



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES VISUAIS  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Felipe Santana Souza André

**Colaboração no ensino de artes visuais: a prática colaborativa aplicada no CED  
São Francisco, em São Sebastião DF**

Brasília DF  
2019



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES VISUAIS  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Felipe Santana Souza André

**Colaboração no ensino de artes visuais: a prática colaborativa aplicada no CED  
São Francisco, em São Sebastião DF**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado à Universidade de Brasília  
como parte das exigências para a  
obtenção do título de Habilitação de  
Licenciatura em Artes Visuais do  
Instituto de Artes Visuais da UnB.  
Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Fernández Méndez,  
María del Rosario Tatiana

Brasília DF  
2019



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES VISUAIS  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

**Colaboração no ensino de artes visuais: a prática colaborativa aplicada no CED  
São Francisco, em São Sebastião DF**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado à Universidade de Brasília  
como parte das exigências para a  
obtenção do título de Habilitação de  
Licenciatura em Artes Visuais do  
Instituto de Artes Visuais da UnB.  
Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Fernández Méndez,  
María del Rosario Tatiana

COMISSÃO EXAMINADORA

---

Prof<sup>ª</sup> Orientadora: Ana Paula Caixeta  
Universidade de Brasília. IdA.

Prof<sup>ª</sup> Orientadora: Anna Beatriz Baptista  
Mello  
Universidade de Brasília. IdA.

Brasília, 26 de junho de 2019

“O espírito humano precisa prevalecer sobre a tecnologia”. Albert Einstein

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, criador da ordem e do caos.

Ao meu pai José Nilton André, que não está mais presente em vida e minha mãe Maria Conceição Souza, que me inspiraram a ser um cientista e por me proporcionarem a oportunidade de fazer tudo o que posso e ser quem sou. Principalmente a minha mãe que me ensinou que viver é aprender e lembrar. A minha família de Frutal, MG. Ao meus antepassados Santana de Sacramento MG. Paz e amor. Padroeiro São Sebastião.

A minha namorada e amiga Bruna Araújo, por constantemente me apoiar e incentivar ser uma pessoa mais confiante e sensível ao mundo que nos rodeia, em ser minha parceira de produção da escultura Fungo e na ávida vida que se segue.

Aos meus queridos colegas de departamento e aos meus amigos, os quais considero meus iguais nesse mundo desigual às diferenças e aos diferentes. Em especial a André Takashi Yamanaka, que me incentivou sair de um pensamento redundante produtivista para me aventurar na educação em artes visuais.

A todo o grupo docente do CED São Francisco onde estagiei, por sincera demonstração de gentileza, apoio, esforço em querer transformar e inspirar o ensino. Em especial ao Carlos, Matheus, Clara e Zé.

A todos os professores do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, com cada forma singular de apoiar o pensamento artístico para o futuro errático. E de modo especial a minha orientadora Dra. Tatiana Fernández pela dedicação, ideias de autonomia e de focar nos potenciais que se pode ter ao se ensinar.

ANDRÉ, Felipe Santana Souza. Colaboração no ensino de artes visuais: a prática colaborativa aplicada no CED São Francisco, em São Sebastião DF. 2019. Trabalho de conclusão de curso Universidade de Brasília. 2019.

## **RESUMO**

O presente trabalho investiga práticas colaborativas em atividades de artes visuais com alunos do centro educacional São Francisco em São Sebastião DF, relacionadas com os objetos de aprendizagem; impressão de gravura, montagem de escultura e produção de vídeo para um canal do Youtube. Helguera (2011) define de forma taxonômica os níveis de interação do público com a arte. Braga (2014), Tarouco (2014) e Hodgins (2002) definem os objetos de aprendizagem enquanto sua estrutura de organização com foco na construção de conhecimento. Além de observar as práticas com enfoque colaborativo e cooperativo, foram realizados métodos variados de coleta de dados; um questionário sobre plataformas colaborativas, entrevista sobre atividades colaborativas, ambos com professores e um questionário sobre conhecimento de vídeo com alunos do São Francisco. O resultado observado foi referente à capacidade de organização e prática coletiva que os alunos presenciaram produzindo filmes em grupos e se consistiram em dados qualitativos sobre a interação interpessoal aluno-professor.

Palavras chave: Arte Educação. Colaboração. Cooperação. Arte colaborativa. Ensino Médio. Objetos de aprendizagem.

## Sumário

<b>Introdução</b> .....	8
<b>Cap. 1 Metodologia</b> .....	10
1.1 Questionário para professores .....	10
1.2 Questionário para alunos .....	11
1.3 Entrevista com professores sobre práticas colaborativas .....	11
1.4 Escolha das atividades e comparações .....	12
1.5 Gravura Colaborativa .....	14
1.6 Escultura Colaborativa .....	17
1.7 Produção colaborativa de vídeo .....	19
<b>Cap.2 Colaboração em arte educação.</b> .....	22
2.1 Definições de colaboração .....	22
2.2 Origem da ação colaborativa.....	24
2.3 Jogos colaborativos .....	26
2.4 Colaboração como ação política.....	29
<b>Cap.3 Arte colaborativa no Ensino Médio</b> .....	31
3.1 Questionário com professores .....	31
3.2 Gravura colaborativa .....	32
3.3 Escultura colaborativa .....	39
3.4 Produção colaborativa de vídeo .....	44
3.5 Análise e discussão das práticas.....	46
<b>Considerações</b> .....	49
<b>Referências</b> .....	51
<b>Anexos</b> .....	53
<b>Anexo A</b> Questionário para professores sobre Plataformas Colaborativas .....	53
<b>Anexo B.</b> Entrevista com professores sobre ações colaborativas .....	57
<b>Anexo C</b> Questionário sobre produção de filmes .....	60
Questionário entregue aos alunos.....	65

## **Introdução**

Este trabalho investiga as atividades colaborativas no ensino aprendizagem em artes visuais para alunos do ensino médio no DF durante período de estágio supervisionado da grade curricular de Licenciatura do Instituto de Artes Visuais UnB, entre o período de 2017 e 2019. Foi escolhido pesquisar o processo colaborativo ligado as artes visuais neste centro educacional São Francisco em São Sebastião, conhecido popularmente por Chicão. Segundo Distrito Federal (2017) no projeto político pedagógico da unidade, o formato do deste está fundamentado com base na pedagogia de projetos, no Manifesto da Escola Nova e no conceito de Pedagogia da Autonomia de Paulo Freire (1996). No Chicão é adotado atualmente o sistema de projetos, coordenados por professores e com temas diversos, determinados pelas necessidades e interesses dos estudantes, vinculados aos conteúdos previstos pela BNC, Base Nacional Curricular. Além de produzirem filmes curta metragem, o Chicão dá oportunidade aos alunos de atividades práticas em artes visuais, como gravura, escultura e outras técnicas e abordagens educacionais.

Esse aprendizado prático tem por finalidade capacitar o indivíduo a atuar de forma ecológica e que após sair do ensino médio, possa encontrar uma função para contribuir com a sociedade. Atualmente os projetos na escola são organizados em colaboração com os alunos sobre as temáticas de interesse para proposição dos educadores nas aulas chamadas de *Selfies*, que focam no aluno, remetendo à foto de celular, isto é, cada um escolhe a atividade entre as *Selfies* disponíveis em cada momento do ciclo letivo. Auxiliam no aprendizado das competências curriculares e abrangem um campo extracurricular além da disciplina de artes e as demais disciplinas que também fundamentam o ensino das artes, onde ajudar um ao outro se torna parte da aula.

Segundo o Projeto político pedagógico do Chicão, o formato da escola se direciona na perspectiva da pedagogia de projetos, onde cada professor tem um projeto individual interventivo durante o ano letivo. Segundo Fusari & Ferraz (1999), o formato pedagógico da Escola Nova proporciona um ensino de artes capaz de explorar a criatividade e expressão do aluno com o aprender fazendo.

A influência da leitura de imagem por meio da Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (2010) nas aulas de arte no Brasil está presente desde anos 80, onde é incentivado o pensamento crítico na atividade ligado às artes visuais, chamado anteriormente de **Artes Plásticas**. As referências que os alunos têm como imagens do cotidiano nas artes visuais observadas nas práticas colaborativas realizadas no Chicão são uma oportunidade tanto para estudantes, professores e comunidade que tem contato com tecnologias relacionadas às artes visitarem este trabalho e as referências trazidas. O processo colaborativo como abordagem metodológica em artes estimula uma produção com protagonistas, assim incentiva o potencial expressivo de cada aluno enquanto engajado com seus colegas, sem desmerecer o valor individual dos outros.

O diálogo das referências e relatos trazidos neste trabalho se estruturam na leitura que converge a ideia de arte colaborativa, através dessa, expande possibilidades destas práticas. Existem diferenças nos formatos, estilos nas artes e na apresentação, mas um elemento comum é gerar questionamentos e transformações no indivíduo. O que se está em observar como a atividade colaborativa e como esta contribui na aula de artes visuais. Para tal, foi discutido como se procede a ação de colaborar coletivamente; qual suas especificidades em ser proposta; compreender o conceito de colaboração e práticas no Chicão relacionadas à colaboração em entender como, cada uma, com características diferentes, evidenciam o diálogo das diferenças e similaridades entre as práticas.

Devido às inúmeras situações, ações, propostas e dinâmicas artísticas, ocorreu a necessidade de um ponto de ancoragem para um termo de interesse comum, que abrangesse as atividades observadas no Chicão, que foi a prática colaborativa. Não desconsiderando alguma outra potencialidade e importância das outras abordagens metodológicas que serão citadas. Como o aprendizado individual, o processo colaborativo é na própria definição, tende a explorar formas de aproveitar potenciais criativos variados. As práticas descritas então circulam nas formas e os meios já existentes no ensino das artes visuais, contudo foi observado especificidades o resultado da interação durante o processo de criação, na proposição de uma organização que possa favorecer quem esteja envolvido através de ajuda e ações colaborativas. As três atividades, gravura, escultura e vídeo se assemelham enquanto possibilidades da ação colaborativa.

## Cap. 1 Metodologia

Os autores que auxiliam nas definições de colaboração são: Dillenbourg (1999) com a diferença de comunicação assíncrona e síncrona. Helguera (2011) com os níveis de interação com a obra de arte. Os autores que apresentam relações com o processo lúdico são Huizinga (2007) e Broto (1999) com função de jogar, jogo, atividade lúdica e vantagens de jogos que envolvem relações cooperativas de ganhos mútuos. Sobre objetos de aprendizagem, Tarouco (2014) e Hodgins (2002) auxiliam nas classificações e características dos objetos.

### 1.1 Questionário para professores

Foi realizado **questionário** através do criador de formulários do Google para professores sobre Plataformas Colaborativas com início em 2017. O questionário teve por objetivo observar a relação de professores com aplicativos colaborativos e a relação de troca de informação entre alunos e ex-alunos, com base em informações das aulas que estes professores ministram a esses alunos. As perguntas foram apresentadas pela plataforma de questionário do Google (Forms), que gera os resultados e estatísticas numéricas e as respostas individuais dos professores foram filtradas e apresentadas no **Capítulo 3**. O resultado completo das respostas está em **Anexo A**. As perguntas do questionário feita para os professores foram:

1. Nome
2. Onde ensina?
3. O que ensina (matéria)?
4. Você utiliza quais programas colaborativos?
5. Você possui alunos/ex-alunos ou responsáveis adicionados no seu perfil?
6. Publica informação pertinente a matéria de sala? O que?
7. Os alunos respondem ou perguntam sobre suas postagens? Como?
8. Após a resposta (feedback), este se tornou produtivo para o conteúdo de sala? Como?
9. Quais plataformas online você acha que seriam interessantes para o diálogo professor-aluno?

## 1.2 Questionário para alunos

Foi apresentado aos alunos do Chicão em 2018 um questionário em formato impresso A4 sobre conhecimentos de vídeo e cinema na escola. O objetivo foi observar mais pontualmente o envolvimento dos alunos com a produção de filmes e divisão de tarefas. Com o resultado deste questionário, foi possível identificar os pontos de interesse de alguns alunos em relação aos filmes do festival Chica de Ouro, conhecimento dos filmes populares no mercado, origem do aprendizado técnico de vídeo e relação colaborativa na produção do filme. O festival Chica de Ouro é a oportunidade que os alunos assistem os melhores filmes feitos por eles na grande tela do Cine Brasília. Alguns alunos participaram por dois anos consecutivos na realização dos filmes e deixaram evidente, então foi considerado duas respostas validas. Os alunos que responderam **não, não participei** ou **não responderam** foram quantificados como **não**. As entrevistas foram transcritas para o trabalho e está em Anexo C.

As perguntas constadas no formulário entregue aos alunos foram:

Você conhece o festival Chica de Ouro e seus filmes produzidos por alunos?

Se sim, quais os filmes que você mais gostou ou lembra? Cite todos que preferir.

Explique, por que gostou sobre alguns dos filmes do Chica de Ouro.

Quais são seus filmes favoritos além destes? Cite 3

Conhece o Cineclube da Escola?

Você já assistiu algum filme no Cineclube? Qual?

Já participou de algum filme do Chica de Ouro? Qual? O que você fazia na produção?

Você sabe editar filmes em computador? Se sim, como/onde aprendeu?

## 1.3 Entrevista com professores sobre práticas colaborativas

Foi realizado entrevista com professores de artes, através de perguntas por aplicativo de conversa online e email sobre atividades colaborativas e cooperativas na aula de artes. As entrevistas foram transcritas para o trabalho e está em **Anexo B**.

#### 1.4 Escolha das atividades e comparações

Além de debate, projetos de construção de obras, *selfies* realizadas pelos próprios alunos e atividades esportivas que acontecem de forma colaborativa, no Chicão, o ensino de arte se diversifica entre abordagens cognitivas e construtivistas. As atividades discutidas aqui se dispõem com diferenças metodológicas e com similaridades apresentadas de forma a relaciona-las com a ação de colaboração. Auxiliando na observação do processo de aprendizado em artes visuais, a prática da gravura foi mediada com foco na ação colaborativa e da construção coletiva do conhecimento da técnica que até hoje tem sua importância, como a impressão do próprio livro didático usado na escola e proposta de atividade com divisão de atividades para o trabalho em sala.

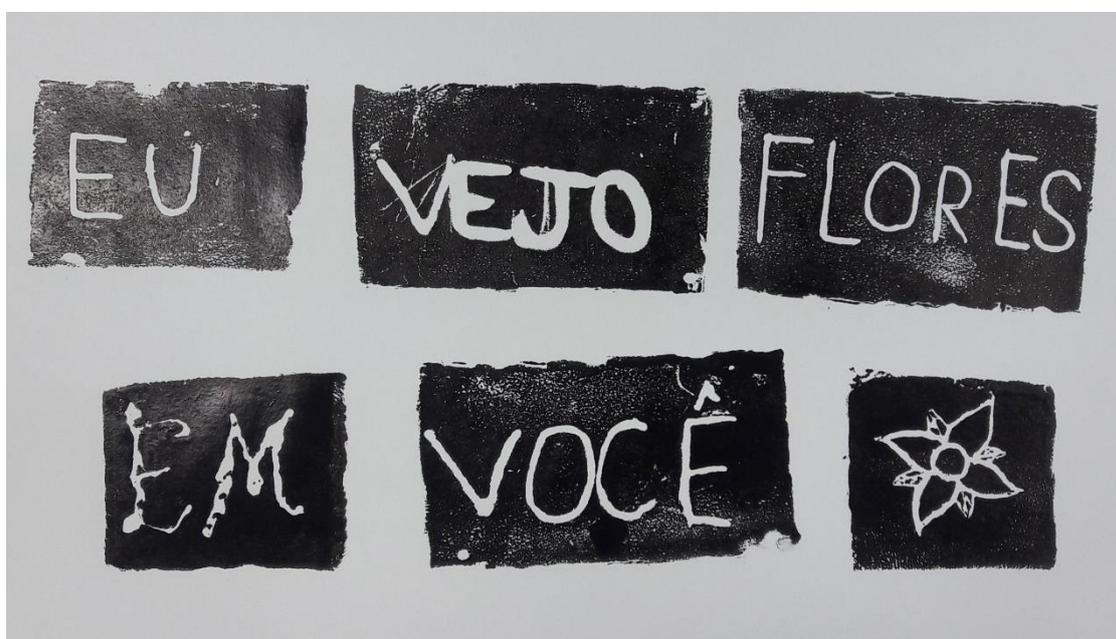


Imagem 1: Frase: Eu vejo flores em você. E gravura adicional de uma flor. Impressão coletiva. Isopor e tinta offset sobre papel A3. Atividade regência, dia 1, grupo 3 de 7. (Coleção do autor, 2019).

A escultura **Fungo** foi trazida para evidenciar a prática experiencial de escultura na escola além de questionamentos encontrados na mistura de ensinar arte e usar objetos de aprendizagem poéticos, usando conceitos e elementos industriais modernos, neoconcretista em uma abordagem educacional lúdica e crítica. A escultura modular, possui formato isométrico, mas após ser montada proporciona incontáveis formas de montar e explorar.



Imagem 2: Atividade prática da escultura Fungo realizada em 2019. Segundo ano. (Coleção do autor, 2019).

O processo de criação de filmes foi trazido ao final para relacionar as abrangências curriculares, as tecnologias de informação e comunicação com a linguagem computacional nas artes visuais, além das relações técnicas e práticas na colaboração para se produzir um filme. A atividade de vídeo no Chicão é desenvolvida em conjunto com os professores, e demanda diversos dias além de muito planejamento. A relação dos estudantes com a atividade é variada e fundamenta a importância da colaboração

interpessoal durante o processo. Esta diferencia-se da escultura e gravura colaborativa enquanto se organiza em comunicação **assíncrona**, segundo definições de Dillenbourg (1999), isto é, o processo não é feito em apenas um momento e a informação trafega por estágios de tempos não lineares. Nesta perspectiva, atividade de gravura e escultura são **síncronas** por que acontecem com todos no momento presente da atividade e a de vídeo são ambas devido a abrangências de ações envolvidas, na captação da encenação **síncrona**, na edição e coleta de acervo **assíncrona**. Segundo estrutura da participação da arte de Helguera (2011) a produção acontece nos formatos: **Nominal**, quando estudantes observam e refletem de forma a observar ao se verificar as referências para produção nos outros filmes. **Dirigida**, quando há uma indicação de como participar, no caso do festival Chica de Ouro, todos os alunos seguem o tema escolhido naquele ano. **Criativa**, onde é permitido criar dentro da estrutura do tema do filme proposto. E **colaborativa**, onde os estudantes são responsáveis pela estrutura e conteúdo, em conjunto.

### 1.5 Gravura Colaborativa

A minha aprendizagem de Gravura<sup>1</sup> aconteceu durante o primeiro e segundo Semestre de 2016 e 2017, sendo o primeiro de 2016 como aluno da matéria Introdução à Gravura e dado continuidade durante a monitoria voluntária autorizada pelo Prof. Eduardo Belga durante 2º de 2016 e 1º e 2º semestres de 2017. Foi possível ofertar uma *selfie* para os alunos do Chicão com apoio do professor de Artes José Eugenio em setembro e outubro de 2017.

O objetivo da Matéria Introdução à Gravura, ofertada no curso de artes visuais no SG1 Instituto das Artes, UnB e do Workshop do Chicão consiste em aproximar o estudante das noções básicas do processo gravação e impressão mecânico e de reprodução de múltiplos, além de apresentar um panorama histórico e das técnicas envolvidas no ensino aprendizagem das práticas de gravura.

---

<sup>1</sup> A gravura é uma técnica artística que envolve a reprodução de imagens a partir de uma matriz – uma superfície plana, usualmente de madeira, pedra ou metal – na qual se grava um desenho por meio de incisões, corrosões e talhos realizados com instrumentos e materiais especiais. Após a gravação da matriz, a chapa é recoberta de tinta e, por meio de pressão, o desenho pode ser transferido mais de uma vez para suportes como folhas de papel ou tecido, resultando em várias cópias da mesma imagem. Como linguagem artística, a gravura recebe a atenção de importantes artistas desde o século XIII. Além disso, era por meio de gravuras que se reproduziam textos, ilustrações e até mesmo cartas de baralho antes da invenção da fotografia e das técnicas mecânicas de reprodução. FUNDAÇÃO IBERÊ CAMARGO. Material didático: Programa educativo Fundação Iberê Camargo. Porto Alegre. Sítio da internet. Disponível em: <https://docplayer.com.br/25453617-Ibere-camargo-em-carta-a-bruno-giorgi-datada-de-1968.html>. Acesso em: 20 mai. 2019

No Instituto das Artes, UnB, a aula de Introdução à Gravura é lecionada de forma individual mesmo que o trabalho seja coletivo como a utilização da tinta de impressão e limpeza da sala, importante na técnica de gravura porque utiliza tintas mais complicadas de retirar do que tinta guache ou acrílica, como citado por Silva (2012). Isso acontece devido ao projeto pedagógico da aula que está amarrado no currículo de Artes Visuais, se relacionando com o desenvolvimento não apenas das técnicas, mas do resultado da obra como conteúdo escolhido por cada aluno.

Não existe impedimento para a prática colaborativa no IdA, apenas é escolha de os alunos trabalhar a gravura de forma individual.

No Chicão a gravura foi lecionada das formas individual e colaborativa. A prática da gravura se divide em dois momentos, gravar e imprimir. No primeiro é feito de forma individual e no segundo de forma coletiva. O resultado do segundo é dependente do primeiro.

Segundo Silva (2012) a edição da gravura por ser complexa e necessita do espaço adequado, equipamentos específicos que acabam interferindo no resultado dos artistas. A gravura é resultado de várias etapas de produção, então, é importante não se restringir ao resultado final do processo. Desde preparar a matriz, escolha de materiais, impressão, que gradualmente fazem a obra se concretizar. Então quem imprime a obra, acaba tendo uma relação de afinidade com quem gravou ou idealizou a relação entre as pessoas no ateliê de gravura. Conhecimentos sobre a técnica podem influenciar também o resultado final, como a forma de aplicar a tinta na matriz. Durante o processo de criação, os artistas passam por dúvidas, escolhas, em situações compartilhadas com intercâmbio de ideias provocadas pelo ateliê coletivo no contexto físico e mental oferecendo meios de se observar o processo criativo.

O ambiente para realização da prática de gravura precisa de elementos e objetos específicos para ser alcançado. Entre estes, pode ser dividido em 2 ambientes, onde se localizam os utensílios. São eles: Área limpa e segura de secagem, área contaminada de prática e impressão e limpeza. **Área limpa:** Onde ficam os papéis novos e área de secagem, longe da água. **Área contaminada:** Onde a matriz vai ser cortada e pintada e onde a matriz vai ser impressa e levada para mesa de secagem ou varal. Esta área precisa ser separação da área onde se produz a matriz, porque pode misturar pedaços da matriz com a tinta de impressão, o que gera problemas de impressão.

No Chicão, a atividade de apresentar as técnicas da gravura se estenderam por várias aulas, variando entre teoria e prática. Os alunos usaram as mesas coletivas para juntar em grupos de produção sendo cada grupo de 4 ou 5 alunos responsáveis por aprender uma técnica da Gravura: Xilogravura, encavo, carimbo, talha, Scratch Board, Ex Libris. Foi disponibilizado para os alunos goivas, madeira, mdf, isopor, acrílico, uma prensa para encavo, tinta offset para gravura e muito papel. A atividade de gravura se organiza em momentos de gravar e imprimir. Primeiro se produz uma marca na matriz, que é pintada e aplicada sobre papel, como carimbo, para produzir a imagem final. Após apresentar as técnicas relativas à história da gravura, foi proposto para os grupos se organizarem da melhor forma que decidirem e produzir “tipos moveis” que foram impressos em conjunto em folha A3.

Os alunos foram orientados na atividade para que cada grupo escolhesse uma frase com o número de palavras igual ao número de pessoas no grupo. Então, o grupo de 4 pessoas faria uma frase com 4 palavras, 8 pessoas no grupo fariam uma frase com 8 palavras, etc. O formato estrutural das matrizes para as frases também pode ser pensado de forma análoga ao Lego™, contudo em vez de peças prontas, os alunos criam suas próprias peças para montar a frases e que podem ser trocadas posteriormente entre os grupos e ordem da frase. Assim, em cada peça/palavra, o aluno precisa se utilizar de conhecimentos de língua portuguesa, matemática, composição, além da contextualização do cotidiano trazida com a mensagem das frases.

Na **imagem 3** é representado um exemplo de matriz com escrita espelhada horizontalmente e uma impressão dessa matriz em papel. Cada aluno ficou encarregado por uma parte da frase que eles escolheram sendo a frase que os representava. Exemplo: um grupo de 4 alunos escolheu a frase “TEXTU RAS DA VIDA”, como mostrado na **imagem 4**. Cada aluno precisou através da discussão e escolha com os próprios colegas como dividiriam as atividades e a frase para conseguir realizar a gravura completa. No exemplo um gravou “TEXTU”, outro gravou “RAS”, outro gravou “DA” e outro “VIDA”.



Imagem 3: “Arte”. Matriz em isopor e impressão em papel com tinta offset exemplo da atividade apresentado aos alunos (coleção do autor 2019).

Imagem 4: “Texturas da vida”. Impressão coletiva. Isopor e tinta offset sobre papel A3. Atividade *Selfie* gravura, dia 3, grupo 1 de 2 2017 (coleção do autor, 2019).

### 1.6 Escultura Colaborativa

Foi doado para o Chicão 130 peças da escultura ‘Fungo’ de minha autoria e da artista Bruna Araújo. A obra de MDF em formato reprogramável ‘Fungo’ (Fractus Fungi 2017) se inspira no conceito de arquitetura de objetos modulares e no neoconcretismo. A origem do nome se remete ao próprio caráter da obra, peças de madeira de formato único encaixáveis em referência a núcleos que se conectam, podendo formar grupos e múltiplas combinações desfragmentadas que ainda assim permanecem sendo a obra. A obra-objeto de aprendizagem possui um caráter artístico-educativo, onde se propõe uma forma inicial a ser alterada pelo público, para ser contemplada e/ou vivenciada com sua interferência direta individual ou por escolhas interpessoais dos participantes.

E possível perceber elementos da geometria, arquitetura e instalação. Disponível a ser aplicada para diversos locais expositivos de interesse dos mediadores, curadores e público. Segundo definição de Helguera (2011), a participação acontece de forma **dirigida** quando os alunos são orientados a encaixar as peças e **colaborativa**, em vista que a obra, mesmo que já “construída”, não possui uma estrutura estática quando encaixada, mas dinâmica e relativa à escolha dos participantes, se vão continuar montando após desmonta-la a primeira vez, pois isso depende do tempo e vontade de

repetir a proposta. Segundo definição de Huizinga (2007) o brinquedo tem por finalidade auxiliar a simular uma relação entre os participantes, no caso da obra Fungo, que é visto como um objeto de aprendizagem porque possui instruções e objetivos pedagógicos, o que está sendo simulado na “brincadeira” ou “jogar de forma lúdica” é aproveitar os espaços da escola para construir a obra da forma que achar mais interessante. Diferindo das brincadeiras tradicionais mais parecidas como um objetivo a ser conquistado, o objeto de aprendizagem na atividade de montar as peças modulares se remete mais a um “quebra cabeça” ou montar um recurso didático como um “esqueleto de ser vivo”. A atividade de escultura feita de forma colaborativa, propõe ser focada na montagem da escultura, que pode variar entre ambientes e formatos além de possibilidade de transporta-la para fora da sala. Esta escolha das funções é recorrente apenas em produção de filmes e a prática de gravura.

Enquanto a gravura e o vídeo têm mais semelhança com o um jogo *Ludus*, porque envolve regras a serem seguidas entre todos os participantes como uma reunião ou festividade. Em vista que a escultura divide a ação dos participantes, mas estes estão inseridos em uma relação equivalente e sem distinção de funções, todos montam a escultura juntos da forma que acharem melhor.



Imagem 5: Atividade prática da escultura Fungo realizada em 2018. Segundo ano. (Coleção do autor, 2019).

### 1.7 Produção colaborativa de vídeo

Fazendo parte do projeto curricular, os alunos produzem filmes curta metragem em colaboração, onde posteriormente são avaliados e apresentados no CED, além de uma seleção destes ser apresentada em um festival realizado no Cine Brasília pelo grupo escolar em que participam anualmente em média 30 filmes realizados pelos estudantes. A transição que a tecnologia está proporcionando na criação das artes no Século XXI é evidente em comparação aos meios tradicionais que se produzia arte no Século XX.

O Chicão possui atualmente um acervo de filmes disponíveis online no canal **Encena Produções**, produzidos no *Selfie* de vídeo, que serve de referência dos alunos e criam conexões entre estudantes, professores, a escola e a cidade. Mesmo havendo temas para os produtores desenvolverem, os resultados do enfoque que cada sala construiu são diferentes. Cada sala fica responsável em produzir um filme específico sobre o tema com

a colaboração dos alunos. O festival *Chica de Ouro* acontece há mais de 4 anos, possuindo atualmente mais de 120 filmes arquivados no Youtube e integra a atividade colaborativa dos alunos como: Produção, cinegrafia, direção, edição, roteirização e atuação. Os critérios de avaliação dos filmes são: Qualidade geral, atuação principal, coadjuvante, edição de som, trilha sonora, roteiro, fotografia, direção de arte, montagem, edição e direção. O Youtube funciona como uma plataforma para levantar os trabalhos dos produtores, colocando-os em circulação para os outros estudantes da escola e conhecidos. Dando possibilidade de apresentar os filmes de forma mais dinâmica.

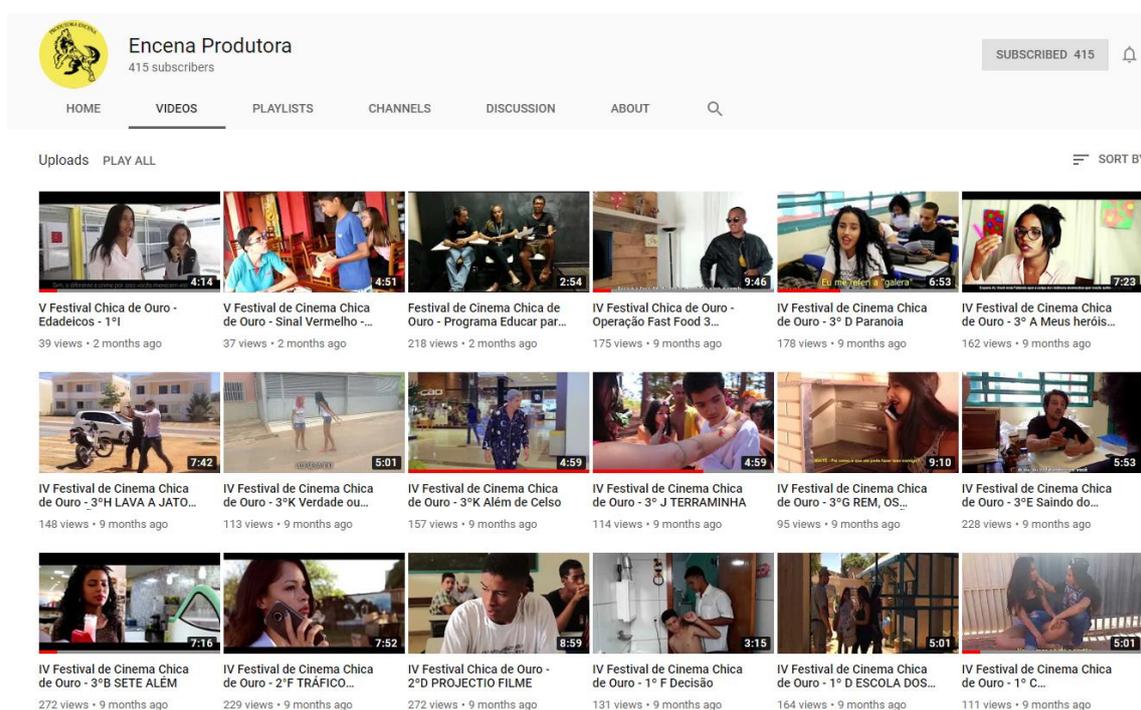


Imagem 6: Canal do Youtube Encena Produtora.

Foi possível ofertar aulas de edição para os alunos do Chicão durante o período de estágio supervisionado além de realizar um questionário sobre conhecimentos na área de vídeo. A atividade se consistiu em apresentar a área de trabalho dos programas de edição e o processo de montagem de filme além de discutir os erros técnicos cometidos por filmes de outra versão do Chica de Ouro feito por alunos em 2017 através de propostas de ações práticas utilizando o programa de edição. Como exemplo, legenda e continuidade.

Como competência da aula se propõe compreender os processos elementares da edição, auxiliando o *Selfie* de filmes: Captar com câmera em determinado enquadramento, ângulo distância e composição, transferir a mídia para a ilha de edição em formato bruto e decupar o material (que se consiste em cortar as partes boas do material bruto e junta-las

em uma única linha de tempo), referente aos conceitos de montagem cinematográfica e composição fotográfica. Para se trabalhar nos programas de edição é preciso às vezes converter o material captado para um formato possível para edição. Um dos formatos do vídeo para se trabalhar é o \*.AVI ou \*.MPEG. O formato final da mídia recomendado pelos professores da escola para o festival Chica de Ouro é o \*.MPEG. É necessário, para produzir um filme, geralmente, compreender o ambiente de prática da edição não linear, usando um **programa para adicionar áudio, efeitos, créditos e ajuste de iluminação**. Esta etapa se refere a elementos modernos de efeitos especiais, que se relacionam com a formalização da cinegrafia e leitura de tempo do cinema. Exemplo: **Créditos, Título do filme, filme, créditos finais**. Por último é feita a transferência do material recodificado em formato de mídia final para um dispositivo móvel para ser levado para leitura no lugar de projeção.

Um elemento que possibilita a utilização de diferentes linguagens nas atividades de vídeo é a temática. Com a explosão literária do século 20, as referências visuais abrangem mitologias fantásticas, ficção científica, estéticas alternativas anacrônicas, releituras épicas, etc. Agora, na segunda década do século 21, que carrega a velocidade e instantaneidade do real, virtual e o atual em experiência, as temáticas abrangem as relações de consequência do uso da comunicação impulsionada somada às influências anteriores. O uso da tecnologia como tema do próprio objeto é trabalhado em arte eletrônica e vídeo arte. Contudo os objetos vistos nas artes visuais experimentais, divergem de produtos ligados ao cinema comercial, animação e história em quadrinhos, mas não excluem conexões do processo de produção e relações históricas com as artes enquanto base de criação do conteúdo visual nas histórias fora do campo das artes visuais educacionais, como a organização dos indivíduos para produção de obras complexas de longa-metragem. Como anualmente o tema do festival de filmes é comum para todos os estudantes, estes têm liberdade para explorar e problematizar o tema proposto. A engenhosidade dos alunos propostos nos filmes pode ser observada pelos dados do questionário realizado no tópico: “Se sim, quais os filmes que você mais gostou ou lembra? Cite todos que preferir.”

## Cap.2 Colaboração em arte e educação.

### 2.1 Definições de colaboração

Colaborar, palavra de origem latina, *colaborare*, significa trabalhar em grupo. Segundo Bueno (1996) o termo colaborar e cooperar estão indicando um ao outro e fazendo referência aos termos auxiliar, ajudar, trabalhar em conjunto. Para Ferreira (1993), colaborar e cooperar repetem o mesmo significado e indicação um ao outro termo, sendo cooperar e colaborar sinônimos. A palavra colaboração, segundo Dicionário Brasileiro de Língua portuguesa Michaelis online (2019) é trabalhar em comum com outrem na mesma obra, concorrer, cooperar para a realização de qualquer coisa. Pacheco (2014) cita que a passagem da deliberação individual para a deliberação refletida no coletivo implica modalidade de natureza cooperativa, onde é possível ver apropriação de processos que gera a diversidade de influências e as integra.

Será usado neste trabalho o termo colaboração como o entendimento das ações colaborativas e cooperativas em vista que há uma necessidade de restringir ou separar seus significados. Então ações colaborativas e cooperativas podem ser parecidas, mas não são iguais. O termo interação está mais relacionado a processos psicológicos enquanto colaboração define o tipo de relação de interação.

Segundo Damiani (2008) embora com o mesmo prefixo ‘co’, que significa ação em conjunto o termo cooperar é derivado do latim *operare*, que significa operar, enquanto colaborar é derivado de *laborale* que significa trabalhar, produzir algo. Cooperar, mesmo que executado em conjunto, não envolve uma ajuda mútua no processo, enquanto “colaborar”, os membros se apoiam visando um objetivo coletivo comum, proporcionando uma relação que tende a não hierarquizar, dividir a liderança, confiança e reponsabilidade pelas ações. Segundo Aquino (2016, p.99) o prefixo “co-” traduzido por “com”, insere a pluralidade e a diferença na raiz da palavra “colaboração. O conceito de trabalho, como verbo agir, subentende um sentido de ação, isto é, de movimento, necessariamente coletivo, ultrapassando as divisões binárias entre atividade ou passividade.

Segundo Cardoso (2014) a cooperação faz parte da natureza do ser humano. A união de esforços entre pessoas que buscam, nessa ação coletiva, alcançar objetivos mais difíceis de alcançar individualmente. Cooperativismo é a ferramenta pela qual a sociedade se

organiza, por meio da ajuda mútua, para resolver diversos problemas comuns do cotidiano.

Nas práticas colaborativas, segundo Aquino (2016, p.99) as divisões das funções estabelecem especificidades que não são focadas em inclusão, exclusão, ou de aceitar as diferenças estabelecidas entre tolerância/intolerância. “Co-laborar” é inventar formas de “fazer com” os outros em um encontro que pressupõe reconhecimento e valorização mútua. Assim a colaboração é marcada pela reciprocidade e mutualismo. Através destas práticas dialógicas, não hierárquicas, se associam em atitudes críticas e reconhecimento das relações que acontecem horizontalmente na construção do conhecimento. Isso não propõe manuais simplificados sobre práticas colaborativas, ao contrário, a relação dos projetos com o meio é fundamental para o desenvolvimento do trabalho e potencial de sustentabilidade. Também citado por Wasen (2015), Helguera (2011 p.40) cria uma taxonomia experimental definindo tipos de participação na arte e segundo os autores um fator determinante é o tempo de envolvimento onde o curto período precisa ser bem aproveitado caso norteie um ambiente propício para troca de conhecimento:

**Nominal** onde público observa e reflete de forma passiva. **Dirigida** onde quando há uma indicação de como participar pelo artista. Na **criativa**, é permitido ao público criar dentro da estrutura do artista **Colaborativa** onde o público é responsável pela estrutura e conteúdo, em conjunto com artista.

Entende-se o termo aprendizagem colaborativa, segundo Dillenbourg (1999), quando duas ou mais pessoas aprendem ou tentam aprender juntas, seja de forma síncrona ou assíncrona, presencial ou mediada por computador. Diferenciando-se da situação hierárquica onde é imposto um ponto de vista baseado na autoridade, havendo então um espaço para discussão interação e argumentação. A comunicação **síncrona** ocorre em tempo real e há uma ligação entre o transmissor e o receptor, fazendo com que um receba instantaneamente a contribuição do outro. A comunicação **assíncrona** ocorre quando não há o sincronismo entre transmissor e receptor e a informação emitida fica disponível para acesso em outro momento. Como acontece com e-mails e dados digitais se usando da hipermídia<sup>2</sup> como meio de troca da informação.

---

<sup>2</sup> A hipermídia, ou internet, é pensada de forma a aproveitar as informações inseridas entre os usuários. O teórico francês Pierre Levy argumenta sobre a potencialidade da cultura digital como espaço de troca entre as pessoas. Para Levy (1999, p.171), no subtítulo “a **aprendizagem coletiva e o novo papel dos**

## 2.2 Origem da ação colaborativa

Normalmente relacionamos a ação colaborativa com os processos de trocas digitais nas redes sociais, mas a colaboração tem sua relevância no Século 20 quando a internet ainda não existia. Naquele tempo, pessoas enviavam cartas para se comunicar e as práticas coletivas em artes se resumiam em ateliês. Segundo Blanca (2017) as ações colaborativas discutem conflitos na ordem da própria existência, que vão além das formas tradicionais da arte. Ações artísticas que podem ser consideradas percussoras das práticas colaborativas é a proposta situacional. O **artista situacional** utiliza a cidade como campo de experiência da reinvenção da vida cotidiana. Essas ações situacionais, apesar de ser em propostas direcionadas para vidas particulares, estão também inseridas nos espaços coletivos. Além deste segundo Blanca (2017), aconteceu nos Estados Unidos e Inglaterra, nos anos 70, práticas colaborativas que se baseiam na noção de arte comunitária ou como arte pública na Espanha.

O ato de colaboração no aprendizado pode ser visto nas bases pedagógicas interacionistas e construtivista. Segundo Vigotsky (1989), as atividades realizadas em grupo possuem vantagens não disponíveis em ambientes de aprendizagem individualizada. Através do conceito de “Zona de Desenvolvimento Proximal” (ZDP) criado por Vigotsky, o autor propõe que o que a criança, um sujeito ativo no processo, que consegue realizar com ajuda ou colaboração, posteriormente conseguirá realizar sozinha. Esses potenciais aprendizados se encontram na ZDP. Segundo Vigotsky, após a criança repetir alguma experiência várias vezes, ela aprende uma forma mental de planejar sua atividade. Assim a capacidade que a criança tem de controlar o comportamento de outra pessoa torna-se importante para seu cotidiano. Desta forma durante o processo lógico de construção mental para se executar determinada tarefa este é misturado com a ação de interação cooperativa. Então, para chegar ao objetivo impossível de se alcançar sozinha entenda a relação na necessidade da relação em conjunto.

No livro didático usado na escola, *Percursos da Arte*, Ensino médio os campos da Artes são divididos por temas e engloba elementos das artes visuais, música, artes cênicas, cinema, multiculturalismo, história da arte e estruturado para ser trabalhado de forma

---

**professores**”, cita que: “a direção mais promissora, que por sinal traduz a perspectiva da inteligência coletiva no domínio educativo, é a da aprendizagem cooperativa”.

teórica e prática através de uma leitura social. Em *Percursos da Arte* é falado sobre processos colaborativos relativos aos jogos de encenação em artes dramáticas. (MEIRA, 2016)

Não existe fórmula para as criações coletivas. Cada grupo teatral tem seu modo particular de enfrentar o trabalho. Um deles é o processo colaborativo, que se consiste na soma dos esforços e da criatividade de todos os integrantes do grupo para desenvolver uma escrita coletiva. Nesse processo, cada um desempenha uma função específica coletiva. MEIRA (2016 p.308)

Segundo Pacheco (2014 p.84, p.85) alguns termos da biologia, como a simbiose, “uma relação com benefícios para os participantes da relação”, pode auxiliar na compreensão da definição para processos de vantagens mútuas entre a cooperação. Explica que a adaptação do conceito serve para recordar a centralidade no processo de formação com uma relação onde experiência biográfica pessoais sejam possíveis. Um tipo de intersubjetividade que pode gerar elementos diferentes daqueles que interagem e geram causa e efeito na comunidade. Não se trata somente da relação entre os indivíduos, mas também a relação com um terreno biológico, psicológico de partilha com os outros, um território de memória coletiva criadora de novos círculos.

A prender com o outro será, sobretudo, um modo de viver no presente e em coletivo a angústia do tempo que passa, estando ativamente no tempo. O tempo é dado adquirido e, simultaneamente, um produto de transformações individuais em grupo. É no tempo e através da permanência em círculo no tempo que se processa a partilha dos saberes e dos afetos. O indivíduo integra-se e sente-se integrante do grupo enquanto este o identifica com um lugar-tempo de recordações de experiências coletivas seguras. O indivíduo-com-os-outros tem consciência de seu papel numa ordem simbólica complexa e concreta, que o “protege” dos efeitos mortais da uniformização. (PACHECO. 2011, p.85)

Pacheco (2011, p.86) explica que a formação centrada no professor individual reconstrói a ideia de que o ensino focado numa capacitação individual tem um valor muito limitado no processo transformador que consegue absorver apenas uma parte das divergências. Explica que aprender com o outro é unir projetos individuais em um projeto comum de mudança. Pacheco afirma que para a inovação educativa chegar realmente às aulas, é preciso que haja grupo de professores que compartilhem suas dificuldades e êxitos e, assim, melhorando através de um apoio de outros uma adaptação e melhoramento de projetos.

A permanência da educação artística é ainda extremamente visível em muitas salas de aula onde, por sua vez, as aulas de artes não oferecem oportunidades de desenvolver a partir das experiências do cotidiano a criatividade e imaginação artística na capacidade de transformar a cultura do país, limitando-se em atividades que integram mecanicamente, o contornar e o pintar com “atividades artísticas esparsas e não originárias de conceitos, de ideias artísticas e estéticas, podem concorrer para o desaparecimento do estudo da arte propriamente dita” (FUSARI & FERRAZ, 1999, p.22)

Bishop (2011) cita o Teatro do Oprimido de Boal<sup>3</sup> que abrange diferentes contextos: político quando acontece os eventos; pedagógicos (em escolas) ou legislativo ( quando acontece em cidades). O teatro do oprimido de Boal, como citado por Bishop (2011), pode ser visto de forma análoga em diversos momentos durante as atividades no Chicão, algumas delas são a leitura crítica dos temas anuais do festival Chica de Ouro, conselho de classe, atividades artísticas temáticas na escola relacionada a problemas da própria escola, como violência e bullying etc.

### 2.3 Jogos colaborativos

Huizinga (2007) argumenta que o jogo é um elemento primário da vida, tão essencial quanto o raciocínio adquirido pelo *Homo Sapiens* e a fabricação de objetos *Homo faber*. *Homo ludens*, segundo Huizinga, seria o elemento lúdico, ligado a diversão, estando na base do desenvolvimento e da civilização. Huizinga define jogo como uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites do tempo espaço, segundo regras livremente consentidas, estando ou não relacionado com temas pessoas ou culturais, como os rituais mitológicos. A definição de jogos com uso de objetos lúdicos, ou brinquedos, variavam em sua importância em relação ao evento envolvendo o objeto. Nos tempos antigos os objetos faziam parte de rituais e ações cotidianas, ligadas a alguma divindade e relação histórica. As artes cênicas e musicais demandam uma ação direta de participação, contudo as artes plásticas já estão separadas de uma questão lúdica a não ser

---

<sup>3</sup> O Teatro do Oprimido de Augusto Boal, pelas palavras do autor, é defendido pela ideia que: (p.13) “todo teatro é necessariamente político, porque políticas são todas as atividades do homem, e o teatro é uma delas. Em: BOAL, Augusto. Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas. 6ª Ed. Editora Civilização Brasileira. 1991.

que seja apropriada com alguma festividade. O questionamento trazido com a leitura lúdica dos objetos é: qual as ações que temos hoje que podem ser consideradas ligadas a um campo lúdico? Através da definição grega irreduzível, “-inda” que significa “jogar de forma lúdica”, como pular corda ou jogar bola, definido como universo específico de atividades infantis, mas que possui variações entre a “jogo-festa ritual” ligadas a questões mitológicas. *Ludus* já representa os tipos de jogos competitivos ou de encenação como jogos teatrais ou de azar. Vale ressaltar que *ludus* foi posteriormente substituído por *jocus* (gracejar, troçar) de onde se origina a palavra jogo. HUIZINGA (2007, p.35, p.41).

Segundo Broto (1999. p.66-68), os jogos cooperativos existem há muito tempo, como a dança cerimonial, rituais, como exemplo a “Corrida de Toras”, realizado pelos Índios Kanela, no Brasil. Broto explica que Terry Orlick, que publicou em 1978 o livro “Ganhando através da Cooperação”, apresenta fontes de compreensão dos Jogos Cooperativos e novas pesquisas e trabalhos sobre o assunto. Ted Lentz (1950) e Jim Deacove (1972), pensam sobre estes o jogo como algo que não precisavam de conflito e poderiam envolver valores positivos e de atitudes de ajuda aos outros. Os jogos de salão ou mesa podem ser reformulados para incentivar a cooperação e o espírito de ajuda, de forma a estimular a ideia de vencer no jogo. Fundação para Novos Jogos (1973) foi um grupo com objetivo à conquista do prazer de jogar. (1974) - David Earl Platts, Mary Inglis, Joy Drake e Alexis Edwards, na Escócia, desenvolveram um método para promover a confiança pessoal e grupal, totalmente baseado em jogos. Broto cita a pesquisa de Walker (1987 p.183) <sup>4</sup> e compara os dois tipos de atividade cooperativa e competitiva em jogos. As comparações estão descritas na tabela a seguir.

---

<sup>4</sup> WALKER, Zlrarian J. Educando para a paz. Brasília: Escola das Nações. (1987).

<b>Jogos competitivos.</b>	<b>Jogos cooperativos.</b>
Alguns perdem.	Todos ganham.
Alguns são excluídos por falta de habilidade.	Todos se envolvem independente de sua habilidade.
Estimula a desconfiança e egoísmo.	Estimula compartilha e confiar.
Barreiras como forma de exclusão.	Mistura de Grupos.
Perdedores ficam fora do jogo e se tornam observadores.	Como todos estão mais envolvidos por mais tempo, pode haver maior desenvolvimento das capacidades.
Os jogadores não se solidarizam com adversário e torcer por erros adversários.	Aprende-se de forma empática a compartilhar o sucesso.
Pouca tolerância a derrota pode gerar sentimento de desistência.	A habilidade de perseverar face as dificuldades é fortalecida.
Poucos alcançam o esperado.	Todos encontram formas de se desenvolver.

Tabela 1: Diferença de jogos competitivos e jogos cooperativos. Broto (1999 p.78).

Assim como nos jogos e brincadeiras citados por Huizinga (2007), que se utilizam de objetos mediáveis, como bola, corda ou carta, as atividades lúdicas educativas, pode se utilizar também de objetos mediáveis para a compreensão. Estes objetos de aprendizagem se diferenciam de recursos didáticos, objetos lúdicos ou brinquedos porque possuem instruções e regras específicas para serem trabalhados em um contexto pedagógico.

Segundo Braga (2014) e Tarouco (2014), os objetos de aprendizagem facilitam o trabalho do professor e alunos na construção do conhecimento. Elementos componentes destes objetos são: **Objetivos e conteúdo** que norteiam a atividade, **Interatividade** que proporcione a interação, **autonomia** de forma que apoie a iniciativa de tomada de decisão, **cooperação** que indica suporte para alunos trocarem opiniões, **cognição** que se refere à informação que o aluno aprende na prática e **afetividade**, referente a motivação do aluno em aprender com o objeto de aprendizagem. **Disponibilidade e acessibilidade** indicam

se o objeto está disponível e acessível a vários usuários em diferentes locais. A **granularidade** se referindo aos objetos de aprendizagem, define como enquanto elementos menores reutilizáveis que fazem parte do objeto completo, seria o “tamanho” de um objeto em um estado “completo”. A **durabilidade** e **reusabilidade** indicam a quantidade de vezes que o objeto pode ser reutilizado. Um exemplo de objeto de aprendizagem citado pela autora são alguns filmes educacionais no repositório do site Youtube, o mesmo utilizado para arquivar os filmes produzidos pelo centro educacional pesquisado.

Wayne Hodgins (2002)<sup>5</sup> se baseou em um brinquedo que pode ser visto como análogo a conceituação do objeto de aprendizagem em questão da granulação que é o Lego™: Peças portáteis, duráveis, compartilháveis e intercambiáveis com pequenos pedaços de instrução que pode ser montado em conjuntos estruturais. Segundo Hodgins, os objetos de aprendizagem são um modelo conceitual de captura, distribuição e compartilhamento de conhecimento em que o professor e o aluno criam conexões entre os blocos e o conteúdo.

#### 2.4 Colaboração como ação política.

Segundo Bishop (2012, p.11), os teóricos referentes na literatura sobre participação e arte colaborativa são: Walter Benjamin, Michel de Certeau, a Internacional Situacionista, Paulo Freire, Deleuze & Guatari e Hakim Bey. Além destes, o cineasta francês Guy Debord, onde fala sobre os efeitos alienantes do capitalismo em Sociedade do Espetáculo (1967). Estes teóricos, segundo Bishop, criticam a arte que não mais opera de forma passiva que agora possui uma relação de ação e interface com a realidade e com finalidade de resolver problemas sociais. Bishop cita uma explicação do artista dinamarquês Jeanne van Heeswijk, que propõe que isso aconteceu graças à comunicação, que foi totalmente apropriada pelo mundo comercial. Segundo Blanca (2017) o “artista situacional” se utiliza do espaço público como espaço de produção e reinvenção. Wasen (2015) cita o termo usado por Pablo Helguera (2011), “arte socialmente engajada”: uma arte

---

<sup>5</sup> HODGINS H. Wayne. The Future of Learning Objects. **E-Technologies in Engineering Education: Learning Outcomes Providing Future Possibilities**, University of Wisconsin-Madison, USA, p. 76-82, 16 nov. 2002. Disponível em: <https://dc.engconfintl.org/etechnologies/11>. Acesso em: 11 jun. 2019.

indissociável da relação social. Também o termo “estética relacional”, lapidado por Nicolas Bourriaud, onde, segundo Wasen (2015), estaria pautada pelo conceito de estética atrelado como forma de beleza da prática social. Segundo Bishop (2011, p.11) o curador Nicolas Bourriaud cita que a arte dos anos 90 mudou o centro da perspectiva e diz: “Hoje nós estamos em um estágio adiante do desenvolvimento do espetáculo: o individual mudou de um status passivo e puramente repetitivo para o mínimo de atividades ditados para ele pelas forças do mercado. A obra de arte opera como uma “amostra” comportamental do artista, o que o coloca de forma ativa em relação a um mundo. A obra de arte sendo resultante das atitudes e gestos que compõe seu trabalho. Assim, propulsora de relações humanas. Para o autor, uma pratica tradicional de artes seria regida pela criação de objetos únicos em espaços para o processo. E desacredita que apenas assim a obra teria poder de promover mudanças sociais. Sendo a interação o ponto principal de início da obra, para que assim tenha possibilidades de mudanças sociais. Para Bourriaud<sup>6</sup> (2009, p.37) “toda obra de arte pode ser definida como um objeto relacional, como o lugar geométrico de uma negociação com inúmeros correspondentes e destinatários.

---

<sup>6</sup> BOURRIAUD, Nicolas. Estética Relacional. Trad. Denise Bottmann. São Paulo. Martins, 2009.

### Cap.3 Arte colaborativa no Ensino Médio

#### 3.1 Questionário com professores.

Foi observado com o questionário para professores que maior parte dos professores entrevistados tem alunos adicionados em Redes Sociais. Mais da metade usam Facebook, Youtube e WhatsApp, sendo o Facebook mais popular, o Instagram, Pinterest, Blog e LinkedIn com menos respostas.

Dentre as informações publicadas sobre matéria de sala, estão: **Atualidades, notícias, avisos, especialidades da matéria de sala, curiosidades, bibliografia extra, tarefas, reposições, artigos, enquetes, material científico, multimídia** e de melhor acessibilidade.

Os alunos, segundo as respostas, através das postagens feitas pelos professores: **Interagem, brincam, marcam pessoas, criam debates, perguntando ou respondendo, usando ou não figurinhas, pedem informações.**

Após a resposta (feedback), este se tornou produtivo para o conteúdo de sala: De forma a **antecipar eventualidades, pesquisa** nas temáticas práticas, deixa a dinâmica mais interessante e **motiva os alunos** a pesquisarem sobre os campos de conhecimento, **amplia o debate, diminui cobrança** em sala devido ao tempo reduzido de aula. O assunto que se iniciou no ambiente virtual pode ser levado para sala de aula: **Planejar** as aulas, troca de multimídia, pode passar o conteúdo sem ter trabalhado em sala antes, uso durante trabalho.

Os professores entrevistados acham interessantes que as plataformas Instagram, Facebook, Whatsapp, Moodle, Zoon, Youtube, Kahoot, Tumblr, Classcraft, Skype, Google Hangout serem usadas para o diálogo professor-aluno.

### 3.2 Gravura colaborativa

Foi observado durante as atividades práticas de gravura na aula de artes no Chicão que o processo colaborativo ocorreu onde os alunos se utilizaram de relação interpessoal para determinar **as funções** de cada integrante na atividade de cada grupo, **conteúdo** das **frases** e **ação conjunta** para impressão, bem como a divisão de tarefas necessárias para executar a impressão da gravura.



Imagem 7: ”. Frase: “Não tenha medo de sonhar/somar”. Impressão coletiva. Isopor e tinta offset sobre papel A3. Atividade regência, dia 1, grupo 1 de 7. (Coleção do autor, 2019).

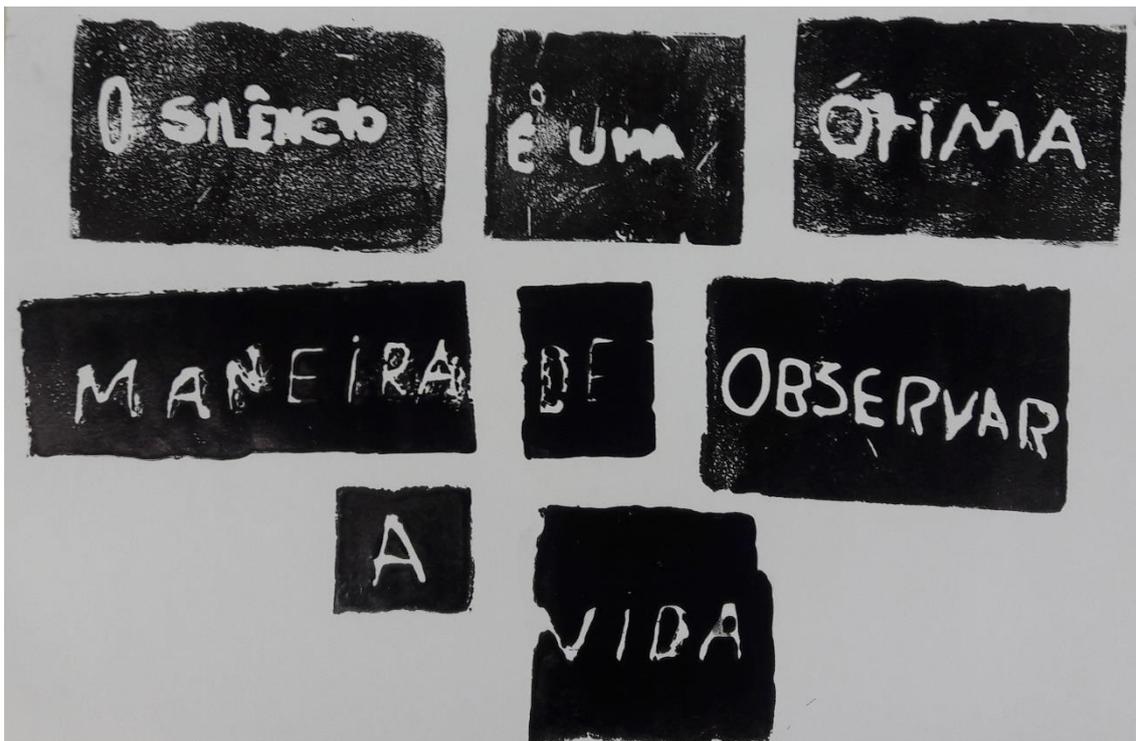


Imagem 8: Frase: O silêncio é uma ótima maneira de observar a vida. Impressão coletiva. Isopor e tinta offset sobre papel A3. Atividade regência, dia 1, grupo 2 de 7. (Coleção do autor, 2019).

O resultado final das frases, formato da letra, efeitos compositivos, posição final e tamanho também foi escolhido pelos alunos, além de onde colocar as matrizes para imprimir: Ou a matriz sobre a folha ou sobre a mesa, para depois por a folha por cima para gerar pressão necessária na folha e pressioná-la sobre a matriz como etapa final. Ao serem deparados com o questionamento em aberto do que fazer na atividade de criar matrizes para gravura, se organizaram de forma a escolherem entres si o conteúdo da frase e o que cada um faria para concebê-la, além das ferramentas que foram usadas para marcar a matriz, variando de lápis, canetas, pontas de compasso, ponta de tampas de canetas, etc.

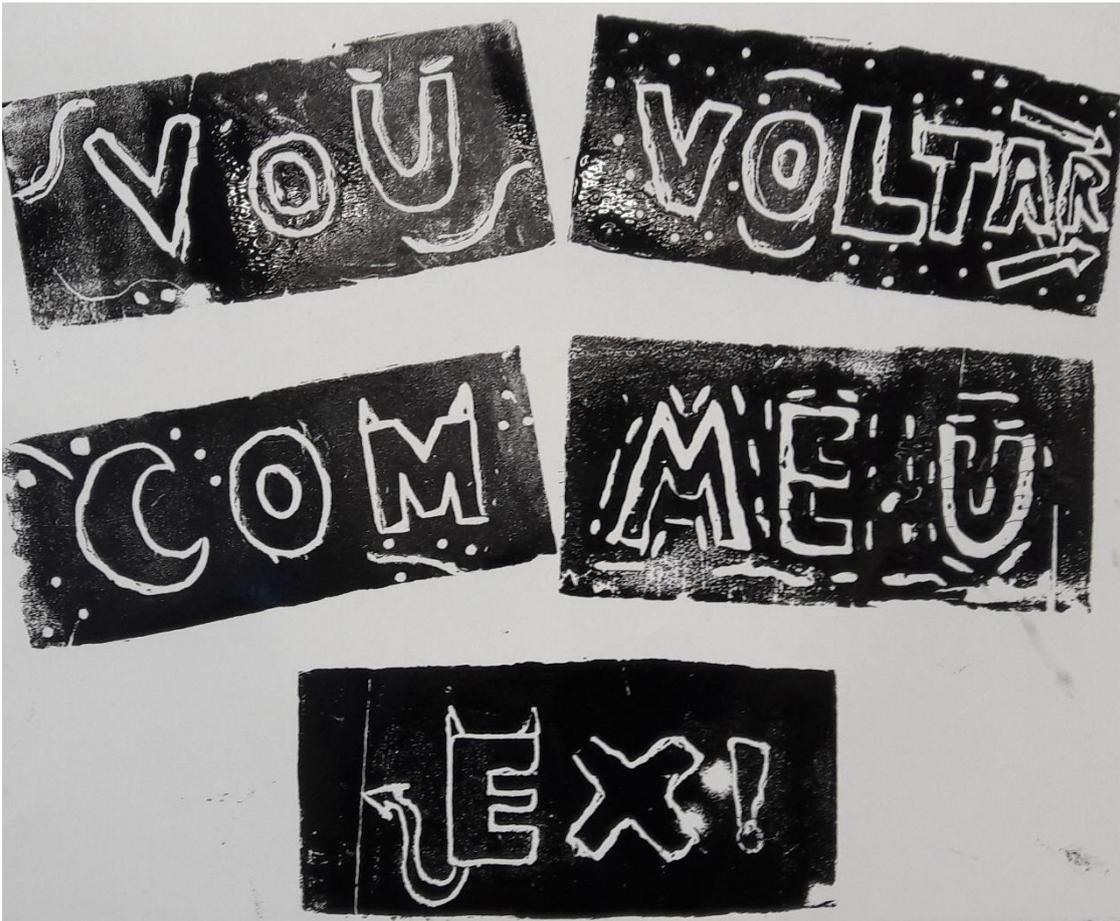


Imagem 9: Frase: “Vou voltar com meu Ex!” Impressão coletiva. Isopor e tinta offset sobre papel A3.  
Atividade regência, dia 1, grupo 3 de 7. (Coleção do autor, 2019).



Imagem 10: Frase: “Insistir, persistir, resistir, sempre”. Impressão coletiva. Isopor e tinta offset sobre papel A3. Atividade regência, dia 2, grupo 1 de 7. (Coleção do autor, 2019).

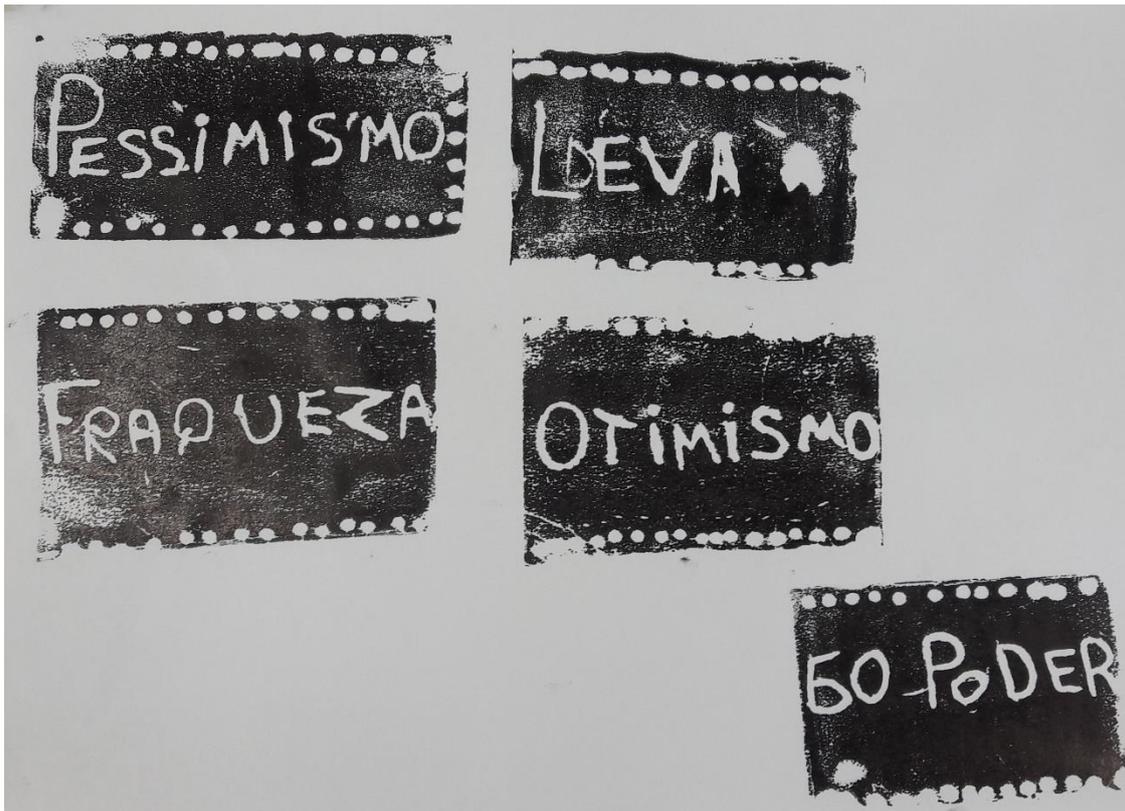


Imagem 11: Frase: “Pessimismo leva à fraqueza, otimismo ao poder”. Impressão coletiva. Isopor e tinta offset sobre papel A3. Atividade regência, dia 2, grupo 2 de 7. (Coleção do autor, 2019).

A escolha de frases foi feita de forma colaborativa, onde cada grupo precisou entrar em consenso de que frase escolher como única para aquele grupo. A participação aconteceu de forma criativa e individual, mas em um ambiente coletivo no momento de elaboração das matrizes e colaborativa no momento de produção das gravuras somadas para a construção das frases. Os alunos decidiram o resultado final se utilizando dos elementos pré-determinados no ambiente que variaram na obra final, nas ferramentas e grafia.



Imagem 12: Frase: “Ser humano ou ser um humano? ”. Impressão coletiva. Isopor e tinta offset sobre papel A3. Atividade regência, dia 2, grupo 3 de 7. (Coleção do autor, 2019).

O problema mais comum encontrado na execução da atividade foi a projeção da **imagem espelhada** para impressão, fundamental para a posição correta na hora da impressão, onde precisa vir invertida horizontalmente na matriz para após a impressão na folha, estar na posição correta no papel. Este problema foi observado durante a atividade como apresentadas nas imagens a seguir, mas não foi considerado um erro passivo de não conclusão da frase.



Imagem 13: Frase: “Não desista de viver!” E a imagem de um *smile* “=)”. Impressão coletiva. Isopor e tinta offset sobre papel A3. Atividade regência, dia 1, grupo 4 de 7. (Coleção do autor, 2017).

Os alunos foram orientados pelos professores e pelos próprios colegas sobre a questão do espelhamento da imagem. Se observou durante a prática da gravura o envolvimento colaborativo dos participantes do grupo, quando um aluno produz uma gravura individual, o tempo individual é o obstáculo, quando se trabalha em grupo existe uma necessidade de terminar o trabalho para o resto do grupo precisar imprimir, assim dos grupos se incentivam a produzir e terminar a atividade para ver o resultado final impresso.

### 3.3 Escultura colaborativa

Durante a prática com a escultura modular Fungo, a turma se apresentou em todas as vezes animada em participar da montagem da escultura. Apesar de haver uma lógica posicional de encaixe das peças, a escolha destas se deu pelos participantes, onde através da mediação do processo, puderam questionar elementos dos fundamentos artísticos como equilíbrio e composição. Esse questionamento ocorreu também quando os grupos da prática de gravura foram decidir as frases para o trabalho. Na atividade os alunos discutiram em grupo e se organizaram se baseando na escolha do grupo para nortear o resultado final da atividade.

Segundo Huizinga (2001) o distanciamento criado nas artes plásticas, que não ocorre nas artes cênicas e músicas, dificulta a interação de forma lúdica. Contudo desde da Grécia antiga objetos já eram usados com os objetos de ensinar algo através da observação de interação. Retornando a pergunta de Huizinga, quais os campos da cultura atualmente que podem ser alcançados através de ações lúdicas? Nas aulas de artes, diversas atividades se consistem em repetição de uma observação, mesmo com possibilidade expressiva, estão amarradas em uma demanda pedagógica de início meio e fim. Aplicar obras de arte de forma lúdica infere criar uma situação propícia para a interação lúdica, como propor um jogo que envolvam regras, segundo o autor, o que diferencia a ciência dos jogos é que a ciência está em constante contestação das próprias ideias enquanto o jogo se baseia em regras fixas que podem acabar com o jogo se não forem seguidas da forma adequada.



Imagem 14: Atividade prática da escultura Fungo realizada em 2018. Segundo ano. (Coleção do autor, 2019).



Imagem 15: Atividade prática da escultura Fungo realizada em 2018. Terceiro ano. (Coleção do autor, 2019).

A pergunta usual do estudante que recebe as peças dos Fungo em mãos é: “O que eu tenho que fazer com isso?” Normalmente habitual com o conceito de Lego™, Dominó, ou massa de modelar objetos, os tipos de comportamento dos estudantes foram geralmente dois tipos, aqueles que olham e já imaginam o que vão fazer encaixando as peças, outros que se questionam sobre o objetivo de montar, em vista que não tem um formato final específico.



Imagem 16: Atividade prática da escultura Fungo realizada em 2019. Segundo ano. (Coleção do autor, 2019).

Um comportamento recorrente dos alunos é encontrar ou projetar desenhos de objetos do cotidiano dentro da escultura, como uma leitura metamórfica, como armas, carros, animais ou estruturas orgânicas ou industriais. Embora a gravura e escultura possuam mais possibilidade de experimentação. A escultura não possui um fim como obra estática, então pode estar em constante transformação e reaproveitamento do campo possível de aprendizado.



Imagem 17: Atividade prática da escultura Fungo realizada em 2019. Primeiro ano. (Coleção do autor, 2019).

O empasse do aprendizado da informação na escola e a estrutura do jogo fixo em regras postas possibilitam uma alteração no modelo de aula, transferindo a orientação de um aprender e fazer da escola para um fazer enquanto aprende que o jogo proporciona.

### 3.4 Produção colaborativa de vídeo

Em gravura, a linguagem visa o resultado de uma gravura impressa como objeto produto da somatória dos colegas, a escultura como objeto estético contemplativo, e o vídeo como obra de legitimação e representatividade estudantil. Neste questionário, foi possível observar a diversidade das atividades realizadas pelos alunos da escola durante a produção do filme. Dentre as atividades mais realizadas pelos alunos estão: (32) Atuação, (16) figurar sem protagonizar, (7) pesquisar e produzir, (11) roteiro (4) maquiagem (2) edição (13) figurinista (1) direção e atuação (1) direção e edição, (1) filmar e editar. As respostas exemplificam a diversidade das atividades de vídeo realizadas para construção do filme. Pode-se observar a necessidade que os alunos têm de resolver diversificando seu grupo de trabalho, onde as funções são divididas priorizando a realização do filme.

Os filmes mais votados e que estão registrados no IMDB<sup>7</sup> foram: 300 (Ação, fantasia guerra, 1h57min, 2006), 50 tons de cinza (Drama, Romance, Thriller, 2h5min, 2015) Até o último homem (Biografia, Drama, História, 2h19min, 2017) Como eu era antes de você (Drama, Romance, 1h45min, 2016), Coração de ferro (Ação, Biografia, Thriller, 2h, 2017) Crepúsculo, A culpa é das estrelas (Drama, Romance, 2h6min, 2014) Harry Potter (Aventura, Fantasia, 2001, 2004, 2005, 2009, 2011) It, a coisa (Horror, Thriller, 2h15min, 2017) Invocação do Mal (Horror, Mistério, Thriller, 1h52min, 2013) O menino de pijama listrado (Drama, Guerra, 1h34min, 2008) Projeto X (Comédia, 1h28min, 2012) Querido John (Drama, Romance, Guerra, 1h48min, 2010) Simplesmente Acontece (Comédia Romance, 1h42min, 2015) Sobrenatural (Drama, Fantasia, Horror, 44min Série de TV (2005-) Transformers (Ação, Aventura, 2007, 2014, 2017, Série de TV, 1984) Tropa de Elite (Ação, Crime, Drama, 2007, 2010) Velozes e Furiosos (Ação, Crime, Thriller, 2001, 2009, 2013, 2015, 2017, 2019) Vingadores e Universo Marvel/DC. Todos os filmes citados estão em **Anexo C**.

---

<sup>7</sup> IMDB, Site. Disponível em: <[https://www.imdb.com/?ref\\_=nv\\_home](https://www.imdb.com/?ref_=nv_home)>. Acessado em: mai de 19.

Os filmes produzidos por alunos disponíveis no canal **Encena Produtora**<sup>8</sup> que foram mais lembrados do questionário são: Sete Além. (Terror, Fantasia, 7min15, 2017); Aventuras de morar nas quebras do país (Ficção, 4min49, 2016); Além de Celso (Fantasia, 4min59, 2017); Perseguição implacável (Ficção, Etnografia, 1min15, 2016); Contraste de Branco. (Biografia, Etnografia, 5min54, 2016); “Estranhamente” (Etnografia, 5min, 2018); “Me diga o que tu pensas, que te mostrarei quem eu sou”. (Ficção, Etnografia, 5min25, 2017); Cidade da luz (Etnografia, 4min49, 2016); Paranoia. (3min47, 2017); A morte mora lá em casa (Ficção, 5min19, 2017); Navio negreiro. (Etnografia, Ficção, 6min56, 2017); Saindo do Armário. (Etnografia, Ficção, 5min52, 2017); Operação *Fast Food*, (Ficção, Ação, Investigação, 7min40, 2015; 8min, 2016; 9min45, 2017); Trafico Humano. (Ficção, Ação, Investigação, 5min51, 2017).

Fazer um filme sozinho sem ao menos uma pessoa para encenar se torna algo mais complexo que dividindo tarefas dos participantes. Poucos alunos realizam a atividade de editar os filmes. A atividade de edição é a função mais técnica da produção do filme enquanto difere das outras funções se utiliza de dispositivo eletrônico para manipular o material captado. Importante relevar que a colaboração acontece em um contexto social. Aquele que abre mão de funções e se responsabiliza por outras se torna ativo no processo final similar ao que acontece com nossa sociedade e a divisão de tarefas e contextos individuais. O aluno que se propõe a conceder seu conhecimento em troca do resultado somado dos outros participantes, envolve-se ou se engaja a resolver o problema em troca da obra concluída com ajuda dos participantes.

Segundo relato na entrevista, do professor Tak, a produção de quadrinhos é um exemplo de atividade colaborativa possível. Onde os alunos formam grupos para produzir uma história em quadrinho. Cada grupo é dividido em roteirista, desenhista e um arte finalista. É responsabilidade de todos debater a história e como ela acontece. Após isso, é feita troca entre os grupos. Segundo o professor: “Atividades de criação coletiva. Um grupo se reúne, debate e cria uma história dentro de um tema. Depois desenha a história como quadrinho. Depois os grupos trocam as histórias. E depois auto avaliam a própria história. Em duplas, os alunos são orientados a não falar e precisam alcançar comunicação através de desenhos. Depois os alunos são questionados sobre a eficiência da comunicação”.

---

<sup>8</sup> ENCENA Produtora. [S. l.], 5 dez. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCwk-NwxPHblTSRaBQDL8pcA/feed>. Acesso em: 10 jun. 2019.

### 3.5 Análise e discussão das práticas

Na **gravura** e no **vídeo** a relação que os alunos tiveram com a atividade propõe uma mudança de visão do protagonista que, durante a atividade artística colaborativa, sente pertencente de algo compartilhado pelos colegas, sendo protagonista do resultado ao invés de “copiar” uma obra já existente, executa uma função comumente importante para os colegas. O conhecimento em foco nas atividades é de importância prática e crítica, em vista que a sociedade em que vivemos é construída através da ciência e do conhecimento dos livros, somado ao fenômeno das tecnologias digitais que aproximam as pessoas e seus interesses, como exemplificado no questionário com professores sobre redes sociais.

Na **escultura**, como não havia objetivo proposto ficou a critério dos alunos interromper a montagem ou continuar montando até o tempo acabar além do formato encontrado e dialogado com a ação presencial de comunicação **síncrona** como a gravura, mas difere do vídeo que é feito em várias etapas. A **gravura** e a **escultura** colaborativa além de **síncronas**, presenciais no momento de compartilhar a experiência, estão inseridas das definições de jogos cooperativos, onde todos ganharam porque o adversário poderia ser visto como a não finalização da obra, se envolveram independente da habilidade, estimulando confiança entre os colegas, com objetivo de compartilhar entre si as habilidades necessárias durante a atividade, auxiliando de forma empática aos colegas com dificuldade de praticar a atividade. Assim todos encontram formas de participar e interagir. As relações observadas nas práticas de escultura e gravura podem ser relacionadas com a importância de se aprender conviver em grupo, como apontado pelos autores, o indivíduo que não pratica ações coletivas na escola tem menos oportunidades de aprender se relacionar com pessoas da comunidade dentro de um problema comum, como encontra após sair do ensino médio, como votar, se organizar ou participar de alguma ação que o integre socialmente.

A atividade de produção de **vídeo**, além de ser **assíncrona**, tem elementos **competitivos**, vistos pelos professores como positivo para incentivar a produção de vídeo. **Não ocorrem** na competição de filmes a baixa tolerância à derrota, já que os ganhadores e os concorrentes aparecem no festival. Outro elemento que não aparece é que todos os filmes alcançaram um resultado final como conteúdo, mesmo com problemas comuns sobre problemas de construir um final dentro da continuidade do filme ou por legendas no

tamanho correto. Assim, apenas algumas obras aparecem no festival. Mais ou menos um terço dos filmes, em vista que são produzidos em média 30 filmes, não há tempo para projetar todos no curto período de uma manhã, os que não os exclui do conhecimento da escola porque todos são exibidos na escola após o festival. Além de ficarem disponíveis no canal Encena no Youtube, os alunos que não exibem seus filmes no festival também não são excluídos de irem ao festival, pois todos que podem participam e é uma experiência de muito interesse dos alunos, que se vestem a caráter com ternos e vestidos de festa além de fazem apresentações artísticas no festival antes das exibições. Todas essas atividades vão além dos filmes, proporcionando um pertencimento e noção das capacidades criativas dos alunos. Em vista que não é dito diretamente os critérios de escolha dos filmes durante o festival, os alunos não têm um sentimento competitivos de quem acertou e quem errou, mas apenas de quem foi o melhor em cada categoria. Os alunos que participam da atividade completa do festival incluindo a festividade da apresentação dos filmes no Cine Brasília protagonizam o uso do ambiente histórico geográfico do cinema da cidade como participantes e não com apenas visitantes. Se apropriando das referências dos outros produtores, geram conteúdo específicos, com elementos pessoais, vistos em conjunto em obras coletivas que auxiliam na relação interpessoal dos alunos.

Fora de um contexto, “quadro, prova individual”, ações coletivas que foram realizadas com esforço e compreensão dos limites de cada um com a atividade.

Para outros professores e alunos as atividades são evidentemente elementos artísticos da somatória dos esforços de várias pessoas. Nos 3 casos, a gravura coletiva tem um resultado final, uma proposição encerrada a ser observada, que reflete a ação em conjunta nas partes impressas e no diálogo em escolher uma definição a ser escrita em que a escultura é segundo autores trazidos, uma prática que não exclui os participantes pelas suas inaptidões. Os próprios integrantes se convidam a participar em conjunto e assim criar relações de convívio interpessoal (além de se orientar fazer o dever de casa em duplas no caso do ensino tradicional).

A produção de vídeo não é apenas um recurso de publicação de material artístico, é também meio para expressão, experiência de dificuldades em colaborar e depender dos outros, espaço para se ver e ser vistos pelos outros colegas de forma a enxergar a escola não com um viés transitório desconexo com as vivências, a escola é vista como participantes das vidas e histórias contadas que se perpetuam nas redes de troca. Como

apresentado no questionário de vídeo as redes de tecnologia de informação e comunicação auxiliam em maximizar a energia das pessoas atuantes que em conjunto e como exemplificado no questionário com professores. A internet e as redes sociais auxiliam na relação interpessoal professor-aluno e aluno-aluno, criando mais espaços para circulação de ideias de imagens, os pais dos alunos e comunidade acabam participando também dos filmes e como ambiente para desenvolver e relacionar as ideias e assuntos com o cotidiano.

A prática colaborativa em artes visuais no ensino médio, durante o período de estágio supervisionado foi uma valiosa experiência para entender como os alunos possuem capacidades, além de memorização técnica, para o vestibular, de expressão e estilos individuais que consegue interferir nas linguagens dos outros alunos. Constatou-se a eficácia de organizar as turmas de forma colaborativa. Enquanto a interação entre os alunos é positiva em um incentivar o outro a terminar a atividade em vez de orientar os alunos através do professor. Ficou evidente também a vontade dos alunos de interagirem uns com os outros, em vez de gerar problemas de barulho e conversa paralela em sala de aula. A conversa foi aproveitada para a discussão das obras enquanto estavam sendo feitas e assim, os alunos puderam conversar e o professor mediar a aula sem se esforçar muito em manter o silêncio. Esses alunos não precisaram ficar inertes enquanto copiavam coisas no quadro, puderam rir e se divertir enquanto praticavam, o prazer e felicidade são elementos integrantes dos conceitos das práticas colaborativas e jogos cooperativos.

## Considerações

As práticas apresentadas proporcionam através da relação do problema a ser resolvido e possíveis ações o campo onde o aluno pode experimentar e conhecer o que for necessário para a realização da atividade com a ajuda dos colegas. Nas atividades, o espaço para o aprendizado está na idealização do objetivo de cada atividade, que se assemelham em não desvendar o resultado final, mas apenas apresentam a linguagem que será usada em todo o processo.

As ações colaborativas acontecem nas redes sociais, onde o participante manda fotos, vídeos e textos enquanto consomem também um conteúdo similar de outras pessoas que compartilharam. Não caberia neste trabalho tamanhos exemplos de propostas de arte que considero tão importantes quanto as que descrevi aqui. Mas é importante também deixar evidente que as informações referentes às atividades artísticas colaborativas são diretamente relacionadas com a especificidade de cada grupo, momento e até humor de cada participante. Então replicar as atividades em outros grupos envolverá novas ideias, novas visões de grupo, novos interesses e novas relações interpessoais que podem ou não ser significativas para o aprendizado de artes. Mas que colabora no desenvolvimento do indivíduo que se prepara para uma convivência com a sociedade plural. É impossível pensar a colaboração sem pensar em trocas e acordos que ajudem todos os que estão envolvidos.

Para os leitores entusiastas deste trabalho que se interessem em replicar a prática de gravura, existem outros materiais possíveis de gerar a matriz além do isopor. Dentre estes; barbante, E.V.A., macarrão, folhas de árvore e elástico.

O conselho participativo de classe no Chicão proporciona para os alunos espaço para que apresentem em conjunto as problemáticas encontradas na escola para o professor mediador de cada turma que atende no conselho de classe as queixas dos alunos, que são chamados posteriormente por sala para discutir os temas apresentados.

O ato de ensinar as pessoas que irão se deparar com os problemas da nossa sociedade está em constante mudança. Desde as escolas técnicas, a universidade plural e agora as redes virtuais, todas pedem leituras atuais sobre a linguagem que a sociedade utiliza, não a língua, que cada cultura tem, mas a linguagem, que vai além das culturas e envolve a forma do ser humano interagir com o meio. Não apenas ligado à produtividade e ao

favorecimento da atividade colaborativa, a interação positiva entre os indivíduos que leve a construções significativas no cotidiano de cada um são fundamentais para uma expectativa de sociedade melhor e mais igualitária.

O modelo educacional visto em uma ótica convencional da informação do Século XX e focado na produtividade, resultados e competição de forças, pode acabar gerando um desperdício das potencialidades dos indivíduos. Novas formas ou formas renovadas de relação social que se atrelam a tecnologia digital e novas formas de olhar o espaço de forma mais crítica, podem auxiliar na manutenção das relações sociais além de gerar conhecimento no aprendizado. É importante evitar um pensamento que, para alguém ganhar, necessariamente outro precise perder. Se usando de recursos sustentáveis como conhecimento, criatividade, relação social mais focado em cooperação e colaboração do que competição.

No processo de colaboração e competição, “o jogo de se conquistar” não muda totalmente mas alteram as ações dos participantes. Em vez do adversário ser seu colega, o adversário é a adversidade a ser superada pela equipe que precisa utilizar de confiança apoio mútuo. Ajudar como objetivo de retorno do próximo pode ser pensado com uma linguagem que pode ir muito além de mudanças nas metodologias educacionais lúdicas, mas como mudanças visíveis nos formatos que a sociedade opera, como o governo participativo, educação comunitária, economia colaborativa, estimulando o aprendizado e acesso a elementos reutilizáveis de outros participantes.

Pensar em uma sociedade como um ambiente colaborativo pode ser visto em uma analogia como uma “grande reunião de troca de ideias e valores”, assim como este trabalho foi feito com a junção de opiniões de várias pessoas e metodologia de escrita usando computadores e redes sociais, e-mails, multimídia, diálogos não presenciais por dispositivo de conversa online, além de conhecimento singular sobre os resultados da praticas artísticas colaborativas.

## Referências

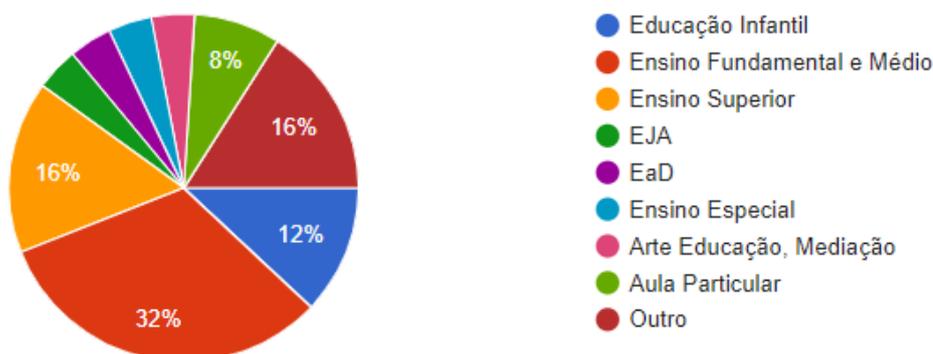
- AQUINO, Rita de. Arte participativa, mediação cultural e práticas colaborativas: perspectivas para uma curadoria expandida. **Repertório**, Salvador, ano 19, nº 27, 2. sem. 2016. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/revteatro/article/view/20616/13242>. Acesso em: 10 jun. 2019.
- BARBOSA, Ana Mae. **Abordagem triangular no ensino das artes e cultura visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.
- BLANCA, Rosa Maria. Práticas/Poéticas colaborativas e produção de especialidades na cartografia urbana. **Memórias e Inventações: 26º ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS**. Campinas. UFSM. 2017. Disponível em: [http://anpap.org.br/anais/2017/PDF/PA/26encontro\\_\\_\\_\\_\\_BLANCA\\_Rosa\\_Maria.pdf](http://anpap.org.br/anais/2017/PDF/PA/26encontro_____BLANCA_Rosa_Maria.pdf) Acesso em: 20 mai. 2019.
- BISHOP, Claire. **Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship**. Londres: Verso. 2012.
- BRAGA, Juliana Cristina. **Objetos de aprendizagem: introdução e fundamentos**. 1. v. Santo André: UFABC, 2014. Disponível em: <http://pesquisa.ufabc.edu.br/intera/wp-content/uploads/2015/12/objetos-de-aprendizagem-v1.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2019.
- BROTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo é o esporte como um exercício de convivência**. Campinas, SP. 1999. Disponível em: [http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/274877/1/Brotto\\_FabioOtuzi\\_M.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/274877/1/Brotto_FabioOtuzi_M.pdf). Acesso em: 20 mai. 2019.
- BUENO, Francisco da Silveira. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: FTD. 1996.
- CARDOSO, Univaldo Coelho. **Cooperativa**. Brasília: Sebrae, 2014.
- DAMIANI, Magda Floriana. **Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios**. EDUCAR, Curitiba. Editora EFPR. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/er/n31/n31a13.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2019.
- DILLENBOURG, Pierre. What do you mean by collaborative learning?. In: Dillenbourg, P. (Ed) **Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches**. Oxford, p. 1-19, Elsevier, 1999. Disponível em: <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190240/document> . Acesso em: 20 mai. 2019.
- DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Revisão PPP/Proposta Pedagógica de Funcionamento do Núcleo de Ensino da UIPSS**. Brasília, DF, 2017.
- ENCENA Produtora. [S. l.], 5 dez. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCwk-NwxPHbITSRaBQDL8pcA/feed>. Acesso em: 10 jun. 2019.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Minidicionário da língua portuguesa**. São Paulo. Nova Fronteira. 1993.

- FERRAZ, M. H. C. T; FUSARI, M.F.R. **Metodologia do ensino da arte**. Coleção Magistério 2º grau. Serie formação de professor. São Paulo: Editora Cortez, 2. Ed. 1999.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FUNDAÇÃO IBERÊ CAMARGO. **Material didático**: Programa educativo Fundação Iberê Camargo. Porto Alegre. Sítio da internet. Disponível em: <https://docplayer.com.br/25453617-Ibere-camargo-em-carta-a-bruno-giorgi-datada-de-1968.html>. Acesso em: 20 mai. 2019.
- HELGUERA, Pablo. **Educação para uma Arte Socialmente engajada**. New York, Jorge Pinto books, 2011. P. 35-44 Disponível em: [shorturl.at/ICGKQ](http://shorturl.at/ICGKQ). Acesso em: 20 mai. 2019.
- HODGINS, H. Wayne. The Future of Learning Objects. **E-Technologies in Engineering Education: Learning Outcomes Providing Future Possibilities**, University of Wisconsin-Madison, USA, p. 76-82, 16 nov. 2002. Disponível em: <https://dc.engconfintl.org/etechnologies/11>. Acesso em: 11 jun. 2019.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva. 2007.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu Costa. São Paulo: Editora 34. 1999.
- MEIRA, Beá. **Percursos da Arte, Ensino médio**. Volume Único. São Paulo: Scipione, 2016.
- MICHAELIS. Dicionário online. São Paulo: Melhoramentos Ltda. 2019. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=qWNV>. Acesso em: 20 mai. 2019.
- PACHECO, José. **Escola da ponte**: formação e transformação da educação. São Paulo: Vozes, 2014.
- SILVA, Regiane Claire. Espaço criativo de Renina Katz: O ateliê coletivo. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO DE PESQUISADORES EM CRÍTICA GENÉTICA. 10ª EDIÇÃO, 2012, São Paulo. **Edição X (2012) - Materialidade e Virtualidade no Processo de Criação** [...]. São Paulo: PUCCRS, 2012. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/apcg/edicao10/Regiane.Silva.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2019.
- TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. **Objetos de aprendizagem**: teoria e prática. Org. L.M.Tarouco, B. G. Ávila, E. F d Santos e M. R. B. Costa. Porto Alegre: Evangraf, CINTED/UFRGS. 2014.
- VYGOTSKY. Lev, S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- WASEN, Marcelo Simon. Em busca do outro/ em busca de si: colaboração, engajamento, interesses mútuos e cruzamento de competências em processos artísticos. **Visualidades**, Goiânia, p. 246-271, 15 abr. 2016. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/34195/20848>. Acesso em: 10 jun. 2019.

## Anexos

### Anexo A Questionário para professores sobre Plataformas Colaborativas

1. Nome (ou codinome).
2. Onde ensina?



3. O que ensina (matéria)?

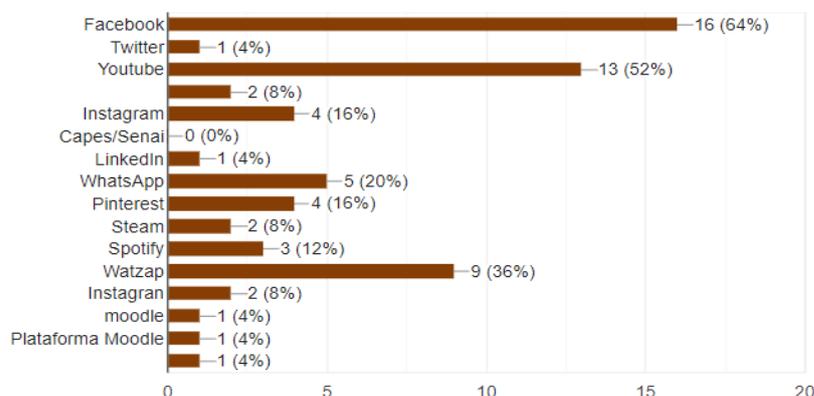
25 respostas. **1 resposta para:** Arquitetura, Formação de Professores (Arte), Atendimento Educacional, Atividade Odontologia, Restauradora, Musica, Matemática, Matérias Pedagógicas, Museologia,

**2 respostas para:** Física, História Inglês e Todos

**6 respostas para:** Artes/Visuais

**1 resposta para** Arte História e Ciências e **1 resposta para** Português e Matemática

4. Você utiliza quais programas colaborativos?



5. Possui alunos/ex-alunos ou responsáveis adicionados no seu perfil?

76% sim 24% não

6. Publica informação pertinente a matéria de sala? O que? (25 respostas)

(4) Não. (1) Sim. (1) Não, Para finalidade pedagógica só utilizo a Plataforma. (1) Avisos. (1) Assuntos ligados ao conteúdo que fundamenta a especialidade, (1) Informações sobre a museologia em geral. (1) Tarefas de casa, capítulos para revisão e artigos pertinentes ao conteúdo (1) Geralmente demonstrações de fenômenos e artigos da linguagem acessível (1) Sim, sobre história e sociedade. (1) artigos interessantes. bibliografia adicional, material multimídia (1) Costumava publicar avisos, recados, materiais complementares, materiais pra alunos que perderam aula. (1) Textos, vídeos e imagens que estão relacionados ao conteúdo. Mas faço isso em um grupo fechado da turma. (1) Curiosidades. (1) Assuntos de interesse...atualidades. Curiosidades (1) Sim, pois meu perfil é profissional e produzo conteúdo referente à minha disciplina e ao trabalho do professor. É mais uma forma de contato e interação com os alunos. Realizo enquetes online com eles também. (1) Sim. Atividades desenvolvidas durante a semana (1) Sim. Toda notícia que acrescenta conhecimento. (1) Sim. Imagens. (1) Faço publicações relacionadas ao campo das artes, como trabalhos de outras pessoas ou ideias, algumas notícias que afetam esse campo ou oficinas disponíveis assim como oportunidades em artes no quesito prática.

7. Os alunos respondem ou perguntam sobre suas postagens? Como?

23 respostas. (3) Não (1) sim, nos comentários (1) Sim. Principalmente wzap (1) Feedback sempre positivo (1) Não em minhas redes sociais. Como Educação a Distância, nossa comunicação para estudos restringe-se ao ambiente virtual destinado a isso (Plataforma Moodle). (1) Sim, interagem e me mandam vídeos de fenômenos que interessam a eles (1) Discutem contra e a favor às postagens (1) email (1) Apenas em postagens que não se referem à matéria. (1) sim, através da própria rede social (1) presencialmente e on line (1) Sim. Comentam, debatem, perguntam. (1) Sim. Muitas vezes, por iniciativa dos alunos, iniciamos discussões no meio virtual. (1) Interagem, brincam, se marcam (1) Sim...fazem comentários...compartilham com seus alunos as publicações (1) Interagem bem, fazendo perguntas ou respondendo enquetes, além de serem parte da audiência de minhas lives regulares (1) Sim, de diversas maneiras. Gostando ou perguntando mais. (1) Sim. Reagindo com likes e figurinhas. (1) Algumas

pessoas pedem informações acerca de oficinas, colegas da área interagem afim de posição rápida, como emoticons.

8. Após a resposta (feedback), este se tornou produtivo para o conteúdo de sala? Como?

21 resposta (1) para antecipar eventualidades. (1) Muito. (1) pesquisa sobre algumas temáticas do campo do conhecimento. (1) se consolidou como um novo espaço de troca entre professor e aluno fora da sala de aula, deixando a dinâmica mais interessante. (1) Não temos sala de aula presencial, somente virtual através da Plataforma Moodle. (1) Sim, os alunos ficam muito mais motivados até por eventual discussão sobre temas que chamam a atenção deles (no momento filmes de super heróis) (1) Sim. Amplia o debate. menos dividas em sala (1) Não houve feedback online. (1) as perguntas e comentários dos alunos são levados em consideração ao formar a abordagem dos assuntos seguintes. (1) Aplicando em exposições, museus. (1) Podemos levar para a sala de aula questionamentos e discussões iniciadas no ambiente virtual. (1) Para pensar nas práticas em sala de aula (1) Sim, pois muitas vezes o tempo da aula não é suficiente par abarcar tudo que gostaríamos, então as redes sociais colaboram nesse sentido, sendo possível indicar vídeos, textos e sites que auxiliarão na aprendizagem. (1) Whatsapp ajudou a planejar as aulas melhor e a avisar caso alguém não possa comparecer (1) Sim, porque passa a ser conteúdo sem ter sido falado anteriormente em sala (1) Utilizo todas as interações úteis em sala de aula, como exemplos do assunto tratado ou até como eixo norteador do debate (1) Notícia para reflexão em grupo. (1) Tiveram interesse em ampliar a pesquisa par a acrescentar à produção própria (1) Sim, a forma com que as pessoas interagem ou as publicações de outros acerca do tema ou sobre linguagem visual sempre faz parte do meu campo de dados pessoal de atuação na mediação, para saber o que está em ênfase no dado momento ou questões que precisam ser trabalhadas. (1) Não

9. Quais plataformas online você acha que seriam interessantes para o diálogo professor-aluno?

23 respostas (3) moodle (1) Qualquer coisa manda comunicação. (1) O moodle ou fóruns funcionam bastante bem. Grupos específicos no Facebook, criados e gerenciados pelo professor também pode ser bastante útil. (1) Todas, desde que construídas com esta finalidade, a pedagógica. (1) Classcraft (1) Toda as que permitem participação coletiva. (1) Skype, gartic, videoconferência (1) Whats app e Facebook (1) Se 'plataforma online' quer dizer moodle - ou qualquer parecida... Nenhuma. Toda vez que se fala em educação através de meios eletrônicos, alguém aparece com um moodle novo. E toda vez que alguém aparece com um moodle novo, todo mundo tem que aprender especificidades daquela versão. Eu acredito que o diálogo online deve se dar por redes sociais, que são de domínio geral e planejadas para funcionar em qualquer sorte de dispositivo. Hoje dispomos de várias ferramentas virtuais para intermediar a relação professor-aluno no ambiente externo à escola. Entre as plataformas mais conhecidas e usadas temos os blogs, canais no You Tube. (1) Hangouts, etc. (2)Facebook (1) Da minha experiência em sala ainda não houve possibilidade como falei acima do uso de redes sociais ou outras plataformas. Porém no decorrer da minha especialização a aplicação de testes ocorreu em grupo fechado no Facebook. De modo que acredito ser uma ótima ferramenta de interação e compartilhamento. Mas gostaria muito de poder usar o Moodle com os estudantes, por achar a plataforma interessante. (1)Não tenho sugestões no momento (1)Vejo o Moodle como algo muito interessante, pois é moldável de acordo com as necessidades do professor. Em redes sociais utilizo - e, portanto, recomendo - Instagram e Facebook. Nessa ordem. (2) Whatsapp (1) Zoom, Kahoot. (1) Facebook,Whatsapp (1) Tumblr, blogs, sites.

## **Anexo B.** Entrevista com professores sobre ações colaborativas

Entrevista com professor André Takashi Yamanaka. Maio de 2019

Felipe André: Descreva sua experiência com atividades colaborativas ou cooperativas da disciplina de artes que presenciou como professor de artes.

Tak: Atividades de criação coletiva. Um grupo se reúne, debate e cria uma história dentro de um tema. Depois desenha a história como quadrinho. Depois os grupos trocam as histórias. E depois auto avaliam a própria história. Em duplas, os alunos são orientados a não falar e precisam alcançar comunicação através de desenhos. Depois os alunos são questionados sobre a eficiência da comunicação.

Felipe André: E como eles se saem em interagir com o colega durante a atividade?

Tak: Geralmente sem conflito. Mas essa atividade gera comunicação rasa - ninguém ousa tentar discutir coisas muito complexas, filosófica ou pessoal.

Felipe André: Você já aplicou atividades competitivas tipo domino ou cartas?

Tak: Não. Não critico quem faz, mas a aula de arte tem que mudar a polaridade de competição que existe entre eles.

Felipe André: Você lembra como se orientou para atividade do quadrinho?

Tak: Era no sentido de que os alunos formassem grupos para produzir uma história. Cada grupo deveria ter um roteirista, um desenhista e um arte finalista. Seria responsabilidade de todos debater a história e como ela seria contada. Depois da atividade pronta havia a troca entre grupos

Felipe André: Seus alunos fizeram referência ao universo de super-heróis originado nas HQs, ou produziram relações diferentes referencias? Ou a atividade passou pelo assunto das HQs populares?

Tak: Alguns fizeram histórias de Pokemon. Alguns refletiram sobre eventos cotidianos. Hq é meio fora de cena por lá.

Entrevista com professor Mauricio Remigio. Junho de 2019

**1.** Como você trabalha praticas colaborativas, cooperativas com seus alunos?

R: Apesar de já conhecer o termo "práticas colaborativas", nunca relatei às minhas ações educativas. Nas minhas ações educativas tenho me referido à princípios de coletividade, ou seja, a não hierarquização na relação professor/aluno nos processos de ensino/aprendizagem.

**2.** Como eles lidam com a relação interpessoal na hora de resolver a problematização da atividade?

R: Como já dito, nos processos coletivos de ensino/aprendizagem, guiados pela não hierarquização de saberes e da relação professor aluno, muitas vezes a problematização de um tema surgia a partir de um ou vários questionamentos dos alunos nos processos. Dito de outra maneira, a problematização não era uma proposta pensada previamente pelo professor, mas algo que emerge a partir da discussão/debate de um tema de aula. Nesse sentido, os processos coletivos situam o professor e aluno como aprendentes.

**3.** Você acha que isso favorece o aprendizado? Poderia exemplificar?

R: Assim, o aprendizado é compreendido como resultado de um processo coletivo que considera os contextos e as experiências dos envolvidos nas discussões resultando, a partir dos diversos pontos de vista, em questões passíveis de serem questionadas, problematizadas

Entrevista com professora Patrícia Carreiras. Junho de 2019

1. Como você trabalha práticas colaborativas, cooperativas com seus alunos?

R: Não tenho uma rotina de trabalhar práticas colaborativas a priori. Os trabalhos surgem conforme a demanda ou o assunto. A questão que se coloca em minha aulas é geralmente pela construção de expressões artísticas (teatro, dança, música, misturas de linguagens, etc.) coletivas para apresentar determinado tema; pois quando proponho aos alunos uma pesquisa e apresentação de algo, já desisti, faz tempo de trabalhos escritos (muitas vezes se apresentam como meras cópias) e daquele falatório enfadonho na frente da turma (ninguém presta atenção e o grupo está muitas vezes só lendo o que outro escreveu). Lanço como desafio a criação de algo artístico que explique um assunto da aula, acompanho a confecção da apresentação em sala e avaliação tanto esse processo quanto a apresentação.

2. Como eles lidam com a relação interpessoal na hora de resolver a problematização da atividade?

R: A relação interpessoal entre alunos adolescentes é sempre delicada, muito amor ou muito ódio, por assim dizer. No ensino médio é comum já terem amizades de longa data e buscarem fazer todos juntos, o que facilita o relacionamento, mas às vezes compromete o resultado, pois não sabem separar o trabalho da amizade.

3. Você acha que isso favorece o aprendizado? Poderia exemplificar?

R: A relação entre pares favorece que o jovem aprenda, talvez não seja exatamente a aprendizagem esperada pelo professor, mas aí entendo que o problema está mais na expectativa do que no resultado em si. Um exemplo foi uma aluna que, sofrendo de ansiedade, não conseguia se apresentar para a turma, mas dirigiu o grupo de teatro, pois ela sabia o texto/conteúdo melhor que os outros. Aprenderam a entender as diferenças entre as pessoas e que a arte precisa de gente na cena e fora da cena, e que o trabalho de todos tem importância. O conteúdo (histórico) depois na conversa com o grupo percebi que tinham entendido, não igual ao livro, mas dentro de uma possibilidade de interpretação lógica, pois ao serem 'treinados' por uma colega tiveram acesso através de um vocabulário mais dentro da realidade deles.

## **Anexo C** Questionário sobre produção de filmes

Questionário destinado ao projeto de pesquisa sobre o festival Chica de Ouro do CED, para o trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Artes Visuais na Universidade de Brasília. Legenda: (número de votos está em parênteses)

**Nome:** (Informações individuais não serão discriminadas na pesquisa)

**Ano/Turma:** 1ºG (30), 1ºF (23), 3ºE (35), 3ºF (33), 2ºC (24), 1ºE (26), 1ºC (23), 1º B (14), Total: 208

**Você conhece o festival Chica de Ouro e seus filmes produzidos por alunos do Chicão?**

(144) sim, (68) não, (1) mais ou menos

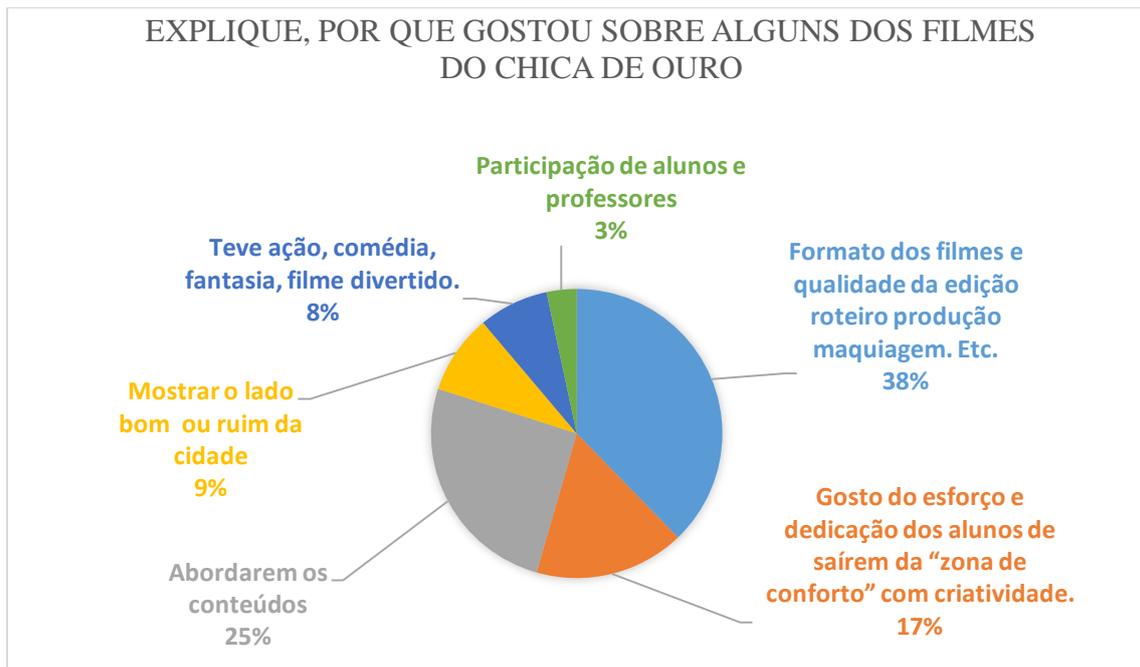
**Se sim, quais os filmes que você mais gostou ou lembra? Cite todos que preferir.**

(21) Conheci o festival, não os filmes, (6) Não lembro o nome dos filmes.

1ºVez. (2) 2050. (18) 7alem. (2) ambivalente. (3) Aventuras de morar nas quebras do país. (4) Além de Celso. Acorrentado pelo passado. (2) A chave da escola. (3) Corrida implacável. Contraste de Branco. (3) como é viver nas quadras de São Sebastião. Droga da Imaginação. Dia de visita. Diga não à homofobia. Do luxo ao lixo. Paranoia. (3)Estranhamente. (2) Em busca do Nióbio perdido. Eu queria ser aceito. Gente Grande, O que já passei. Perspectivas. Parede de vidro. A ilusão do corpo perdido. Live o Filme. (15) Me diga o que pensa... (5) São Sebastião, Cidade da luz. Seu corpo, minhas regas. No Capão. (4) Paranoia. (2) Lava Jato. Reverso da Gravidez. Projectio. (17) A morte mora em casa. (4) Navio negreiro. (4) Saindo do Armário. O que ninguém fala. Os retratos do coração. Tudo por Amor. Tv do futuro. (50) Operação Fast Food, Policia Federal. (31) Trafico Humano.

**Explique, por que gostou sobre alguns dos filmes do Chica de Ouro.**

(34) Formato dos filmes e qualidade da edição roteiro produção maquiagem. Etc. (15) Gosto do esforço e dedicação dos alunos de saírem da “zona de conforto” com criatividade. (23) abordarem os conteúdos. (8) mostrar o lado bom ou ruim da cidade. (7) houve ação, comédia, fantasia, filme divertido. (1) Atuação dos alunos, parodia dos professores, participei



**Quais são seus filmes favoritos além destes? Cite 3**

(3) 300. 6 dias. 8 dias 7 noites. (4) 50 Tons do cinza. 500 dias com ela. 50 tons mais escuros. Os 10 Mandamentos. Alto da compadecida. Aventuras de Pi. Azul é a cor mais quente. A cabana. A cor do paraíso. As crônicas de Narnia. A era do gelo. A escolha. A procura da felicidade. A terra que nasce flor. Abril despedaçado. Annabele. Anjos da Lei. Antes de partir. Até que a morte nos separe. (9) Até o Último homem. (2) Atividade Paranormal. Avatar. Apocalipto. (2) American pie. Baby driver em ritmo de fuga. Batman. Barbie. 3 As Branquelas. O Brilho Eterno de Uma mente sem lembranças. (2) Barraca do beijo. (2)A cabana. Os cara de pau. Carga explosiva. Carros. Cartas para Deus. O caçador de Pipas. Caçadores de Mentas. Caso39. O Céu é de Verdade. (2)Cidade de Deus. (2)Cidade dos Homens. Chappie. Chamada de Emergência. Cidade de Papel. Coração de Aço. (5)Como eu era antes de você. (3)Coração de Ferro. Coraline (3)Crepúsculo. Cross Roads. As Crônicas de Narnia. (9)A culpa é das estrelas. Detroid

Rock City. Diana. Death Note. Divergentes. Doce Vingança. Dragon Ball. Ela dança, eu Danço. (3)Era uma vez. Ela é demais. A escolha perfeita. Escritores da Liberdade. A Estrada 174. O Espaço Entre Nós. A feiurinha. A freira. Fire ball. A forma da Agua. Frozem. Gente grande. (2)Gigantes de Aço. (2)Gladiador. Golpe Duplo. Guarda Roupa. Guerra dos Mundos. Guerra mundial z. (6)Harry Potter. Hobit. Honra e Lealdade. O homem de aço. A hora do pesadelo. Ibiza, tudo pelo Dj. Interestelar. (5)Os Intocáveis. (4)It, a coisa. (4)Invocação do mal. Indiana Jones. João e Maria caçadores de bruxas. Jogos Mortais. Juicy. (3)Jumanji. O Justiceiro. (2)Karatê Kid. Kill Bill. (2)Koe no Katachi. Lagoa Azul. Leeloo & Stcht. Love e basqueteball. Lutadores de prisão. (2)Mama. A menina Índigo. (2)Maze Ruuner. Masha e o Urso. (2) Marley e Eu. Manace to society. Missão Impossível. A morte se dá parabéns. (4)O menino do pijama listrado. (2)Meu malvado favorito. (2)Mercenários. Meu porto seguro. (3)Minha mãe é uma peça. Monstros S.A. Mulheres ao Mar. (2)Nada a perder. Naruto. Ninfomaníaca. Nocaute. (2)Onde está a segunda? (2)Operação Babá. A órfã. A Onda. Origem do Mal. O pacto. O Pacote. Para sempre juntas. (2)Para sempre ao seu lado. Para todas as garotas que já amei. Para todos os garotos que já amei. Os parças. Pelé. Penalidade Máxima. Planeta dos Macacos. Perdidos em Marte. Nanatsu no Taiza. (2) O Pequenininho. Percy Jackson. Player Nº1. Piratas do Caribe. Poder do Ritmo. Policial em Apuros. Pokemon. (2)Premonição. O Príncipe e eu. À procura da felicidade. Procurando Dory. O Protetor. (4) Projeto X. Taxi. The Road. O Quarto de Jack. Quebrando regras. (6)Querido John. Quem quer ser um milionário? Rambo. 3 Rei Leão. Resident Evil. Riquinho. (2)Se eu fosse você. O Segredo dos Animais. Senhor dos Anéis. Sempre ao seu lado. Sherek. Simples como o amor. (10)Simplesmente Acontece. (5)Sobrenatural. Sonho possível. Star Wars. Straight Outta Compton. O som do coração . (2) Sniper Americano. (3)Titanic. Todo mundo em pânico. Tomboy. A torre negra. (4)Transformers. (5)Tropa de Elite. Triplo X. A última casa da rua. Um amor para sempre. Um amor para recordar. Uma longa jornada. Van Helsing. (3)As vantagens ser invisível. (2)Viagem ao Centro da Terra. Viva, a vida é uma festa. (29)Velozes e Furiosos. Vizinhos. World of Warcraft Avengers. (2)Liga da Justiça. Marvel. (11)Vingadores. Capitão América. (2)Dr Estranho. Superman. (14)Guerra Infinita. (4)Homem Aranha. Batman vs. Superman. Superman. (7)Deadpool. Thor. Homem Formiga. (2)Homem de Ferro. (4)Esquadrão suicida. (3)Venon. (3)Guardiões da Galáxia. Motoqueiro Fantasma. (3)Pantera Negra. (2)Mulher maravilha.

**Conhece o Cineclube da Escola?** (65)Sim (138)Não

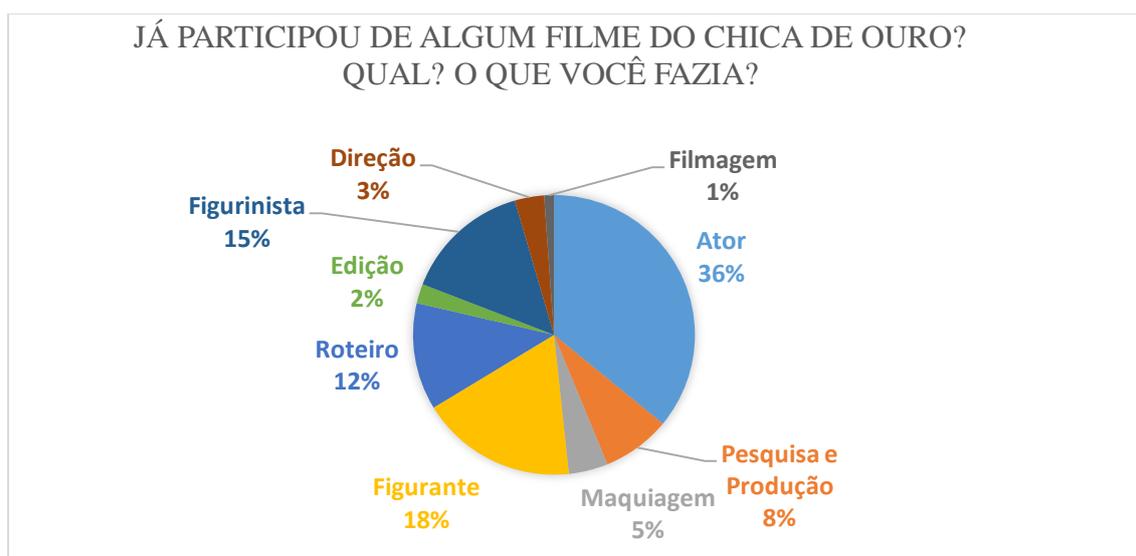
**Você já assistiu algum filme no Cineclube? Qual?**

(135) Não, (14) Não lembro, Sim, Do rapper sabotagem, Paranoecho. Escritores da Liberdade. Vários documentários, como o do meu amigo Nietche, (2)It. A coisa. Dinos. Cidade de Deus. A rota dos escravos.

**Já participou de algum filme do Chica de Ouro? Qual? O que você fazia na produção?**

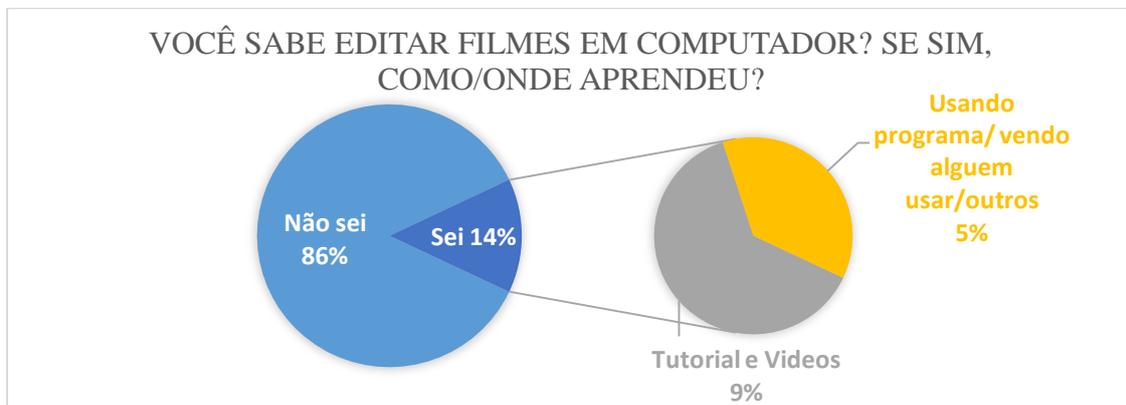
(102)Não (6)Sim

(1) **Contraste de branco:** atuação (2) **São Sebastião Cidade de Luz:** Roteiro Figurino Filmou (1) Ditadura (1) **A morte mora em casa:** Atuação (4) **Cinderela e o conto não encantado:** (2) atuação (1) Roteiro (7) **O mundo nunca mudou:** (1) figurante (2) produção (1) maquiagem (9) **Estranhamente:** (2) Figurante (1) Apoio (1) Roteiro (1) atuação (1) edição (21) **Me diga o que tu pensa, e eu direi quem sou.** (11) atuação (4) Figurante (3) Figurinista (3) **As aventuras de morar na quebrada do país.** (3) atuação (1) Roteiro (13) **Tráfico humano.** (8) atuação (3) Figurinista Produção (4) Irei participar/Participei esse ano (7) roteiro (1) direção (6) atuação (1) editou (6) figurinista (3) figurante (3) maquiagem (3) Pesquisa e Produção (1) direção e atuação (1) direção e edição (1) filmou e editou



### Você sabe editar filmes em computador? Se sim, como/onde aprendeu?

(2) Sei. (165) Não. (4) pelo Youtube. (6)Curso e tutorial. (2) Assistindo. ou com ajuda um amigo editando. (7) Sozinho/Pesquisa na Internet. (3) Sony Vegas, ou outros editores. (3) Ainda estou aprendendo. (1) Tenho um Canal no Youtube chamado “Tec Br”.



Questionário entregue aos alunos.

Questionário destinado ao projeto de pesquisa sobre o festival Chica de Ouro do CED São Francisco - São Sebastião, DF, para o trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Artes Visuais na Universidade de Brasília.

Nome:

Ano/Turma:

(Informações pessoais não serão discriminadas fora da pesquisa)

Você conhece o festival **Chica de Ouro** e seus filmes produzidos por alunos do **Chicão**?

Sim (  ) Não (  )

Se sim, quais os filmes que você mais gostou ou lembra? Cite todos que preferir.

Explique, por que gostou sobre alguns dos filmes do Chica de Ouro.

Quais são seus filmes favoritos além destes? Cite 3

- 1.
- 2.
- 3.

Conhece o Cineclube da Escola? (  ) Sim (  ) Não

Você já assistiu algum filme no Cineclube? Qual?

Já participou de algum filme do Chica de Ouro? Qual? O que você fazia na produção?

Você sabe editar filmes em computador? Se Sim, como/onde aprendeu?



Carlos Alberto M. B. Franco  
Diretor - Matr. 214.001.001  
CED São Francisco  
DODF nº91 pág.38 de 02/4/2008