser adquirido no contexto educativo.

No Parecer CNE/CEB 11/2000 está assim enunciado “uso das múltiplas linguagens visuais juntamente com as dimensões do trabalho e da cidadania” (BRASIL, 2019b, p. 10). Neste contexto, o uso das múltiplas linguagens visuais está cumprindo a função de

desenvolver competências e habilidades aos estudantes assim como as dimensões do trabalho e da cidadania no seu processo formativo.

Já Resolução CNE/CEB nº 1/2000 defende em seu artigo 17º inciso [...] IV – utilização de métodos e técnicas que contemplem códigos e linguagens apropriados às situações específicas de aprendizagem [...] (BRASIL, 2019c). Assim sendo, os métodos e técnicas que contemplam os códigos e linguagens também devem permear as situações específicas de aprendizagens. Compreendemos, que é preciso também que o educador saiba explorar alguns aplicativos que possibilitam operacionalizar a construção digital.

No documento Coleção trabalhando com a Educação de Jovens e Adultos, está assim enunciado sobre a aprendizagem através do uso das múltiplas linguagens, a qual “se dá por meio e através de múltiplas linguagens e pode ser identificado na forma de falar, atuar, reagir, pensar e expressar de cada pessoa desse grupo” (BRASIL, 2019d). As múltiplas linguagens também podem ser desenvolvidas no campo das artes visuais, dança, teatro e música, ou seja, os desdobramentos das artes estão acionados no que e no como é posto no audiovisual, o qual acolhe as múltiplas linguagens de forma transdisciplinar.

O discurso jurídico a favor das múltiplas linguagens como artefato mediador do conhecimento no contexto educativo deixa evidente o quanto que a arte e a tecnologia precisam caminhar interconectadas, pois uma subsidia a existência da outra, exercendo uma função dupla de favorecer a aprendizagem significativa ao mesmo tempo que suscita tanto do professor quanto dos estudantes a curiosidade do saber técnico para ser operacionalizado.

### **2.3 A imagem fílmica no contexto educativo**

Abordar a especificidade da imagem enquanto artefato pedagógico no contexto educativo é, de sobremaneira relevante, uma vez que a cultura visual está cada vez mais disseminando a circulação da imagem visual e sendo consumida.

A importância do visual ganha centralidade no audiovisual, pois este permeia a complexidade do entendimento que se possibilita adquirir quando se faz uso do audiovisual para fomentar os saberes dos estudantes, que precisam da imagem seja ela estática ou em movimento para compreender o conteúdo trabalhado em sala de aula, como no caso de alunos surdos. Mediante a complexidade presente na criação do audiovisual, Carlos (2008, p. 21) expõe o seu entendimento sobre a dimensão das múltiplas linguagens, ao enunciar que “[...] a racionalidade própria do signo linguístico, apesar da sua relevância no contexto das sociedades grafocêntricas, não dá conta das outras múltiplas linguagens presentes no

cotidiano da cultura visual e midiática contemporânea [...]”. De todo modo, embora não dê conta, mas também não deixa escapar as múltiplas linguagens estão imbricadas no processo da criação digital.

Também elucida Leal (2019, p. 3) ao ratificar que “a popularização dos meios de produção audiovisual e a emergência de um novo regime comunicacional baseado nas redes sociais reconfiguraram a forma como as imagens fílmicas são acionadas, organizadas e difundidas na sociedade”. Ou seja, a sua popularização faz com que ocupe o espaço educativo promovendo assim o procedimento pedagógico da mediação do conhecimento.

Nesta perspectiva Leal(2019, p. 5) compreende que a imagem visual presente no audiovisual fílmico promove a transdisciplinaridade do conhecimento, pois o seu processo de criação é acionado vários componentes de saberes de outros campos, sobretudo quando dar-se ênfase a técnica da criação fílmica. Deste modo,

Devido à importância social da imagem visual, tal prática educativa adquire, na ordem do discurso contemporâneo de vários campos do saber, um status de alternativa aos processos de ensino-aprendizagem tradicionalmente consolidados em torno do paradigma linguístico e mostra o potencial pedagógico da criação fílmica na mediação da aprendizagem do saber escolar, da sensibilização do olhar e da conscientização crítica do educando.(LEAL (2019, P. 8).

Sendo assim, a imagem visual com seu status de mediadora da prática educativa rompe com o tradicionalismo no contexto educativo, na medida que o discurso contemporâneo aciona vários campos de saber, promovendo porquanto a sensibilização do olhar e a conscientização crítica do estudante. Isso acontece devido o interesse que se vem ampliando cada dia mais com o uso da tecnologia, tal como afirma Leal (2019, p. 50) quando assinala que a “imagem fílmica nos diversos meios e dispositivos de comunicação evidenciam seu potencial de influir nos processos de subjetivação dos indivíduos, constituindo-se em um objeto de interesse de educadores, cineastas e pesquisadores”. Ou seja, as tecnologias da informação e comunicação dão suporte a criação, produção e circulação do audiovisual no contexto educacional, deixando evidente a existência da arte por trás da obra pronta. Neste mesmo ponto de vista Carlos (2010a, p.2) assinala que

[...] o reconhecimento do uso efetivo dos **artefatos visuais** na história humana, seja no que tange a sua dimensão **comunicativa e estética**, seja no que diz respeito a sua função educativa e sociopolítica, também tem despertado o interesse de educadores e profissionais da educação em investigar, compreender e explicar o impacto e o entrelaçamento, as possibilidades e limitações da **imagem**, em geral, e da **visual**, em particular, na aprendizagem dos indivíduos, na prática educativa escolar dos docentes,

na organização curricular do conhecimento, na gestão político-pedagógica da escola, na constituição da subjetividade e do governo das pessoas. (Grifos, nosso).

Parte-se de o pressuposto dos artefatos visuais corroborarem com a comunicação e com a estética do que é visto ao ser comunicado por meio da imagem visual corroborando para empreender a aquisição do conhecimento no contexto educativo.

Ao enunciar a importância da imagem fílmica, Leal (2019, p. 22) enfatiza que a sua mobilização para mediação da aprendizagem no contexto educativo. Desta feita,

A imagem fílmica na mediação de aprendizagens mobiliza uma série de saberes relacionados às características que definem sua existência, explicitadas com a identificação dos seus elementos constituintes e do modo como funciona, do entendimento do caráter estético-expressivo de sua linguagem e dos potenciais efeitos nos sujeitos que entram em contato com essas imagens.

A imagem fílmica concerne ao empreendimento que permeia a compreensão do estético-expressivo, da linguagem e dos potenciais efeitos nos sujeitos que se envolvem no mundo das imagens representadas. Neste sentido, a imagem visual é rica de potencialidade educativa e viabiliza, por assim dizer, o complexo social da educação, envolvendo a arte e a tecnologia no processo educativo. Em sendo assim, Leal (idem, ibidem) afirma que “a imagem fílmica exerce a função de legitimar o uso do cinema como arte na escola como um dispositivo de sensibilização, sociabilização e construção do conhecimento”. A arte na escola também é a imagem fílmica presente no uso do cinema trabalhado pedagogicamente para a finalidade da mediação do conhecimento.

Para Leal (2019, p. 27) “a dimensão estética e comunicativa da imagem fílmica se associa à sua função educativa e sociopolítica, orientada por uma prática educativa contextualizada que aborde os problemas concretos vividos pelos educandos em seus cotidianos familiares e escolar”. Considera-se a complexidade que envolve de forma trídica a arte, a tecnologia e educação como promotoras da aquisição do conhecimento de forma criativa, lúdica e prática.

A imagem visual presente na imagem fílmica tem funções a exercer que mobilizam o conhecimento. Neste sentido Carlos (2008, p. 22) assim enuncia que

[...] a imagem é uma espécie de signo que serve, dentre outras coisas, para representar o mundo e mediar o contato entre o olho e o mundo. A representação do mundo por meio da imagem significa, em certo sentido, uma invenção que possibilita a substituição cognitiva do mundo pela imagem: mundo-imagem, imaginário, em lugar no mundo concreto, sensível, natural e

histórico; em outro sentido, significa uma criação simbólica que permite o uso da imagem como mediação entre o homem e o mundo.

Assim sendo, a complexidade da imagem promove deslocamentos que operacionalizam o processo criativo digital da imagem. Deste modo, a criatividade, a imaginação e cognição são essencialmente importantes para criar simbolicamente artefatos imagéticos entre o homem e o mundo.

## **2.4 A arte na cultura audiovisual**

Conforme já fora enunciado, há artefatos da arte no entono da cultura audiovisual. Deste modo, interessa-nos entender como podemos delimitar o território da cultura audiovisual, a arte em sua complexidade, ou melhor assinalando, a arte da perspectiva da abordagem triangular de Barbosa<sup>3</sup>, quando ela defende a apreciação (ver), a contextualização (diálogo, conhecimentos prévios, percepção) e o fazer (reproduzir, recriar, criar audiovisuais). Esta perspectiva no contexto escolar é possivelmente viável quando se tem este propósito da compreensão de uma obra de arte. O que se pauta aqui é que um audiovisual possui arte e este é possível que seja trabalhado extraíndo arte na perspectiva da abordagem triangular. Poiso audiovisual como instrumento de comunicação, que possui como características o som, imagem e o texto, está presente em vários formatos ou gêneros: cinema, documentário, vídeo-arte, vídeo-performance, mas também na Televisão, no rádio, assim a depender da possibilidade é possível o professor fazer jus a abordagem triangular.

Partindo deste pressuposto enunciativo, se defende a arte da bricolagem que se é necessário na construção do audiovisual, assim como a equipe multiprofissional para atenuar a estética que está por trás do que vemos pronto. Nesta perspectiva, compreendemos que a tecnologia proporciona ao artista um trabalho em equipe, reunindo pessoas de diversas áreas do conhecimento em torno de um projeto comum, pois os paradigmas atuais da informática, da ciência, da comunicação e da arte oferecem a possibilidade de repensarmos a instauração da prática artística com o ambiente digital (SANTOS, 2019).

Dito de outro modo, quando estamos diante da tela assistindo a um audiovisual, não temos a preocupação em saber como foi feito, quais são os procedimentos técnicos que se operam, a quantidade de pessoas que se precisa para fazer a montagem, o cenário, o enredo e

---

<sup>3</sup>Para um aprofundamento necessário nos escritos da arte-educadora, Ana Mae Barbosa recomenda-se a leitura Barbosa, Ana Mae; Cunha, Fernanda Pereira da (Orgs.). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez. 2010.

tudo mais que envolve a obra que vemos pronta. Temos uma ideia do quanto de profissionais quando terminado um programa de jornal, uma novela, um filme, que se passa os créditos. Neste momento, ao conseguirmos ler os créditos ficaremos sabendo a quantidade de profissionais que se organizam em equipe, e cada um com suas competências e habilidades, unidos gravam, fazem o audiovisual. Até mesmo uma produção de um vídeo caseira se define o ângulo, a intencionalidade de comunicação. Ou seja, tanto um audiovisual profissional quanto um audiovisual amador, a arte da cultura visual se faz presente, existem saberes de diversos campos de domínios que são acionados.

A arte com o artefato tecnológico ela se descentraliza e se populariza. Pois, há uma presença maciça no campo das artes entrelaçadas com as tecnologias da informação e da comunicação. Desta feita, é importante mencionar que o videoarte se faz presente desde a arte moderna e na cultura visual. Tal como é sugerido por Caldas (2019) ao enunciar que a videoarte e o cinema experimental e de vanguarda influenciaram sua configuração como produto midiático. Assim sendo, não podemos descartar de forma alguma a arte na performance do audiovisual.

Quando abordamos sobre a arte nos audiovisuais, estamos enfatizando o processo criativo do ser humano juntamente em interação com a mídia, com a técnica computacional que faz e refaz constantemente, tendo a cognoscibilidade do ser humano presente, no processo da criação. Assim sendo, importa acreditar no que é defendido por Médola (2006, p.4) quando afirma que

[...] a interação entre sujeitos e objetos é uma questão de fundo para a semiótica. Nos dispositivos analógicos de comunicação, do livro aos meios eletrônicos, a interatividade sempre esteve contida na complexidade da enunciação de forma virtualizante, sendo atualizada na fruição do enunciatário. Isso se mantém também nas mídias digitais, mas as possibilidades de explicitação de opções a serem tomadas conferem um caráter novo à questão da interatividade. Não há dúvida de que mecanismos dessa natureza possibilitam uma certa ampliação do fazer enunciativo, e isso parece ser o suficiente para construir o simulacro de uma revolução nas condições de interferência concreta, do enunciatário no enunciado.

Assim a arte se cria a partir da união entre o sujeito e o objeto, o que promove o surgimento de outra coisa, ou seja, o produto, a obra, a peça, o tecido, a arte. Neste processo criativo as tecnologias têm papel central por mediar a sua criação e o ser humano para operar a partir de sua criatividade, competência e habilidade artística. Essa interatividade está assim enunciada numa dimensão triádica: ser humano, máquina e apreciador, pois “a arte interativa

deve transformar a obra num espaço, num ambiente experimentável física e cognitivamente pelo visitante” (GIANNETTI, 2006, p.113). Por conseguinte, é importante salientar que não há como distinguir homem e máquina, são sim duas coisas distintas, mas operam simultaneamente para um mesmo fim, pois o ser humano opera com a máquina para este fim e não para outro. Ou seja, o audiovisual produto da criação humana foi permeado pela máquina, entendida aqui como ferramenta ou recurso indispensável para a produção do audiovisual.

Compreendemos que o que estamos a enunciar, em algum lugar do mundo já foi dito, estamos a defender a arte na cultura visual, na produção do audiovisual que une imagem e som. Neste conjunto de coisas ditas, importa dizer que a arte ocupa facetas distintas e uma delas está apregoada por Creatorsproject ao evidenciar que

[...] estamos no começo de uma *nova forma de arte*, de um meio interativo e não sabemos como será daqui a cem anos, da mesma forma que no começo do cinema não olhavam para aquilo pensando que poderia ser em cores, ou uma tomada aérea ou um close-up, o diálogo e a música ou poderia ser o Poderoso Chefão. Estamos no mesmo estágio com esse meio interativo. A parte mais interessante para mim é que, com essa *tela de mão dupla*, pode haver uma conversa real entre o trabalho e o espectador. E a minha esperança é que *a arte* se torne a forma pela qual você conversa com a obra assim como é a forma pela qual ela conversa com você (CREATORSPROJECT, 2012, p. 45, grifos nosso).

Portanto, compreendemos aí que não podemos negar o potencial criador da arte, quando é colocada em evidência no campo da produção do audiovisual, não basta só a música, é preciso igualmente compreender que a imagem estática ou em movimento no campo digital ganha centralidade em sintonia com o seu olhar, percepção, sentido e significado que você atribui ao ressignificar o que está vendo. Nesta mesma compreensão sobre a arte presente na cultura do audiovisual, assinala Janet Murray (2003, p. 75) sobre os artefatos multimodais que estão presentes no meio digital, assim

Consequentemente, se quisermos ver além do horizonte dos álbuns de recortes multimídia, é importante identificar primeiro as propriedades essenciais do meio digital, isto é, as qualidades comparáveis à variabilidade das lentes, à mobilidade da câmera e às possibilidades de edição do filme, determinantes do poder e da forma distintivos de uma narrativa eletrônica madura.

Murray (2003) assinala para nós questões pertinentes no processo da feitura do audiovisual a saber: qualidades comparáveis a variedade das lentes, a mobilidade da câmara e as possibilidades de edição do filme por meio de uma narrativa eletrônica madura. O que isso



quer dizer? Quer dizer que a evolução das tecnologias da informação e comunicação tendem a transformar a arte e o seu processo criador, o processo criativo, por meio de efeitos especiais para impactar, emocionar, despertar o telespectador. O que torna um filme interessante, uma novela, uma minissérie, um curta metragem, um documentário? O impacto que causa a quem assiste, os efeitos especiais, a intenção de comunicabilidade, a arte que está presente na teia do enredo. São muitos artefatos presentes que promovem o interesse no telespectador que está presente no audiovisual de modo geral.

Contudo, não podemos esquecer que a arte em sua complexidade nos afeta de vários modos, trata-se aqui da arte visual presente na cultura visual, especificamente contida no audiovisual.

### **3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO: A TRILHA**

A análise realizada sobre o uso do audiovisual no contexto escolar, usado como elemento introdutor de um conteúdo a ser explorado no decorrer da aula, visa promover a sensibilização de mediar o conteúdo por outro tipo de texto que não seja o escrito, mas sim o visual. Pois, é bem verdade que o ato de ler imagens é uma competência que poucos desenvolvem no processo formativo, daí a importância de educar o ato de ver, e para que os audiovisuais cumpram perfeitamente tal função, dito de outro modo, é preciso que os educadores se ocupem de operar com a pedagogia crítica da visualidade e com a educabilidade do olhar (CARLOS, 2010).

A pesquisa desenvolvida é de natureza qualitativa, a qual teve como instrumento metodológico a análise do conteúdo (BARDIN, 2004). A pesquisa teve por finalidade analisar o audiovisual como mediação do conhecimento em sala de aula. Ressignificando a relação intrínseca entre a tecnologia da informação e comunicação e as artes como artefatos culturais que possibilitam inovar pedagogicamente o conhecimento em sala de aula.

Por conseguinte, a presente pesquisa se ocupou de analisar os audiovisuais enquanto recurso didático, não o processo de feitura de um filme, documentário, curta ou qualquer outro gênero visual e nem a intencionalidade, mas como o audiovisual pode ser internalizado no processo pedagógico para sistematização do conhecimento em sala de aula.

Para fomentar tal intuito, a pesquisa está estruturada pela análise de conteúdo, de Laurence Bardin (2004), a qual se desenvolve por fases, sendo uma delas a aplicação da

autoavaliação aos estudantes das licenciaturas diversas, de uma universidade pública do estado de Pernambuco, que tiveram os audiovisuais usados sempre no início de cada aula.

A pesquisa de natureza qualitativa possibilita compreender as práticas que são desenvolvidas no contexto educacional, por meio desta compreensão é possível assinalar mudanças no cenário educativo, sobretudo, quando diz respeito a diversidade cultural que circunda o chão da escola, tal como sugere Zanete (2017, p.160-161) ao enunciar sobre a natureza da pesquisa qualitativa no campo educativo, em meio ao processo tecnológico, que estamos imersos

Numa sociedade cada vez mais marcada pelas diferenças culturais, há de se levar em consideração a necessidade de métodos qualitativos para poder evidenciar as diferenças, sobretudo, na atualidade, em que as culturas estão sendo forçadas a se submeterem aos interesses econômicos do sistema, globalizado e hegemônico.

A abordagem qualitativa assinala as diferenças que permeiam o cenário educativo, sobretudo, quando diz respeito aos avanços tecnológicos de uma dada sociedade cultural, é preciso, pois, romper com o processo hegemônico e homogêneo de se fazer ciência, por isso a análise de conteúdo nas pesquisas qualitativas são importantes, como preconiza Bardin (2004, p. 109):

A característica da análise de conteúdo é a inferência (variáveis inferidas a partir de variáveis de inferência ao nível da mensagem), quer as modalidades de inferências se baseiem ou não em indicadores quantitativos.

Tal artefato metodológico rompe com a dimensão quantitativa, ou seja, aquela que faz apenas assinalar os números estatisticamente, sem levar em conta as variáveis subjetivas. Por isso, que em algum momento da história se defendeu a tese da neutralidade na pesquisa, mas é bem verdade, que toda pesquisa se faz jus a subjetividade, tanto do pesquisador quanto dos pesquisados, não há como se apartar deste indicativo. Pois, cabe ao pesquisador analisar os achados, fazendo jus ao diálogo tricotômico do que está posto pelo pesquisado, pelos teóricos e pelo próprio pesquisador que tem uma opinião sobre o que está a pesquisar.

Deste modo, Godoy (1995, p.23) assinala sobre esta especificidade da pesquisa qualitativa, a saber:

Mas a necessidade de interpretação dos dados encontrados fez com que a análise qualitativa também tivesse lugar dentro da técnica. Nesta análise, o pesquisador busca compreender as características, estruturas e/ ou modelos que estão por trás dos fragmentos de mensagens tomados em consideração.

Bardin (2004), é a mais indicada para o tratamento analítico que pretendemos realizar nesta pesquisa, por isso a análise de conteúdo é a mais recomendada nesta nossa pesquisa.

A análise de conteúdo é desenvolvida em seus desdobramentos múltiplos, mas que em apenas três fases pode dar conta da pesquisa em sua totalidade, a saber: a Pré-análise, a Exploração do Material e o Tratamento dos resultados: inferência e interpretação. A metodologia da análise de conteúdo se justifica porque nos permite fazer jus aos objetivos que estão postos na pesquisa. Para Bardin (2004, p. 37), a análise de conteúdo é:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/reprodução (variáveis inferidas) destas mensagens.

As técnicas da análise são desenvolvidas nas fases do desenvolvimento metodológico, como já fora enunciado. Na fase Pré-análise é a essencial na exploração do objeto de estudo, pois é preciso escavar em documentos, como artigos, dissertações e teses sobre o objeto em investigação, aqui o audiovisual, arte e tecnologia. Assim, os fragmentos de textos que dizem respeito ao objeto de pesquisa, é extraído e problematizado na fundamentação teórica e na categoria de análise que cerca o objeto em análise.

Nesse momento analítico Bardin (2004, p. 89) assinala que são precisos “a escolha dos documentos a ser submetida à análise, a formulação das hipóteses e dos objetivos e a elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final”. Ou seja, não se pesquisa do nada, é preciso ter uma intencionalidade, logo é preciso planejamento sobre o quê pesquisar, em quê pesquisar e para quê pesquisar.

De tal modo, a análise do conteúdo sucede a fundamentação teórica, ou seja, estamos partindo do que já existe, porisso que os audiovisuais são ricos de possibilidades educativa, justamente após o avanço tecnológico tem promovido um acesso mais facilitado a mediação do conhecimento. Daí buscamos, adentrar nas camadas da linguagem sobre as TICs, as artes, os audiovisuais e as imagens.

Godoy (1995, p. 35) defende sobre o procedimento da Análise do Conteúdo, afirmando que “a escolha dos documentos não é um processo aleatório, mas se dá em função de alguns propósitos, ideias ou hipóteses.” Justamente porque os documentos analisados possibilitam a compreensão do que estamos defendendo com o nosso objeto de estudo. Neste caso, o uso dos audiovisuais permeiam o conhecimento, através do questionário aplicado aos estudantes das licenciaturas diversas da Universidade Publica de Pernambuco.

Para tal assertiva, foi preciso constatar com os estudantes das licenciaturas diversas de uma universidade pública do estado de Pernambuco, que tinham sempre no início das aulas o uso dos audiovisuais como elemento introdutor do conteúdo a ser trabalhado na aula. Desta

feita, a pesquisa de campo corrobora de sobremaneira para o desenvolvimento desta pesquisa, tal como assinala Minayo (2009, p.26) “ela realiza um momento relacional e prático, de fundamental importância exploratória, de confirmação e refutação de hipóteses e de construção de teoria”. De fato, após o resultado categorizado sobre o que os estudantes consideram sobre os audiovisuais iremos assegurar ou não o uso dos audiovisuais enquanto mediadores do conhecimento. Desta forma,

[..] o que se procura estabelecer quando se realiza uma análise, conscientemente ou não, é uma correspondência entre as estruturas semânticas ou linguísticas e as estruturas psicológicas ou sociológicas (por exemplo: condutas, ideologias e atitudes) dos enunciados (BARDIN, 2004, p. 36).

Neste sentido, Bardin(2004)nos alerta sobre a dimensão do que podemos encontrar para além do que é dito, a manifestação corporal, ideológica e atitudinal tornam-se imprescindíveis na análise, mas não teve o nosso foco tal comportamento, o que nos importou foi o que os estudantes registraram sobre o uso do audiovisual na sala de aula na autoavaliação (apêndice).

O instrumento metodológico utilizado foi a autoavaliação no final do semestre letivo de 2018.1, pois conforme, Zanete (2017, p. 163) afirma:

As enunciações acontecidas dependem da situação concreta em que elas se realizam, da relação que se estabelece entre os interlocutores, ou seja, depende de com quem se fala. No questionário é o sujeito que se expressa, mas sua voz carrega o tom de outras vozes, refletindo a realidade de seu grupo, gênero, etnia, classe, momento histórico e cultural.

Desse modo, o uso do questionário, para a autoavaliação foi importante, pois não houve interferência alguma na resposta sobre a importância do uso dos audiovisuais no início da aula. De modo que o pesquisado expôs justamente o que considera carregado de sua subjetividade. Momento que se faz jus a pré-análise.

Após este momento, é categorizado as respostas contidas no questionário referentes as inferências que são feitas pelos estudantes. Nesta segunda fase da análise de conteúdo, a partir da exaustão das categorias que são extraídas do ato de ler, selecionar e separar as categorias afins, vamos colocar em prática a exploração do material, que segundo Bardin (2004, p.95) é “a fase de análise propriamente dita, não é mais do que a administração sistemática das decisões tomadas”. Isto é, o pesquisador se ocupa de fundamentar teoricamente o que está defendendo em seu objeto de estudo, tanto o que é defendido pelos autores quanto é defendido pelos pesquisados, ou seja, o diálogo que se estabelece na escansão dos achados.

Parte-se para o momento da categorização dos achados, momento que Bardin (2004, p. 111), assinala como:

[...] uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com critérios previamente definidos.

A classificação dos elementos constitutivos da pesquisa são: a arte presente no processo criativo dos audiovisuais; a linguagem na imagem visual e o discurso jurídico e a imagem fílmica no contexto educativo, pois são estes que subjazem os objetivos da pesquisa. Assim, fomos sendo guiados pelos elementos categoriais (audiovisual como mediador do conhecimento; procedimento metodológico e didático; mediador da reflexão e curiosidade e recurso tecnológico), que permeiam a nossa análise de conteúdo.

Neste sentido Godoy (1995, p. 24), assinala que é “num movimento contínuo da teoria para os dados e vice-versa, as categorias vão se tornando cada vez mais claras e apropriadas aos propósitos do estudo”. Bem como, os elementos categoriais da pesquisa permeiam a delimitação que se faz necessária, ou seja, o corte que é precisodarna pesquisa, tendo em vista que sempre há o que investigar.

A função da categoria da pesquisa subsidia a relevância da pesquisa. Neste sentido, é preconizado por Bardin (2004, p. 113) “uma série de qualidades que as categorias precisam ter visto que esse método é um processo crucial para o tratamento dos dados”. Sendo assim, para Bardin as qualidades da categoria analítica, são: “a exclusão mútua, a homogeneidade, a pertinência, a objetividade e a fidelidade, e por último a produtividade”. Todas estas qualidades são defendidas por Bardin, mas interessa-nos aqui assinalar sobre a produtividade, pois “um conjunto de categorias é produtivo se fornece resultados férteis: férteis em índices de inferências, em hipóteses novas”. Ou seja, os nexos pedagógicos que são desmembrados conforme a análise realizada no ato da pesquisa.

A pesquisa qualitativa de natureza procedimental é pautada na análise de conteúdo, sendo esta a última fase metodológica, assim como é neste momento que se categoriza os elementos norteadores da pesquisa em tela. Se faz uma tentativa de esgotar os enunciados categóricos da pesquisa obtidos por meio da aplicação do instrumento metodológico, aqui foi um questionário por meio da autoavaliação (apêndice) sobre a relevância dos audiovisuais no ato da introdução ao tema da aula em desenvolvimento. Desta feita, agrega Godoy (1995, p. 95) o seu ponto de vista ao assinalar que “apoiado nos resultados brutos, o pesquisador procurará torná-los significativos e válidos”.

Para Bardin (2004, p. 95) a análise de conteúdo é desenvolvida por fases, e neste caso, a terceira fase trata-se dos resultados obtidos e interpretação, ela afirma que:

O analista, tendo à sua disposição resultados significativos e fiéis, pode então propor inferências e adiantar interpretações a propósito dos objetivos previstos ou que digam respeito a outras descobertas inesperadas.

Ou seja, quando o pesquisador possui os dados, cabe a ele categorizar e após analisar e inferir sobre os achados conforme considera pertinentes a sua homogeneidade. A pesquisa em tela está ancorada em 4 categorias analíticas, a saber: *audiovisual como mediador do conhecimento; procedimento metodológico e didático; mediador da reflexão e curiosidade e recurso tecnológico*. Estes foram os achados, após a categorização do questionário da autoavaliação aplicado aos estudantes de uma universidade pública em Pernambuco, ou seja, os nexos pedagógicos que o audiovisual cumpre a função conforme foi encontrado no procedimento metodológico da análise de conteúdo de Bardin (2004).

### 3.1 Território da análise: o audiovisual

Ao abordar sobre a importância dos audiovisuais no contexto escolar foi possível analisar o quanto as tecnologias da informação e comunicação, a partir do uso de audiovisuais, corroboram para a mediação pedagógica do conhecimento em sala de aula, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

Tal como podemos constatar no que foi explicitado pelos estudantes pesquisados das licenciaturas diversas de uma universidade pública do estado de Pernambuco. Desta forma, podemos visualizar os enunciados, apresentados na tabela a seguir:

***Tabela 1: o audiovisual enquanto mediador do conhecimento***

<b>O audiovisual – mediador do conhecimento</b>
Foram legais. Ajudaram mais na <b>compreensão do assunto</b> trabalhado. A <b>educabilidade do olhar</b> é fundamental no processo de <b>aprendizagem</b> . Os <b>vídeos</b> no início da aula são ótimos. Considero importantes pois trazem <b>diálogos e pensamentos</b> de pessoas que nós não conhecíamos. Considero muito importante, pois eles <b>dinamizam a aula e facilitam a compreensão dos conceitos</b> . Que <b>as interdisciplinaridades</b> contribuam para a <b>compreensão do que ia ser debatido</b> . Foram ótimos, pois assim se <b>fixa melhor os temas abordados</b> . Sim, porque pode <b>aprender através da educabilidade do olhar</b> . São importantes, porque ajudam a <b>resgatar conhecimentos prévios</b> , além de <b>incentivar a participação</b> na aula e <b>levantar questionamentos</b> . Pois é, foram importantes devido ser <b>outro mecanismo</b> de adquirir <b>conhecimento</b> . Pois você começa a ter um <b>conhecimento prévio</b> sobre o que será abordado. Que os <b>vídeos são muito esclarecedores para fazer a relação entre os assuntos</b> , focando na <b>aprendizagem e na compreensão</b> .

Para o **entendimento do desenrolar das aulas.**  
**As imagens solidificam o que se lê.**  
Considero importantes **os vídeos de animação, de demonstração dos conteúdos**  
Porque são **maneiras alternativas** de agregar **conhecimento.**  
Considero importantes, pois são **mais motivadores e atrativos aos olhos.**  
Considero importantes sim, pois **atrai mais a atenção** de quem acaba de chegar para uma aula, o aluno se sente mais **engajado a observar e discutir sobre o assunto.**  
Foram importantes, pois as aulas não ficaram somente na fala, mais também **visualmente,** possibilitando um **conhecimento diferenciado.**  
Pois acrescentaram **conhecimento.**  
Deu **uma clareza** e foram **bastante proveitosos.**  
Muito bom para **clarear o tema.**  
São muito importantes, pois ajuda a **fixar o conteúdo** exposto e **ajuda a estimular o raciocínio.**  
Sim, foram de suma importância, pois **o visual agregou** muito para o **desenvolvimento de todos.**  
Sim, importante porque para aprender o **conhecimento** com as **imagens e vídeos,** fazem **entender o conteúdo e expor a nossa opinião.**  
Sim, continue por favor! Eles nos permitem **olhar para o mesmo objetivo,** entretanto, temos a oportunidade de **ressignifica-los.**

**Fonte:** tabela produzida pela autora.

Desta feita, podemos constatar que existe uma potencialidade enorme nos audiovisuais como proporcionadores da aquisição do conhecimento, sobretudo, no contexto educativo quando é usado com tal intencionalidade pedagógica.

Bem como afirma Moran (1995) sobre o vídeo este traz uma forma multilinguística de superposição de códigos e significações, predominantemente audiovisuais, apoiada no discurso verbal-escrito, partindo do concreto, do visível, do imediato. Deste modo, é refutado por todo o veio que o uso do audiovisual é atributo de passa tempo, sem intencionalidade pedagógica. Pois como já fora enunciado, os audiovisuais contribuem de forma significativa para aprendizagem dos conteúdos curriculares que permeiam o processo de ensino-aprendizagem de forma significativa.

Não se pode negar que o uso dos audiovisuais proporciona aprendizagem múltiplas, sobretudo, ao que concerne a percepção de cada um que está em torno de um conteúdo a ser trabalhado no contexto educativo. Neste sentido, é importante assinalar que a atividade em vídeo pode exercer funções diversificadas no processo de ensino-aprendizagem, como: informativa, motivadora, expressiva, avaliativa, conceitual, documental, investigadora, lúdica, metalinguística e atitudinal (BARTOLOMÉ, 1999). Não se nega deste modo que os nexos pedagógicos se dão com a função que o audiovisual exerce na multiplicidade dos artefatos culturais que permeiam a aprendizagem pela cultura visual, sobretudo a imagem fílmica.

Quando tratamos do processo de ensino-aprendizagem pelo uso dos audiovisuais é por certo promover uma aprendizagem significativa, a qual pode ser assim definida “é um processo pelo qual uma nova informação se relaciona, de maneira substantiva (não literal) e não arbitrária, a um aspecto relevante da estrutura cognitiva do indivíduo” (AUSUBEL *apud* MOREIRA, 2006, p. 14). Desse modo, a aprendizagem significativa está presente quando o estudante se posiciona, fazendo jus ao contexto educativo que está sendo permeado pela mediação do artefato cultural por meio do audiovisual. Assim, os conhecimentos prévios são assinalados na discussão que se estabelece e conseqüentemente ressignificado no processo de mediação do conhecimento.

É importante assinalar que as tecnologias da informação e comunicação no contexto educativo tem uma possibilidade alternativa de ensino-aprendizagem que deve assim ser considerada no ato educativo, pois as novas tecnologias aplicadas ao ensino, incluindo os recursos audiovisuais e ferramentas sofisticadas que ainda estão em desenvolvimento como robótica e realidade virtual, possibilitam maior flexibilidade, criatividade, dinamicidade, interação e comunicação no processo ensino-aprendizagem, estimulando a participação ativa do aluno numa perspectiva construtivista (PERES; KURCGANT, 2004). Sobretudo, quando o audiovisual é preparado pelos próprios estudantes, como objeto avaliativo, ao invés de uma prova escrita a ser respondida.

Evidentemente, que não se pode de forma alguma usar o audiovisual de qualquer jeito. Para tal o educador deve ter a intencionalidade pedagógica de forma coerente com o conteúdo curricular a ser ensinado. Tal como é assim preconizado por Kenski (1996), ao assinalar sobre os recursos audiovisuais e tecnológicos disponibilizados devem ser planejados com muito critério, têm que ser apropriados ao conteúdo abordado para que se tenham resultados na aprendizagem do discente.

Ao defender o uso do audiovisual no processo educativo é importante assinalar a sua definição, pois não devemos falar de forma genérica, mas sim específica, pois segundo Oliveira (1996, p. 81) assinala que:

O Neologismo “audiovisual” resultante de fusão dos termos “ÁUDIO” (do latim *audire* – ouvir) e “VISUAL” (do latim *Videre* – ver), surge por volta de 1930, nos Estados Unidos da América, em que os progressos técnicos permitiam a transição do cinema mudo para o cinema falado.

Assim a educabilidade do olhar é fundamental para se fazer uso do audiovisual, por isso Carlos (2010) nos chama atenção ao enunciar sobre a pedagogia crítica da visualidade e a educabilidade do olhar, sobretudo, na perspectiva do ato educativo. Desta feita, a ‘imagem



solidifica o que se lê' é essencialmente um ato pedagógico intencional, planejado e executado, pois conforme assinala Peixoto (1998) em relação a imagem não deve ser vista como uma oposição, mas como um complemento ao texto escrito. Isto é, a imagem não substitui o texto, mas agrega elementos outros que permeiam a compreensão do conteúdo a ser trabalhado no texto, logo texto-imagem.

No que tange ao uso do audiovisual como mediador do conhecimento, é importante inferir que a atuação do educador é intencional, isto é, planejada e articulada ao conteúdo que os educandos devem aprender, por isso Moreira (1990, p. 9) assinala sobre “o recurso audiovisual não é um substituto para a falta de tempo para preparar uma aula; o professor deve sempre olhar e analisar o filme ou a sequência de slides antes dos alunos; e sempre verificar o equipamento antes do uso”. Isto é o audiovisual é um recurso didático que exerce a função de suporte pedagógico, não substitui o livro, a apostila, a aula preparada previamente, mas agrega de forma interativa a dimensão do conhecimento a ser produzido.

Ao se fazer uso do artefato cultural do audiovisual no contexto educativo é importante mencionar que há uma especificidade na linguagem do audiovisual que permeia a compreensão do conteúdo explorado, tal como é posto por Moran (1993, p. 33) que afirma sobre a potencialidade da linguagem do audiovisual, a saber:

A linguagem audiovisual desenvolve múltiplas atitudes perceptivas: solicita constantemente a imaginação e reinveste a afetividade com um papel de mediação primordial no mundo, enquanto que a linguagem escrita desenvolve mais o rigor, a organização, a abstração e a análise lógica.

Compreende-se, portanto que a linguagem do audiovisual é polissêmica, tendo em vista que é preciso explorar o texto-imagem que se apresenta no artefato visual, não se faz jus a imagem se superpor ao texto escrito, mas sobretudo, o desenvolvimento da oralidade que é suscitada pela imagem. Deste modo, a imagem agrega ao texto a sua compreensão.

Fazer jus a especificidade da linguagem é adentrar nas camadas da linguagem de forma intertextual que estão inseridas no contexto do artefato do audiovisual, que se configura na possibilidade do contexto educativo. Podendo assim ser constatado sobre a potencialidade que o audiovisual promove, sobre:

A interpretação não é uma busca pelo significado singular fixado nas partes constituintes de um texto (...). Significados surgem por meio da interação do interpretante com o texto dentro das particularidades e restrições do contexto. As ideias e sentimentos que um indivíduo forma surgem em parte do background de experiências, conhecimentos e interesses trazidos para a imagem, e também para o meio social e físico do encontro. Significados são

contingentes em relação a todos os três – imagem, observador e contexto (WERNER, 2004, p. 4).

Desta forma, o audiovisual corrobora na potencialidade da interpretação, sobretudo quando a singularidade do olhar pluraliza o entendimento do que está posto nas imagens, no audiovisual que permeia a riqueza da possibilidade interpretativa. Do mesmo modo, quando se é preciso criar o audiovisual que se estabelece o desenvolvimento do conhecimento de forma polissêmica, que se materializa no ato de ver, produzir e planejar, assim é definido por Bentes, sobre:

A produção audiovisual, e o documentário em particular, encontra na escola, no ensino médio, nas Universidades e na educação não-formal um lugar privilegiado de renovação do modelo disciplinar dos currículos atuais, trazendo a possibilidade de propostas e experiências inovadoras, novas metodologias, processos e linguagens (BENTES, 2008, p. 41).

Assim, não basta apenas fazer uso do audiovisual, mas também produzi-lo. Ou seja, é preciso que os estudantes sejam protagonistas da criação dos audiovisuais que tem por finalidade promover a aquisição de conhecimento. Deste modo, “[...] criação de novos territórios de aprendizagem, novas competências e domínios [...]” (CARLOS, 2008, p. 33). Pois a imagem fílmica “[...] resulta da atividade automática de um aparelho técnico capaz de reproduzir exata e objetivamente a realidade que lhe é apresentada, mas ao mesmo tempo essa atividade se orienta no sentido preciso desejado pelo realizador[...].” (MARTIN, 2003, p. 21). Exatamente, o aparelho capta a realidade, mas o sentido e o significado que é dado depende do horizonte de mundo que cada ser humano tem. Pois o instrumento fílmico é capaz de reproduzir objetivamente a realidade, mas a recepção dessas imagens pode ter vários sentidos, várias interpretações, daí a importância da leitura mediada das imagens em sala de aula como método para aprendizagens.

Assim os audiovisuais são extremamente potencializadores da aprendizagem no cenário educativo que tem por função de problematizar e aprofundar o conhecimento, possibilitando a interpretação, a contextualização, a interdisciplinaridade da aquisição do conhecimento. Sendo assim o audiovisual é rico de possibilidade educativa.

O fato é que para o audiovisual ter o seu devido significado no contexto educativo é preciso a alfabetização sobre o audiovisual, sobretudo para operar rupturas do sentido negativo que por vezes lhe é creditado, tal como assevera Barbosa (2014, p. 250), a saber:

[...] alfabetizar audiovisualmente é chamar atenção, apontar, atentar para as imagens, para as sonoridades que nos cercam, e procurar compreendê-las,

isto é, iniciar um processo de ampliação de mundos e também de estranhamento de um mundo tão naturalizado. Foi nessa perspectiva ampliada que pensamos em usar a palavra Alfabetização, pois consideramos que ela contém aquilo que queríamos enfatizar: por um lado, alude aos começos, aos inícios da apreensão de um tipo de linguagem, o que envolve o esforço e o enfrentamento de um processo complexo, o que demanda continuidade, ou seja, exige tempo para a sua aprendizagem; por outro, nos remete à escola e a sua função como favorecedora da formação e da ampliação do repertório dos estudantes, para que eles sejam, cada vez mais, capazes de compreender e de atuar no mundo em que vivem.

Assim, a alfabetização sobre o audiovisual rompe com o processo de mitificação de que é um passa tempo e não potencializa o conhecimento, ao contrário, acabamos de compreender o quão é complexo o artefato audiovisual no processo da construção do conhecimento no contexto educativo. Nesta perspectiva,

[...] quando os educadores ensinam aos alunos a alfabetização crítica da mídia, muitas vezes, começam com atividades de **arte na mídia** ou simplesmente decodificando textos de mídia, à moda do movimento estabelecido de alfabetização, discutindo como as audiências recebem as mensagens de mídia. Mas a alfabetização crítica da mídia também envolve os alunos na exploração das profundezas do *iceberg*, com questões críticas, para desafiar suposições do “senso comum” e replanejar a produção de mídia alternativa na **arte** com interpretações negociadas ou de oposição. O objetivo deve ser caminhar em direção à alfabetização crítica da mídia com a compreensão da alfabetização como um processo social que requer amplitude e profundidade, ao plantar as sementes e embasar os passos para a pedagogia transformadora. (KELLNER, SHARE, 2008, p.703). (Grifos, nosso).

Isto é, alfabetizar para o pensamento crítico sobre a mídia, assim como a presença da arte na sua criação é de forma substancial para entendermos a complexidade que envolve a um audiovisual, tecnicamente falando. Deste modo, o primeiro nexos pedagógico é o audiovisual enquanto mediador do conhecimento.

É importante salientar que o audiovisual é também um artefato de procedimento metodológico/didático, isto deve ser entendido e, sobretudo, praticado no contexto educativo, pois como já foi preconizado o artefato do audiovisual não pode de forma alguma ser tratado de qualquer jeito, sem uma intencionalidade pedagógica. Deste modo, podemos visualizar o audiovisual como metodologia e didática do processo de ensino-aprendizagem que subsidia a aquisição do conhecimento, ou seja, um recurso pedagógico, logo o seu segundo nexos pedagógico. Assim está posto nesta segunda tabela:

***Tabela 2: audiovisual enquanto procedimento metodológico e didático***

METODOLOGIA/DIDÁTICA
----------------------

Por serem parte de uma **didática** muito importante na **construção do nosso aprendizado**, além de tornar as **aulas dinâmicas**, cada vez mais.

Uma excelente alternativa e **ferramenta** para ajudar na **interpretação dos conceitos** a serem desenvolvidos.

É um bom **método** de inserir a temática.

São ótimos **instrumentos** para dar a entender qual o assunto será abordado na aula.

Pois é um “descanso” do **método** “tradicional”, que normalmente é apenas o diálogo.

Para quebrar um pouco a ideia de **aulas** apenas baseadas em leituras prévias do texto.

Sim, deixa o **conteúdo mais atrativo e dinâmico**.

Como uma **metodologia diferente** para passar o conteúdo.

Sim, pois quebra um pouco o gelo de uma **aula completamente expositiva**.

Sim, pois acabam por trazer de forma mais **atrativa e dinâmica** um conteúdo que alguns momentos pode se apresentar com o complexo.

Pois é uma **metodologia** diferente para ser trabalhada.

Sim, uma maneira de **melhorar a atenção**.

Pois trabalhar com **elementos vídeos** ou com elementos que perpassam os textos incentivaram o olhar de diferentes pontos de vista.

Considero um bom **recurso** para exercitar a leitura de outras linguagens e explorar a arte e a visualidade, porém nem sempre os vídeos escolhidos aproveitavam todo o potencial da temática da aula, funcionando como recursos ilustrativos.

Acho que para a construção de uma **didática em sala** é super válido.

Pois quebram qualquer raiz de desinteresse no **conteúdo** por “cansaço” e nos sensibilizando de uma **maneira diferente**.

Sim, pois muitas vezes é **mais fácil** passar uma mensagem pelo vídeo do que por textos.

Importantes para o **desenvolvimento da aula** pois mostra alternativas de metodologias.

Sim, muito importante porque **fica fixo** na memória.

Seria um **método alternativo** de aprendizado, só que em muitas aulas é preciso ter um hábito de leitura.

Os audiovisuais estavam sempre **relacionados ao conteúdo**, mas nem sempre de uma maneira óbvia, sendo importante para trabalhar a nossa capacidade de relacionar ideias, além de tornar as aulas mais dinâmicas.

Muito bom, simples visualização ótimo, também cada um apresentou um audiovisual, **ótima estratégia**.

Extremamente importante, principalmente para os **alunos surdos**.

Sim, pois existem **alunos surdos** que estão na **sala e precisam de inclusão**.

Sim, são importantes, porque todo **recurso de vídeo e imagem consegue chagar ao público** mais rápido que a **aula expositiva**.

Sim, porque nossa **turma requer** isso por se tratar de pessoas surdas.

Concordo que você conseguiu **adaptar a aula** porque você se preocupa pelo surdo e gostei.

Pois servem como elementos disparadores, **quebramo gelo inicial e estimulam o debate e reflexão sobre o tema proposto**.

Sim, para os surdos e ouvintes também, pois é um **método mais concreto** de associar o conteúdo e de compreender.

Sim, sobretudo em se tratando de uma **turma com surdos**, cujo canal comunicativo é essencialmente o **visual**.

Muito bom, principalmente para os **colegas surdos**.

**Fonte:** produzida pela autora.

Ao tratar do audiovisual enquanto artefato metodológico e/ou didático, é de fundamental importância na compreensão assumida pelo educador que o usa com a devida intencionalidade pedagógica, que permeia e perpassa o processo de ensino-aprendizagem a sua função deliberada da facilitação do conhecimento, isto é, o audiovisual, enquanto recurso

metodológico de ensino favorece a aprendizagem de forma mais interativa e dialógica. Neste sentido, o educador deve ter consciência crítica da ferramenta pedagógica que o recurso do audiovisual proporciona à aquisição do conhecimento.

Desta feita, é pertinente o que é preconizado por Perrenoud (2000) sobre o domínio de novas tecnologias que deve ser uma das competências que o professor contemporâneo deve possuir. Ou seja, embora não haja uma exigência de formação técnica específica para o professor, este deve ser consciente de que precisa de uma formação contínua e pertinente no contexto educativo. Assim a polivalência do professor que se suscita no âmbito educativo, mediante as exigências contemporâneas que as tecnologias da informação e comunicação permeiam requer um educador envolvido e engajado nos processos de ensino inovador e a tecnologia digital é central neste nexos pedagógico. Assim é destacado por Mialaret (1973), o professor não pode ser mais considerado a única fonte de conhecimento. Neste entendimento, será possível avançar mais nas questões de ensino, se os professores conseguirem “adaptar os programas previstos as necessidades dos alunos, criando conexões com cotidiano, com o inesperado, se transformarmos a sala de aula em uma comunidade de investigação” (MORAN, 2008, p. 5).

Tratar sobre esta especificidade formativa do educador é essencialmente importante, pois o educador não está pronto tecnologicamente, assim como, as vezes o ambiente escolar também não. Curso formativo de graduação algum é capaz de qualificar o educador para atuar em meio aos avanços tecnológicos que subsidiam o processo de ensino-aprendizagem, por isso o educador deve ficar atento ao processo formativo que vislumbra no contexto educacional, para tanto “cabe ao professor selecionar o melhor material disponível diante de sua realidade. Sua utilização deve ser feita de maneira que possa constituir um apoio efetivo [...]” (BIZZO, 2007, p. 66). Sendo assim, é preciso que o educador esteja atento a este movimento formativo que se faz necessário em sua atuação por causa do avanço tecnológico e também pela necessidade do educador atuar diante da diversidade de sujeitos que estão presentes no contexto escolar, logo o professor é essencial para mediar o conhecimento, sobretudo, com o uso dos audiovisuais, assim Barros (2000, p. 23) corrobora sobre o papel do educador, pois

O professor é o agente chave da escola na era da informação e da tecnologia [...] uma das principais funções do professor é a de operar como filtro altamente seletivo na nossa estruturação de visões de mundo e na nossa proteção contra sobrecargas cognitivas. A solução para superar a estas sobrecargas situa-se no papel de mediador e, no dos processos de contextualização oferecidos pelo professor. As modernas formas de comunicação eletrônica estão provando mudanças radicais no paradigma

educacional do mundo inteiro, fazendo com que jovens e adultos se integrem à mídia audiovisual instalada nos espaços escolares.

Desta forma, o educador jamais será substituído por tecnologia alguma, pois ele exerce um papel suficientemente importante no processo de mediação do conhecimento. Sendo assim, o audiovisual é o suporte metodológico que viabiliza a construção do saber, operando simultaneamente com a aprendizagem e com a criação. Não se pode negar que o audiovisual de modo geral, e o filme em particular, são carregados de significados epistêmicos que permeiam o conhecimento no processo de ensino-aprendizagem. Tal como consta na enunciação dos estudantes, o audiovisual permeia a metodologia e a didática do processo educativo, exercendo múltiplas funções, entre elas a de facilitar a aquisição do conhecimento.

Ter o audiovisual como artefato metodológico no processo de ensino é impregnar de sentido o conteúdo que deveria ser tratado com o texto. É verdade que não se faz uso do audiovisual apenas como um elemento que se põe no lugar de outro. Por isso, a importância metodológica do audiovisual permear uma aula com a inovação, tendo em vista que a prática pedagógica com os avanços tecnológicos é afeta a inovação, que se suscita cotidianamente no chão da escola, sobretudo, para manter o artefato didático em constante inovação, problematizando assim o conhecimento de forma diferenciada, pois o educando pode recriar outro, pode fazer um audiovisual para dizer o que aprendeu e como aprendeu, pode ir além do que lhe foi ensinado.

Agora, iremos compreender o audiovisual enquanto mediador da reflexão e da curiosidade, ou seja, dentre as funções que exerce o audiovisual, enquanto nexos pedagógicos da reflexão e curiosidade para aquisição do conhecimento, ele também permeia a reflexão crítica e a curiosidade epistemológica acerca do conteúdo explorado no momento da aula, possibilitando assim o deslocamento para o campo interdisciplinar e transdisciplinar no momento dialógico da aula, ou seja, da escansão do conteúdo. Desta feita, podemos visualizar a 3ª tabela:

***Tabela 3: Audiovisuais enquanto mediador da reflexão e curiosidade***

REFLEXÃO E CURIOSIDADE
Sim, gera uma boa <b>discussão</b> e/ ou <b>reflexão</b> . Muito importante, pois ajuda na <b>reflexão</b> sobre os temas e também na <b>associação e absorção do conteúdo</b> . Importantes para esclarecer <b>pensamentos e ideias</b> que as vezes não consigo expressar na fala. Excelentes para <b>reflexão</b> . Pois abre ao aluno um momento de <b>autorreflexão</b> que pode ser levado para sua vida, auxiliando no desempenho da carreira acadêmica e profissional. Pois traz uma visão mais simples de tudo, <b>reflexiva</b> . Alguns trouxeram boa <b>reflexão</b> e discussão, porém, outros pareceram-me genéricos e

infantis, quiçá amadores.

Sim, pois permitiu uma **conexão interessante com o tema da aula** a ser abordada além de possibilitar uma **autorreflexão e motivação**.

Sim, pois favoreceram uma **autorreflexão** sobre o papel na sociedade e a postura diante da sociedade.

Pois além de nos trazer **curiosidades de compreender os vídeos**, nos levou a **reflexão**.

Sim, são através deles que nos dá uma **curiosidade** para melhor entendimento do assunto e tema proposto.

**Fonte:** produzida pela autora

É sabido que conforme a mediação pedagógica do audiovisual é realizada no contexto educativo, se amplia a aquisição do conhecimento, sobretudo a partir do pressuposto da reflexão crítica empreendida no momento da discussão sobre um determinado audiovisual, pois

[...] Viver a própria comunidade com curiosidade e abertura, como lugar de experimentação e crescimento. Refletir sobre suas histórias, as tradições, os valores, os moradores. Prestar atenção para os espaços, os detalhes e os sujeitos do dia a dia, explorar o cotidiano a partir de novas perspectivas e descobrir novos lugares (MIGLIORIN, CEZARET *al.* 2016, p.11).

Estas possibilidades interativas sobre o audiovisual promove a vivência de uma dada realidade, sobretudo quando o sujeito é protagonista do processo criativo do audiovisual, os saberes diversos são acionados por meio da reflexão e da curiosidade epistemológica empreendida para a compreensão de tal acontecimento no campo de domínio específico ou geral.

Nesta perspectiva, Ferrés (1996), assinala que um bom vídeo pode servir para introduzir um novo assunto, para despertar a curiosidade, a motivação para novos temas. Era justamente isso que acontecia no momento da problematização, após a sua exibição, as múltiplas leituras sempre possibilitavam os deslocamentos para áreas diversas do saber. Daí a legitimidade do saber no campo da reflexão e da curiosidade.

Em sendo assim, a reflexão mediada através do audiovisual, parte do concreto para o abstrato, do imediato para o mediato, da ação para a reflexão, da produção para a teorização (MORIN, 1995). Há um processo duplo acontecendo no momento em que o audiovisual é tratado pedagogicamente, pois ele corrobora de forma muito dialógica para a reconstrução do conhecimento, exercendo esta duplicidade de função ora promove a imaginação, ora a reflexão crítica e a possibilidade dialógica de se mudar o que está posto. Neste momento, quantos de nós não queríamos mudar o final de um filme, de uma novela, mudar o enredo, criar outro cenário, livrar o bandido do final trágico do filme. E na perspectiva da

aprendizagem em sala de aula quanto que o audiovisual é mais esclarecedor do que mesmo um texto, sobretudo, se o audiovisual for para um coletivo surdo, que tem a visão aguçada.

Para Melo (2018) as mudanças que ocorrem na operacionalização da educação ampliam a curiosidade epistemológica, pois os *softwares* educativos ajudam os estudantes a produzirem os próprios vídeos e a fazer a editoração e a configuração de forma diferente. Ou seja, por meio da reflexão suscita ao estudante a curiosidade em criar o seu próprio audiovisual. Nesta perspectiva os processos digitais permeiam a criação de audiovisuais bastante interessantes, sobretudo com o uso de aplicativos que se ocupam em permear as transformações necessárias numa imagem visual em movimento ou estática.

Ferreira (2010, p. 45) assinala sobre a curiosidade quando o audiovisual é de motivação, pois o “audiovisual como motivação – Um recurso audiovisual pode servir para introduzir um novo assunto, para despertar a curiosidade, a motivação para novos temas. Isso facilitará o desejo de pesquisa nos alunos para aprofundarem o assunto do recurso audiovisual e da temática [...]”. Sendo assim, a produção do conhecimento se amplia consideravelmente, pois o estudante vai buscar por meio da prática da pesquisa saber mais sobre determinado tema, por exemplo.

Leal (2019, p. 35) assim define que a “emergência de dois modos de apropriação de conhecimentos e do exercício da reflexão crítica mediada pela imagem fílmica: o ato de assistir a filmes e o de fazê-los”. Nestes dois exercícios a reflexão se faz presente, pois o processo de percepção da reflexão crítica do mundo histórico-social com vistas a produzir um efeito estético-expressivo através de uma obra fílmica(Leal, 2019). Deste feita, a cultura visual representada na imagem fílmica possibilita a reflexão sobre a própria cultura quando acionada a educação, neste caso:

[...] toda reflexão sobre educação e cultura pode assim partir da ideia segundo \*a qual o que justifica fundamentalmente, e sempre, o empreendimento educativo é a responsabilidade de ter que transmitir e perpetuar a experiência humana considerada como cultura, isto é, não como a soma bruta (e, aliás, inimputável) de tudo o que pode ser realmente vivido, pensado, produzido pelos homens desde o começo dos tempos, mas aquilo como o que, ao longo dos tempos, pôde aceder a uma existência “pública”, virtualmente comunicável e memorável, cristalizando-se nos saberes cumulativos e controláveis, nos sistemas de símbolos inteligíveis, nos instrumentos aperfeiçoáveis, nas obras admiráveis. Nesse sentido, pode-se dizer que a cultura é o conteúdo substancial da educação, sua fonte e sua justificação última: a educação não é nada fora da cultura e sem ela. (FORQUIN, 1993, p. 13-14).

Nesta perspectiva o audiovisual cumpre a função de perpetuar a cultura, isso porque por meio das múltiplas linguagens, se aciona a história oral de uma comunidade, de um



acontecimento, de um dado momento da realidade social, quando se captura pela câmara o registro e arquivado, trabalhado e transformado por meio da tecnologia da informação e comunicação passa a circular.

Desta feita, o processo de mediação da aprendizagem, pode ser acionado na prática da reflexão crítica sobre a experiência de criação vivida e na reorganização da experiência futura, o que contribui para impulsionar a vivência, a sensibilização, a compreensão e a apropriação de saberes, conceitos, valores, capacidades e hábitos através da manipulação da linguagem que o audiovisual possibilita (LEAL, 2019). Pois é constatado que o audiovisual promove a reflexão dos sujeitos entre si e com o mundo, “[...] relação reflexiva do estudante consigo e com os outros, possibilitando uma relação afetiva, inventiva e crítica com seu mundo [...]” (MIGLIORIN, CEZAR, 2014, p. 91). Neste caso, o audiovisual também possibilita “[...] experimentar as possibilidades de reflexão que o trabalho com a arte traz [...]” (MIGLIORIN, CEZAR, 2014, p. 13). Desta forma, a arte é inerente ao processo de criação da imagem fílmica.

A reflexão que o audiovisual empreende é essencialmente interessante, pois a imagem possibilita a potencialidade do pensamento, isso porque quando nos deparamos com uma cena diante da gente pela televisão, por exemplo, já criamos a seguinte, ficamos naquela expectativa de ser ou não ser a nossa imagem pensamento. Neste sentido,

O vídeo é o material formal e intelectual no qual se processa a reflexão sobre a, com a televisão. Ou, melhor dizendo, que gera, que inventa, que lhe dá corpo e ideias. Há uma espécie de “potência de pensamento” na e pela imagem que me parece existir no coração da forma vídeo. O “vídeo” seria então, neste sentido e literalmente uma forma que pensa. Um pensamento da imagem em geral – e não apenas da televisão (DUBOIS, 2004, p. 113).

Contudo, o audiovisual não está somente presente na televisão, esta é um dos suportes que aciona a transmissão e circulação do audiovisual, hoje mediante a modernidade, temos o audiovisual circulando em aparelhos móveis, inclusive com o aplicativo do *WhatsApp* que promove uma facilidade enorme de uma mensagem, imagem e vídeo circular com rapidez.

Agora, adentraremos na última categoria assinalada pelos estudantes sobre o audiovisual enquanto nexos pedagógico do recurso tecnológico, tal como podemos constatar na tabela 4, abaixo:

***Tabela 4: Audiovisuais enquanto recurso tecnológico***

Em partes sim, mas não vejo como a única opção para tal. Além disso, acredito que deve se investir mais em debates e na <b>qualidade gráfica</b> . Em parte. A iniciativa é muito boa, mas a <b>má qualidade dos aparelhos</b> da universidade
---

dificultava seu total aproveitamento.

**Fonte:** produzida pela autora.

É interessante compreender que o audiovisual para ser exibido é preciso do suporte adequado para tal. Desta forma compreendemos que é preciso qualidade gráfica assim como a qualidade nos aparelhos para subsidiarem a exibição, pois o som precisa ser audível para todos, a sala precisa ter uma boa acústica e iluminação. Neste sentido, para Pires (2019) sendo a tecnologia não só um recurso para gerar imagens, mas também um paradigma sociocultural, verifica-se também uma crescente produção audiovisual de jovens veiculada na internet, praticamente ignorada pelas instituições educacionais.

Leal (2019) assinala que o conhecimento acerca dos recursos de linguagem instituídos pela montagem e os impactos causados nos indivíduos contribuem para assimilar o regime estético e comunicacional próprios da linguagem do cinema. Desta forma os recursos de linguagem presentes na criação do audiovisual é tal qual suscita a estética comunicacional, por isso não se deve ter ruídos, interrupções manifestas na produção do audiovisual.

Nesta perspectiva, Ferreira (2010) explicita a importância do jogo didático e dos recursos audiovisuais, usados como recurso didático na sala de aula. Isso porque, se faz necessário trabalhar no contexto da sala de aula. Significa que os recursos tecnológicos que permeiam o audiovisual, são infinitos e exigem competências e habilidades. Assim sendo, o recurso audiovisual é bastante abrangente, pois hoje em dia existem múltiplos audiovisuais, como o cinema, o filme, a série televisiva, o documentário, entre tantos outros (FERREIRA, 2010). Assim, é explicitado sobre os recursos audiovisuais, como facilitadores do desenvolvimento no processo ensino/aprendizagem (FERREIRA, 2010). Pois, o uso de novas tecnologias pode ser um recurso pedagógico fundamental. Na gama dos recursos audiovisuais, (cinema, série televisiva, documentário) estão umbilicalmente ligados à televisão e a um contexto de lazer, de entretenimento, que passa de forma mais ou menos explícita para a sala de aula (FERREIRA, 2010).

Ferreira (2010), também destaca que os recursos audiovisuais partem do concreto, do visível, do imediato, do próximo. Mexem com o corpo, com a pele – tocam-nos e “tocamos” os outros, estão ao nosso alcance através dos recortes visuais, do Zoom, do som envolvente. Nos recursos audiovisuais, sentimos, experimentamos, temos sensações sobre o outro, sobre o mundo, sobre nós mesmos (FERREIRA, 2010).

Assim, as tecnologias da informação e da comunicação, tende por finalidade especificar as novas linguagens, que permeiam o contexto educativo, pois

O mundo caminha para a era do domínio de novas tecnologias, novas mídias surgem a cada dia, e sob este contexto o ensino deve também sofrer avanços, adaptar-se as novas linguagens e formas de conhecimento, assim como se tornar mais atraente, dinâmico e que facilite o processo da aprendizagem dos educandos, sob este aspecto, novas mídias educacionais ganham destaques, ou ainda mídias seculares ganham nova importância educacional, entre as quais está o cinema, que pode ser um poderoso instrumento de apoio magistério (ANACLETO, MICHEL E OTTO 2007, p. 22).

Assim, as tecnologias da informação e da comunicação, empreendem a aquisição do conhecimento no contexto educativo, pois assim, o contexto educativo é rico de possibilidade, para a disseminação do conhecimento afeito as práticas interativas do uso da criação do audiovisual.

Entretanto, nem sempre o uso do audiovisual tem uma boa recepção no contexto escolar, há sempre alguém que queira desqualificar a funcionalidade educativa do artefato pedagógico utilizado para mediar a produção do conhecimento ou a sua reconstrução. Desta feita, é preciso entender que o audiovisual de modo geral é natural ao contexto da sala de aula, seja ele real ou virtual, ou seja, o cenário é a sala de aula, os alunos – protagonistas e coadjuvantes, o professor personagem central do enredo, mas não é o centro, digamos que ele seja o principal ator, o conteúdo é a história, o enredo, há movimento, há escrita, há linguagem, há vestimentas, há performance, o que falta? Apenas uma câmera filmando o momento.

Quando o professor sai de cena e põe um audiovisual, as vezes há problemas de conexão com a rede, há falhas no som, a imagem não fica muito nítida devido a claridade da sala, os alunos se distraem, dormem. Enfim, situações adversas acontecem em ambos os momentos tanto no real, quanto no virtual. O papel do professor no plano virtual é problematizar o audiovisual para o conteúdo propriamente dito da aula. De tal modo, que os estudantes possam protagonizar e exercitar a educabilidade do olhar e exercer a pedagogia crítica da visualidade. Nesta perspectiva, assinalamos que

A discussão a respeito de recursos audiovisuais pode começar pela observação de que, a rigor, o primeiro recurso audiovisual em aula é o próprio professor, quando fala e gesticula. E o professor pode ser considerado o mais eficiente "meio audiovisual". O fato é que, quando pensamos no mal-entendido a respeito desses recursos audiovisuais, devemos abordar alguns tópicos que nos ajudarão a explicar melhor a questão (BLIKSTEIN, 2019).

Para romper com a desqualificação do audiovisual, dos aparelhos tecnológicos, devemos dar ênfase ao seu processo de feitura, as competências e habilidades que são

inerentes para sua criação, os profissionais que devem ser envolvidos e engajados para que o audiovisual fique pronto, pois é interessante assinalar que se faz necessário vários profissionais e de diversas áreas de conhecimento (departamentos de arte, fotografia, som, efeitos especiais, montagem, etc), que se unem para produzir um artefato visual. Logo, os saberes do campo das artes são acionados incontestavelmente, para assinalar tal verdade, basta consultarmos os créditos que são dados ao final do audiovisual, por exemplo. Bem como, no componente da cor, por exemplo é preciso o exercício de três profissionais, como o diretor de arte, o diretor de fotografia e o colorista. Estes profissionais são imprescindíveis para dar vida ao todo do audiovisual (CASTRO, 2019).

A complexidade que há na feitura de um filme é admirável, espaço, tempo, cenário, personagens, enredo, figurinos, maquiagem, os cortes, as edições, esse conjunto de coisas existentes e presentes permeiam a dimensão rica que todo e qualquer audiovisual possibilita quando é trabalhado em sala de aula. Nesta lógica, é destacado que

Com o advento dos recursos audiovisuais, criados pela tecnologia, pela eletrônica, como a TV, o rádio, o circuito interno de TV e o filme, parece ter-se estabelecido um debate entre o sistema tradicional de ensino, baseado numa lógica linear discursiva, e as novidades introduzidas por esses recursos audiovisuais, que se resumiriam em uma palavra: iconicidade. A lógica linear discursiva decorre de nossa exposição linguística (BLIKSTEIN, 2019).

E o que é o ícone? Se não ser uma coisa no lugar de outra. Isto o ícone representa aquilo que é sem ser. Ou seja, quando a imagem representa algo, como por exemplo, o signo que se convencionou arbitrariamente em ser, ou seja, a aliança representa compromisso, fidelidade, responsabilidade, seriedade, fidelidade. Do mesmo modo, os audiovisuais usam do artefato icônico para representar uma dada realidade, um dado acontecimento, um dado evento, e que permeia ao professor fazer uso do audiovisual que é prenhe de possibilidades pedagógicas.

Pois, para Blikstein, (2019, p. 50) “a mensagem visual icônica, por sua vez, produz um efeito global imediato”. Ou seja, a imagem tem por finalidade operar causando impactos por representar o real virtualmente. De modo que, os vários recursos audiovisuais devem atender à necessidade de comunicação integral, dialógica (BLIKSTEIN, 2019). Os audiovisuais são essencialmente dialógicos. Uma vez que quando falamos de recursos audiovisuais não como substitutos da exposição linear discursiva, mas como elementos a mais a utilizar, pressupondo um relacionamento didático diferente entre professor e aluno (BLIKSTEIN, 2019). Desta maneira, o recurso tecnológico não seria um artefato substituto da prática pedagógica, mas

sim um artefato a mais no contexto escolar, que possibilitaria uma dupla função: mediar a aquisição do conhecimento e estreitar didaticamente o relacionamento entre professor e estudante no processo de ensino-aprendizagem.

Por conseguinte, ao posicionar o professor enquanto ator no contexto escolar, quando ele usa o audiovisual enquanto recurso tecnológico didático, não só em seu processo de explorar visualmente a iconicidade presente, mas desenvolver competências e habilidades nos estudantes para eles operarem criando seus próprios audiovisuais, sabemos que estamos exercitando uma das competências inerentes ao ser humano que é o jogo, logo o lúdico está e se faz presente no contexto educacional. Em sendo assim, congratula Blikstein, (2019, p. 52) com esta premissa ao enunciar que “particularmente no ensino, devemos ativar as potencialidades lúdicas pelo exercício da comunicação integral”. Tal como a arte proporciona o desenvolvimento e a comunicação integral.

## **5 CONSIDERAÇÕES**

Tecer considerações sobre os audiovisuais enquanto mediadores do conhecimento no contexto educacional é a certificação do que está contido no discurso jurídico enunciativo sobre o uso da imagem visual (filmes nacionais) por duas horas mensalmente. Deste modo, compreende-se que o conhecimento pode sim ser promovido por meio da interdisciplinaridade contida nos artefatos dos audiovisuais.

Porquanto, não podemos e nem devemos ignorar a presença, existência e percepção das artes no conjunto de imagens produzidas, articuladas, afetas aos acontecimentos do cotidiano que permeiam o conhecimento, por meio da problematização, escandindo os saberes prévios, ampliando o olhar, deslocando a cognição para campos distintos que tem a ver em um determinado momento com o campo social, político, econômico, cultural, emocional, existem audiovisuais, em particular, os filmes que servem para finalidades distintas, como romance, comédia, ficção científica, suspense, drama e outros que se problematizados com uma intencionalidade pedagógica promovem o conhecimento, por outro lado o audiovisual é arte e tecnologia digital, inovação no campo educacional.

Nesta perspectiva, foi possível assinalar alguns pressupostos enunciativos sobre a questão norteadora, os objetivos assinalados e o instrumento metodológico usado. Desta forma tríadica podemos chegar à conclusão de que os audiovisuais estão no entremeio das artes e das tecnologias da informação e da comunicação, como promotores do conhecimento, ou seja, um recurso didático/pedagógico que permeia a construção do conhecimento por meio da prática pedagógica dialógica e problematizadora da realidade presente, existente e perceptível contida no audiovisual.

Porquanto, enunciamos que os nexos pedagógicos estão presentes nos audiovisuais enquanto mediadores da ação pedagógica a favor do conhecimento no processo formativo, exercendo quatro funções, a saber: audiovisual como mediador do conhecimento; procedimento metodológico e didático; mediador da reflexão, curiosidade e recurso tecnológico, foram estas categorias elencadas por meio da problematização “os momentos iniciais (reflexão com os audiovisuais – imagens e vídeos) considero importantes, justifico”. Foi através desta problematização que chegamos as categorias analisadas, as quais exercem a função dos nexos pedagógicos promovidos pelos audiovisuais. Logo, percebemos que os audiovisuais de modo geral levam para outros campos de domínios, os quais podemos eleger a educação, a didática, a filosofia, a psicologia e as ciências da computação, ou seja, a interdisciplinaridade (um objeto de conhecimento em meio das múltiplas áreas de conhecimento) e a transdisciplinaridade (os diferentes níveis de realidade, a complexidade e a lógica do terceiro excluído, que promove a interpenetração do saber interconectados feito a arte da vida). São campos de domínios que promovem um aprofundamento nas funções que os audiovisuais exercem.

No que diz respeito ao objetivo de analisar as tecnologias da informação e comunicação no campo das artes enquanto propulsora da cultura visual, por meio do uso de audiovisuais como mediação pedagógica do conhecimento em sala de aula, obtivemos o seu alcance tanto na descrição da categoria 1 quanto da categoria 2, pois ambas se complementam para o alcance do objetivo de analisar as TICs no campo das artes enquanto propulsora da cultura visual.

No campo empírico não foi possível acionar os audiovisuais no campo da arte propriamente dito, mas no escopo teórico foi possível explicitar que a arte está presente no processo da criação do audiovisual. Desta feita, o procedimento metodológico da análise do conteúdo respondeu a finalidade intencional e deliberada desta pesquisa, pois ao se compreender que os audiovisuais são complexos e que a arte igualmente se faz presente sobretudo no campo dos meios digitais, hoje temos uma arte interativa e ao alcance apenas com o *clic* na tela.

Por conseguinte, os nexos pedagógicos que permearam a presente pesquisa estão acionados nos domínios da mediação do conhecimento, o que não significa a substituição do educador no contexto escolar, ao contrário, como vimos, o ser humano e a máquina estão entrelaçados no processo da criação, produção e circulação do conhecimento, a equipe multiprofissional constrói um todo, que pode ser trabalhado por suas partes, ou seja, quando o audiovisual é trabalhado pedagogicamente, dificilmente se está preocupado como foi feito,

por quem foi feito, com qual intencionalidade, porque o telespectador passa a dá sentidos e significados ao que está vendo mediado pelo educador que tem uma intencionalidade pedagógica. Agora, se a intencionalidade do educador for adentrar nas camadas das artes, evidentemente terá muito o que explorar ao fim e ao cabo, o audiovisual é rico de possibilidade pedagógica, sobretudo para escavar os saberes inerentes ao campo das artes visuais e das tecnologias digitais.

Sendo assim, a presente pesquisa cumpre a função social de promover uma reflexão sobre o enlace das tecnologias da informação e comunicação juntamente com as artes, sem necessariamente adentrar nas camadas profundas do domínio das artes e das tecnologias da informação e comunicação, pois o objeto que ao fim e ao cabo circundou esta produção foi os audiovisuais como mediador do conhecimento pedagógico na sala de aula, logo seus nexos pedagógicos. Deste modo, podemos, realmente, constatar que os audiovisuais exercem esta e outras funções, entre elas a interdisciplinaridade se faz presente.

Por conseguinte, fica nítido que o audiovisual está imbricado com as artes de modo geral, com a arte visual, em particular e com a cultura visual em especial. De tal modo que os nexos pedagógicos achados na pesquisa atravessam a arte e as tecnologias digitais, pois os audiovisuais quanto mais forem desdobrados a depender do objetivo, mas eles podem ampliar a compreensão humana, aqui a finalidade maior foi assinalar que o audiovisual é mediador do conhecimento através dos nexos pedagógicos da reflexão, curiosidade, motivação, metodologia/didática e recurso tecnológico, ou seja, o audiovisual é recurso tanto didático quanto tecnológico na mediação do conhecimento e os estudantes o alocaram assumindo outras funções para além do que está posto na imagem em movimento.

## **REFERÊNCIAS**

ANACLETO, A.; MICHEL. S. A.; OTTO, J. **Cinema e Home Vídeo Entertainment: o mercado da magia e a magia do mercado.**2007.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo.** Lisboa: Edições 70. 3ª Ed. 2004.

BARBOSA, Ana Mae; Cunha, Fernanda Pereira da (Orgs.). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais.** São Paulo: Cortez. 2010.

BARROS, C. M. M. C.da C. **Os impactos das Novas Tecnologias na Educação.** Manuscrito não publicado. João Pessoa: UFPB, 2000.

BARTOLOMÉ, A. R. **Nuevatecnologías en el aula: guía de supervivencia.** Barcelona: Graó, 1999.

BIZZO, N. **Ciências: fácil ou difícil?** – 2ª ed. São Paulo: Editora Ática, 2007. p.24-75.

BLIKSTEIN, Izidoro. R. **Adm. Emp.** Rio de Janeiro, 11(3): 49-52, maio/Im\_ 1911. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rae/v17n3/v17n3a11.pdf> Acesso em 26 mar. de 2019.

BRASIL. **Parecer CEB nº: 11/2000.** Disponível em [http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/legislacao/parecer\\_11\\_2000.pdf](http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/legislacao/parecer_11_2000.pdf) Acesso em 24 mar. de 2019b.

BRASIL. **RESOLUÇÃO CNE/CEB Nº 1, DE 5 DE JULHO DE 2000.** Disponível em <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB012000.pdf> Acesso em 24 mar. de 2019c.

BRASIL. **RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 1, DE 15 DE MAIO DE 2006.** Disponível em [http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01\\_06.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_06.pdf) Acesso em 24 mar. de 2019a.

BRASIL. **Trabalhando com a Educação de Jovens e Adultos.**(1999)Disponível em [http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja\\_caderno1.pdf](http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja_caderno1.pdf) Acesso em 24 mar. de 2019d.

CABRERA, Júlio. **O cinema pensa: uma introdução à Filosofia através dos filmes.** Tradução de Rita Vinagre. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

CARLOS, Erenildo João (Org.). **Por uma Pedagogia crítica da visualidade.** João Pessoa. Editora Universitária da UFPB, 2010.

CARLOS, Erenildo João. **Sob o signo da imagem:** outras aprendizagens, outras competências. In: CARLOS, Erenildo João. (Org.). Educação e visualidade: reflexões, estudos e experiências pedagógicas com a imagem. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2008, p. 13-35.

CASTRO, Luiza de. **O processo criativo da cor no cinema.** Disponível em <https://papodehomem.com.br/o-processo-criativo-da-cor-no-cinema/> Acesso em 26 mar. de 2019.

COLI, Jorge. O que é Arte. 15ª ed., Editora Brasiliense, São Paulo – SP, 1995

COUTINHO, Laura Maria. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagens.** Disponível em [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/11\\_audiovisuais.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/11_audiovisuais.pdf) Acesso em 24 mar. de 2019.

COUTINHO, Raissa; CARLOS, Erenildo João. **Currículo, charge e EJA: conexões discursivas.** Disponível em: <http://revista.uemg.br/index.php/educacaoemfoco/article/view/419/424>. Acesso em: 20.abr. 2018.

CREATORSPROJECT. **Aaron Koblin: transformando software em histórias.1988.**Disponível em: <<http://www.thecreatorsproject.com/pt-br/creators/aaron-koblin>>. Acesso em: 15 jun. 2012.



DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EVANGELISTA, Carolinne da Silva. **O Ensino da Arte através do Computador: Uma Proposta de Prática Pedagógica para o Ensino Fundamental**. V Colóquio Internacional: “Educação e Contemporaneidade”, São Cristóvão- SE/Brasil, p. 1-16, Setembro de 2011.

FERREIRA, Eurico Costa. **O uso dos audiovisuais como recurso didático**. (Dissertação de Mestrado em Ensino em História e Geografia 3º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário 2009/2010). Universidade do Porto. 2010.

GIANNETTI, Cláudia. **Estética Digital**. Belo Horizonte : C/Arte, 2006.

GODOY, A. **Pesquisa Qualitativa: tipos fundamentais**. *Revista de Administração de Empresas*. São Paulo, v.35, n.3, p, 20-29 Mai./Jun. 1995.

GOMBRICH, E. **A história da arte**. 16. Ed. Rio de Janeiro: LTC, 2012

KENSKI, V. M. **O ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologias**. In: VEIGA, I. P. A. (Org). **Didática: o ensino e suas relações**. Campinas: Papirus, 1996.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Trad. Hussara Haubert Rodrigues. Porte Alegre: Artes Médicas, 2000.

LEAL, Felipe Barquete. **O discurso da criação fílmica como mediação do saber escolar**. 2017. 134f. Dissertação (Mestrado em Educação) – UFPB, João Pessoa. Disponível em: [file:///F:/Users/Admin/Downloads/DISSERTAO\\_FELIPE\\_LEAL\\_BARQUETE\\_PPGE\\_UFPB.pdf](file:///F:/Users/Admin/Downloads/DISSERTAO_FELIPE_LEAL_BARQUETE_PPGE_UFPB.pdf). Acesso em: 08. mar. 2019.

MÉDOLA, A.S.L.D. **Globo Media Center: televisão e internet em processo de convergência midiática**. In: André Lemos; Christa Berger; Marialva Barbosa. (Orgs.). Livro da XIV COMPÓS - Narrativas Midiáticas Contemporâneas. Porto Alegre: Sulina, 2006.

MELO, Maria Aparecida Vieira de. **O uso pedagógico do audiovisual**. *Revista RDIVE*, João Pessoa, v.3, n. 1, p. 38-65, 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpb.br/index.php/rdive/article/view/40777/21576>. Acesso em: 8 mar.2019.

MIALARET, G. **Psicopedagogia dos meios audiovisuais no ensino do primeiro grau**. Trad. Catarina Marie Nourry. Petrópolis: Vozes, 1973.

MINAYO, M. O desafio da Pesquisa Social. In: DESLANDES, S. GOMES, R. MINAYO, M. ( Orgs.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 28ª Ed. Petrópolis: Editora Vozes. 2009.

MORAN, J. M. **Mudar a forma de ensinar e de aprender com tecnologias**. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/modificar.htm>. > Acesso em: 12 jun. 2008.

MORAN, J. M; MASSETO, M.T; BEHRENS, M.A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 19 ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MORAN, J..M.**O vídeo na sala de aula**. *Comunicação & Educação*, n. 2, p. 27-35, 1995.

MORAN, José Manuel, MASSETTO, Marcos T., BEHRENS Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediações pedagógicas**. Campinas, SP. Papirus, 2012.

MORAN, José Manuel. **Leituras dos Meios de Comunicação**. São Paulo, Ed. Pancast, 1993.

- MOREIRA, M. A. **A teoria da Aprendizagem Significativa e sua implicação em sala de aula**. Brasília: Ed. UnB, 2006.
- MOREIRA, M. A. **Pesquisa em ensino: o Vê epistemológico de Gowin**. São Paulo: Editora Pedagógica Universitária, 1990.
- MORIN, E. **Os sete saberes necessários**. Trad. C. E. F. da Silva. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.
- MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Daher e Marcelo Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.
- OLIVEIRA, Andréia Machado. **Aportes da arte e tecnologia para as TIC aplicadas à educação**. Disponível em <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/andreia-oliveira-all1.pdf> Acesso em 23 mar. de 2019.
- OLIVEIRA, H. J. C. **Os meios audiovisuais na escola portuguesa**. Universidade do Minho, Instituto de Ciências da Educação, Braga 1996.
- OLIVEIRA, Erika Patrícia Teixeira de. **O ensino de arte e as tecnologias contemporâneas no contexto escolar**. 58 páginas. Orientadora: Maria Fatima Menegazzo Nicodem. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014. Disponível em [http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4343/1/MD\\_EDUMTE\\_2014\\_2\\_33.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4343/1/MD_EDUMTE_2014_2_33.pdf) Acesso em 23 mar. de 2019.
- PEIXOTO, R. **Recursos Audiovisuais nas Apresentações de Sucesso**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 1998.
- PERES, H.H.C.; KURCGANT, P. **O ser docente de enfermagem frente a informática**. Rev. Latino-Am. Enfermagem. Ribeirão Preto. v.12, n.12, jan./fev. 2004.
- PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- RAMOS, José Mario Ortiz e BUENO, Maria Lucia. **Cultura audiovisual e arte contemporânea**. REVISTA SÃO PAULO EM PERSPECTIVA, 15(3) 2001. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/spp/v15n3/a03v15n3.pdf> Acesso em 23 mar. de 2019.
- SANTAELLA, Lúcia, **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: CENGAGE Learning, 2008.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- SANTOS, Nara Cristina. **Arte - poéticas - digitais: uma experiência curatorial**. Disponível em [http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/nara\\_cristina\\_santos.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/nara_cristina_santos.pdf) Acesso em 04 de abr de 2019.
- WERNER, W. **What Does This Picture Say? - Reading About the Intertextuality of Visual Images**. International Journal Soc Education, v.19, n.1, p. 1-10, jun. 2004.
- ZANETE, M. Pesquisa qualitativa no contexto da Educação no Brasil. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. 65, p. 149-166, jul./set. 2017.

## APÊNDICE

### AUTOAVALIAÇÃO DO SEMESTRE LETIVO 2018

Prezado(a) aluno(a), ao terminarmos nossa Disciplina PEOFEB (semestre 2018), solicito sua resposta ao presente questionário de autoavaliação.

1. Quanto à minha frequência às aulas, ela foi integral. Sim ( ). Não ( ). Se Não, faltei a \_\_\_ sessões (2h/a). E minha participação em sala de aula eu classifico como \_\_\_\_\_ porque

---

---

2. Dos conteúdos trabalhados em sala de aula, destaco como mais importantes os seguintes temas, justifico

---

---

3. Das atividades que foram preparadas e apresentadas pelos estudantes, eu preparei o trabalho/atividade sobre \_\_\_\_\_. E de todas as atividades, duas que mais me chamaram a atenção foram aquelas sobre os temas de \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_

Das atividades feitas por mim quais foram às facilidades e dificuldades que tive, justifico: \_\_\_\_\_

---

---

4. As discussões sobre PEOFEB me acrescentaram? Justifico

---

---

Então, em relação as atividades de PEOFEB considero, justifico

---

---

5. A apresentação e o envio das atividades de PEOFEB eu fiz e apresentei: Sim ( ). Não ( ), e considero este exercício, \_\_\_\_\_ como

---

---

Eu nessa atividade atuei da seguinte forma, justifico

---

---

6. E sobre a produção do seminário e apresentação, avalio a ideia como?

---

---

E o meu desempenho nessa atividade? Justifico

---

---

---

7. E sobre as aulas trabalhadas durante o curso, minha opinião é

---

8. Os momentos iniciais (reflexão pelos audiovisuais), considero importantes, justifico

---

9. Bom, faço também minha análise crítica em torno da metodologia de nosso trabalho!

---

10. Ao que concerne à pontualidade, assiduidade, responsabilidade e comprometimento didático-pedagógico, me percebo nestes elementos,

---

11. Diante de todos os momentos vivenciados, ora como sujeitos passivos do processo, ora como sujeitos ativos, em que postura eu exerço minha autonomia, criticidade e curiosidade epistemológica,

---

12. Agora me classifico, atribuindo a mim, uma nota, na escala de 01 a 10: atribuo-me \_\_\_\_\_ porque

---

*Foi muito bom lhe conhecer e trabalhar com você! Sucessos! Muito Obrigada!!!*