



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



Matheus Brito Guerrise

**PRODUÇÃO AUDIOVISUAL: Estratégias e Desafios para o ensino de
Arte**

Campo Grande/MS
2025

Matheus Brito Guerrise

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL: Estratégias e Desafios para o ensino de Arte

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação, como parte dos requisitos para obtenção do título de Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Joaquim Sergio Borgato

Campo Grande/MS
2025

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Joaquim Sérgio Borgato

Prof. Dr. Isaac Antônio Camargo

Profa. Dra. Rozana Vanessa Fagundes Valentim de Godoi

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão por aqueles que tornaram a conclusão desta jornada acadêmica possível.

Primeiramente, meu sincero agradecimento a minha família pelo apoio incondicional e incentivo constante ao longo destes quatro anos de curso. A força e a compreensão de vocês foram essenciais em cada etapa.

Agradeço também aos professores do curso de Artes Visuais, que compartilharam seu conhecimento e paixão, moldando minha formação. Obrigado aos membros da banca examinadora, por dedicarem seu tempo a avaliação e enriquecimento deste trabalho.

E, de forma muito especial, manifesto minha imensa gratidão ao Professor Dr. Joaquim Sergio Borgato. Pois, sua paciência, orientação foram cruciais e decisivas para o desenvolvimento deste trabalho acadêmico.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso e, Artes Visuais/Licenciatura pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, analisa a produção audiovisual como mediação pedagógica no ensino de Arte no Ensino Médio. Com abordagem qualitativa, propõe uma sequência didática, ideação e roteiro, captação, edição e exibição/reflexão, ancorada em tecnologias digitais tendo como referenciais Ana Mae Barbosa, Paulo Freire, José Moran, Jenkins e Mayer. Sustenta-se que o audiovisual, integrado à abordagem triangular (apreciação, contextualização e produção) e às metodologias ativas, potencializa o protagonismo discente, a criatividade e o letramento midiático, articulando competências técnicas e expressivas com objetivos comunicativos. Evidenciam-se ganhos cognitivos (síntese, ordenação temporal e coesão narrativa), socioemocionais (colaboração, gestão do tempo, responsabilidade) e formativos (cidadania crítica). São discutidos desafios práticos e éticos, desigualdades de infraestrutura, tempo pedagógico, formação docente e cuidados legais com imagem, voz e direitos autorais, com sugestões de mitigação por meio de acervos de mídia livre, autorizações formais e práticas de acessibilidade (legendas e áudio inteligível). Conclui-se que, quando planejado com intencionalidade, o audiovisual contribui para uma escola mais dialógica, criativa e alinhada aos desafios do século XXI.

Palavras-chave: Produção audiovisual; Ensino de Arte; Protagonismo estudantil; Letramento midiático; Metodologias ativas.

Abstract

This Undergraduate Thesis in Visual Arts (Licentiate) at the Federal University of Mato Grosso do Sul (UFMS) analyzes audiovisual production as a form of pedagogical mediation in the teaching of Art in High School. Using a qualitative approach, it proposes a didactic sequence—ideation and scriptwriting, filming, editing, and exhibition/reflection—anchored in digital technologies and drawing on the frameworks of Ana Mae Barbosa, Paulo Freire, José Moran, Henry Jenkins, and Richard E. Mayer. It argues that audiovisual media, when integrated with the triangular approach (appreciation, contextualization, and production) and active learning methodologies, enhances student agency, creativity, and media literacy, articulating technical and expressive competencies with communicative goals. The study highlights cognitive gains (synthesis, temporal ordering, and narrative cohesion), socioemotional gains (collaboration, time management, responsibility), and formative gains (critical citizenship). It discusses practical and ethical challenges—inequalities in infrastructure, pedagogical time, teacher training, and legal safeguards concerning image, voice, and copyright—and offers mitigation suggestions through royalty-free media libraries, formal permissions/consent, and accessibility practices (captions and intelligible audio). It concludes that, when planned with intentionality, audiovisual media contributes to a more dialogic, creative school aligned with the challenges of the 21st century.

Keywords: Audiovisual production; Art education; Student protagonism; Media literacy; Active methodologies.

LISTA DE FIGURAS

Figura1: - INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO CAMTASIA STUDIO 8.....	15
Figura2: - INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO VEGAS PRO 14 [...]	22
Figura3: <i>INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO ADOBE PREMIERE [...]</i>	23
Figura4: INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO CAPCUT VERSÃO DESKTOP.....	28
Figura 5: INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO CLIPCHAMP.....	29
Figura 6: COMERCIAL SEDES COCA- COLA (2018), COMERCIAL BIG MAC- MCDONALDS 2024.....	41
Figura 7: BARBARA KRUGER, COM “I SHOP THEREFORE I AM” 1987)45	
Figura 8: ANDY WARHOL, COM “CAMPBELL’S SOUP CANS” (1962).....46	

SUMARIO

INTRODUÇÃO	09
CAPÍTULO 1. O QUE É PRODUÇÃO AUDIOVISUAL.....	13
1.1 EXPERIÊNCIA PESSOAL COM A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	14
1.2 A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COMO MEIO/MEDIAÇÃO EDUCACIONAL	17
1.3 A IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM.....	18
2. O PROTAGONISMO ESTUDANTIL NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM	20
3 . AUDIOVISUAL NO ENSINO DE ARTE: ESTRATÉGIAS E APLICAÇÕES PRÁTICAS	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS.....	36
PROJETO DE ENSINO.....	37
REFERÊNCIAS.....	49

INTRODUÇÃO

O vídeo, segundo o Dicionário Michaelis da Língua Portuguesa (2024), é definido como “técnica de reprodução eletrônica de imagens em movimento; conjunto de dispositivos que reproduzem a imagem transmitida”. Entretanto, mais do que um recurso técnico, o vídeo se consolida como uma ferramenta significativa de comunicação, capaz de transmitir histórias, despertar emoções e conectar pessoas a fatos e contextos sociais. Sua presença no cotidiano contemporâneo evidencia seu potencial como instrumento, criativo e cultural, especialmente no ambiente escolar. Este trabalho, pretende compreender e contribuir para os estudantes de artes no ensino médio, visando a sua implementação nas aulas, e seu entendimento como ferramenta de expressão e aprendizagem.

O período da pandemia de Covid-19, ocorrido entre 2020 e 2021, obrigou instituições de ensino em todo o mundo a adotar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) para evitar a paralisação das atividades pedagógicas. Nesse cenário, professores e alunos passaram a incorporar recursos digitais como estratégias de ensino-aprendizagem, e o vídeo assumiu papel central tanto em aulas síncronas quanto em conteúdos assíncronos.

Há algumas décadas, produzir um vídeo exigia câmera profissional, computador e conhecimentos especializados em edição; hoje, temos esse “estúdio” completo na palma da mão, dentro de um smartphone. No entanto, essa democratização dos recursos audiovisuais esbarra, na prática, na infraestrutura ainda precária de muitas escolas públicas, que carecem de equipamentos adequados e de conexão estável. Já as instituições particulares, em geral, dispõem de melhores condições técnicas para explorar plenamente o potencial do audiovisual no processo formativo.

O professor pode utilizar alguns recursos, abordagens ou práticas que são mais adequados para um aluno ou grupo de alunos. Em síntese, trata-se da adaptação do currículo aos diversos interesses e capacidades dos alunos. “Assim, cabe ao docente adequar suas aulas não apenas ao currículo, mas também ao contexto específico de cada escola e à realidade de seus estudantes” (MORAN, 2009, p. 20).

Nas instituições escolares em que câmeras fotográficas profissionais não estão disponíveis ou apresentam limitações técnicas, o smartphone pode suprir essa necessidade, desde que seu uso esteja autorizado pela gestão, em conformidade com a Lei Federal nº 15.100/2025 e a Resolução/SED nº 4.388/2025, que regulamentam a restrição ao uso de celulares em sala de aula. Para viabilizar esse recurso, é suficiente oferecer aos alunos uma breve orientação sobre o manuseio do aparelho e de aplicativos de edição, atividade que demanda menos tempo do que a adaptação a equipamentos fotográficos mais complexos.

O uso crescente de smartphones e a popularização de plataformas como *TikTok* e *YouTube* tem transformado os jovens em ativos produtores e editores de conteúdo audiovisual. Essa proficiência técnica, contudo, levanta uma discussão. Embora os estudantes demonstrem habilidade em gravar e editar vídeos para fins de entretenimento, esse "conhecimento" se limita à reprodução de formatos existentes e à utilização pontual da ferramenta. Nesse contexto, torna-se evidente a lacuna entre a habilidade operacional e o domínio crítico. O uso da tecnologia, quando desprovido de um preparo aprofundado e da mediação de um educador, não se traduz automaticamente em conhecimento significativo. A simples capacidade de fazer um vídeo não implica a maestria necessária para a elaboração de um produto audiovisual com teor educacional e reflexivo, para isso é necessário um Letramento Digital.

De acordo com Freire (1996, p. 88), "o exercício da curiosidade convoca a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar, na busca da perfilização do objeto ou do achado da sua razão de ser". O professor, como mediador, deve despertar a curiosidade do aluno e, assim como as lentes de uma câmera, captar sua emoção. Por isso, é de grande importância o tema abordado, pois, sob a orientação pedagógica, permite que o aluno mergulhe no universo do conteúdo trabalhado.

Dante dos diálogos apresentados nesta introdução, o desdobramento deste trabalho se configura da seguinte forma: serão utilizados para esta pesquisa autores que discutem a produção audiovisual na educação, como Moran (2015), Kenski (2012), Valente (2019), Jenkins (2009). Também farei referência a autores como Ana

Mae Barbosa e Paulo Freire, especialmente quando o tema for a formação do professor para o uso das TDIC em sala de aula.¹

Termo	Natureza/Essência	Formato/Meio de Distribuição	Foco Principal
Audiovisual	Conceito mais amplo. Refere-se a qualquer obra ou comunicação que combine elementos de áudio (som) e visual (imagem) simultaneamente.	Pode existir em qualquer meio: filme, vídeo digital, apresentação multimídia, instalação artística, etc.	A combinação da percepção auditiva e visual. É o termo genérico para o campo de estudo.
Vídeo	Mídia eletrônica ou digital para gravação, reprodução e exibição de imagens em movimento.	Arquivos digitais (MP4, MOV), fitas (análogo, obsoleto), exibição em telas eletrônicas (monitores, <i>smartphones</i>).	A tecnologia de captação e reprodução eletrônica, flexibilidade e programabilidade (conforme Manovich).
Cinema	Arte, técnica e indústria de produção de filmes (obras cinematográficas). Originalmente analógico (película), hoje majoritariamente digital.	Projeção em tela grande (cinema/sala de projeção), associado a um ritual de exibição coletiva e escura.	A linguagem narrativa e a experiência estética da imagem em movimento em sua forma tradicional e institucional.
Televisão	Sistema de transmissão e recepção de sinais de áudio e vídeo, geralmente em tempo real ou por programação linear (emissão/radiodifusão).	Transmissão por ondas de rádio, cabo, satélite ou <i>IPTV</i> , e exibição em aparelhos televisores domésticos.	O meio de comunicação (plataforma de <i>broadcast</i>) e o contexto de consumo doméstico, contínuo e programado.

¹ Tabela criada com apoio da inteligência artificial Gemini

Este trabalho visa enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, adaptando-se à realidade da escola e à carga horária da disciplina. O conteúdo deve dialogar com os alunos e permitir que eles se tornem os construtores de seu próprio conhecimento. A pesquisa adotada é de abordagem qualitativa aplicando o relato técnico-metodológico no qual se documenta a sequência didática (passo a passo de como implementar a produção de vídeos em Arte) como um “produto educacional” detalhado, explicando objetivos, fundamentos, etapas, recursos, avaliação e cuidados éticos/acessibilidade, conforme a orientação de Minayo (2014) de que a pesquisa qualitativa se volta para a compreensão em profundidade de fenômenos sociais, valorizando o contexto, os sentidos e as experiências dos sujeitos.”

Esta pesquisa tem como; objetivo Geral: Analisar a utilização do vídeo como ferramenta pedagógica no Ensino Médio, na disciplina de Arte. Objetivos Específicos: Investigar como a produção audiovisual permite que o aluno seja protagonista do próprio aprendizado, estimulando sua criatividade e expressão artística. Explorar o papel do audiovisual no ensino da Arte. Avaliar a viabilidade do celular como ferramenta para captura, edição e finalização de vídeos na disciplina de arte.

Por fim, este estudo reforça a importância de transformar o ensino da arte em uma experiência mais dinâmica e conectada com as realidades e interesses dos alunos. Ao permitir que se tornem criadores de conteúdo, o educador não apenas enriquece o processo de aprendizagem, mas também contribui para a formação de cidadãos críticos, criativos e preparados para os desafios do século XXI. Espera-se que esta pesquisa contribua para a reflexão e o aprimoramento das práticas pedagógicas no campo da arte e que inspire futuros educadores a explorar o potencial do audiovisual como ferramenta de ensino.

CAPÍTULO 1. O QUE É PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

A produção audiovisual consiste no ato de criar e expressar ideias, histórias e percepções por meio de imagens e sons. Trata-se de uma forma de manifestação artística em que o criador imprime sua visão de mundo, utilizando os recursos da linguagem audiovisual para comunicar sentimentos, narrar acontecimentos e representar realidades. Exemplos de produções audiovisuais incluem filmes, programas de televisão, reportagens e outros formatos que articulam imagem, som e narrativa. Segundo Rossato (2019), “a expressão ‘audiovisual’ foi sendo utilizada, portanto, como forma de abarcar todos esses suportes, essas plataformas de exibição e esses novos formatos de captação”, evidenciando a amplitude e a diversidade dos recursos que compõem essa linguagem.

Essa forma de produção pode retratar tanto aspectos da realidade quanto histórias ficcionais, explorando diferentes gêneros e estilos. Em geral, o processo envolve a elaboração de um roteiro, com exceção de produções jornalísticas, como reportagens realizadas em campo. Consiste na gravação das cenas e a utilização de técnicas de edição e pós-produção. Nessa etapa, são aplicados ajustes visuais, cortes, trilhas sonoras e demais recursos que garantem a coerência e a expressividade do produto.

Para que uma produção audiovisual alcance qualidade estética e narrativa, é necessário o domínio de determinadas técnicas de gravação. Entre elas, destacam-se o uso dos diferentes tipos de planos: o primeiro plano, o plano médio e o plano geral, e os ângulos de câmera, como o *plongée* (de cima para baixo) e o *contraplongée* (de baixo para cima). Essas escolhas técnicas contribuem para a construção de significados e para a expressão da intenção de cada produção.

Podemos analisar em obras cinematográficas como *Mad Max*, (George Miller), que os enquadramentos e movimentos de câmera intensificam a sensação de ação e dinamismo, muito utilizados em filmes de Faroeste, como: *Sete Homens e um Destino* de (John Stuges), e algumas outras obras cinematográficas que optam pelo uso desta técnica, *contre-plongée*, para transmitir um caráter heroico, aos seus protagonistas.

Outra etapa fundamental em uma obra cinematográfica é etapa de edição. Ela desempenha um papel fundamental na construção do produto, é nele que ocorre a inserção de efeitos especiais, a combinação de diferentes recursos visuais, e formatação e junção das cenas do filme. Filmes como *Star Wars: O Retorno de Jedi*, alguns destes filmes do gênero *Sci-fi*, evoluíram a qualidade de produção e os efeitos especiais na história do cinema, integrando uma mistura de técnicas de efeito manual com os efeitos digitais, transmitindo a credibilidade a produção. Os exemplos citados demonstram como diferentes técnicas, antigas ou modernas, contribuem para a expressividade das obras, reafirmando o potencial do audiovisual como ferramenta de comunicação não só artística, mas também narrativa.

1.1 EXPERIÊNCIA PESSOAL COM A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

A criatividade, como destaca Nicolau (1994), é um comportamento inerente ao ser humano, presente em cada pensamento, fala e sonho, fluindo desde as situações mais simples até as mais complexas. No contexto da produção audiovisual, essa capacidade criativa torna-se ainda mais significativa, pois permite ao criador ir além da simples captura de imagens, imaginando novas formas de narrar, registrar e refletir sobre a realidade. O vídeo, nesse sentido, emerge não apenas como um meio técnico de comunicação, mas como uma poderosa ferramenta de expressão, capaz de documentar histórias, preservar memórias e estimular a reflexão crítica sobre diferentes aspectos da vida e da cultura. Este capítulo, portanto, explora a relação entre criatividade e produção audiovisual, evidenciando como o domínio dessa ferramenta amplia as possibilidades de expressão e aprendizado no contexto educacional.

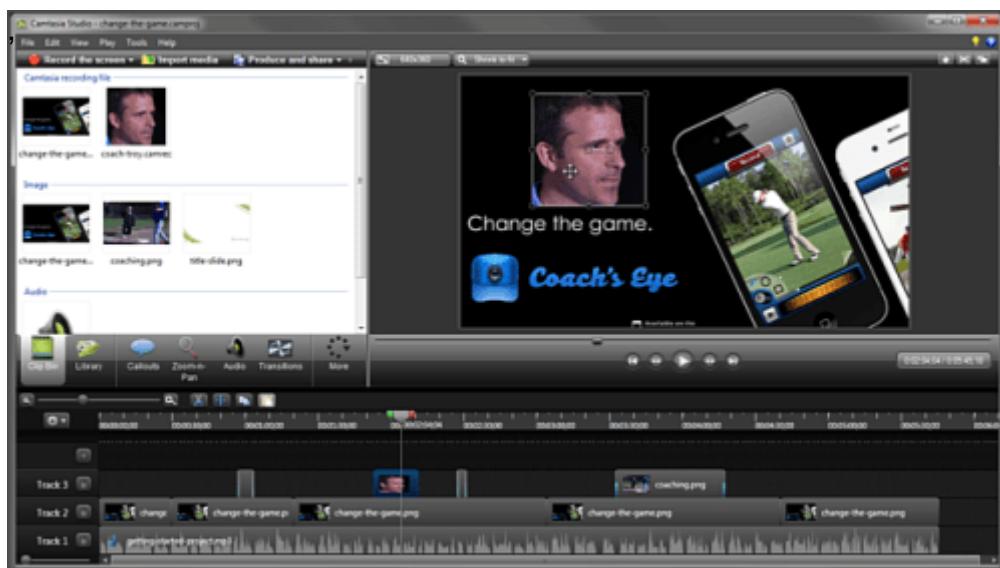
A criatividade é um comportamento natural do ser humano, que flui a todo instante desde as situações mais simples às mais complicadas. Está presente em todo momento de improviso: o pensamento é criação, a fala é criação, o sonho é criação. (NICOLAU,1994, p14).

A criatividade é a principal ferramenta de um criador audiovisual. É um sentimento que ocorre muito além da lente, é um recurso que permite imaginar possibilidades que ultrapassam o que é imediatamente visível. O vídeo surge, então,

como a capacidade de narrar histórias, registrar momentos e preservar a memória de uma época, funcionando como um instrumento de documentação e reflexão.

Descobri a produção de vídeo de maneira intuitiva, explorando todos os recursos que celular disponibiliza como ferramenta das novas tecnologias digitais. Nesse período, descobri que além de gravar, a edição é uma ferramenta crucial no desenvolvimento de um vídeo, o programa *Camtasia Studio*, disponibilizado pela empresa *Techsmith*, funcionou como minha porta de entrada para o universo da edição audiovisual. Sua interface permite um iniciante no meio da edição a adicionar músicas, cortar e organizar cenas, além de inserir textos com facilidade.

FIGURA 01 - INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO CAMTASIA STUDIO 8



Fonte: (Imagen da Internet)²

² Disponível em: <https://stevehoward999.wordpress.com/2012/06/24/techsmith-camtasia-studio-8/> acessado em: 04/11/2025.

Minha prática com vídeos mais profissionais, com o padrão da linguagem audiovisual, começou no final do sétimo ano do Ensino Fundamental, por meio de trabalhos escolares, e se intensificou do primeiro ano ao terceiro do Ensino Médio, quando percebi que o uso deste instrumento de expressão, poderia ser um recurso valioso para explorar os conteúdos de sala de aula de forma mais profunda e sensível. Em um dos projetos, por exemplo, utilizamos a produção audiovisual para abordar as obras de artistas do Pré-Modernismo. Em vez de fazer uma apresentação tradicional em *PowerPoint*. Com a autorização da docente, optei por criar um webdocumentário, inspirando-me em canais como o *History Channel* e o *Discovery Channel*. Ao combinar imagens, trilha sonora, narração, textos explicativos e recursos de edição, visando enriquecer o conteúdo tornando a experiência pedagógica, imersiva e envolvente.

Minhas experiências com a produção de vídeos ao longo do Ensino Médio evidenciam, de forma concreta, o valor do audiovisual como recurso pedagógico capaz de ampliar e aprofundar a aprendizagem. Ao criar, editar e apresentar projetos, não apenas assimilei conteúdos curriculares com maior significado, como também desenvolvi um conjunto de competências técnicas (roteirização, captação de som e imagem, montagem, pós-produção) e competências criativas (imaginação, experimentação estética, escolha de linguagens e estilos), além de habilidades socioemocionais, como colaboração, organização do tempo, responsabilidade coletiva e comunicação.

Esse processo me colocou em posição de autoria e protagonismo: cada etapa exigiu tomada de decisões, resolução de problemas e reflexão crítica sobre o que dizer, como dizer e para quem dizer. Ao transformar ideias em narrativas audiovisuais, aprendi a articular teoria e prática, a dialogar com referências artísticas e culturais, e a avaliar a eficácia das escolhas de linguagem (enquadramento, ritmo, trilha, texto) em relação aos objetivos do projeto. Assim, o audiovisual deixou de ser apenas um suporte de consumo para tornar-se uma prática formativa, que promove autonomia intelectual, letramento midiático e ampliação do repertório estético, elementos fundamentais para a construção do meu próprio conhecimento.

1.2 A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COMO MEIO/MEDIAÇÃO EDUCACIONAL

O uso do celular como ferramenta de mediação educativa pode promover um conjunto diversificado de aprendizagens, desde que sejam estabelecidas condições didáticas adequadas. Quando bem orientada, a produção de vídeos favorece o engajamento e o protagonismo estudantil, pois os alunos passam a decidir o que e como comunicar, exercitando autonomia, coautoria e responsabilidade pelo produto final. Esse processo estimula também o desenvolvimento técnico e estético, envolvendo o domínio de habilidades como enquadramento, iluminação, captação de áudio, montagem, trilha sonora e design de textos, articuladas a escolhas poéticas e temáticas que refletem a intencionalidade do grupo.

Além disso, o trabalho com vídeo contribui para o pensamento crítico e o letramento midiático, na medida em que os estudantes planejam e justificam suas decisões de linguagem, analisam fontes, consideram o público-alvo e avaliam a eficácia comunicativa de suas produções. Ao mesmo tempo, desenvolvem competências socioemocionais e organizacionais, como a colaboração, a gestão do tempo, a divisão de tarefas e a resolução de problemas, dimensões essenciais para o trabalho em equipe e para a formação integral.

Para que o uso do celular cumpra efetivamente esse papel educativo, é necessário um planejamento claro, com objetivos de aprendizagem alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e critérios de avaliação previamente definidos e compartilhados com os alunos, preferencialmente por meio de uma rubrica. A sequência didática deve ser bem estruturada, contemplando as etapas de ideação e roteiro, captação, edição e exibição/reflexão, com prazos definidos e produtos intermediários que auxiliem o acompanhamento do processo.

A atuação docente, nesse contexto, envolve uma curadoria pedagógica e técnica, que inclui a seleção de referências, como obras de arte, filmes, videoclipes ou videopoemas; a realização de demonstrações práticas e a oferta de feedbacks formativos ao longo das etapas. Também é fundamental garantir a acessibilidade e a ética, assegurando legendas, áudio inteligível, uso responsável da imagem e da voz, consentimento dos responsáveis e respeito aos direitos autorais por meio de mídias livres.

Por fim, a gestão do uso dos smartphones deve considerar aspectos como autorização formal, uso restrito aos momentos previstos, supervisão ativa do professor e a adoção de estratégias offline nos casos em que a conectividade seja limitada. Dessa forma, o celular deixa de ser apenas um objeto de distração e se transforma em uma ferramenta potente para a aprendizagem, a expressão criativa e o desenvolvimento integral dos estudantes.

1.3 A IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM

A utilização do vídeo como recurso pedagógico tem ganhado destaque nas últimas décadas, especialmente com o avanço das tecnologias digitais e o acesso facilitado a dispositivos móveis e plataformas de compartilhamento. No contexto educacional, o audiovisual tem se mostrado uma ferramenta viável e promissora, desde que seu uso seja planejado de forma criteriosa e alinhado aos objetivos pedagógicos propostos.

Esta pesquisa investiga de que modo o vídeo, produzido e/ou analisado em contexto escolar, pode funcionar como uma mediação didática planejada, complementando a aula e ampliando as oportunidades de aprendizagem em Arte. A proposta articula práticas tradicionais, como a apreciação e contextualização de obras, leitura de imagens e registros escritos a recursos audiovisuais, como roteirização, captação, edição e apresentação, compondo uma abordagem integrada orientada por objetivos claros de aprendizagem.

Busca-se, com isso, enriquecer a experiência estética e conceitual dos estudantes, promovendo uma leitura crítica das linguagens visuais e sonoras, ao mesmo tempo em que se desenvolvem competências técnicas básicas de produção audiovisual, como enquadramento, captação de áudio, montagem, uso de trilha e tipografia. Além disso, procura-se estimular a expressão criativa e autoral por meio de narrativas em vídeo alinhadas aos temas e conteúdo da disciplina, favorecendo também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e organizacionais, como colaboração, gestão do tempo, tomada de decisão e responsabilidade coletiva.

Para o professor e pesquisador no uso das TDIC, Moran (2015), a linguagem audiovisual possibilita uma forma de comunicação mais dinâmica e envolvente, contribuindo para a construção significativa do conhecimento por meio da articulação entre imagens, sons, textos e narrativas. Essa característica torna o vídeo uma estratégia potente não apenas como recurso expositivo, no qual o professor apresenta um conteúdo pré-produzido; mas também como ferramenta ativa, na qual os próprios alunos podem produzir vídeos como forma de demonstrar seu entendimento e suas interpretações sobre os temas abordados.

Além disso, o uso do vídeo favorece diferentes estilos de aprendizagem, respeitando as individualidades dos estudantes e oferecendo múltiplas formas de acesso ao conteúdo. Para alunos com maior afinidade com estímulos visuais e auditivos, por exemplo, a linguagem audiovisual pode facilitar a compreensão de conceitos abstratos ou complexos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais inclusivo e eficaz.

Na prática do ensino das artes visuais para o ensino médio, os vídeos podem desempenhar diversas funções: desde demonstrações técnicas e tutoriais passo a passo, até análises de obras, explorações de movimentos artísticos e registros de processos criativos. A produção audiovisual pelos alunos também estimula habilidades como planejamento, roteirização, edição e apresentação, contribuindo ‘Segundo Paulo Freire (1970, 1992), a educação deve ocorrer “com” os alunos, e não simplesmente “sobre” eles, enfatizando o protagonismo discente como parte do processo educativo. Essa perspectiva freiriana sustenta a ideia de que a produção audiovisual pode tornar o aluno agente ativo, ao passo que o uso de vídeos promove o diálogo, a reflexão e a construção coletiva de conhecimento.’

2. O PROTAGONISMO ESTUDANTIL NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Nas últimas décadas, o uso das tecnologias digitais tem sido amplamente discutido no contexto educacional, especialmente no que diz respeito à sua utilização inadequada em sala de aula. No entanto, quando empregadas com fins educativos, essas ferramentas apresentam um potencial significativo e positivo para o processo de ensino-aprendizagem. As tecnologias digitais não devem ser vistas como obstáculos, mas sim como recursos complementares que podem auxiliar o trabalho docente, enriquecendo as práticas pedagógicas.

A proibição do uso de celulares durante as aulas tem como finalidade aprimorar o aprendizado dos alunos, impedindo que se envolvam com conteúdo que não contribuem significativamente para sua formação. Entretanto, a legislação não impede que o professor utilize o celular como recurso pedagógico, desde que essa prática esteja prevista em seu planejamento de aula. Nesse sentido, o uso do dispositivo não se fará presente em todas as atividades, mas especificamente nas etapas que exigem sua funcionalidade, como a gravação de vídeos. As demais fases do trabalho, edição, finalização e apresentação dos materiais pedagógico, serão realizadas em aula, no laboratório de informática, de forma orientada, permitindo que os próprios estudantes desenvolvam autonomia criativa e crítica diante do tema proposto pelo professor.

Diante da crescente necessidade de integrar as ferramentas audiovisuais ao processo de ensino, emerge a importância de refletir sobre o papel do letramento digital na formação dos jovens. Apesar de muitos adolescentes apresentarem familiaridade com recursos tecnológicos, tal conhecimento geralmente se restringe a situações específicas, voltadas ao entretenimento e ao consumo superficial de conteúdo digital. Considerando que grande parte de jovens possuem acesso internet e às redes sociais, observa-se que os jovens estão cada vez mais familiarizados com o uso de plataformas como YouTube, TikTok, entre outras. Esse contato frequente contribui para que muitos estudantes desenvolvam, ainda que de forma intuitiva, noções básicas de edição de imagens e vídeos, uma vez que editar conteúdos

audiovisuais tornou-se um hábito comum no cotidiano juvenil. Essa familiaridade prévia pode ser aproveitada pela escola como ponto de partida para projetos que envolvam a produção audiovisual com intencionalidade pedagógica, estimulando o protagonismo, a criatividade e o engajamento dos alunos.

Nesse contexto, observa-se que esses estudantes ainda não desenvolveram competências completas de análise crítica, produção de conhecimento ou uso pedagógico das tecnologias, uma vez que o aprendizado centrado na orientação de um professor, na leitura e na reflexão estruturada ainda é limitado.

Os jovens hoje, estão familiarizados com o uso dos smartphones, que funcionam como verdadeiros computadores portáteis, e com a prática constante de compartilhar conteúdos em redes sociais. Essa vivência contribuiu para que desenvolvessem noções básicas de edição de vídeos, geralmente limitadas a aplicativos disponíveis nos próprios dispositivos móveis. Entretanto, observa-se que muitos estudantes ainda encontram dificuldades ao utilizar o computador, tratando-se de edições mais avançadas em programas profissionais. E nunca tiveram o contato com os programas como o Vegas Pro e Adobe Premiere, amplamente utilizados no campo da produção audiovisual.

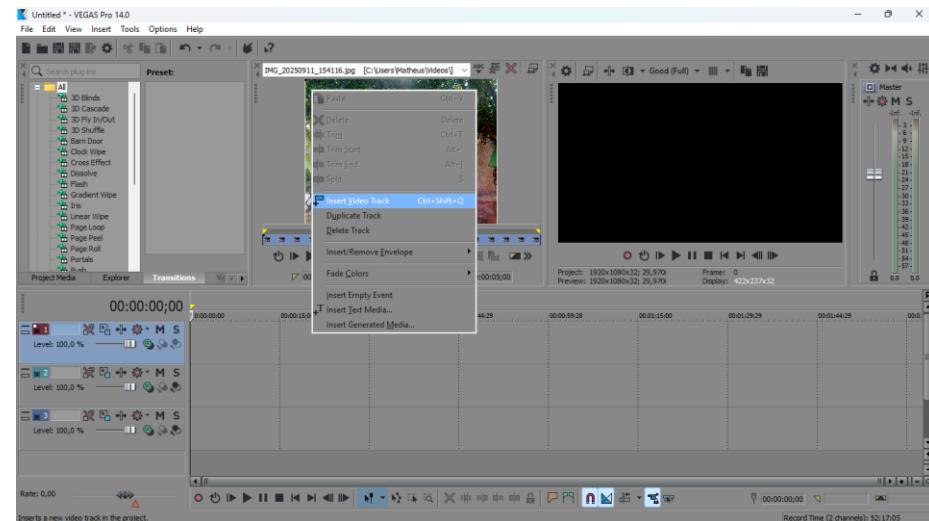
O conceito de letramento digital, ou digital literacy, conforme definido por Paul Gilster (1997), vai além do simples domínio técnico de dispositivos ou softwares. Gilster aponta que o letramento digital consiste na capacidade de compreender, interpretar e criar informações utilizando tecnologias digitais, desenvolvendo habilidades críticas e cognitivas que permitem ao indivíduo participar plenamente da sociedade mediada digitalmente. Nesse sentido, preparar o jovem para o uso educativo das ferramentas digitais significa capacitá-lo para produzir materiais audiovisuais com intencionalidade pedagógica, exercendo autonomia na criação, experimentação e comunicação de ideias.

O audiovisual, nesse contexto, torna-se não apenas um recurso técnico, mas um instrumento de construção do conhecimento, permitindo ao estudante desenvolver habilidades cognitivas e expressivas, como planejamento, narrativa, argumentação visual e senso crítico sobre a informação. Além disso, a produção de conteúdos educativos favorece o protagonismo estudantil, estimulando a reflexão sobre a própria aprendizagem e promovendo a integração entre teoria e prática, alinhada às demandas de uma sociedade cada vez mais mediada pela tecnologia.

Portanto, o letramento digital, aliado à prática audiovisual, representa uma abordagem estratégica para a educação contemporânea, transformando o uso da tecnologia em instrumento de criação, investigação e comunicação crítica, superando a utilização superficial e instrumental que caracteriza grande parte das experiências digitais juvenis.

Segundo José Moran (2015), a educação tradicional, centrada no professor como único detentor do conhecimento, já não atende às necessidades dos jovens do século XXI. O autor enfatiza que as tecnologias audiovisuais podem ser utilizadas para transformar o ensino, tornando-o mais interativo e participativo. Ao produzir vídeos, os alunos exercitam a criatividade e aprendem a estruturar narrativas, realizar pesquisas e solucionar problemas, habilidades essenciais para o mundo contemporâneo.

FIGURA 02 - INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO VEGAS PRO 14.

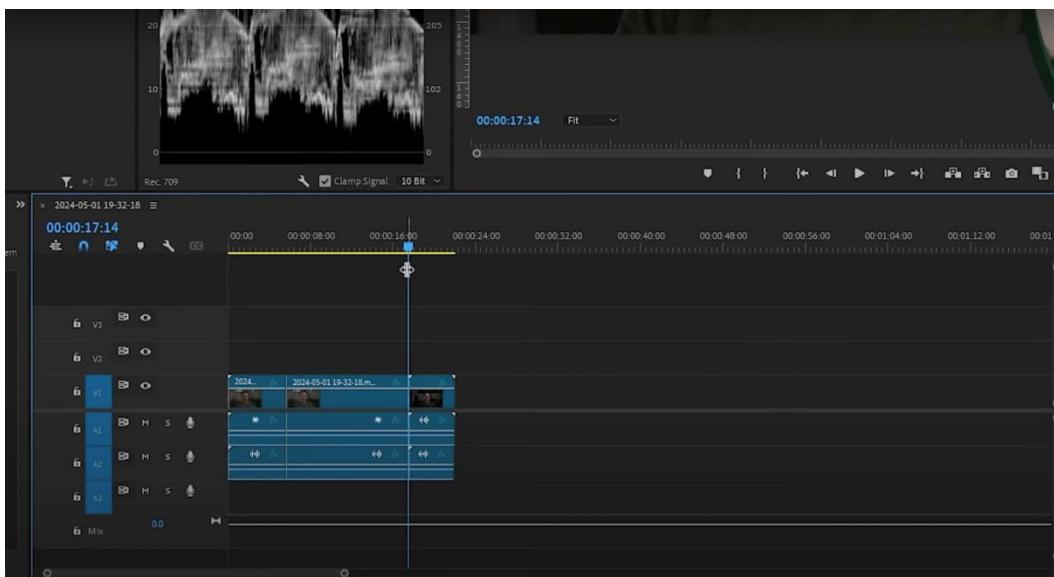


Fonte: captura de tela

A interface do programa Vegas Pro 14 exige do usuário conhecimentos básicos de edição, a fim de possibilitar o uso adequado de suas funções. O Vegas Pro é a porta de entrada para muitos editores que iniciavam no universo da edição de vídeos. No entanto, por se tratar de um programa pago, seu acesso sempre esteve limitado, além de exigir do usuário conhecimentos prévios sobre suas funcionalidades. O mesmo raciocínio se aplica ao Adobe Premiere Pro, também amplamente utilizado

por profissionais da área, mas que apresenta barreiras semelhantes, como a necessidade de licença e o domínio técnico de suas ferramentas. Em contraste, surgiram alternativas de produção, como softwares gratuitos ou de código aberto.

FIGURA 03- INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO ADOBE PREMIERE



Fonte: Miracamp Understand the Adobe Premiere Pro interface: a complete guide, 2025.

Como opção de atender este público, surgem estas empresas como o CapCut, Canva e Clipchamp, pode ampliar as possibilidades didáticas em sala de aula. Essas ferramentas, além de gratuitas e acessíveis, oferecem interfaces intuitivas que permitem aos estudantes a criarem vídeos curtos, apresentações visuais e animações, mesmo sem conhecimentos técnicos avançados.³

Para exemplificar a aplicação prática do audiovisual no ensino de Arte, pode-se imaginar uma aula hipotética, cujo tema seja: a Semana de Arte Moderna de 1922. Nessa proposta, o professor poderia organizar uma atividade em que os estudantes realizem pesquisas sobre o tema e desenvolvam diferentes abordagens criativas utilizando ferramentas audiovisuais. Entre as possibilidades, destacam-se a elaboração de uma apresentação histórica em vídeo, a produção de um

³ Disponível em: <https://www.miracamp.com/learn/premiere-pro/understand-the-interface>

webdocumentário, a criação de curtas-metragens, videoclipes educativos ou animações digitais. Outras formas de expressão, como entrevistas gravadas, reportagens, também permitem articular imagem, som e narrativa, incentivando a exploração de múltiplas linguagens e o desenvolvimento da criatividade dos estudantes.

Essa dinâmica permite que o aluno deixe de ser apenas receptor de informações e se torne protagonista do processo de aprendizagem, ao participar ativamente da construção do conteúdo, pesquisando, roteirizando, filmando e editando o material. Além de estimular o engajamento, tal abordagem favorece a interação entre os colegas e o trabalho colaborativo, promovendo também a troca de saberes e o desenvolvimento de competências múltiplas, como a autonomia, o pensamento crítico e o exercício da criatividade.

A criatividade, segundo Ana Mae Barbosa (2002), deve ser incentivada dentro do contexto escolar para que os estudantes possam desenvolver sua expressão artística e sua capacidade de inovar. A autora argumenta que a educação artística, quando aliada ao uso de novas mídias, como o vídeo, proporciona uma experiência de aprendizagem mais significativa e envolvente. Esse processo estimula o protagonismo dos alunos, pois eles deixam de ser meros espectadores para se tornarem produtores de conhecimento.

CAPÍTULO 3 – AUDIOVISUAL NO ENSINO DE ARTE: ESTRATÉGIAS E APLICAÇÕES PRÁTICAS

O audiovisual tem se consolidado, nas últimas décadas, como uma das linguagens mais presentes no cotidiano dos estudantes, exercendo forte influência sobre a forma como percebem, se comunicam e produzem sentidos. Essa centralidade do vídeo na cultura contemporânea pode ser vista como um desafio, mas também como uma oportunidade para o campo educacional, especialmente no ensino de Arte, que historicamente busca dialogar com as transformações estéticas, tecnológicas e culturais de cada época.

No contexto escolar, o vídeo não deve ser compreendido apenas como uma ferramenta auxiliar do professor, mas como um meio de expressão criativa e metodológica. Sua utilização permite explorar o conhecimento de forma prática, estimulando nos estudantes a investigação, a imaginação e a construção de narrativas próprias. Essa perspectiva se aproxima das metodologias ativas, nas quais o aluno deixa de ser receptor passivo de informações para se tornar protagonista da sua aprendizagem, participando ativamente da criação do conhecimento.

Segundo Ana Mae Barbosa (2002), a Arte na educação deve ir além da simples reprodução de técnicas tradicionais, incorporando novas mídias e linguagens contemporâneas. A autora propõe a abordagem triangular do ensino da arte, que combina a apreciação, a contextualização e a produção artística. O audiovisual se encaixa perfeitamente nesse modelo, pois permite que os alunos analisem obras cinematográficas e videográficas, compreendam seus contextos e experimentem a criação de vídeos como forma de expressão artística.

Após contextualizar os estudantes sobre o tema que será trabalhado, cabe ao professor apresentar de maneira detalhada como será realizada a atividade de produção audiovisual. Para facilitar a organização e o acesso aos recursos, a utilização dos smartphones se mostra uma estratégia eficiente, permitindo que os alunos registrem imagens, sons e vídeos de forma prática e imediata. Nesse processo, recomenda-se que as atividades sejam realizadas em grupos, promovendo a colaboração, o compartilhamento de ideias e o desenvolvimento de habilidades de trabalho coletivo.

Cada grupo terá autonomia para escolher como representará o conteúdo proposto. Por exemplo, se o tema abordado for o movimento Pop Art, os estudantes poderão selecionar um artista específico desse período e definir a abordagem que desejam adotar. As possibilidades são amplas: a produção pode se configurar como um documentário, uma encenação teatral gravada, uma entrevista fictícia ou outras modalidades criativas que integrem imagem, som e narrativa. Essa liberdade de escolha estimula a criatividade, o protagonismo e a apropriação do conhecimento, ao mesmo tempo em que respeita os diferentes estilos de aprendizagem e interesses dos alunos.

A execução das atividades seguirá uma sequência planejada, distribuída ao longo de diferentes aulas. Inicialmente, será dedicada uma sessão à elaboração do roteiro, momento em que o docente orientará os grupos sobre a organização do conteúdo, a estrutura narrativa e os recursos necessários para a gravação. Em seguida, ocorrerá uma aula voltada à produção das filmagens, na qual o professor supervisionará a captação do material, garantindo que a execução esteja alinhada aos objetivos pedagógicos e oferecendo suporte técnico quando necessário. Por fim, as aulas seguintes serão dedicadas à edição dos vídeos, etapa essencial para garantir a elaboração de um produto coeso e de qualidade.

Neste capítulo, o foco será demonstrar como a edição de vídeo pode ser empregada para transformar o material bruto em um conteúdo educativo estruturado e significativo. Para isso, serão utilizados dois softwares gratuitos e de fácil acesso: CapCut e Clipchamp. Ambos oferecem interfaces intuitivas, permitindo que os alunos explorem funcionalidades de corte, ajuste de áudio, inserção de textos, aplicação de efeitos visuais e organização da narrativa de forma didática. A escolha desses programas busca atender à realidade de escolas que dispõem de recursos limitados, garantindo que a produção audiovisual seja viável e eficaz dentro do contexto escolar.

Já Valente (2019) destaca que

A tecnologia digital transformou a maneira como os alunos interagem com a arte. Com celulares e softwares de edição acessíveis, qualquer estudante pode se tornar um produtor de conteúdo audiovisual, experimentando diferentes formas narrativas e explorando sua criatividade de maneira autônoma. Isso fortalece o protagonismo estudantil e incentiva o uso da arte como um meio de comunicação e reflexão crítica. (VALENTE, 2019. p.33)

Ao explorar a edição como ferramenta pedagógica, os estudantes são incentivados a refletir sobre a forma como o conteúdo será apresentado, a importância da clareza na comunicação e a coerência entre imagens, sons e textos. A atividade não se limita ao aspecto técnico; ela promove a apropriação do conhecimento, o planejamento estratégico, a tomada de decisões criativas e a avaliação crítica do próprio trabalho. Além disso, permite que os alunos desenvolvam competências essenciais, como organização, responsabilidade coletiva, atenção aos detalhes e capacidade de síntese.

Dessa maneira, a metodologia proposta não apenas apresenta os recursos digitais como instrumentos de apoio à aprendizagem, mas também articula teoria e prática, transformando o audiovisual em um meio de expressão, análise e reflexão. Ao final do processo, espera-se que os grupos produzam vídeos de qualidade, que dialoguem com os objetivos pedagógicos e proporcionem uma experiência de aprendizagem enriquecedora, demonstrando que o uso consciente e planejado da tecnologia pode potencializar o ensino de Arte, tornando-o mais dinâmico, participativo e significativo para os estudantes.

Após a gravação, inicia-se a fase de edição, etapa crucial para transformar o material bruto em um produto audiovisual organizado e significativo. Nesse momento, os estudantes aprendem a estruturar sequências, ajustar áudio e imagem, inserir legendas, trilhas sonoras e aplicar efeitos visuais que reforcem a narrativa, tornando o conteúdo mais envolvente. A edição não apenas consolida a mensagem do projeto, mas também estimula criatividade, autonomia e raciocínio crítico.

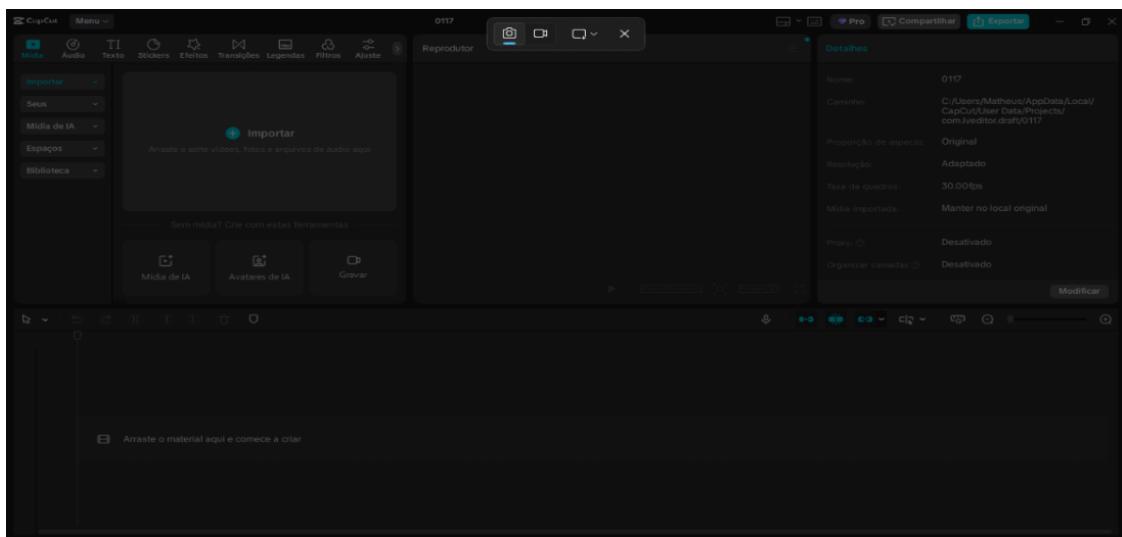
O ensino da edição ocorre de forma progressiva. Inicialmente, o professor demonstra as funções básicas das ferramentas, como cortes, junção de clipes, inclusão de textos e combinação de imagem com som. Em seguida, os alunos aplicam essas técnicas em seus próprios vídeos, com acompanhamento docente, consolidando noções de narrativa, ritmo e coesão visual.

Para essa etapa, serão utilizados: CapCut (versão web) e Clipchamp. O CapCut, na versão para navegador, permite cortes, junção de clipes, inserção de música, textos e efeitos visuais de maneira prática e intuitiva, sem necessidade de instalar o programa. Sua interface apresenta-se de forma intuitiva e acessível para iniciantes, organizando suas funções de maneira clara e funcional. A pré-visualização do vídeo ocupa a área central da tela, permitindo ajustes em tempo real, enquanto a

linha do tempo, na parte inferior, possibilita a inserção, corte e sobreposição de cliques, áudios e efeitos. À esquerda, um painel de ferramentas oferece recursos de edição como textos, transições, filtros e stickers, e na parte superior encontram-se menus para importação de mídia, ajustes de projeto e exportação. Ícones claros e autoexplicativos tornam a navegação simples, favorecendo uma curva de aprendizado gradual e eficiente.

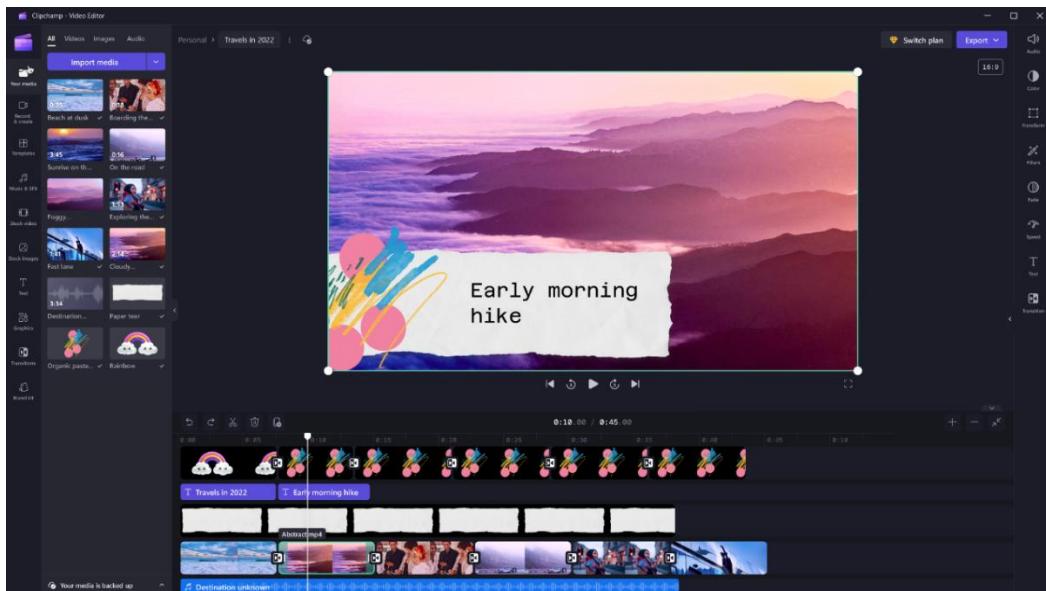
Ao articular teoria e prática, a edição torna-se um espaço de experimentação e expressão artística, no qual a tecnologia atua como mediadora do conhecimento e da sensibilidade estética. Dessa forma, a prática de editar vídeos no ambiente educacional fortalece o protagonismo estudantil e consolida a aprendizagem por meio da criação, da colaboração e da reflexão sobre o próprio fazer artístico.

FIGURA 04- INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO CAPCUT VERSÃO DESKTOP.



Fonte: Captura de Tela

FIGURA 05- INTERFACE DO EDITOR DE VÍDEO CLIPCHAMP



Fonte: Tipard, 2025.

O Clipchamp funciona como uma plataforma de edição de vídeo baseada em uma interface visual que integra todas as etapas do processo de criação. O usuário importa arquivos de vídeo, áudio e imagens, que podem ser organizados e ajustados na linha do tempo, permitindo cortes, sobreposição de elementos e sincronização de sons. Recursos adicionais, como inserção de textos, filtros, transições e efeitos, podem ser aplicados diretamente aos clipes, com visualização em tempo real das alterações. O software também oferece ferramentas de exportação e configuração de projeto, permitindo que o vídeo final seja salvo em diferentes formatos e qualidades, tudo de forma intuitiva, mesmo para quem nunca utilizou editores de vídeo.

Durante a aplicação prática, é enfatizada a importância do planejamento: como definir a sequência de cenas, ajustar a duração dos trechos e selecionar elementos sonoros que contribuam para a compreensão do tema. Essa abordagem permite que os alunos compreendam todo o fluxo de produção audiovisual, do planejamento à finalização, e desenvolvam competências essenciais, como protagonismo, colaboração, criatividade e atenção aos detalhes.⁴

⁴ Disponível em: <https://pt.tipard.com/video/windows-movie-maker-alternative.html>

A etapa final consiste na exibição e análise coletiva dos vídeos produzidos, esse momento de reflexão contribui para o aprimoramento contínuo das habilidades dos estudantes e reforça a função do audiovisual como ferramenta pedagógica capaz de engajar e transformar o aprendizado.

O audiovisual também possibilita a interdisciplinaridade no ensino de Arte, ao articular linguagens, saberes e métodos de diferentes áreas em experiências integradas de aprendizagem. Por sua natureza multimodal, combinando imagem, som, texto, gesto e tempo, o vídeo cria um “terceiro espaço” onde conteúdos de Arte dialogam com História, Língua Portuguesa, Ciências Humanas e da Natureza, Matemática e Tecnologias Digitais, favorecendo leituras complexas do mundo e produções autorais dos estudantes. Do ponto de vista dos autores a seguir podemos ter uma melhor compreensão do aspecto interdisciplinar no uso do audiovisual.

Experiência estética e vida cotidiana para Dewey (1934), emerge no fluxo do cotidiano e das interações sociais. Quando estudantes investigam temas contemporâneos (identidade, memória, território, meio ambiente) e os transfiguram em narrativas audiovisuais, conectam Arte a questões sociais e científicas, exercitando sensibilidade e análise crítica.

Na abordagem triangular e novas mídias a proposta de Ana Mae Barbosa (2002) integra apreciação, contextualização e produção. O audiovisual potencializa essa articulação: analisar filmes, vídeos e videoclipes (apreciação); situá-los histórica e culturalmente (contextualização); e produzir narrativas próprias (produção). Essa dinâmica convida o diálogo com História (contextos e movimentos), Língua Portuguesa (argumentação, roteiro, revisão), Geografia (espaço e lugar), Sociologia e Filosofia (ética, cultura e tecnologia).

Jenkins (2009) descreve a cultura participativa como ecossistema em que sujeitos produzem, remixam e circulam conteúdos. Projetos de vídeo escolar mobilizam competências de colaboração, curadoria de fontes, remix e circulação responsável (direitos autorais, Creative Commons), cruzando Arte, Educação em Mídia e Tecnologias.

Moran (2015) e Kenski (2012) defendem o uso crítico e criativo das TDIC, propondo metodologias ativas e integração curricular. Na prática, a produção audiovisual envolve planejar (gestão de projeto), pesquisar (letramentos informacionais), escrever (roteirização), calcular (duração, ritmo, proporção, noções

de timeline), compreender conceitos de física do som e da luz (captação, iluminação), além de princípios de design (tipografia, cor, composição), tornando o trabalho intrinsecamente interdisciplinar.

Mayer (2009) orientam a composição de mensagens eficientes em vídeo (coerência, sinalização, segmentação, redundância gerida). Ao aplicá-los, os estudantes fazem ponte entre Arte, Psicologia da Aprendizagem e Comunicação, aprendendo a sintetizar e ordenar informações com clareza.

A literatura de mídia-educação (Belloni; Fantin) sustenta que a escola deve formar leitores e produtores críticos de mídias. A produção audiovisual escolar integra letramentos digital, informacional, midiático e visual, conectando Arte a Língua, Tecnologias e Cidadania.

Dessa forma, o audiovisual atua como eixo integrador de conhecimentos, favorecendo projetos com objetivos compartilhados, avaliação por rubricas comuns e produtos socialmente significativos. Ao transitar entre campos, os estudantes desenvolvem competências gerais da BNCC, comunicação, pensamento científico, crítico e criativo, responsabilidade e cidadania, enquanto ampliam repertório estético e letramentos midiáticos.

Observa-se que o método de criação, roteirização, produção e edição audiovisual transforma o ensino de Arte em uma experiência criativa e colaborativa. O uso de ferramentas acessíveis, como CapCut e Clipchamp, permite que os estudantes assumam protagonismo na construção do conhecimento, explorando narrativas próprias e desenvolvendo competências cognitivas, sociais e artísticas. Ao acompanhar todas as etapas do processo, do planejamento à análise crítica, os alunos compreendem o vídeo como uma linguagem capaz de expressar ideias, registrar experiências e aproximar a Arte da realidade cultural, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo.

A edição de vídeo, quando entendida como prática formativa, dialoga diretamente com processos cognitivos de ordenação, organização temporal e capacidade de síntese. Ao transformar material bruto em narrativa audiovisual

coerente, o estudante exercita funções executivas essenciais, como planejar, selecionar, hierarquizar, decidir e revisar. Esse processo é intrinsecamente ligado à cognição e tomada de decisão, pois editar implica avaliar continuamente o que manter, o que cortar e em que sequência apresentar. Esse ciclo de julgamento e

ajuste ativa a metacognição, permitindo que o aluno compreenda melhor o próprio tema e regule estratégias para comunicar a ideia central de maneira mais eficaz.

A prática da montagem estrutura a ordenação e coerência narrativa, organizando o tempo e o sentido. Ao dispor planos e cenas em uma sequência lógica (início–meio–fim; introdução–desenvolvimento–conclusão), o estudante exercita o raciocínio sequencial, a compreensão de causalidade e a coesão. Elementos como transições, ritmo e a pontuação audiovisual (cortes, pausas, elipses) funcionam como conectivos lógicos que estruturam a compreensão do espectador.

Além disso, o tempo limitado do vídeo impõe a necessidade de capacidade de síntese. Essa restrição obriga à condensação informacional, levando o aluno a escolher trechos representativos, reduzir redundâncias e combinar imagem, som e texto para comunicar mais com menos. Essa prática desenvolve a habilidade de sumarizar e destacar ideias-chave. Recursos como títulos, legendas e narração são importantes ferramentas de sinalização que reforçam a síntese conceitual. A edição também exige a integração multimodal, onde o aluno articula múltiplos códigos semióticos ao alinhar imagem, áudio, música e grafismos. Quando essa articulação é feita com parcimônia (seguindo princípios de coerência e segmentação da aprendizagem multimídia), ela favorece uma carga cognitiva adequada e melhora a retenção do conteúdo.

Finalmente, o processo de edição estimula o pensamento crítico e a revisão, pois a versão final é sempre resultado de iterações. Rever cortes, testar diferentes ordens e comparar alternativas estimula a análise crítica, a experimentação e a justificativa de escolhas, habilidades transferíveis para a leitura e produção em outras linguagens. Assim, a edição de vídeo não é meramente um procedimento técnico, mas um exercício de pensamento: organiza ideias no tempo, estrutura relações de causa e efeito, sintetiza informações complexas e comunica de forma clara e intencional. Ao editar, o estudante aprende a pensar narrativamente e a pensar com economia, adquirindo competências centrais tanto para a aprendizagem em Arte quanto para a vida acadêmica.

O vídeo constitui uma ferramenta pedagógica versátil, passível de aplicação em diferentes conteúdos, sendo especialmente adequada à disciplina de Arte. Por meio de sua utilização, o professor pode promover o desenvolvimento de habilidades técnicas, estimular o pensamento crítico e aprofundar o conhecimento em áreas como anatomia, quando pertinente. Uma proposta interessante consiste em explorar o vídeo no estudo de Publicidade e Propaganda, considerando as diretrizes da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso do Sul (SED/MS), especialmente no terceiro ano do Ensino Médio. Tal abordagem possibilita integrar conteúdos teóricos e práticos, favorecendo a aprendizagem ativa e a produção criativa dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho defendeu a produção audiovisual com smartphones como uma mediação pedagógica potente no ensino de Arte no Ensino Médio. Ao integrar fundamentos da abordagem triangular: apreciação, contextualização e produção; da pedagogia dialógica de Freire, da cultura participativa de Jenkins e dos princípios de aprendizagem multimídia de Mayer, demonstrou-se que o vídeo pode ir muito além do entretenimento: torna-se linguagem de autoria, investigação e reflexão crítica, capaz de ampliar a aprendizagem e aproximar a escola das culturas visuais contemporâneas.

A proposta didática apresentada, com etapas de ideação e roteiro, captação, edição e exibição/reflexão, mostrou-se tecnicamente viável em contextos diversos, especialmente pela adoção de ferramentas acessíveis, como CapCut e Clipchamp, e por estratégias de implementação que consideram restrições de infraestrutura e conectividade. O desenho avaliativo, ancorado em rubrica, contribuiu para tornar transparentes os critérios de qualidade, valorizando tanto o processo; planejamento, colaboração e tomada de decisão; quanto o produto e narrativa, domínio técnico, coerência estética e acessibilidade

Do ponto de vista formativo, a prática audiovisual promoveu o protagonismo discente e o letramento midiático, ao colocar os estudantes na posição de autores e curadores de sentidos. Também favoreceu o desenvolvimento de competências técnicas e expressivas, articulando escolhas estéticas a objetivos comunicativos. Além disso, fortaleceu habilidades socioemocionais e organizacionais, como colaboração, gestão do tempo e responsabilidade coletiva, e estimulou o exercício de síntese e ordenação cognitiva, inerentes à montagem, que requer seleção, hierarquização e coesão narrativa.

Reconhecem-se, contudo, limites e desafios, como condições materiais desiguais, tempo pedagógico restrito, necessidade de formação continuada dos docentes e exigências éticas e legais envolvendo uso de imagem e voz,

bem como a proteção de dados. Ainda assim, com planejamento, mediação e critérios claros, é possível mitigar esses entraves ao prever alternativas offline,

disponibilizar acervos de mídia livre, formalizar autorizações e incorporar práticas de acessibilidade, como legendagem, áudio inteligível e descrição de imagens.

Em síntese, o audiovisual, quando pensado como meio e mediação educacional, contribui para uma escola mais dialógica, criativa e alinhada aos desafios do século XXI. Ao possibilitar que os estudantes “pensem com imagens e sons”, produzindo e compartilhando narrativas com intencionalidade e rigor, o ensino de Arte reafirma seu papel essencial na formação integral, na ampliação do repertório estético e na construção de uma cidadania crítica.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. M. *A imagem no ensino da arte*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- BELLONI, Maria Luiza; FANTIN, Mônica (Orgs.). *Mídia-educação, Mídia-cidadania*. Campinas: Autores Associados, 2012.
- FREIRE, P.; SOUZA, C. Cinema na educação: um estudo sobre a formação do pensamento crítico. *Revista Brasileira de Educação*, 2021.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- MAYER, R. E. *Multimedia Learning*. 2. ed. New York: Cambridge University Press, 2009.
- MINAYO, M. C. S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.
- MORAN, J. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. Campinas: Papirus, 2015.
- NICOLAU, M. *Introdução à criatividade*. 2. ed. João Pessoa: Idéia, 1994
- .
- ROSSATO, L. *História do cinema e do audiovisual*. Brasília: Editora IFB, 2019.
- VALENTE, J. A. *Tecnologias digitais e a educação do futuro*. São Paulo: Cortez, 2019.



Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Serviço Público Federal
Ministério da Educação



MATHEUS BRITO GUERRISE

**Criação audiovisual como Perspectiva Crítica no Terceiro
Ano do Ensino médio**

Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais apresentado como parte dos requisitos para a aprovação no curso de Artes Visuais — Licenciatura — da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientação: Prof. Dr. Joaquim Sergio Borgato

Campo Grande -MS

2025

1. APRESENTAÇÃO

Este projeto de curso visa aprofundar a integração da linguagem audiovisual ao componente curricular de Arte (ou áreas de Linguagens e suas Tecnologias) no 3º ano do Ensino Médio da Rede Estadual de Ensino de Mato Grosso do Sul, com foco no tema Publicidade e Propaganda. A proposta se alinha diretamente ao meu TCC, "PRODUÇÃO AUDIOVISUAL: Estratégias e Desafios para o ensino de Arte", buscando transformar o consumo passivo dessa linguagem em produção ativa e reflexiva por parte dos estudantes. A premissa é que o audiovisual constitui a forma mais presente no cotidiano dos jovens, atuando não apenas como vetor de entretenimento, mas como um poderoso instrumento de persuasão, expressão e, consequentemente, de produção de conhecimento.

O desenvolvimento deste projeto será feito dentro do referencial do 3º ano da SED-MS e será fundamentado teoricamente na análise crítica dos meios de comunicação. O autor Joan Ferrés, com sua obra seminal *Televisão Subliminar: Socializando Através de Comunicações Despercebidas*, será a base argumentativa essencial, permitindo desvelar os mecanismos de sedução e persuasão que operam no nível inconsciente. Por meio de um processo que estimula o letramento digital e a psicologia da arte e da comunicação, os alunos serão orientados a analisar como a Publicidade (comunicação comercial focada no produto e na marca) e a Propaganda (comunicação ideológica focada em ideias e causas) utilizam a sedução emotiva para contornar a racionalidade e atuar no plano não consciente. O objetivo é que os estudantes compreendam e questionem a construção de necessidades artificiais, os estereótipos e as ideologias veiculadas, adotando a postura da "aceitação crítica" do meio defendida por Ferrés.

Para a concretização desta proposta, a intervenção pedagógica buscará ressignificar o uso do celular, deslocando-o da condição de ferramenta de distração para a de instrumento de criação, assim, os materiais e recursos utilizados serão intencionalmente acessíveis e práticos: os celulares pessoais dos alunos serão os principais equipamentos de captação de imagem e áudio, sendo utilizados em atividades pedagógicas devidamente planejadas. Serão empregados aplicativos gratuitos de edição como *Clipchamp* e *Capcut*.

OBJETIVOS GERAL

Promover o letramento audiovisual e a produção de vídeo na Arte para desvelar a sedução da Publicidade e Propaganda, capacitando o aluno à análise crítica e à intervenção através do domínio da ferramenta.

2. Conteúdo/ Tema

Publicidade, Produção Audiovisual e a Teoria da sedução/inconsciente.

3. ANO ESCOLAR

Projeto elaborado para estudantes do 3º ano do Ensino Médio.

4. SEQUÊNCIA DIDÁTICA

AULA 1

Objetivos específicos: Reconhecer a publicidade como linguagem cultural, econômica e estética, e introduzir o audiovisual como principal vetor de comunicação contemporânea.

Conteúdo específico: Definição de Publicidade e Propaganda. O Audiovisual no cotidiano (Mídia e Arte).

Procedimentos Metodológicos

Ao entrar na sala, eu dou as boas-vindas e apresento o projeto: "A Linguagem da Sedução na Mídia". (5 min). Eu pergunto: "Se a arte é expressão, a publicidade é arte? Qual é o papel dela no nosso consumo e nas nossas ideias?". Eu anoto as respostas no quadro. (10 min). Em seguida, eu exibirei dois comerciais curtos e contrastantes (um de apelo racional: (Colgate e outro puramente emocional: (Comercial O boticário família moderna). Peço que anotem a sensação que cada um provoca. (15 min). Eu inicio falando sobre a linguagem audiovisual como um campo de batalha entre a estética e a persuasão. Eu destaco que usaremos a produção de vídeo como nossa

ferramenta de estudo e crítica, conforme a proposta do referencial da Sed/ms. (15 min). Para encerrar, solicito que tragam para a próxima aula um exemplo de anúncio que eles se sintam obrigados a ver, mesmo sem querer.

Recursos: Projetor, quadro, caderno.

AULA 2

Objetivos específico: introduzir a relevância do inconsciente na comunicação.

Conteúdo específico : A Publicidade na era da Imagem. O consumo por necessidades emocionais/psicológicas

Procedimentos Metodológicos: Entro na sala e inicio a correção da atividade de casa. Eu peço que 3 ou 4 alunos mostrem o anúncio escolhido e justifiquem por que ele é "irresistível". (10 min). Eu apresento o autor Joan Ferrés e sua tese central. Em Televisão Subliminar: a publicidade moderna vende "personalidade à marca" e busca satisfazer "necessidades emotivas e psicológicas", ultrapassando a mera funcionalidade do produto. Eu explico que a força da mídia reside em sua capacidade de apelar ao inconsciente e à emoção, mostrando exemplos famosos como Coca Cola (Sedes 2018) e *McDonald's* (20 min). Eu explico que, na próxima aula, sera feita uma atividade no laboratorio de informatica, eles deverao reeditar um anuncio aplicando na pratica como os elementos de composicao das artes visuais desempenham papel na publicidade e sedução. (20 min).

Recursos: Projetor, notebook, quadro.



Comercial Sedes Coca- Cola (2018)



Comercial BIG MAC- McDONALDS 2024

AULA 3

Objetivos específico: Desenvolver a leitura crítica das mensagens publicitárias

Conteúdo específico : Elementos da arte e do audiovisual na publicidade..

Procedimentos Metodológicos: A aula começa com uma breve conversa sobre propagandas recentes que mais chamaram a atenção dos estudantes, observando o que nelas desperta interesse, explicando o poder da visualidade e da psicologia da cor: como determinadas paletas despertam sensações específicas e criam identidades de marca., destacando o uso de vermelho, amarelo, branco e preto para criar impacto visual e provocar o espectador (20 min). A proposta prática convida os alunos a reeditarem um vídeo publicitário existente, alterando trilhas, cores e legendas, para transformar seu significado. O processo permite perceber o poder das escolhas visuais na construção. (30 min).

Recursos: Projetor, computador, quadro.

AULA 4

Objetivos específico: Planejar um vídeo autoral com base em um olhar crítico e criativo sobre a publicidade.

Conteúdo específico : Ideia, conceito, roteiro, cor e storyboard.

Procedimentos Metodológicos: Iniciarei a aula com a apresentação do desafio central do projeto: criar um vídeo autoral que dialogue criticamente com a estética publicitária (10 minutos). Em seguida, realiza-se uma conversa coletiva sobre possíveis temas a serem explorados, como consumo, padrões de beleza, identidade e meio ambiente (10 minutos). Explicarei a importância da cor no planejamento visual, destacando como tons frios podem sugerir reflexão e distanciamento, enquanto tons quentes expressam intensidade e urgência (10 minutos).

Os grupos de alunos passam então a elaborar seus roteiros e esquemas de cor, relacionando as escolhas estéticas às emoções e intenções comunicativas de suas propostas (15 minutos). Durante esse momento, cada equipe compartilha ideias com o coletivo, recebendo sugestões e orientações para aprimoramento.

Nos minutos finais da aula (5 minutos), realiza-se um encerramento reflexivo, enfatizando que o vídeo, como linguagem artística, é fruto de decisões conscientes sobre forma, cor e som, que articulam criação, crítica e expressão.

Recursos: Projetor, computador, quadro.

AULA 5

Objetivos específico: Experimentar planos, ângulos e composições cromáticas como forma de expressão artística e crítica.

Conteúdo específico: Planos, ângulos, movimentos e harmonia cromática na imagem.

Procedimentos Metodológicos: Início com uma breve explicação sobre os tipos de planos e ângulos de câmera, relacionando essas escolhas à linguagem da publicidade e propaganda, na qual cada enquadramento é pensado para transmitir uma mensagem persuasiva e despertar emoções específicas (10 minutos).

Em seguida, apresento exemplos de obras de artistas que dialogam com a arte fotográfica como: Cindy Sherman: *Untitled Film Still 21* (1978) e Jean-Luc Godard exibindo trechos como: “À bout de souffle” (1960) e “Pierrot le Fou” (1965) que exploram enquadramentos e cores de maneira narrativa e crítica. A partir dessas referências, proponho uma reflexão sobre como a estética publicitária pode ser reinterpretada de forma criativa e consciente, indo além da simples promoção de produtos para comunicar ideias e valores (10 minutos).

Na etapa seguinte, os alunos são desafiados a gravar um pequeno comercial autoral no pátio da escola, explorando diferentes planos, ângulos e combinações cromáticas (30 minutos). O objetivo é que elaborem um comercial bem estruturado, com uma mensagem clara e intencional, podendo abordar temas como consumo

responsável, sustentabilidade, diversidade ou identidade. Durante as gravações, acompanho os grupos, orientando sobre a composição das cenas, o uso da luz natural e o impacto das cores na construção da emoção.

Recursos: Projetor, Celular.

AULA 6

Objetivos específicos: Compreender como a trilha sonora, o ritmo e a cor atuam juntos na criação de significados audiovisuais.

Conteúdo específico: Montagem, ritmo, trilha, cor e contraste simbólico.

Procedimentos metodológicos : A aula inicia com uma breve explicação sobre como montagem, ritmo, trilha sonora, cor e contraste simbólico constroem significado audiovisual. Em seguida, os alunos assistem a exemplos de filmes e comerciais para refletir sobre a relação entre cor, som e emoção. Na prática, experimentam editar trechos de vídeo em computadores , ajustando ritmo de cortes e trilha sonora, explorando como pequenas alterações alteram o sentido da cena. A aula encerra com debate coletivo, compartilhando experiências e observando como essas escolhas de trilha sonora e efeitos de sonoplastia reforçam ou transformam a narrativa.

Recursos: Computadores, celulares, fones de ouvido, internet.

AULA 7

Objetivos específicos: Analisar criticamente os discursos visuais e cromáticos presentes nas propagandas contemporâneas.

Conteúdo específico: Beleza, consumo, status, cor e identidade visual.

Procedimentos metodológicos: Iniciarei a aula com a exibição de campanhas que utilizam cores associadas a ideais , o dourado da sofisticação, o preto do luxo, o rosa (suavidade) . (20min) O grupo reflete sobre como a publicidade cria narrativas através da cor, observando como a cor é usada para ironizar o sistema de consumo. Serão apresentadas duas referências artísticas: **Barbara Kruger**, com “*I Shop Therefore I Am*” (1987), que usa cor e tipografia publicitária para criticar o consumismo; e **Andy Warhol**, com “*Campbell's Soup Cans*” (1962). Inspirados nessas referências, os alunos irão produzir um quadro visual (cartaz ou frame) estilo *poster*, com frases críticas, explorando contrastes e simbologias cromáticas (20min).

Barbara Kruger, com “I Shop Therefore I Am” (1987)



Andy Warhol, com “Campbell's Soup Cans” (1962),



O momento final é dedicado à leitura coletiva das produções, identificando como as cores comunicam ideologia, status e crítica.(10 min)

Recursos: Computador , Sala de tecnologia.

AULA 8

Objetivos específicos: Aplicar os conhecimentos técnicos e simbólicos na gravação do vídeo final.

Conteúdo específico: Captação de imagem e som, direção e coerência cromática.

Procedimentos metodologicos: Os grupos revisam seus roteiros e paletas de cor, definindo como a escolha cromática reforçará o sentido do vídeo. Durante a gravação, a observação se volta para o equilíbrio entre luz e tonalidade , se a cor escolhida está realmente traduzindo o sentimento ou crítica pretendida. O acompanhamento do processo permite ajustes estéticos e técnicos. O clima é de produção artística colaborativa, em que a técnica se une à intencionalidade poética. Sera usado todo o tempo da aula neste processo (50 min)

Recursos: Computador , Sala de tecnologia.

AULA 9

Objetivos específicos: Finalizar o vídeo autoral, integrando imagem, cor, som e mensagem crítica.

Conteúdo específico: Edição, filtros cromáticos, ritmo, legendas e créditos.

Procedimentos metodológicos: Com os vídeos gravados, os grupos iniciam a edição final. As cores são ajustadas conforme a emoção desejada: contrastes fortes para impacto, tonalidades suaves para reflexão. São acrescentadas trilhas, efeitos sonoros e créditos. Durante o processo, há pausas para exibição parcial, com comentários dos colegas. O exercício estimula a percepção da cor como linguagem narrativa, e a montagem como articulação entre estética e pensamento. (50 min)

Recursos: projetor, computador, internet

AULA 10

Objetivos específicos : Apresentar e discutir os vídeos produzidos, refletindo sobre o processo criativo e o papel da cor e do som na comunicação visual.

Conteúdo específico : Autoavaliação, crítica estética, cor e simbologia visual.

Procedimentos metodológicos: O ambiente da sala transforma-se em uma pequena mostra audiovisual. As luzes são reduzidas, os vídeos são projetados e cada grupo apresenta seu trabalho, comentando as escolhas de cor, som e narrativa. Após cada exibição, abre-se um diálogo sobre como as decisões visuais impactam o público. A reflexão coletiva amplia a compreensão do vídeo como ferramenta de ensino, arte e crítica social. (35 min). O encerramento retoma a ideia central do projeto: o aluno, como produtor, torna-se autor da própria leitura do mundo, utilizando cor, som e imagem como instrumentos de pensamento visual. (15 min)

Recursos: Projetor, caixa de som, pen drive, quadro branco.

AVALIAÇÃO

A primeira nota (0 a 5 pontos) refere-se ao processo de criação, considerando o planejamento, as ideias desenvolvidas, os esboços, storyboards, pesquisas visuais e toda a documentação registrada durante o desenvolvimento do projeto. Serão valorizadas a organização, o envolvimento e a coerência entre proposta e execução.

A segunda nota (0 a 5 pontos) será atribuída ao trabalho final, analisando os elementos explorados ao longo das aulas: planejamento, roteiro, iluminação, cor, ângulos, enquadramentos, som, trilha sonora, edição e montagem. Cada aspecto será observado quanto à sua contribuição para a narrativa, expressão emocional e comunicação da ideia, destacando o uso consciente dos recursos audiovisuais, a soma das duas etapas resultará na nota final do estudante.

REFERÊNCIAS

ALMAPBBDO. *Família Moderna – comercial da O Boticário* [vídeo]. YouTube, 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=lbVjo_EpvPQ-. Acesso em: 10 nov. 2025.

COCA-COLA Brasil. *Coca-Cola Brasil / Sedes* [vídeo]. YouTube, 1 dez. 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Q_cAwVvIWSS. Acesso em: 10 nov. 2025.

COLGATE. *Colgate e o Poder do Sorriso: no sorriso de uma criança está um futuro brilhante* [vídeo]. YouTube, 27 mar. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WyZrsN0iySQ>. Acesso em: 10 nov. 2025.

FERRÉS, Joan. *Televisão Subliminar: Socializando Através de Comunicações Despercebidas*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

KRUGER, Barbara. *I Shop Therefore I Am – What you should know*. Public Delivery, last updated 16 abr. 2025. Disponível em: <https://publicdelivery.org/barbara-kruger-i-shop/>. Acesso em: 11 nov. 2025.

MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação (SED). *Curriculum de Referência de Mato Grosso do Sul*. Campo Grande: SED/UNDIME-MS, 2019.

MCDONALD'S. *Big Mac pra geral curtir* [vídeo]. YouTube, 30 nov. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z6jZUXpsqvc>. Acesso em: 10 nov. 2025.

WARHOL, Andy. *Latas de Sopa Campbell*. 1962. Disponível em: <https://postresoriginals.com/sopa-campbell-andy-warhol/>. Acesso em: 11 nov. 2025.