

## NOVAS MÍDIAS EM ARTES VISUAIS: EXPERIÊNCIAS NO PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA (PARFOR)

*NEW MEDIA IN VISUAL ARTS: EXPERIENCES IN THE NATIONAL PLAN FOR THE TRAINING OF BASIC EDUCATION TEACHERS (PARFOR)*

Sandro Pereira de Almeida / PPGARTES-UFPA

---

### RESUMO

Os desafios da sociedade contemporânea junto com o ensino e a aprendizagem no Século XXI, proporcionaram o surgimento de tendências pedagógicas modernas, dinâmicas e acessíveis às mais distintas gerações vigentes, determinando assim, uma conexão entre professor, aluno e a acessibilidade tecnológica portátil em sala de aula. Este artigo enfoca experiências relativas ao uso da tecnologia *mobile* junto com práticas e didáticas aplicadas no ensino/aprendizagem em Artes Visuais pelo Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), nos polos dos municípios de Abaetetuba e Alenquer no Estado do Pará, realizadas na disciplina de Laboratório de Animação da turma de Licenciatura Plena em Artes Visuais, com um público de 19 alunos no polo de Alenquer e 33 alunos no polo de Abaetetuba no período intervalar entre 2019 a 2020.

### PALAVRAS-CHAVE

Acessibilidade Tecnológica; Didáticas Aplicadas; Animação em *Stop Motion*.

### ABSTRACT

*The challenges of contemporary society, together with teaching and learning in the 21st century, led to the emergence of modern, dynamic and accessible pedagogical trends for the most distinct current generations, thus determining a connection between teacher, student and portable technological accessibility in the classroom. This article focuses on experiences related to the use of mobile technology together with practices and didactics applied in the teaching of visual arts by the National Plan for the Training of Teachers of Basic Education (PARFOR), in the centers of the municipalities of Abaetetuba and Alenquer in the State of Pará, held in animation laboratory discipline of the full degree class in visual arts with*

*an audience of 19 students at the Alenquer pole and 33 students at the Abaetetuba pole in the interval between 2019 and 2020.*

## **KEYWORDS**

*Technological Accessibility; Applied Didactics; Stop Motion Animation.*

## **Introdução**

Realizar pesquisa no âmbito do Ensino/Aprendizagem em Artes Visuais acerca das gerações vigentes e seus usos dos aplicativos móveis, se faz importante para aprofundar a compreensão do mundo moderno no século XXI. Em especial a análise das formas de sua inserção no campo educacional com amplos conteúdos e diferentes formas de praticá-las artisticamente.

Jordão (2009) define como a geração dos “nativos digitais”, relacionando o uso massivo de computadores e as redes de internet. O entendimento entre Arte e tecnologia está diretamente interligado nos variados campos de produções artísticas, que vão desde a simples construção de uma animação básica com poucos recursos e materiais recicláveis até uma grande produção cinematográfica com os mais sofisticados equipamentos. Neste sentido cito Domingues (2003), colaborando que no mundo contemporâneo tudo está interligado direta ou indiretamente com a tecnologia, em diversos campos de conhecimento e instituições, ou seja, dentre “outros campos da atividade humana está utilizando intensamente as redes de comunicação, a informação computadorizada, e a humanidade está marcada pelos desafios políticos, econômicos e sociais decorrentes das tecnologias” (DOMINGUES, 2003, p. 02).

O uso das mídias digitais pode favorecer um diálogo entre a crítica discursiva e experimentações práticas no ensino da Arte, possibilitando o surgimento de dinâmicas híbridas acerca da tecnologia, podendo contornar com eficácia a problemática que é o uso de aparelhos celulares em espaço educacional formal.

O presente momento de pandemia do novo COVID-19, no ano de 2020, demonstra com precisão a importância do uso das inovações tecnológicas aplicadas na educação básica, um exemplo foi o distanciamento social que propiciou a relação direta presencial entre professor e aluno e o fortalecimento de metodologias on-line de ensino, aplicativos grátis foram baixados para fazer videoconferências e criar chats e salas de bate-papo, como forma de aproximação social. Tais recursos demonstram a forma de como a tecnologia aos poucos vem apresentando sua

importância na sociedade, entretanto, observou-se uma instabilidade desse recurso junto com a educação pública, levando em consideração o distanciamento social. A partir desse fato presenciou-se as seguintes perguntas: A geração vigente está engajada tecnologicamente com o uso das novas mídias na sala de aula? Qual a importância do conhecimento adquirido e compartilhado entre professor e aluno na era digital? É possível fortalecer o ensino das artes na educação pública com os múltiplos recursos tecnológicos acessíveis na atualidade?

Segundo Arantes (2005, p. 62), “ampliar a noção de interface para outros domínios, além dos aparatos estritamente informáticos, nos permite, assim, repensar também as relações sujeito/obra da produção estética na era digital”. Sobre esse aspecto é possível e interessante notar uma forma subjetiva do ensino e aprendizagem na contemporaneidade, onde o aluno está inserido em seu tempo, sendo comum sua relação com as novas tendências tecnológicas e sua familiarização com as interfaces on-line, demonstrando precisão e praticidade em aplicações de uso cotidiano em redes sociais, como exemplo, edições de vídeos, áudios e imagens, entretanto, essa relação se difere com a maioria dos professores das gerações anteriores, apresentando-se de forma tímida e insegura com o uso de aplicações básicas. Jordão (2009) enfatiza que,

A cada dia, mais os professores se deparam, em suas salas de aula, com alunos que convivem diariamente com as tecnologias digitais. Estes alunos têm contato com jogos complexos, navegam pela internet, participam de comunidades, compartilham informações, enfim, estão completamente conectados com o mundo digital. (JORDÃO, 2009, p. 10).

Relações entre a Arte e a tecnologia propiciam formas modernas de conhecimento, valorizando e permitindo interação social, e também, auxiliando práticas de ensino de forma simples e atrativa, pois comparando resultados práticos através de aplicações portáteis, podemos obter métodos capazes de inserir o aluno como um criador, e também veicular suas criações em ambientes virtuais.

O presente artigo aponta questões e reflexões que possam auxiliar os professores em compor uma relação direta entre as Artes Visuais e o seu ensino junto com métodos interativos da tecnologia *mobile* através de determinadas aplicações, possibilitando um avanço entre a Arte e a tecnologia no campo educacional, fomentando assim variadas formas didáticas aplicadas no ensino. Para Pimentel (2014),

Os modelos de ensino foram, durante muito tempo, importados de outros países, notadamente dos de língua inglesa e mais recentemente dos espanhóis, sem a devida reflexão e contextualização. A antropofagia, tão

cantada em relação ao Modernismo artístico brasileiro, na maioria das vezes não chegou a prática docente. (PIMENTEL, 2014, p. 16).

É notória a participação do professor como um pilar em métodos dinâmicos no ensino e aprendizagem em artes, pondo em prática relações entre o contexto, o conteúdo e as referências, determinando um conjunto de objetivos que têm como resultado práticas artísticas que podem ser debatidas em sala de aula.

### **Desafios entre o professor e as novas mídias no ensino das artes**

Desenvolver metodologias de ensino no campo das Artes Visuais através das novas tecnologias nos tempos atuais sempre é visto como uma forma desafiadora para os educadores, principalmente na rede pública de ensino, dentre os motivos um deles refere-se ao tempo e o quadro que a disciplina de Artes dispõe, que é desfavorável nas escolas públicas. Tendo em vista esse descaso, a agilidade do educador em ter um domínio no método aplicado junto com técnicas desenvolvidas acerca da tecnologia, podem proporcionar eficácia e qualidade no ensino, embora a juventude esteja engajada e inserida no mundo moderno através da cultura digital, o educador poderá proporcionar uma outra visão de forma construtiva e conceitual, apropriando-se de aplicações utilizadas como mera distração, como exemplo os variados aplicativos de edição de fotos baixados gratuitamente na *Play Store*.

É possível notar a proporção grandiosa que interliga a tecnologia junto com a criação artística, tanto para fins avaliativos quanto para significâncias ao longo da vida, contudo, tais relações de aprimoramento dificilmente são praticadas em sala de aula, potencializando o distanciamento entre a tecnologia e o ensino da Arte na escola. Pimentel (2002) enfatiza que,

O uso de tecnologia em Arte não acontece somente em nossos dias. A Arte, em todos os tempos, sempre se valeu das inovações tecnológicas para seus propósitos. Até mesmo porque seu ideal de transcendência ao comum necessita do que está disponível, para que algo seja criado. (PIMENTEL, 2002, p. 114).

O posicionamento do educador em observar as mudanças, e contribuir com a mesma, fortalece de forma significativa os aprimoramentos nas didáticas de ensino, porque o campo ampliado do mundo tecnológico é como uma caixa com inúmeras ferramentas que quando aplicadas corretamente, o seu resultado é eficaz, entretanto, cada ferramenta tem um determinado objetivo, no campo da Arte elas

proporcionam uma abrangente relação entre a interatividade e a acessibilidade no ensino na contemporaneidade.

Minhas experiências na Docência como professor em Artes Visuais, e também como bolsista em programas institucionais, proporcionaram-me a ter essa reflexão, pois deparei-me com total insegurança e timidez acerca da utilização de aplicações móveis, com professores da educação básica que também são graduandos do curso de Artes Visuais pelo Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR), do curso de Artes Visuais, da Universidade Federal do Pará.

## **O planejamento**

Segundo a alteração feita em 2010, na LDB 9.394/96, e que incidiu na redação do artigo 26, em seu § 2º: “O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos. [...] (NR)”. Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação. Brasília, 13 de julho de 2010 (BRASIL, 2010).

A relação entre os recursos didáticos e teóricos no ensino da Arte podem ser moldados respeitando as diferentes culturas políticas e sociais de uma determinada região, quando aplicados de forma prática, é possível analisar a relação direta entre o aluno e seu campo imanente, dialogando com suas experiências e inserindo-se dentro de seu contexto, evidenciando formas descolonizadoras de ensino. Segundo Freire (1996, p. 52), “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou sua construção” se faz importante para uma prática pedagógica em Arte, de maneira significativa e potente ao professor e aluno. Nestes caminhos, seguindo Vasconcellos (1995), esta prática de ensino é um,

[...] instrumento teórico-metodológico que visa ajudar a enfrentar os desafios do cotidiano da escola, só que de uma forma refletida, consciente, sistematizada, orgânica e, o que é essencial, participativa. É uma metodologia de trabalho que possibilita ressignificar a ação de todos os agentes da instituição (VASCONCELLOS, 1995, p. 143).

Seguindo esse princípio, o PARFOR enfatiza a relação direta entre o sujeito, o conteúdo e seu espaço, potencializando com a Arte, ideias e construções didáticas dinâmicas e contextuais dos determinados conteúdos a serem ministrados em sala de aula.

A disciplina de Laboratório de Animação, do curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais, compõe uma carga horária de 68 horas, sua ementa tem como objetivo: conceitos, história, métodos e técnicas do design gráfico e das artes gráficas, problematizações e produção aplicada. É uma disciplina que abrange diretamente o contexto histórico das mídias digitais e sua explosão de técnicas e aperfeiçoamentos junto com a evolução histórica do cinema, nesse sentido, a importância do domínio técnico é fundamental para obter um bom resultado do objeto a ser criado, não se desprendendo do olhar crítico, construtivo e criativo.

Câmeras de alta resolução, iluminação apropriada, estúdios de sonoplastia profissional, eram recursos para compor uma animação de aproximadamente 15 minutos, na atualidade todos esses recursos podem ser acompanhados em um único pacote denominado como um simples aplicativo, pois com um único *click* e uma ideia, a animação é construída.

No campo da educação, esse único *click* é interligado com conhecimento metodológico, referências bibliográficas, contexto histórico, e muita criatividade. A disciplina de Laboratório de Animação tem como objetivo introduzir o aluno de forma educativa e contextual no panorama das animações digitais através das variadas mídias modernas; expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias, sentimentos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

## **A metodologia**

A contextualização dos conteúdos do ensino de Arte evidencia um campo múltiplo, fugindo de paradigmas e moldes preestabelecidos pelo pensamento tecnicista, o planejamento tem como resultado, práticas e a materialização de ideias de forma crítica, construtiva, artística e visual. Por essa perspectiva, compreendemos que o ensino da Arte está em constante transição, se adaptando junto com a contemporaneidade e estabelecendo diferentes visões de um determinado conteúdo. Seguindo esse princípio, vinculamos a Pedagogia Progressista Libertadora que, partindo de uma análise crítica das realidades sociais, interliga diretamente o indivíduo com seu próprio espaço, evidenciando fins sociais, políticos e culturais com a educação na escola. Iniciou-se com Paulo Freire nos anos 60, do século passado, rebelando-se contra o autoritarismo e defendendo a conscientização humana nas lutas de classes. Interpretar essa relação entre o conhecimento e a luta de classe é de extrema importância, pois ao evidenciar a forma como a educação pública vem sendo conduzida, presenciamos uma injustiça grandiosa por parte do município e Estado, ao comparar a educação pública com a privada. Observando de forma

ampliada a relação entre as escolas públicas na cidade e as dos interiores no Estado do Pará, presenciemos outra desigualdade que interfere diretamente na qualidade de ensino. Por isso, é primordial ter a conscientização de classe, e lutar por melhorias, municiado com a Arte e através da Arte.

Outra metodologia utilizada é a “Abordagem triangular”, que segundo Arriaga (2014),

[...] continua sendo hoje algo cheio de vitalidade e, como organismo vivo que é disposto sempre à adaptação às circunstâncias em mudança, à busca de maior eficiência nas soluções que formula e ao diálogo com novas visões que emergem sobre a educação artística, em outros lugares. (ARRIAGA, 2014, p. XVIII).

Poder praticar através de expressões e criações os conteúdos teóricos da ementa da disciplina de Arte, evidencia formas eficazes de aprendizagem e entendimento mútuo. Para Machado,

A Abordagem triangular não serve para quem quer um manual, nem tem caráter prescritivo. Requer o espírito livre, a disciplina investigativa e a disposição corajosa para perceber o que se anuncia ao longo dos passos no caminho [...]. (MACHADO, 2010, p. 79).

De princípio foi fundamental explicar a ementa da disciplina, os materiais necessários, as leituras obrigatórias e complementares. Em um primeiro momento, procurou-se analisar as habilidades dos alunos e experiências com animações gráficas, através de diálogos, exibições de vídeos e introduções a aplicativos *mobile*. As aulas expositivo-dialogadas objetivavam dinâmicas e exercícios em sala de aula, com delimitação prévia de equipes de trabalho, possibilitando assim, o trabalho em coletivo.

## **As experiências**

Levando em consideração a realidade dos Municípios de Abaetetuba<sup>1</sup> e Alenquer<sup>2</sup>, situados em regiões de ilhas no interior do Estado do Pará<sup>3</sup>, evidenciamos uma abrangente pluralidade cultural, contudo, é perceptível o abandono do Estado configurando uma carência tanto na área da educação, quanto nas demais áreas sociais. Ao poder levar a Arte, de forma tecnológica através de simples aplicações móveis, foi possível evidenciar diretamente inúmeras possibilidades de conduzir o aluno ao “novo”, ao atual, ou por assim dizer: a era digital.

Minha primeira experiência na docência com essas turmas, foi ministrando a disciplina de Artes e Novas Mídias no ano de 2018, apesar de não conhecer naquele período os municípios presencialmente, fiz o planejamento no qual se tinha como recursos didáticos o uso de notebooks e programas de edições de imagens e vídeos, conhecidos como Adobe Premier e Photoshop<sup>4</sup>, com os quais seriam produzidos pequenos curtas-metragens em grupos, relacionados com temas que faziam referência a determinadas culturas, lendas e críticas sociais.

A carência com a tecnologia foi perceptível, alguns alunos mal sabiam ligar o notebook, e outros nunca tiveram o mesmo, deparei-me com uma “saia justa”, mas consegui contornar esse problema, criando grupos, e cada um colaborava com o outro, quando não entendiam, voltávamos do marco zero. Observando os alunos, percebi que todos possuíam celulares, e o desvio da atenção era perceptível, propiciando medidas enérgicas em chamar a atenção.

Com a realidade evidenciada no determinado semestre, passei a questionar-me com novas possibilidades de contornar esse problema futuramente, e foi na disciplina de Laboratório de Animação que pude exercer de forma mais eficaz a prática docente junto com a tecnologia acessível presente em sala de aula: o celular.

Apresentando toda a ementa, debatendo as leituras obrigatórias, exercitando o campo ampliado com novas possibilidades de ensinar com o celular, evidenciei de forma direta o quão positivo estava sendo o direcionamento da disciplina junto com a atenção dos alunos. O resultado da disciplina seria compor uma animação de até 3 minutos, com temas variados, que iam desde lendas até críticas sociais.

## **Resultados**

Instalando de forma gratuita o aplicativo conhecido por *stop motion pro*, programa que mostra os planos das imagens capturadas, permitindo assim ter um registro em camadas da imagem retirada e a imagem posterior, com o uso de um mini tripé, a imagem ficava completamente estática, permitindo ter um resultado praticamente profissional com bem poucos recursos.

As inúmeras possibilidades em construir uma animação com poucos recursos, foi um fator bastante importante nessa disciplina, principalmente no município de Alenquer, pela sua carência e limitações de materiais artísticos, articular essa relação com elementos efêmeros contornou uma problemática e ampliou o senso crítico dos alunos com sua própria realidade, fator importante, uma vez que todos eles são

professores da educação pública, e com esse aprendizado podem ampliar, junto com as crianças e adolescentes, inúmeras formas e infinitas possibilidades de fazer arte junto com a tecnologia cada vez mais acessível e presente em sala de aula.



Figura 1. Laboratório de Animação, Alenquer, 2020. Fotografia, 13 x 10 cm. Foto: acervo.

Na figura 1, o cenário foi composto por isopor e tnt, a experimentação representava um sítio arqueológico em Alenquer, conhecido como cidade dos deuses, o ponto turístico é rico em pinturas rupestres. A ideia da equipe foi compor uma animação com um homem primitivo registrando as paredes rochosas com pinturas rupestres. A animação teve duração de aproximadamente 3 minutos, o empenho na construção do cenário foi delicado e bastante detalhado. O objetivo dos alunos em comporem junto com esse tema foi apresentar para o público as riquezas da história da arte esquecidas em um município com pouco investimento tanto no turismo, quanto na cultura. Possibilitando através da Arte, uma forma lúdica e contemporânea de representação de um significantes espaço histórico com o uso de um celular.

Ainda em Alenquer, outras histórias foram compostas, como por exemplo a história de vida de Diltinho, que é um aluno deficiente do próprio curso, em seu grupo, através de uma animação com bonecos recortados em papelão, ele apresentou parte da trajetória de sua vida e o momento de sua queda, em cima de uma árvore, que causou fraturas em seu corpo de forma irreversível.

Outro grupo, apresentou a historinha com o tema: A casa de farinha<sup>5</sup>, que fazia referência a maioria dos moradores do interior daquela região que trabalham fazendo farinha. O grupo objetivou a valorização de uma tarefa bastante comum, que ainda é feita de forma artesanal em vários interiores do Estado do Pará.

As problemáticas das queimadas da região amazônica também foram apresentadas em animação, o objetivo do grupo era denunciar o descaso com a fauna e a flora brasileira, criando uma conscientização do indivíduo com a natureza.

As historinhas foram compostas por personagens variados, no município de Abaetetuba, rico na cultura do artesanato com miriti<sup>6</sup>, foi comum a utilização desse recurso para compor o cenário e os personagens, diferentes temas também faziam críticas às queimadas e costumes culturais, além de lendas e mitos.



Figura 2. Laboratório de Animação, Abaetetuba, 2019. Fotografia, 13 x 10 cm. Foto: acervo.

Na figura 2 é possível observar os personagens feitos com miriti, a maioria dos trabalhos tinham como representação a cultura indígena, como por exemplo a animação da lenda da ilha flutuante da paçoca, contada pelos antigos, que era a história de amor entre dois indígenas separados pela morte por motivo de uma doença, o homem passou a viajar no rio e a ilha o seguia.

Outra história era a tarefa dos apanhadores de açaí, atividade comum em áreas ribeirinhas, o objetivo do grupo era apresentar esse costume de forma lúdica,

fortalecendo o respeito e a valorização por esse trabalho que faz parte da cultura de Abaetetuba.

A forma como a disciplina era conduzida através dos celulares era intensa e precisa, pois contornava a relação entre aluno, celular e desvio de atenção.



Figura 3. Laboratório de Animação, Alenquer, 2020. Fotografia, 13 x 10 cm. Foto: acervo.

Na figura 3, apresentamos juntos com os alunos, a exibição das animações produzidas na disciplina de Laboratório de Animação.

### **Considerações Finais**

Uma das variadas formas de conexão entre o ensino superior e a educação básica está diretamente ligada com a pergunta: como praticar o conhecimento adquirido durante a formação em Artes Visuais, na modalidade Licenciatura com a Educação Básica? Em especial o uso pedagógico das tecnologias associado aos processos de Ensino/Aprendizagem sobre Artes Visuais, de maneira contextual?

As experiências aqui apresentadas foram praticadas com professores da rede municipal e estadual dos municípios de Alenquer e Abaetetuba, uma forma de ingressar no PARFOR é ser professor da rede pública. Esse fator é importante, pois estamos ligados diretamente com várias trocas de experiências ao longo do semestre. Vários professores têm a visão de contornar essa carência que o município e estado vêm apresentando com o sucateamento na educação básica, portanto é

fundamental a acessibilidade no ensino, levando em consideração a carência principalmente em áreas de interior do Estado do Pará.

Nesse sentido, as disciplinas do PARFOR são como diálogos e processos que buscam melhorias e qualidades de ensino com a educação básica na contemporaneidade. Na disciplina de Laboratório de Animação da grade curricular do curso de Artes Visuais, o resultado final além de ser apresentado como seminário em classe, também foi apresentado ao público escolar, dando ênfase nos processos, nas dinâmicas, na criação do tema e sua significância metodológica junto com a tecnologia, nesse sentido foram organizados junto com os alunos, um espaço para o público externo vivenciar o que foi produzido ao longo da disciplina, a relevância e gratificação veio com o brilho no olhar das crianças, presenciando até o presente momento, algo novo, algo que a Arte proporciona, dinâmicas que dão novas direções para o ensino e os processos de aprendizagem do aluno contextualizado às práticas digitais presentes na contemporaneidade, e aproximando a tecnologia, convergindo com o ensino de Artes Visuais na formação de professores da Educação Básica.

## Nota

---

<sup>1</sup> Abaetetuba é um município brasileiro do estado do Pará, pertencente à Microrregião de Cametá. Localiza-se no norte brasileiro, a uma latitude 01°43'05" sul e longitude 48°52'57" oeste, a margem direita da foz do rio Tocantins. É a cidade-polo da Região do Baixo Tocantins e, a 7º mais populosa do Estado. Informação disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pa/abaetetuba/panorama>. Acesso em: 29 maio 2020.

<sup>2</sup> Alenquer é um município brasileiro do estado do Pará, pertencente à Mesorregião do Baixo Amazonas. Localiza-se no norte brasileiro, à latitude 01° 56' 30" sul e à longitude 54° 44' 18" oeste. Informação disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pa/alenquer/panorama>. Acesso em: 29 maio 2020.

<sup>3</sup> Pará é uma das 27 unidades federativas do Brasil. Está situado na Região Norte, sendo o segundo maior estado do país em extensão territorial, com uma área de 1 247 954,666 km<sup>2</sup>, constituindo-se na décima-terceira maior subdivisão mundial. É dividido em 144 municípios, que possuem área média de 8 664,50 km<sup>2</sup>. Sua capital é o município de Belém. Informação disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pa/panorama>. Acesso em: 29 maio 2020.

<sup>4</sup> Adobe Premiere e Photoshop são programas de computador, da empresa Adobe Systems, que são empregados para a edição de vídeos e imagens profissionais de forma digital. Informação disponível em: <https://www.adobe.com.br>. Acesso em: 01 jun. 2020.

<sup>5</sup> A casa de farinha é composta de sistema de ralação, sistema de prensagem e forno. Depois da colheita da raiz, a mandioca é levada direto do campo para a casa de farinha (abreviação: cas'farinha), onde é descascada ou raspada para retirar a pele escura e suja. Em seguida, é triturada ou ralada em pilão ou no ralador (caítitu). Informação disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Fabrica%C3%A7%C3%A3o\\_de\\_farinha\\_de\\_mandioca](https://pt.wikipedia.org/wiki/Fabrica%C3%A7%C3%A3o_de_farinha_de_mandioca). Acesso em: 23 maio 2020.

<sup>6</sup> O miriti é a fibra do buritizeiro (palmeira que dá um fruto chamado buriti). Informação disponível em: <https://www.abaetetuba.pa.gov.br/informa.php?id=98>. Acesso em: 23 maio 2020.

## Referências

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: Perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC, 2005.

ARRIAGA, Imanol Aguirre. Ana Mae Barbosa: Ou como Navegar entre a Fidelidade a um Ideário e a "Incessante Busca de Mudança". *In*: BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**: anos 1980 e novos tempos. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. (Estudos; 126/dirigida por J. Guinsburg).

BRASIL. LDB: Lei de diretrizes e bases da educação nacional [recurso eletrônico]: Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. 10. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2010. 46 p. (Série legislação; n. 130).

DOMINGUES, Diana. "A Humanização das Tecnologias pela Arte". *In*: DOMINGUES, Diana (org.). **A Arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção leitura).

JORDÃO, Tereza Cristina. A formação do professor para a educação em um mundo digital. *In*: BRASIL. Ministério da Educação. **Salto para o futuro**. Tecnologias digitais na educação. Ano XIX. Boletim 19. novembro-dezembro, 2009.

MACHADO, Regina Stela. Sobre mapas e bússolas: apontamentos a respeito da abordagem triangular. *In*: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (orgs.). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Ensino/Aprendizagem de Arte e sua Pesquisa. *In*: ROCHA, Maurilio Andrade; SOUZA, José Afonso Medeiros (orgs.). **Fronteiras e alteridades**: olhares sobre as artes na contemporaneidade. Belém: Programa de Pós-Graduação em Artes da UFPA, 2014.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Tecnologias contemporâneas e o ensino da Arte. *In*: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Inquietações e mudanças no Ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.

VASCONCELLOS, Celso S. **Planejamento**: Plano de Ensino-Aprendizagem e Projeto Educativo. São Paulo: Libertat, 1995.

### **Sandro Pereira de Almeida**

Licenciado Pleno em Artes Visuais (UFPA), com o Título de Láurea Acadêmica. Mestrando em Artes Visuais (PPGARTES-UFPA), sob Orientação da Professora Dra. Rosângela Marques de Britto. Foi Professor substituto no curso de Artes Visuais (ICA-UFPA) e Professor externo (PARFOR/ARTES VISUAIS/UFPA), foi contemplado com o Prêmio Preamar de Arte e Cultura (SECULT-PA) e é membro do grupo de Pesquisa: Arte, memórias e acervos na Amazônia. Contato: sandrohip@hotmail.com