



**Universidade Estadual do Paraná**  
**Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013**



***Campus de Curitiba II***

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

**ROBERTA JORGE DA SILVA WISNIEVSKI**

**O AUDIOVISUAL NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR E REFERENCIAL  
CURRICULAR DO PARANÁ: PRINCÍPIOS, DIREITOS E ORIENTAÇÕES**

**CURITIBA**

**2022**

ROBERTA JORGE DA SILVA WISNIEVSKI

O AUDIOVISUAL NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR E REFERENCIAL  
CURRICULAR DO PARANÁ: PRINCÍPIOS, DIREITOS E ORIENTAÇÕES

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção de título de Mestre em Artes, Curso de Pós-graduação - Mestrado Profissional em Artes da Universidade Estadual do Paraná, Linha de Pesquisa: Experiências e Mediações nas relações educacionais em Artes.

Orientadora: Profa. Dra. Solange Straube Stecz

CURITIBA

2022

## Ficha Catalográfica

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Wisniewski, Roberta Jorge da Silva.

W815a O audiovisual na base nacional comum curricular e referencial curricular do Paraná: princípios, direitos e orientações. / Roberta Jorge da Silva Wisniewski. – Curitiba, 2022.  
115 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Solange Straube Stecz

Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) – Universidade Estadual do Paraná – Campus Curitiba II - FAP - Programa de Pós-Graduação – Mestrado Profissional em Artes. Curitiba, 2022.  
Inclui bibliografia.

1. Audiovisual - ensino. 2. Referencial Curricular - audiovisual. 3. Base Curricular Nacional Comum - audiovisual. I. Universidade Estadual do Paraná. Programa de Pós - Graduação – Mestrado Profissional em Artes. II. Stecz, Solange Straube. III. Título.

CDD: 707

CDU: 7:37.036

**Catalogação na publicação elaborada por Mauro Cândido dos Santos – CRB 9ª/1416.**

## Ata de Aprovação



**Universidade Estadual do Paraná**  
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013.  
Campus de Curitiba II-FAP



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES MESTRADO  
PROFISSIONAL EM ARTES

ATA nº /2022 - PPGARTES

BANCA DE DEFESA

No dia 19 de abril de 2022, às 09h30 horas, através de chamada de vídeo pelo aplicativo Google Meet devido às medidas de isolamento social, pela pandemia da COVID-19, às recomendações para evitar aglomerações, bem como às determinações dos órgãos competentes e ainda à Resolução 001 e 002/2020 REITORIA/UNESPAR, os Memorandos 022 e 026/2020 PROGRAD/UNESPAR e o Informativo 01/2020 PROGRAD/UNESPAR e a Orientação 01/2020 PROGRAD/UNESPAR, realizou-se o Banca de Defesa do Trabalho Acadêmico intitulado **O AUDIOVISUAL NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR E REFERENCIAL CURRICULAR DO PARANÁ: PRINCÍPIOS, DIREITOS E ORIENTAÇÕES** do/a mestrando/a ROBERTA JORGE DA SILVA WISNIEWSKI, que contou com a presença das professoras/as doutoras/as SOLANGE STRAUBE STECZ (orientador/a), MARILIA DA SILVA FRANCO, SOLANGE MARANHOS GOMES, como membros titulares da banca avaliadora. Após a avaliação do Trabalho Acadêmico, a banca deliberou pela **APROVAÇÃO** da pesquisa. Nada mais havendo a discutir, a Banca de Defesa deu-se por encerrado e eu, professora orientadora e presidente da banca, lavrei a presente ata, que segue assinada por mim e pelos demais membros da banca de avaliação. **Recomendações** - A banca destacou a importância e qualidade do trabalho e recomenda sua publicação e difusão por meios físicos e digitais.

SOLANGE STRAUBE STECZ  
Profa. Dra. (UNESPAR) – orientador/a

MARILIA DA SILVA FRANCO  
Profa. Dra. (USP)

SOLANGE MARANHOS GOMES  
Profa. Dra. (UNESPAR)

*Dedico este trabalho às minhas avós Catarina Hana (In memoriam) e Ivone Roviller (In memoriam) por terem deixado em mim as melhores lembranças da minha vida e que até hoje me fortalecem: a família reunida, vivendo e convivendo, as comidas árabes na casa da vó Esmeralda (Catarina) e as brincadeiras em frente o pé de pitanga na casa da vó Ivone. Graças a vocês eu posso dizer que tive uma infância feliz e me tornei uma adulta feliz!*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha orientadora, a professora Dra. Solange Straube Stecz por acreditar, assim como eu, na relevância deste trabalho e me acolher, de maneira profissional e afetiva, possibilitando por meio da nossa convivência, uma amizade que desejo ser eterna.

Agradeço aos meus pais pela vida e por acreditarem na transformação humana por meio dos estudos, direcionando meu caminho.

Agradeço ao meu esposo Rodrigo, pelo apoio em todas as etapas do mestrado e por dividir uma vida cheia de aventuras comigo.

Agradeço a todos os amigos e familiares, que direta ou indiretamente, me incentivaram e auxiliaram durante a trajetória neste mestrado, especialmente meu pai – Oscar - por ter contribuído com a correção ortográfica deste trabalho.

Agradeço a UNESPAR *campus* II de Curitiba/FAP por oportunizar a pesquisa científica em Arte no Brasil por meio do Mestrado Profissional em Artes.

Agradeço a Deus pelas preciosas amizades construídas ao longo do mestrado, professores e colegas que serão sempre referência de força, garra, conquistas e acolhimento, diante de momentos desafiadores que vivemos com a chegada da pandemia de Covid-19 no mundo, o qual fez com que todo o processo de estudos deste mestrado ocorresse no modo *on-line*.

*“Quando estudamos a construção da linguagem audiovisual, encontramos semelhanças significativas com o universo da construção do conhecimento.” (FRANCO, 1995, p.51)*

## RESUMO

A implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) exigiu a criação de grupos de trabalho nos estados brasileiros a fim de realizar a (re)organização dos currículos do ensino básico. No Estado do Paraná, a BNCC deu origem ao Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações, o que impactou diferentemente as áreas e disciplinas escolares. Consequentemente, a disciplina de Arte que contempla as linguagens artísticas e, inclusive, o Audiovisual, passou por um processo de adequação nesses documentos. Tendo em vista esse cenário, o presente trabalho propõe uma análise dos documentos gerados pela BNCC que orientam os currículos das escolas públicas do Estado. No campo artístico e, em especial, o ensino e a inclusão do Audiovisual nestes documentos, desde a primeira versão da BNCC até a terceira, houve a mobilização dos estados para readequação de seus currículos. Além disso, em função de um recorte espaço-temporal, definiu-se como foco os documentos curriculares adotados para os anos finais (6º aos 9º anos) do ensino fundamental. Assim, esta pesquisa bibliográfica e de análise documental pretende delinear tanto questões específicas sobre o ensino do Audiovisual quanto como sua prática vem sendo efetivamente contemplada nesses documentos.

**Palavras-chave:** BNCC; Referencial Curricular; Audiovisual.

## **ABSTRACT**

The implementation of the National curriculum basis (BNCC) demanded the creation of group works in the Brazilian states, in order to conduct the (re)organization of the primary education curriculums. In the state of Paraná, BNCC gave life to the Curricular Reference of Paraná: Principles, Rights, and Orientation, that is what impacted in a different way the areas and school subjects. Consequently, the arts subject, that includes Artistic languages and, also Audiovisual, it passed through an adjustment process in those documents. Having in mind these scenarios, the present research work proposes an analysis of the documents made by BNCC that gives direction to the public schools curriculums of the state. On the artistic field the inclusion and way of teaching Audiovisual subject in the documents, since the first version of BNCC up to the third one, happened a mobilization of the states for the readjustment of their curriculums. Furthermore, on account of a space-time cut-off, they defined as their focus the curricular documents used for the final years (6<sup>th</sup> to 9<sup>th</sup> grades) of the primary education. Thus, the former bibliographical research and of document analysis, aims to outline both specific matters of Audiovisual education and how its practice has been effectively covered in those documents.

**Keywords:** BNCC; Curricular Reference; Audiovisual.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b> – Imagem de apresentação do documento BNCC.....	14
<b>Figura 2</b> - Imagem de apresentação do documento Referencial Curricular do Paraná .....	14
<b>Figura 3</b> - Possibilidades de abordagem da legislação do Audiovisual.....	25
<b>Figura 4</b> - Conteúdos Estruturantes e Básicos - DCOE/PR.....	30
<b>Figura 5</b> - Caderno de Expectativas de Aprendizagem - Exemplo 8º ano/Arte .....	31
<b>Figura 6</b> - Códigos/BNCC .....	41
<b>Figura 7</b> - Arte 6º aos 9º anos - único quadro.....	43
<b>Figura 8</b> - Quadro do 8º ano da etapa escolar Ensino Fundamental - anos finais .....	47
<b>Figura 9</b> - Unidade temática Artes Integradas - único quadro 6º aos 9º anos .....	48
<b>Figura 10</b> - Objetivos com códigos/BNCC - Objetivos sem códigos/Referencial Curricular.	49
<b>Figura 11</b> - Exemplo de Roteiro .....	60
<b>Figura 12</b> - Exemplo de Decupagem .....	60
<b>Figura 13</b> - Exemplo de Ângulo Alto .....	62
<b>Figura 14</b> - Exemplo de Zoom-in .....	63
<b>Figura 15</b> - Exemplo de Foley .....	64
<b>Figura 16</b> - Divisões de áudio no Audiovisual .....	65
<b>Figura 17</b> - Manual da TV Pendrive.....	73
<b>Figura 18</b> - Materiais para Cineclubes.....	76
<b>Figura 19</b> - Materiais para Comunicação e Uso de Mídias - atividade Fotografia.....	76
<b>Figura 20</b> - Lei 13.006/2014.....	87

## LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CNE/CEB	Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Básica
CONSED	Conselho Nacional de Secretários de Educação
DCNEB	Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica
DEEB	Diretoria de Estatísticas Educacionais
DEB	Departamento de Educação Básica da Secretaria de Estado da Educação do Paraná
DCOE	Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica do Estado do Paraná
DPTE	Diretoria de Políticas Públicas e Tecnologias Educacionais
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EJA	Educação de Jovens e Adultos
FAP	Faculdade de Artes do Paraná
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
INCE	Instituto Nacional de Cinema Educativo
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação
NRE	Núcleo Regional de Educação
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PNE	Plano Nacional de Educação
PNLD	Programa Nacional do Livro Didático
PPC	Proposta Pedagógica Curricular
PPP	Projeto Político Pedagógico
PROBNCC	Programa de apoio à implementação da Base Nacional Comum Curricular
QPM	Quadro próprio do Magistério
SEED/PR	Secretaria de Estado da Educação do Paraná
SUED	Superintendência da Educação

TIC	Tecnologias da Informação e Comunicação
TIDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
UNDIME	União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
UNESPAR	Universidade Estadual do Paraná
UNICID	Universidade Cidade de São Paulo

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	13
<b>CAPÍTULO 1. EDUCAÇÃO BÁSICA - ASPECTOS LEGAIS</b>	17
1.1. Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica do Estado do Paraná	26
1.2. Base Nacional Comum Curricular - BNCC	32
1.2.1. <i>Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações</i>	44
<b>CAPÍTULO 2. O AUDIOVISUAL - LINGUAGEM E TECNOLOGIA</b>	49
2.1. A Linguagem Audiovisual	58
2.1.1. <i>Produtos Audiovisuais</i>	68
2.1.2. <i>Produções Audiovisuais nas escolas públicas do Estado do Paraná</i>	73
<b>CAPÍTULO 3. O AUDIOVISUAL NA ESCOLA</b>	79
3.1. Principais apontamentos: o Audiovisual na BNCC e no Referencial Curricular do Paraná - quadro comparativo	90
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	108
<b>REFERÊNCIAS</b>	112

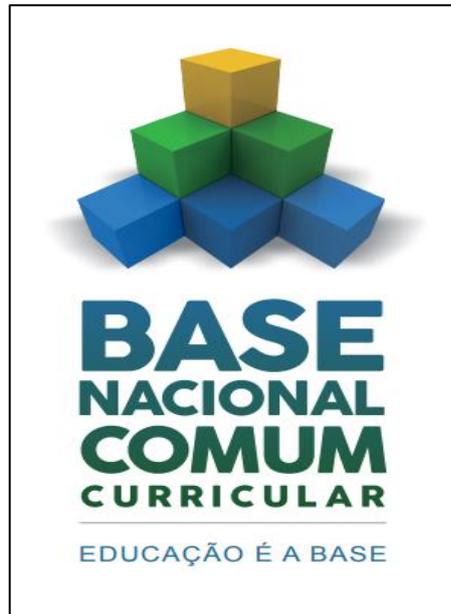
## INTRODUÇÃO

A arte sempre esteve presente na vida da pesquisadora desde muito cedo, quando seus pais, tendo olhar delicado em perceber que a arte era importante para o desenvolvimento infantil, investiram em aulas de piano para ela e sua irmã. Passou a se desenvolver cada vez mais na área musical, cantando em alguns grupos vocais ao longo da sua adolescência e após, na vida adulta, continuou sua relação com a música ao fazer uma graduação na área, em 2001, na Faculdade de Artes do Paraná (FAP), em Curitiba-PR. Com o passar do tempo entrou no mercado de trabalho, atuando profissionalmente como cantora em bares da cidade de Curitiba e em gravações de CDs de artistas paranaenses. Foi regente de coral em colégios particulares e então, em 2004, ingressou como estatutária (professora efetiva do Quadro Próprio do Magistério - QPM) na rede pública de Estado da Educação do Paraná como professora da disciplina de Arte para o Ensino Fundamental (anos finais) e Ensino Médio. Paralelamente ao trabalho na rede estadual de ensino, fez duas especializações, sendo uma em Tecnologias Aplicadas à Educação nas Faculdades Integradas 'Espírita' em Curitiba-PR e outra em Educação Inclusiva na Universidade Cidade de São Paulo - UNICID.

O interesse da pesquisadora pelas 'Novas Tecnologias' se inicia na primeira pós-graduação, em Tecnologias Aplicadas à Educação, ao analisar a produção e distribuição de músicas via internet. No decorrer da carreira profissional, passou a fazer cursos de audiovisual, gravar vídeos-aula de Arte via *Youtube* e introduzir elementos audiovisuais em aulas, como por exemplo uso de fotografia, do celular, análise fílmica, sonoplastia em peças teatrais e em vídeos, animações.

Em 2018, quando atuava no Departamento de Currículo da SEED/PR, ocorreu a homologação do documento Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no Brasil, no âmbito da Educação Infantil e Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) pelo Ministério da Educação (MEC). Iniciou-se a fase de adequações da BNCC nos estados brasileiros via secretarias educacionais, então participando como leitora crítica do documento que foi aprovado pelo Conselho Estadual de Educação para o Estado do Paraná em dezembro de 2018, o qual recebeu o novo nome - Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações.

**Figura 1** – Imagem de apresentação do documento BNCC



Fonte: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>

**Figura 2** - Imagem de apresentação do documento Referencial Curricular do Paraná



Fonte: <http://www.referencialcurricularoparana.pr.gov.br/>

Após ter tido a experiência de participar da (re)elaboração do documento Referencial Curricular do Paraná, percebeu-se a necessidade de refletir sobre o uso efetivo do Audiovisual nas aulas de Arte do ensino público do Estado do Paraná, tanto quanto ao uso de tecnologias presentes no meio escolar, quanto à possibilidade de conhecimento artístico e experimentação do sensível.

A análise desenvolvida nesta pesquisa, tem como referência o Audiovisual, que está contemplado nos documentos BNCC e Referencial Curricular do Paraná na etapa ‘anos finais’ do Ensino Fundamental<sup>1</sup> e dá continuidade aos trabalhos que vem sendo desenvolvido e dedicado à sua profissão ao longo de todos esses anos.

A Base Nacional Comum Curricular teve três versões que passaram por consulta pública, e nesta pesquisa, o foco é a terceira versão homologada pelo MEC em maio/2018 que serviu de base para a elaboração do Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações, (SEED/PR, aprovado pelo Conselho Estadual de Educação em dezembro) do mesmo ano. Ele aponta o ensino da linguagem Audiovisual no ambiente escolar dentro da disciplina de Arte na etapa do Ensino Fundamental (anos finais). Assim, a justificativa desse trabalho se dá visto que seu objeto de estudo - o Audiovisual - corrobora e permite ao professor que media<sup>2</sup> a disciplina de Arte da rede pública de ensino do Estado do Paraná, interagir com os estudantes no que tange a leitura de imagens, produções sonoras, veiculação de informações, abordagens contemporâneas, história do cinema, utilização de tecnologias, compartilhando o processo audiovisual, seja nas transformações de sequências de imagens em movimento, seja na compreensão dos elementos como visuais e sonoros, ampliando a experimentação estética, subjetiva dos estudantes.

O cinema, área de grande visibilidade na produção audiovisual, fez com que a população consumisse filmes e produções audiovisuais na atualidade por meio de seus poderosos elementos cinematográficos como: fotografia, roteiro, cenário, sonoplastia, dentre outros. Assim, contempla a linguagem verbal, visual, sonora, enfim, uma diversidade de conhecimentos obtidos dentro das linguagens artísticas, considerando a importância do registro das informações tanto coletadas, quanto produzidas.

O Audiovisual perpassa pela escola, faz-se presente na vida diária das pessoas seja como produtores, fruidores ou apenas espectadores. É utilizado há muito tempo nas escolas e o problema a ser identificado com esta pesquisa é constatar como se dá essa utilização do Audiovisual dentro do ensino de Arte nas escolas paranaenses após a implementação da BNCC e Referencial Curricular do Paraná. Dentre as hipóteses destaca-se: o Audiovisual é uma técnica desenvolvida dentro da área de conhecimento em Arte chamada Artes Visuais; o Audiovisual

---

<sup>1</sup>A BNCC da etapa escolar ‘Ensino Médio’ não está contemplada neste trabalho, pois encontra-se em fase de (re)elaboração por parte dos estados brasileiros junto ao MEC.

<sup>2</sup> Entende-se neste trabalho que o professor media o processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, no sentido de ser propositos e motivador durante a aprendizagem, de modo a contribuir para que os estudantes cheguem aos objetivos esperados.

é conteúdo a ser desenvolvido na Unidade Artes Integradas apresentadas na BNCC e Referencial Curricular do Paraná em que a tecnologia é utilizada como ferramenta pedagógica; o Audiovisual é uma linguagem que proporciona conhecimento e produção de sentidos, contribuindo com o ensino voltado a atingir competências e habilidades.

Os objetivos a serem atingidos perpassam pelo objetivo geral – investigar a trajetória do Audiovisual nos documentos BNCC e Referencial Curricular do Paraná; e objetivos específicos – examinar a linguagem audiovisual estabelecendo diálogo com a presença das tecnologias no meio escolar; reconhecer a importância da construção de conhecimento por meio da fruição em Audiovisual.

A metodologia escolhida para esta pesquisa é de cunho bibliográfico e documental, em que o material a ser investigado são os documentos recentes que denotam e normatizam o ensino da Arte no país (onde insere-se o Audiovisual), por meio de legislações até a chegada da BNCC que se tornou basilar na (re) elaboração do currículo dos estados brasileiros, no caso desta pesquisa, o Estado do Paraná. O Audiovisual, perpassa esses documentos de modo a ser desenvolvido dentro do Componente Curricular Arte, possibilitando reflexões acerca do uso de tecnologias em sala de aula, a experiência estética do espectador diante de produções audiovisuais abrigando e ampliando seu conhecimento no meio escolar, tornando-se importante prática social, contribuindo para o entendimento e produção audiovisual, bem como para a experimentação e interpretação de sentidos, para a formação integral de estudantes.

Neste sentido, autores como Adriana Fresquet e Marília Franco são destaque nesta pesquisa, visto que pesquisam o conhecimento do Audiovisual no meio escolar, como potente para o desenvolvimento de estudantes em sua formação integral (espectadores, fruidores, críticos) e autores que apontam a mobilização de saberes diante da chegada das tecnologias até a cultura digital e sua utilização no meio escolar como Pierre Lévy, Henry Jenkins e Manuel Castells.

O trabalho aponta, no capítulo 1, a conquista do espaço do ensino de Arte nas escolas brasileiras, que tomou evoluções importantes com a implementação da Lei de Diretrizes<sup>3</sup> e Bases da Educação 9.394 de 1996, reiterando a importância do direito ao ensino previsto na Constituição Federal de 1988, possibilitando a atualização das Diretrizes Nacionais para a Educação Básica em 2013, a fim de contribuir para a efetivação dos currículos das escolas em todos os estados brasileiros.

---

<sup>3</sup>Segundo o dicionário Houaiss *on-line*, Diretriz pode ser compreendida como o traçado de um plano em um determinado caminho; metas, propósitos que direcionam um trabalho; objetivos.

Na sequência, em relação ao ensino da Arte é abordado a investigação de importantes materiais de apoio pedagógico, efetivamente utilizados até a atualidade nas escolas paranaenses da rede pública de ensino e que contemplam o ensino do Audiovisual. Finalmente, o capítulo traz a abordagem dos principais aspectos dos documentos norteadores para a rede pública do Estado do Paraná, as Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica, a Base Nacional Comum Curricular e o documento mais atual das escolas reorganizado e implementado, chamado Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações.

O capítulo 2 apresenta discussão teórica acerca das tecnologias a serviço da educação e sua conquista de espaço na vida diária das pessoas, enfatizando a sociedade digital que utiliza constantemente as novas tecnologias como forma de comunicação, produção e consumo. Aspectos relevantes das produções audiovisuais são apresentados - como uso de imagem e som - a fim de identificar desde sua organização até distribuição, como as etapas e resultados que afetam a percepção e subjetividade por parte do espectador. Por fim, são apontados produtos audiovisuais que se firmaram no mercado de consumo e estão contribuindo para as experimentações das pessoas no mundo digital: a sociedade digital.

No capítulo 3 o universo escolar é contemplado de modo a compreender as fragilidades e conquistas após a inserção da tecnologia em seu meio, bem como a Lei 13.006 sancionada, que insere a exibição de filmes nacionais nas escolas. Destaca-se possibilidades de trabalho pedagógico com obras audiovisuais em sala de aula, de modo a contribuir com o protagonismo dos estudantes, convívio, reflexão e crítica em produções audiovisuais coletivas. Após, são discriminados alguns programas e projetos que a Secretaria de Estado da Educação do Paraná, em parceria com o Governo do Estado, ofertou e/ou vêm ofertando ao longo dos últimos anos, a fim de utilizar ferramentas tecnológicas no meio escolar como possibilidades em produções audiovisuais. Por fim, o capítulo apresenta o Audiovisual em um quadro comparativo do documento base BNCC e sua ampliação no Estado do Paraná com o documento que veio a chamar-se Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações.

## **CAPÍTULO 1. EDUCAÇÃO BÁSICA - ASPECTOS LEGAIS**

A Educação Básica que integra o sistema educacional do Brasil, é compreendida como o período escolar de crianças e adolescentes com até dezoito anos de idade. Ela contempla a Educação Infantil, o Ensino Fundamental (anos iniciais) - primeiro ao quinto ano, o Ensino Fundamental (anos finais) - sexto ao nono ano e o Ensino Médio. Os dados educacionais devem

ser fornecidos anualmente pela direção escolar para as Secretarias Estaduais e Municipais em parceria com o Ministério da Educação, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira e Diretoria de Estatísticas Educacionais (MEC/INEP/DEEB) e coletados via Censo Escolar (Educacenso) junto ao Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

Um dos dados coletados se refere ao número de matrículas efetuadas na educação básica e, no ano de 2019, o IBGE divulgou que 47.874.246 de matrículas foram efetuadas para toda a educação básica, sendo, 11.905.232 correspondentes à etapa tema desta pesquisa, o Ensino Fundamental (anos finais).

A Educação Básica está vinculada em diversas legislações brasileiras, a fim de garantir a oportunidade e qualidade de estudo. A Constituição da República Federativa do Brasil, que é a base para todas as legislações vigentes no país e surge a partir do processo de redemocratização após a Ditadura Militar, apresenta em seu documento atualizado de 2020<sup>4</sup> a Emenda Constitucional nº 105/2019 que a educação é direito de todos, dever do Estado e da Família, sendo gratuito, visando a liberdade de pensamento, respeito e valorização das diferenças, para que a pessoa se desenvolva de maneira preparada a atuar como cidadã perante a sociedade e mercado de trabalho.

O Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (1990, Título I, Art. 2º) considera a criança uma pessoa com até doze anos de idade incompletos e adolescente, a pessoa entre doze e dezoito anos de idade. O ECA é um documento que se imbrica com a Constituição Federal, ao apontar no Art. 4º que o poder público, a família e a sociedade devem assegurar a efetivação dos direitos à educação. No Capítulo IV, Art. 53 destaca que “a criança e o adolescente têm o direito à educação, visando seu pleno desenvolvimento, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho.”

Percebe-se que a Constituição Federal e o Estatuto da Criança e do Adolescente são documentos que asseguram as garantias dos estudantes e, neste contexto, a Educação Básica está contemplada de modo a balizar os estudantes para que se desenvolvam plenamente como ser social e ativo no mundo em que vivem.

Após a implementação da Lei de Diretrizes e Bases para a Educação (LDB) nº. 9394/96 que trouxe a alteração da nomenclatura “Educação Artística” para ‘Arte’ e tornou

---

<sup>4</sup>Constituição da República Federativa do Brasil - Emenda n. 105/2019 no Art. 6º: a ‘educação’ é um direito social, e é, conforme item V, competência comum à União, Estados, Distrito Federal e Municípios, proporcionar os meios de acesso à educação.

obrigatória que a educação escolar acontecesse predominantemente em instituições próprias, passa-se a constar no Art. 26 §2 que “o ensino da Arte se constituirá como componente curricular obrigatório em todos os níveis da educação básica”. Isso fez com que o ensino de Arte adentrasse efetivamente no currículo com conteúdos específicos para o desenvolvimento artístico, visto que a Lei anterior LDB nº.5692/71 no Art. 7º, trouxe muitos questionamentos ao promover, no cotidiano das escolas básicas brasileiras, a obrigatoriedade de um ensino chamado de ‘Educação Artística’, em que habilidades e técnicas eram desenvolvidas por meio de atividades, por exemplo desenhos, música, trabalhos manuais, realizados em datas comemorativas no meio escolar, desprezando o sensível, a fruição, excluindo reflexões tanto filosóficas quanto políticas, retirando a liberdade de expressão e enaltecendo a polivalência, em que o professor tinha o papel de dominar técnicas e aplicar ‘atividades’.

Após o Governo Federal ter lançado a LDB nº.9394/96, em 1998 e apresentar os Parâmetros Curriculares Nacionais, o PCN trouxe o modelo de ensino de arte para o ensino fundamental, distribuído em “linguagens artísticas”: as artes visuais, a dança, a música e o teatro, porém com uma ampla dimensão em que as diferentes linguagens são utilizadas para produzir, expressar e comunicar, destacando como um de seus objetivos à contribuição do desenvolvimento do pensamento crítico do estudante, ampliando a sensibilidade, a percepção, a reflexão e a imaginação.

O documento baseia-se na Metodologia Triangular da autora Ana Mae Barbosa (1997, p.25) - a interação entre contextualizar, apreciar e praticar (fazer artístico) a Arte, visando o desenvolvimento crítico e reflexivo do estudante. Contempla a descrição de conteúdos, objetivos, critérios de avaliação e orientações para o ensino de Arte. O ensino em Arte, passou a incluir o conhecimento e valorização cultural dos diferentes povos, a percepção da qualidade estética das obras, o professor visto como pesquisador, a inclusão de modalidades que surgem devido o avanço tecnológico como o uso de novas tecnologias - a fotografia, o cinema, a televisão, a performance, rádio, publicidade, computador, jogos eletrônicos, entre outros.

A origem das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNEB) está presente na LDB nº.9394/96 Art. 9, item IV em que Estados, Distrito Federal e Municípios devem estabelecer competências e diretrizes para a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio que nortearão os ‘currículos’ e seus ‘conteúdos mínimos’, de modo a ‘assegurar a formação básica comum’. Este documento contou com a participação da sociedade e com a representação do Conselho Nacional de Secretários de Educação (CONSED), representação da

União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME), pesquisadores, entre outros.

A LDB já previa no Art. 32 o ensino gratuito na escola pública a partir dos seis anos de idade com duração de nove anos para o ensino fundamental obrigatório, e, a partir de 2001 com a Lei nº.10.172/01 que aprova o Plano Nacional de Educação (PNE), o ensino fundamental com duração de nove anos torna-se meta a ser atingida no âmbito da educação brasileira. Em julho de 2005, o MEC junto ao Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Básica (CNE/CEB), determinam que os sistemas de ensino brasileiro matriculem no ensino fundamental crianças que venham a completar seis anos de idade no início do ano letivo ou que tenham seis anos de idade completos. Diante dessas mudanças, houve a necessidade de atualização das DCNEB em 2013.

A necessidade da atualização das Diretrizes Curriculares Nacionais surgiu da constatação de que as várias modificações – como o Ensino Fundamental de nove anos e a obrigatoriedade do ensino gratuito dos quatro aos 17 anos de idade – deixaram as anteriores defasadas. Estas mudanças ampliaram consideravelmente os direitos à educação das nossas crianças e adolescentes e também de todos aqueles que não tiveram oportunidade de estudar quando estavam nessa fase da vida. Diante dessa nova realidade e em busca de subsídios para a formulação de Novas Diretrizes Curriculares Nacionais, a Câmara da Educação Básica do Conselho Nacional de Educação promoveu uma série de estudos, debates e audiências públicas, com a anuência e participação das entidades representativas dos dirigentes estaduais e municipais, professores e demais profissionais da educação, instituições de formação de professores, mantenedoras do ensino privado e de pesquisadores da área. (DCNEB, 2013, p.4)

As DCNEB surgem com a finalidade de garantir a formação de qualidade às crianças e adolescentes dentro da idade correspondente ao nível de aprendizagem. Isto compõe enquanto documento, as Diretrizes Gerais para a Educação Básica: a Educação Infantil, e Ensino Fundamental (anos iniciais e finais), o Ensino Médio, e modalidades como Educação do Campo, Educação Escolar Indígena, Educação de Jovens e Adultos (EJA), EJA para estabelecimentos penais, Educação Especial, Educação Profissional Técnica de nível médio, Educação Escolar Quilombola, Educação em Direitos Humanos, Educação das relações Étnico-Raciais, Educação Ambiental, de modo a orientar as escolas em todas as ações pedagógicas.

Assume-se, portanto, que as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica terão como fundamento essencial a responsabilidade que o Estado brasileiro, a família e a sociedade têm de garantir a democratização do acesso, inclusão, permanência e sucesso das crianças, jovens e adultos na instituição educacional, sobretudo em idade própria a cada etapa e

modalidade; a aprendizagem para continuidade dos estudos; e a extensão da obrigatoriedade e da gratuidade da Educação Básica. (DCNEB, 2013, p.15)

A partir da página 102 das DCNEB, inicia a etapa correspondente ao Ensino Fundamental de nove anos que traz como objetivo central a busca pelo direito de todos à educação com vistas à qualidade do ensino. Sob a orientação do Conselho Nacional de Educação, as diretrizes traçam orientações para que as escolas elaborem seus currículos e projetos político-pedagógicos (PPP). Na busca pela qualidade na educação, surge a necessidade de se compreenderem os diferentes espaços onde os sujeitos estão inseridos, comunidades e valores, com vistas a tornar a educação transformadora na vida das pessoas, contribuindo para a diminuição das desigualdades e da pobreza.

O currículo é efetivado no documento DCNEB por meio dos conhecimentos escolares, tendo a escola, autonomia quanto a escolha e seleção desses conhecimentos. Todo o corpo escolar (estudantes, professores, funcionários, comunidade) necessita ter clareza da importância de todos neste processo de ensino e aprendizagem. As diretrizes destacam que o acolhimento pode ser uma grande oportunidade para que eles compreendam a comunidade a qual estão inseridos, usufruindo e valorizando os bens culturais da comunidade escolar.

A DCNEB contempla a base nacional comum e parte diversificada como “indissociáveis” e destaca (p. 113-114), que os ‘conteúdos curriculares’ que compõem a parte diversificada do currículo, sejam definidos pelas escolas, respeitando as diferentes realidades ao abordar os conhecimentos escolares escolhidos e que os conteúdos que fazem parte da base nacional comum e da parte diversificada provem das disciplinas científicas de modo a desenvolver nos estudantes saberes no que tange conhecimento, exercício da cidadania.

Os conteúdos sistematizados que fazem parte do currículo são denominados componentes curriculares, os quais, por sua vez, se articulam às áreas de conhecimento, a saber: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas. As áreas de conhecimento favorecem a comunicação entre os conhecimentos e saberes dos diferentes componentes curriculares, mas permitem que os referenciais próprios de cada componente curricular sejam preservados (DCNEB, 2013, p.114)

O ensino de Arte aparece pela primeira vez nas diretrizes, na etapa Ensino Fundamental de nove anos, ao trazer a obrigatoriedade do trabalho de conteúdos em sala de aula que desenvolvam o conhecimento e reconhecimento de povos da nação brasileira conforme aponta a Lei 11.645/08 que trata da obrigatoriedade da temática História e Cultura Afro-

brasileira e Indígena. Seguindo, apresenta a obrigatoriedade da Música no meio escolar, como conteúdo não exclusivo nas aulas de Arte, devido a implementação da Lei 11.769/08, visto que esta lei possibilitou a ampliação de discussões e pesquisas de autores acerca do ensino das linguagens artísticas no meio escolar. Posteriormente sendo implementado junto às demais linguagens na Lei 13.278/2016, alterou-se a LDB nº.9.394/96 em que a música, artes visuais, o teatro e a dança passam a ser linguagens artísticas obrigatórias a serem desenvolvidas dentro do estudo de Arte na Educação Básica do país.

O documento DCNEB aponta a Arte como sendo um dos conhecimentos que permitem ao estudante compreender a realidade e realizar novas interpretações, contribuindo para que o espaço escolar seja um lugar que ele reinvente os conhecimentos e crie. Destaca-se a importância do lúdico no meio escolar, a fim de contribuir com o desenvolvimento afetivo e emocional dos estudantes.

As diretrizes trazem o Projeto Político Pedagógico (PPP) das escolas como sendo o maior documento escolar junto ao regimento escolar. O PPP apresenta a realidade da escola, desde recursos disponíveis até características de seus estudantes. O regimento escolar é o alicerce para que se efetive o PPP e dá suporte para o estabelecimento de ensino por meio das legislações vigentes. As diretrizes consideram, (p.118), que os estudantes são os sujeitos da escola que produzem cultura, recriam conhecimentos e constroem sua identidade pessoal e social, devendo ser sujeitos ativos, sendo ouvidos e inseridos nas proposições escolares.

A proposta pedagógica curricular (PPC) é parte que integra o PPP e apresenta a tomada de decisões em relação à escolha e organização de conteúdos, considerando a diversidade sociocultural dos estudantes.

Em relação à organização dos conteúdos, há necessidade de superar o caráter fragmentário das áreas, buscando uma integração no currículo que possibilite tornar os conhecimentos abordados mais significativos para os educandos e favorecer a participação ativa de alunos com habilidades, experiências de vida e interesses muito diferentes. (DCNEB, 2013, p.118)

O ensino da Arte é abordado nas diretrizes como Componente Curricular da área de Linguagens, sendo esta, constituída por Língua Portuguesa, Língua materna, para populações indígenas, Língua Estrangeira Moderna, Arte e Educação Física. A DCNEB enfatiza a necessidade de a escola, criar condições para que o ambiente escolar seja favorável à aprendizagem por meio do comprometimento de todos os profissionais que atuam na escola,

esclarecendo as formas de avaliação, expressando com clareza o que se espera que os estudantes aprendam.

Tendo em vista o desenvolvimento das tecnologias<sup>5</sup> na atualidade, torna-se necessário que o indivíduo tenha contato e conhecimento cada vez mais frequentes com novas ferramentas no processo de ensino e aprendizagem, para que, conforme destaca a DCNEB, (p.26), tenha condição de saber se posicionar à frente de processos e inovações que o afetam. Todos, docentes, gestores e estudantes, corpo escolar, necessitam ter em seu cotidiano, a presença da cultura, da arte, da tecnologia e da ciência, desde os primeiros anos da educação básica, atrelando atividades que utilizem as novas tecnologias de comunicação correspondentes à cada etapa do desenvolvimento escolar, inseridas na proposta escolar, em seu projeto político pedagógico.

Assim, torna-se essencial o desenvolvimento do Audiovisual no meio escolar para além do mero uso de tecnologias, como possibilidade de desenvolver nos estudantes o senso crítico e estético diante das produções audiovisuais.

Nos últimos anos, as escolas públicas brasileiras passaram a integrar cada vez mais legislações a fim de atender à demanda social<sup>6</sup>. Ressalta-se aqui a Lei 13.006/2014, pois esta insere-se na questão da utilização de novas tecnologias que serão tratadas mais adiante neste trabalho. Esta legislação acrescenta no Art.26 da LDB nº.9394/96, o parágrafo 8º, constituindo, obrigatória a ‘exibição de filmes’ de produções nacionais nas escolas de educação básica, por no mínimo duas horas mensais, de maneira integrada às propostas pedagógicas.

Podemos compreender essa reserva de atenção ao cinema brasileiro nos pontos de educação básica como um importante espaço de disputa pelo público. Somos um dos países que mais consome produção musical nacional, 70% do que ouvimos é brasileiro, já no mercado de cinema não conseguimos ultrapassar a média de *market share*<sup>7</sup> de 14%. Esse fato nos faz pensar na necessidade incontestável de práticas voltadas para o acesso a essas obras. Estabelecer a obrigatoriedade da exibição de filmes brasileiros é identificar a importância e a necessidade da formação de público de base. Ela proporciona

---

<sup>5</sup>As diretrizes (DCNEB) apontam na página 25 que as tecnologias da informação e comunicação (TIC), constituem uma parte de um contínuo desenvolvimento de tecnologias, a começar pelo giz e os livros, todos podendo apoiar e enriquecer as aprendizagens e que, como qualquer ferramenta, devem ser usadas e adaptadas para servir a fins educacionais e como tecnologia assistiva; desenvolvidas de forma a possibilitar que a interatividade virtual se desenvolva de modo mais intenso, inclusive na produção de linguagens. Assim, a infraestrutura tecnológica, como apoio pedagógico às atividades escolares, deve também garantir acesso dos estudantes à biblioteca, ao rádio, à televisão, à internet aberta às possibilidades da convergência digital.

<sup>6</sup>Diversas legislações foram inseridas nas propostas pedagógicas curriculares das escolas nos últimos anos como Educação Ambiental, Programa Educacional de Resistência às Drogas e à Violência – PROERD, Programa de Combate ao *Bullying*, Gênero e Diversidade Sexual, entre outros.

<sup>7</sup>*Market share* é compreendido como sendo a participação no mercado - venda do produto.

a abertura de uma visão sistêmica do campo, pois coloca em evidência o público jovem como força motriz para a sustentabilidade do setor. (FRESQUET(Org.), 2015, p. 26)

A autora aponta que o público jovem necessita ter acesso e oportunidade de vivenciar, por meio de fruição, filmes nacionais. A aplicabilidade desses filmes, conforme consta na lei, fica sob a responsabilidade das escolas, que estabelecerão os componentes curriculares que irão exhibir os filmes e como se dará a proposta pedagógica deles. Diversos problemas podem ocorrer como falta de infraestrutura nas escolas para a exibição dos filmes, utilização do tempo de exibição para suprir falta de professores, falta de conhecimento acerca do audiovisual tornando a exibição sem proposição pedagógica, entre outros. Destaca-se que, as inovações tecnológicas ao entrarem nos estabelecimentos de ensino, necessitam estar completamente articuladas à proposta pedagógica, no intuito de auxiliar os professores e os estudantes no contato e enriquecimento do conhecimento, dentro do processo de ensino e aprendizagem, tornando a aprendizagem significativa.

Em 2018, a Secretaria de Estado da Educação (SEED/PR) por meio do Departamento de Educação Básica - DEB lançou o documento ‘Legislações que implicam na organização do trabalho pedagógico - orientações à rede pública estadual’. Este documento teve como finalidade trazer uma tabela de legislações obrigatórias correspondentes a cada disciplina escolar, a fim de subsidiar as escolas e contribuir para a efetivação dessas legislações.

O documento está alinhado à Base Nacional Comum Curricular homologada em dezembro de 2017, cuja Resolução nº 2/2017 - CNE/CP indica em seu artigo 8º, inciso VIII, parágrafo 1º, que “os currículos devem incluir a abordagem, de forma transversal e integradora, de temas exigidos por legislação [...]”. (PARANÁ, 2018, p. 02)

O documento procurou atender a demanda BNCC que ainda se encontrava em fase de entendimento por parte dos estabelecimentos escolares. Ele também trouxe possibilidade de encaminhamentos metodológicos para a aplicação das legislações obrigatórias no meio escolar. Na página 20, a Lei 13006/2014, que trata da exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica, aparece pela primeira vez em um dos documentos da rede estadual de ensino para o ensino de Arte nas escolas públicas do Estado. Neste momento, a pesquisadora teve a contribuição na elaboração deste documento, que era uma solicitação de professores, visto que necessitavam de maiores esclarecimentos acerca do que realmente era considerado

obrigatório para sua disciplina e quais eram as possíveis formas de abordagens pedagógicas ao se tratar de legislações.

**Figura 3** - Possibilidades de abordagem da legislação do Audiovisual

Elementos Formais Composição Movimentos e Períodos.	Audiovisual: Abordar os elementos da linguagem audiovisual; história do cinema. Música: trilha sonora, sonoplastia. Artes visuais e teatro: cenário, figurino, luz, direção de fotografia. Dança: expressão corporal, caracterização de personagem.	Lei n.º 13.006/2014 Acrescenta § 8º ao art. 26 da Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica.	Explorar elementos da linguagem cinematográfica ao exibir filmes nacionais.
--	---	--	---

Fonte: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/otp\\_deb\\_legislacoes2018.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/otp_deb_legislacoes2018.pdf)

O Estado do Paraná vem desenvolvendo materiais pedagógicos importantes diante das legislações vigentes como: em 2006 o lançamento do Livro Público de Arte para o Ensino Médio, via Secretaria de Estado da Educação e Superintendência da Educação (SEED/SUED), sendo disponibilizado para todas as escolas da rede pública de ensino para o Ensino Médio. Este livro foi disponibilizado à rede estadual como apoio e material didático, voltado para o público do Ensino Médio, contendo no capítulo 6 abordagens de relações audiovisuais (tema deste trabalho) como a relação imagem e som, a relação entre audição e visão, o som no cinema, a música no cinema e a televisão. Este dado é histórico para o Estado do Paraná, pois, somente a partir de 2015, iniciou a distribuição de livros via Programa Nacional do Livro Didático (PNLD/MEC) para as escolas da rede pública do Estado na disciplina de Arte. Com isso, percebe-se que é muito recente a entrada de materiais de apoio pedagógicos para esta disciplina nas escolas do Estado do Paraná.

Outro fator importante do ensino de Arte no Estado do Paraná é que a ‘terminologia Arte’ para a disciplina no ensino da rede pública sofreu alterações. A Resolução nº 01/2006 do Conselho Nacional de Educação/ Câmara de Educação Básica CNE/CEB, trouxe a alteração em seu Art. 1º a alínea b, do Art. 3º, inciso IV da Resolução CNE/CEB n.º 02/1998, que tratava da mudança da terminologia ‘Educação Artística’ no Ensino Fundamental para a terminologia ‘Artes’. Neste momento, o Ensino Médio no Estado do Paraná utilizava a terminologia ‘Arte’ já empregada por legislações maiores como LDB n.º.9394/96 e DCNEB.

Em 2009, a Secretaria de Estado da Educação solicitou ao Conselho Estadual de Educação (CEE) a alteração do nome ‘Artes’ para ‘Arte’ no Ensino Fundamental via Parecer do CEE/CEB n.º.219/09, e, ocorreu neste momento, a unificação de terminologia ‘Arte’ tanto para Ensino Fundamental quanto para o Ensino Médio. Assim, a Secretaria de Estado da

Educação do Paraná lançou a Instrução nº 007/2009 SUED/SEED orientando as escolas da rede estadual de ensino que o nome da disciplina passaria a se chamar ‘Arte’ para todas as etapas da Educação Básica.

### **1.1. Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica do Estado do Paraná**

De 2004 a 2006 ocorreram momentos de discussões no Estado do Paraná para criar um documento que seria considerado a ‘concepção de currículo’ para as disciplinas da Educação Básica do Estado do Paraná com o nome de Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica (DCOE)<sup>8</sup>. Entre 2007 e 2008 a Secretaria de Estado da Educação por meio do Departamento de Educação Básica, promoveu o evento chamado DEB Itinerante, oferecendo formação continuada à rede estadual acerca do referido documento e, em 2008 foi lançada a edição impressa do documento.

O documento aponta que os sujeitos das escolas, nas últimas décadas, são indivíduos das classes populares e pretende apresentar o que chama de ‘política curricular’ para oportunizar a educação de qualidade a todos, definindo, (p. 14), o ‘sujeito’ da escola, como indivíduo que é fruto de seu tempo histórico, das relações sociais em que está inserido e, também, um ser singular, que atua no mundo a partir do modo como o compreende e como dele lhe é possível participar. Assim, por meio das disciplinas escolares, assume-se o compromisso de os sujeitos terem acesso aos conhecimentos seja científicos, filosóficos e artísticos por meio de contextualização e uso da interdisciplinaridade<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup>As diretrizes apresentaram: texto sobre a Educação Básica, iniciando com uma breve discussão sobre as formas históricas de organização curricular, seguida da concepção de currículo proposta nas diretrizes para a Rede Pública Estadual, justificada e fundamentada pelos conceitos de conhecimento, conteúdos escolares, interdisciplinaridade, contextualização e avaliação; texto sobre as disciplinas de formação/atuação: breve histórico sobre a constituição da disciplina como campo do conhecimento, contextualiza os interesses políticos, econômicos e sociais que interferiram na seleção dos saberes e nas práticas de ensino trabalhados na escola básica. Em seguida, destaca os fundamentos teórico-metodológicos e os conteúdos estruturantes que devem organizar o trabalho docente. Anexo a esse documento, há uma relação de conteúdos considerados básicos para as séries do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio. Tais conteúdos foram sistematizados a partir das discussões realizadas nos encontros descentralizados (DEB-Itinerante) e tornaram-se ponto de partida para organização das Propostas Pedagógicas Curriculares das escolas da Rede Estadual de Ensino. (Disponível em: [http://www.educacao.pr.gov.br/sites/default/arquivos\\_restritos/files/documento/2019-12/dce\\_arte.pdf](http://www.educacao.pr.gov.br/sites/default/arquivos_restritos/files/documento/2019-12/dce_arte.pdf), p.08-09)

<sup>9</sup>A interdisciplinaridade está relacionada ao conceito de contextualização sócio-histórica como princípio integrador do currículo. Isto porque ambas propõem uma articulação que vá além dos limites cognitivos próprios das disciplinas escolares, sem, no entanto, recair no relativismo epistemológico. Ao contrário, elas reforçam essas disciplinas ao se fundamentarem em aproximações conceituais coerentes e nos contextos sócio-históricos, possibilitando as condições de existência e constituição dos objetos dos conhecimentos disciplinares. (PARANÁ, 2008, p.28).

A DCOE aponta a necessidade do professor utilizar metodologias diferenciadas e produzir avaliações que permitam professores e estudantes envolverem-se no processo destacado no documento como ‘transformação emancipadora’, em que todos são contemplados e desenvolvam a aprendizagem; o currículo escolar será composto pelos conhecimentos sistematizados ao longo da história e selecionados pela escola de modo a atender de igual maneira a todos os sujeitos.

O entendimento de currículo na DCOE se baseia nas concepções de José Gimeno Sacristán (p.15):

[...] o currículo como conjunto de conhecimentos ou matérias a serem superadas pelo aluno dentro de um ciclo – nível educativo ou modalidade de ensino é a aceção mais clássica e desenvolvida; o currículo como programa de atividades planejadas, devidamente sequencializadas, ordenadas metodologicamente tal como se mostram num manual ou num guia do professor; o currículo, também foi entendido, às vezes, como resultados pretendidos de aprendizagem; o currículo como concretização do plano reprodutor para a escola de determinada sociedade, contendo conhecimentos, valores e atitudes; o currículo como experiência recriada nos alunos por meio da qual podem desenvolver-se; o currículo como tarefa e habilidade a serem dominadas como é o caso da formação profissional; o currículo como programa que proporciona conteúdos e valores para que os alunos melhorem a sociedade em relação à reconstrução social da mesma. (PARANÁ, 2008, p. 15)

Ao apontar este hall de possibilidades, o autor permite a reflexão de que currículo não se baseia somente em um documento contendo orientações pedagógicas e lista de conteúdos, mas, precisa contemplar projetos políticos que condizem com a melhoria da sociedade, vinculando propostas pedagógicas que contribuam para que o estudante se desenvolva política e socialmente, que adquira uma formação que contribua para que enfrente e transforme a realidade social, econômica e política na qual vivem. Assim, o documento compreende (p. 21), que “a escola é o espaço de confronto e diálogo entre os conhecimentos sistematizados e os conhecimentos do cotidiano popular”.

Entende-se que por meio da obra de arte, o ser humano relaciona-se com o conhecimento e com o mundo. Destaca que arte é ‘criação’ e desta forma, é importante que esteja presente na escola como um dos elementos fundamentais para a educação, pois o processo criativo relaciona-se à produção de conhecimento nas disciplinas escolares, e, a produção artística contém muitas especificidades, o que contribuiu com esta relação entre as disciplinas e favorece pedagogicamente a ampliação do conhecimento escolar. Desta maneira, o entendimento do ensino de Arte na escola passa a ser compreendido como algo que ultrapassa

o conhecimento artístico atingindo outros campos científicos, filosóficos, ampliando as dimensões dos saberes presentes no meio escolar.

As diretrizes destacam que estudante atinja o conhecimento e não recaia apenas no aprendizado de conteúdos disciplinares; o professor deve ser visto como ‘protagonista’, como autor de seu planejamento de ensino, a fim de detectar o direcionamento das ações pedagógicas a serem desenvolvidas, de modo a gerar resultados como sujeitos participativos e atuantes diante da sociedade. Para isso, o professor necessita privilegiar momentos de diálogos aprofundados, que abordem além de conhecimentos históricos e técnicas, contextos políticos, sociais, econômicos, dentre outros.

Os conteúdos estruturantes são apresentados na DCOE como sendo conteúdos de grande amplitude, que apresentam, teorias, conceitos ou práticas, com a intencionalidade de serem socializados na escola e apropriados pelos estudantes por meio do processo de ensino e aprendizagem.

Então, o conhecimento que identifica uma ciência e uma disciplina escolar é histórico, não é estanque, nem está cristalizado, o que caracteriza a natureza dinâmica e processual de todo e qualquer currículo. Assim, nessas diretrizes, reconhece-se que, além de seus conteúdos “mais estáveis”, as disciplinas escolares incorporam e atualizam conteúdos decorrentes do movimento das relações de produção e dominação que determinam relações sociais, geram pesquisas científicas e trazem para o debate questões políticas e filosóficas emergentes. (PARANÁ, 2008, p. 26)

Assim, as diretrizes curriculares propõem que as disciplinas trabalhem com questões relacionadas aos problemas sociais contemporâneos como questões ambientais, drogas, sexualidade, violência, diversidade étnico cultural - História e Cultura Afro-brasileira e Indígena, contextualizando e articulando-os com o estudo das disciplinas que sejam afins.

O desenvolvimento dos conteúdos estruturantes se dá por meio do conhecimento histórico. Em Arte são três conteúdos estruturantes apresentados na DCOE: os Elementos Formais, Composição, Movimentos e Períodos. Tempo e espaço são compreendidos como categorias articuladoras aos conteúdos estruturantes, tendo caráter social (visto que a arte pode alterar a noção de tempo e espaço do ser humano, principalmente com a chegada das novas tecnologias na atualidade) e contemplados nas linguagens da Arte - visuais, dança, música e teatro.

Os Elementos Formais são os recursos existentes numa obra de arte. É a forma, a matéria-prima para que a produção artística aconteça. Conforme (p.65), “os elementos formais são elementos da cultura presentes nas produções humanas e na natureza”. Composição é o processo em que os elementos formais são organizados, de modo que, em cada área artística, formulem-se obras, técnicas e estilos novos. Os Movimentos e Períodos são os momentos da contextualização histórica atrelado ao conhecimento em Arte, e contribui para ampliar o conhecimento do estudante acerca de aspectos políticos, sociais e econômicos presentes nas especificidades de elaboração das obras artísticas.

As diretrizes apontam (p.66), a necessidade de abordar em sala de aula os três momentos dos conteúdos estruturantes de maneira simultânea, visto que os elementos formais, organizados por meio da técnica, do estilo e do conhecimento em arte, constituirão a composição que se materializa como obra de arte nos diferentes movimentos e períodos.

O documento apresenta uma tabela por série/ano<sup>10</sup>, desde a etapa Ensino Fundamental (anos finais) que corresponde do 6º aos 9º anos, até o Ensino Médio (1ª à 3ª séries), explicitando conteúdos a serem desenvolvidos em Arte, a fim de promover o entendimento de professores quanto ao desenvolvimento das relações entre os conteúdos estruturantes. A DCOE propõe aos professores que, ao analisarem a tabela, abordem os conteúdos de maneira horizontal, intercalando os elementos formais e de composição com os movimentos e períodos, a fim de superar a fragmentação de conhecimentos, proporcionando aos estudantes a aproximação com todas as Artes - visuais, dança, música e teatro, bem como suas articulações.

O planejamento é baseado na Metodologia Triangular de Barbosa, indicado no documento DCOE, que o trabalho com a disciplina de Arte deve contemplar três momentos:

- Teorizar: fundamenta e possibilita ao aluno que perceba e aproprie a obra artística, bem como, desenvolva um trabalho artístico para formar conceitos artísticos.
- Sentir e perceber: são as formas de apreciação, fruição, leitura e acesso à obra de arte.
- Trabalho artístico: é a prática criativa, o exercício com os elementos que compõem uma obra de arte. (PARANÁ, 2008, P.70)

---

<sup>10</sup>A nomenclatura utilizada para a rede pública de ensino do Estado do Paraná no documento DCOE é ‘ano’ para a etapa correspondente ao Ensino Fundamental Anos Finais: 6º ano, 7º ano, 8º ano e 9º ano, e, ‘série’ para a etapa correspondente ao Ensino Médio: 1ª série, 2ª série e 3ª série. Isso se deu com a chegada da Lei nº.10.172/01 que ampliou o Ensino Fundamental para o estudo de nove anos. Por se tratar de um momento de transição de nomenclatura, optou-se por inserir no documento série/ano, justificando a transição, por exemplo: 5ª série/6º ano, ou seja, o que antes era chamado de 5ª série agora passa a chamar-se 6º ano.

O professor torna-se responsável por direcionar esses momentos de aprendizagem, porém, os três momentos devem acontecer para que o estudante os vivencie. A partir da página 87 do documento, aparecem os conteúdos básicos<sup>11</sup> a serem desenvolvidos em cada série/ano da etapa escolar do Ensino Fundamental (anos finais) e Ensino Médio. Desta forma, as escolas, ao construírem suas propostas pedagógicas curriculares, devem observar a tabela de conteúdos básicos apresentada, a fim de contribuir com o enriquecimento do trabalho do professor em sala de aula. O primeiro momento da tabela são os conteúdos estruturantes, e após, percebe-se seus desdobramentos nos conteúdos básicos. Por exemplo:

**Figura 4** - Conteúdos Estruturantes e Básicos - DCOE/PR

ARTE - ENSINO FUNDAMENTAL				
5ª SÉRIE/6º ANO - ÁREA MÚSICA				
CONTEÚDOS ESTRUTURANTES			ABORDAGEM PEDAGÓGICA	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM
ELEMENTOS FORMAIS	COMPOSIÇÃO	MOVIMENTOS E PERÍODOS		
CONTEÚDOS BÁSICOS PARA A SÉRIE				
Altura	Ritmo	Greco-Romana	<p>Nesta série, o trabalho é direcionado para a estrutura e organização da arte em suas origens e outros períodos históricos; nas séries seguintes, prossegue o aprofundamento dos conteúdos.</p> <p>Percepção dos elementos formais na paisagem sonora e na música. Audição de diferentes ritmos e escalas musicais.</p> <p>Teoria da música.</p> <p>Produção e execução de instrumentos rítmicos. Prática coral e cânone rítmico e melódico.</p>	<p>Compreensão dos elementos que estruturam e organizam a música e sua relação com o movimento artístico no qual se originaram.</p> <p>Desenvolvimento da formação dos sentidos rítmicos e de intervalos melódicos e harmônicos.</p>
Duração	Melodia	Ocidental		
Timbre	Escalas: diatônica	Africana		
Intensidade	pentatônica			
Densidade	cromática			
	Improvisação			

Fonte: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce\\_arte.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce_arte.pdf)

Vale ressaltar que o documento DCOE trata em diversos momentos do uso de tecnologias como ferramenta, ou seja, a utilização de equipamentos numa produção didático-

<sup>11</sup>Entende-se por conteúdos básicos os conhecimentos fundamentais para cada série da etapa final do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio, considerados imprescindíveis para a formação conceitual dos estudantes nas diversas disciplinas da Educação Básica. O acesso a esses conhecimentos é direito do aluno na fase de escolarização em que se encontra e o trabalho pedagógico com tais conteúdos é responsabilidade do professor. (PARANÁ, 2008, p.87).

pedagógica; do ‘Audiovisual’ como ‘técnica’ a ser trabalhada na área de Artes Visuais na 7ª série/8ºano; das novas tecnologias como uso de diferentes mídias: cinema, videoclipe, televisão, como formas artísticas constituídas dentro das linguagens artísticas - visuais, dança, música e teatro.

O documento destaca o interesse do público jovem em utilizar as diferentes mídias: videogames, MP3, MP4, Internet, telefonia celular, jogos eletrônicos, jornais, rádios, entre outros meios eletrônicos e que eles possam usufruir das diferentes mídias como forma de registro da obra produzida durante as aulas; que o professor poderá utilizar as diferentes mídias de modo a relacionar sua utilização quanto à produção, divulgação e consumo, artísticos ou da indústria cultural, vistos como mercadoria.

Após alguns anos de consolidação da DCOE no Estado, o Caderno de Expectativas de Aprendizagem, foi outro documento discutido na rede pública, a partir de 2011, entre SEED e professores, e lançado em 2012, com a finalidade de subsidiar professores na elaboração de seu planejamento junto com a DCOE. A página 5 do caderno esclarece as Expectativas de Aprendizagem como um objetivo a ser alcançado, cabendo ao estabelecimento e a cada professor(a), no seu planejamento, definir o caminho que será percorrido para que os alunos atinjam o conhecimento.

As Expectativas de Aprendizagem, entendidas como elementos balizadores e indicadores de objetivos a serem atingidos, notabilizam-se pelo seu potencial de qualificação e democratização do ensino público ofertado à população, uma vez que: 1) contribuem para a qualificação do ensino, na medida em que, coerentes com as Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica para a Rede Estadual, expressam claramente, embora de forma ampla, os conteúdos fundamentais que devem ser ensinados/aprendidos em cada uma das disciplinas do currículo escolar; 2) podem ser consideradas instrumentos pedagógicos de democratização do ensino, ao serem apropriadas por todo o conjunto de estabelecimentos e professores, na medida em que asseguram a todos uma mesma baliza geral de temas/conteúdos que devem ser ensinados/aprendidos. (PARANÁ, 2011, p.5-6)

O caderno aponta que, para a disciplina de Arte, foram elaboradas expectativas a partir da DCOE e de seus conteúdos básicos dentro de cada área - visuais, dança, música e teatro. Por exemplo:

**Figura 5** - Caderno de Expectativas de Aprendizagem - Exemplo 8º ano/Arte

MÚSICA	CONTEÚDOS ESTRUTURANTES			EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM
	Elementos formais	Composição	Movimentos e Períodos	
	Altura Duração Timbre Intensidade Densidade	Ritmo Melodia Harmonia Técnicas: vocal, instrumental e mista	Indústria cultural Eletrônica Minimalista RAP, Rock, Tecno	

Fonte: autoria própria

O Caderno de Expectativas de Aprendizagem contempla no ensino da Arte, a compreensão e criação artística por meio do uso de diferentes produções audiovisuais, como o trabalho com a fotografia, formas de divulgação, produção e consumo por meio de rádios, tv, cinema, entre outros.

## 1.2. Base Nacional Comum Curricular - BNCC

A BNCC aprovada em dezembro de 2017, teve duas versões anteriores e, para que cada uma das versões se efetivasse, ocorreram, desde 2015, encontros e audiências públicas em todo o Brasil com vistas à adequação.

A 1ª versão da BNCC englobava desde a Educação Infantil, Ensino Fundamental – anos iniciais e finais até o Ensino Médio. Desde 2015 seus estudos já haviam sido iniciados e a Secretaria de Assuntos Estratégicos da Presidência da República paralelamente ao MEC realizava discussões e debatia propostas para a construção da BNCC. Esta versão foi lançada em 16 de setembro de 2015 pelo ministro da Educação Renato Janine Ribeiro.

No documento destaca-se o termo ‘subcomponente’ que foi utilizado para caracterizar o que desde a chegada dos Parâmetros Curriculares Nacionais era entendido como linguagens artísticas, abarcando as artes visuais, a música, a dança e o teatro.

A palavra linguagens no documento, foi utilizada para definir a área de Linguagens que engloba Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física, apontando que a área

tem este nome porque abrange a linguagem verbal, a não verbal<sup>12</sup>, a musical, a visual, a corporal, o uso de tecnologias no mundo contemporâneo.

“A utilização do termo Linguagens, no plural, aponta para a abrangência do aprendizado da área, que recobre não apenas à linguagem verbal, mas a linguagem musical, visual e corporal.” (BRASIL/MEC, BNCC, p.29). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/BNCC-APRESENTACAO.pdf>

O documento nesta versão já sinalizava o ensino com enfoque no desenvolvimento da formação integral dos sujeitos. A proposta já delineava a intencionalidade do que os estudantes deveriam aprender ano a ano por meio do desenvolvimento dos objetivos de aprendizagem.

“O objetivo da BNC é sinalizar percursos de aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes ao longo da Educação Básica.” (BRASIL/MEC, BNCC, p.07). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/BNCC-APRESENTACAO.pdf>

Assim, a 1ª versão demonstrava os percursos de aprendizagem e desenvolvimento em toda a educação básica para o estudante se desenvolver de maneira integral, conforme aponta o Plano Nacional de Educação e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica.

A formação específica do professor de Arte foi delineada nesta versão, ao indicar que as licenciaturas específicas são necessárias de modo a garantir professores habilitados para cada subcomponente e em todas as etapas da educação básica, conforme:

Ao considerar que a formação em Arte acontece em licenciaturas específicas (artes visuais, dança, teatro e música), é necessário garantir professores habilitados em cada um dos subcomponentes, para todas as etapas da Educação Básica. Igualmente, é fundamental assegurar espaços físicos e materiais adequados para a prática de cada subcomponente, bem como tempo apropriado para o desenvolvimento do trabalho. (BRASIL/MEC, BNCC, p.82). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/BNCC-APRESENTACAO.pdf>

A 2ª versão da BNCC traz (2016, p.26) todo seu processo de construção e justifica que foi “disponibilizado à consulta pública pela Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação (SEB/MEC) entre setembro de 2015 e março de 2016” em todo território nacional,

---

<sup>12</sup>Linguagem não verbal: comunicação que não é feita nem por meio da fala nem por meio da escrita, como imagens em placas, cores do sinal de trânsito.

tornando possível ouvir a população para que esta versão se apresentasse ao país em 3 de maio de 2016, assinada por outro ministro, Aloizio Mercadante.

O termo subcomponente apresentado na versão anterior para as linguagens artísticas não consta nesta versão. Assim, a área de Linguagens permanece, a Arte consta um dos componentes curriculares desta área e os subcomponentes (artes visuais, dança, música e teatro) passam a ser chamados de linguagens artísticas.

O documento continua com o destaque da versão anterior na formação integral do estudante que deve ser direcionado dentro do processo de ensino e aprendizagem, de modo que resolva problemas cotidianos, partilhe ideias, sentimentos e se expresse, tornando-se um ser que participa e atua em sociedade.

Os objetivos amplos de aprendizagem destacados na versão anterior, constam nesta segunda versão divididos em objetivos gerais de formação para cada etapa escolar e objetivos para cada componente curricular. No caso deste trabalho, o componente curricular Arte deve conter os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento específicos, bem como as intencionalidades educacionais.

De acordo com o Glossário de Terminologia Curricular da UNESCO, objetivos de aprendizagem referem-se à especificação da aprendizagem a ser alcançada ao término de um programa ou de uma atividade educacional (Adaptado de: UNESCO-UIS,2012). Também é possível especificar objetivos de aprendizagem para uma lição, um tema, um ano ou todo um curso (UNESCO, 2016). (BRASIL/MEC, BNCC, p.82). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/bncc-2versao.revista.pdf>

A formação específica do professor de Arte tem importância reiterada nesta versão, enaltecendo que desde a chegada da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) a Arte vindo sendo assegurada no Brasil paralelamente associada à luta de professores comprometidos com a elaboração de políticas educacionais que contribuam com a qualificação do ensino artístico no meio escolar:

As lutas têm sido por um “saber de base”, um “saber específico”, que reconheça as artes como conhecimentos imprescindíveis na formação plena do cidadão, rompendo com a atuação polivalente estabelecida pela LDB nº.5.692/71, que incluía a “Educação Artística” no currículo como atividade complementar de outras disciplinas. A partir da década de 1990, a LDB nº. 9.394/96, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) reconheceram a especificidade das artes visuais, da dança, da música e do teatro como conhecimento, bem como a

necessidade de formação específica para o professor. (BRASIL/MEC, BNCC, p.112). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/bncc-2versao.revista.pdf>

Assim, novamente o documento delineou que o professor com formação específica é o articulador do processo de ensino e aprendizagem.

Conforme o site oficial da base <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/historico>, aconteceram seminários por todo Brasil entre 23 de junho a 10 de agosto de 2016, realizados pelo Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed) e pela União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (Undime), de modo a consultar a segunda versão do documento.

O ano de 2016 é marcado por acontecimentos no Brasil como a mudança presidencial de Dilma Rousseff para seu vice Michel Temer. O atual presidente assina a Medida Provisória nº.746/2016 que trata da reformulação do Ensino Médio no país, e em 2017 assina a Lei nº.13.415 que trata de diversas alterações na LDB nº.9394/96 quanto a etapa escolar do Ensino Médio. Diante dessas mudanças, movimentos de ocupação das escolas ocorreram em todo território nacional. Estudantes argumentaram que a reforma necessitaria de amplo debate antes de sua implementação pelo Ministério Público, pois a medida provisória passou a ser vigorada imediatamente após sua publicação<sup>13</sup>. Assim, mudanças ministeriais e a MP nº 746, que desencadearam a primeira e segunda versão da BNCC, foram substituídas por uma terceira versão homologada e apresentada ao país em 22 de dezembro de 2017, contendo as etapas de escolarização Educação Infantil, Ensino Fundamental (anos iniciais e finais), visto que a etapa do Ensino Médio passaria por mais debates. Em 11 de maio de 2018 esta terceira versão foi lançada como versão final para as etapas acima citadas, assinada novamente por outro ministro, Rossieli Soares da Silva.

Na página inicial do MEC, a BNCC já se apresenta como norma, conforme a seguir:

A Base Nacional Comum é um documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Seu principal objetivo é ser a balizadora da qualidade de educação no País por meio do estabelecimento de

---

<sup>13</sup> Para saber mais consulte: <https://appsindicato.org.br/os-pais-que-tambem-ocupam/> e <https://appsindicato.org.br/primavera-dos-estudantes-a-experiencia-das-ocupacoes-das-escolas-no-parana-2016/>

um patamar de aprendizagem e desenvolvimento a que todos os alunos têm direito! (Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>)

Desta forma, a versão final passou a ser instrumento norteador de trabalho para todas as escolas públicas brasileiras, tanto públicas quanto privadas para as etapas de Educação Infantil e Ensino Fundamental (anos iniciais e finais), visto que, a etapa da BNCC do Ensino Médio neste momento ainda se encontrava em fase de adequações. Na sequência, a aprovação da BNCC para o Ensino Médio acabou sendo homologada em 14 de dezembro de 2018 pelo ministro da Educação Rossiele Soares da Silva.

A BNCC - versão final da etapa correspondente ao Ensino Fundamental, trouxe modificações diante das versões apresentadas anteriormente como: os direitos de aprendizagem contidos na versão anterior que passaram a ser substituídos pelo ensino por meio de “competências e habilidades”.

Ao adotar esse enfoque, a BNCC indica que as decisões pedagógicas devem estar orientadas para o desenvolvimento de competências. Por meio da indicação clara do que os alunos devem “saber” (considerando a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores) e, sobretudo, do que devem “saber fazer” (considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho), a explicitação das competências oferece referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC. (BRASIL/MEC, BNCC, p.13). Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versao\\_ofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao_ofinal_site.pdf)

Compreende-se que o desenvolvimento de competências acontecem no momento em que estudantes são direcionados a utilizarem suas capacidades individuais de interpretação em diferentes contextos, atuando como protagonista, experimentando, participando das ações a serem desenvolvidas, não cabendo para este tipo de ensino, uma aula em que professor explica e estudante assiste, uma aula em que estudantes são colocados em condições de resolver problemas, mobilizando seu cérebro, seu corpo, seus sentidos, aprendendo de maneira desafiadora.

As competências estão atreladas à intencionalidade de formar estudantes integralmente, ou seja, competentes para atuarem, agirem na sociedade em que vivem.

...desde as décadas finais do século XX e ao longo deste início do século XXI, o foco no desenvolvimento de competências tem orientado a maioria dos

Estados e Municípios brasileiros e diferentes países na construção de seus currículos. (BRASIL/MEC, BNCC, p.13)

No fim dos anos 90, a UNESCO (sigla em inglês da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) organizou uma comissão internacional para a educação do século XXI e após, estudou, debateu o relatório que tratou do ensino por meio dos quatro pilares: aprender a conhecer, a fazer, a conviver e a ser. O relatório foi publicado em forma de livro “Educação: um tesouro a descobrir” pelo relator Jacques Delors.

Os quatro pilares da educação destacam-se como interdependentes, porém, contribuem para formar estudantes ao aprendizado integral, construindo saberes, habilidades para atuarem na sociedade. Desta maneira, a BNCC, ao abordar o ensino por meio de competências e habilidades, indica a mobilização para a formação integral dos estudantes.

No novo cenário mundial, reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações. Requer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades. (BRASIL/MEC, BNCC, p.14)

O MEC iniciou o Programa de apoio à implementação da Base Nacional Comum Curricular chamado PROBNCC e disponibilizou em seu site o Guia de Implementação, de modo a efetivar o cumprimento desta etapa de escolarização nos sistemas educacionais do país. O Guia de Implementação foi realizado em parceria com MEC, CONSED, UNDIME, União dos Conselhos Municipais de Educação (UNCME) e o Fórum Nacional dos Conselhos Estaduais de Educação (FNCEE).

O Programa PROBNCC iniciou a construção de uma estrutura de pessoas que representassem as redes municipais e estaduais em regime de colaboração objetivando as redes tanto municipais quanto estaduais quanto à (re)elaboração<sup>14</sup> de seus documentos curriculares.

---

<sup>14</sup>O termo ‘(re)elaboração’ curricular refere-se ao processo de tradução da BNCC em um documento curricular local e contempla tanto as redes que farão sua primeira elaboração curricular, quanto as redes que já possuem currículo e farão uma atualização alinhada à BNCC. Neste Guia, o termo ‘estado’ não se restringe à secretaria estadual. O currículo estadual, por exemplo, refere-se ao currículo produzido em regime de colaboração entre estado e municípios, que valerá tanto para a rede estadual quanto para as municipais que aderirem a esse processo. (BRASIL/MEC, Guia BNCC 2018, p.4)

Assim, os estados e municípios receberam repasse de recursos pelo Programa de Apoio à Implementação para compor a equipe que daria início às adequações que foram disponibilizadas com bolsas de formação para coordenadores estaduais - Consed e Undime, coordenadores da etapa da Educação Básica, Redatores de currículo, especialistas em currículo, para eventos de formação e de consultas públicas e impressão tanto de versões em andamento quanto versão final do documento, a fim de ser disponibilizado para as escolas. Vale ressaltar que, conforme consta no Guia de Implementação, (p. 07), o MEC ofereceu consultorias técnicas de apoio para que a implementação se efetivasse nos municípios e estados.

A intencionalidade apresentada na BNCC, (2018, p.10), é a de que este documento, ao ser desenvolvido no trabalho escolar, contribua com possibilidades de atingir nos estudantes as ‘10 competências gerais’ apresentadas, de modo que o(a) estudante seja atuante e participativo na sociedade.

Desta maneira, o documento avança para que as competências gerais da Educação Básica sejam abordadas didaticamente desde o Ensino Infantil até o final do Ensino Fundamental, onde as orientações pedagógicas pressuponham que o trabalho realizado em sala de aula espelha que os estudantes devem ‘saber’ e ‘saber fazer’, a ponto de conseguirem solucionar problemas cotidianos da vida. Consequentemente poderão exercer a cidadania, inserirem-se no mundo do trabalho, desenvolvendo as aprendizagens essenciais, que segundo a BNCC são possíveis de serem alcançadas na medida em que a busca pelo desenvolvimento por meio das 10 competências acontece.

As 10 competências gerais para a Educação Básica são:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (BRASIL/MEC, BNCC, p. 11-12)

A competência geral nº.5 destaca a importância de compreender e utilizar a tecnologias da informação e comunicação em produções, estimulando a curiosidade e a criação, tornando os estudantes, não somente consumidores, mas inseridos na cultura digital de maneira produtiva e proveitosa para seu futuro. No meio escolar, o uso de celulares, televisão e equipamentos de áudio vem sendo cada vez mais frequente no ensino da Arte. Assim, amplia-se o universo de possibilidades de criação audiovisual através de trabalhos como animações, cenários, curtas, fotografia, dentre outros.

O planejamento escolar deve ser baseado com enfoque na equidade, igualdade, diversidade, inclusão, no sentido de contemplar todas as populações. A BNCC, neste contexto, junto com os currículos escolares LDB e DCNEB, complementam-se, assegurando as aprendizagens essenciais em cada etapa da Educação Básica.

A estrutura da BNCC aborda as competências a serem desenvolvidas em cada etapa da escolarização, desde Ensino Infantil até Ensino Fundamental (anos finais). Neste trabalho apresentar-se-á a estruturação que analisará o Ensino Fundamental (anos finais) com base em:

a) Áreas de conhecimento - sendo cinco e uma delas é a Linguagem onde encontra-se a Arte. As demais são Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso;

b) Componentes Curriculares - sendo para a área de Linguagens quatro componentes curriculares: Arte, Língua Portuguesa, Educação Física e Língua Inglesa;

c) Competências Específicas da Área - cada área (neste caso a Arte insere-se na área de Linguagem), deve desenvolver competências específicas de área ao longo do ensino de nove anos da Educação Básica, a fim de esclarecer como as 10 competências gerais da Educação Básica irão estar presentes nela.

Ressalta-se que, áreas que sejam compostas por mais de um componente, apontam no documento competências específicas por componente, por exemplo, na área de Linguagem (quatro componentes), competências específicas para Arte, Língua Portuguesa, Educação Física e Língua Inglesa.

As competências específicas possibilitam a articulação horizontal entre as áreas, perpassando todos os componentes curriculares, e também a articulação vertical, ou seja, a progressão entre o Ensino Fundamental – Anos Iniciais e o Ensino Fundamental – Anos Finais e a continuidade das experiências dos alunos, considerando suas especificidades. (BRASIL/MEC, BNCC, p. 30)

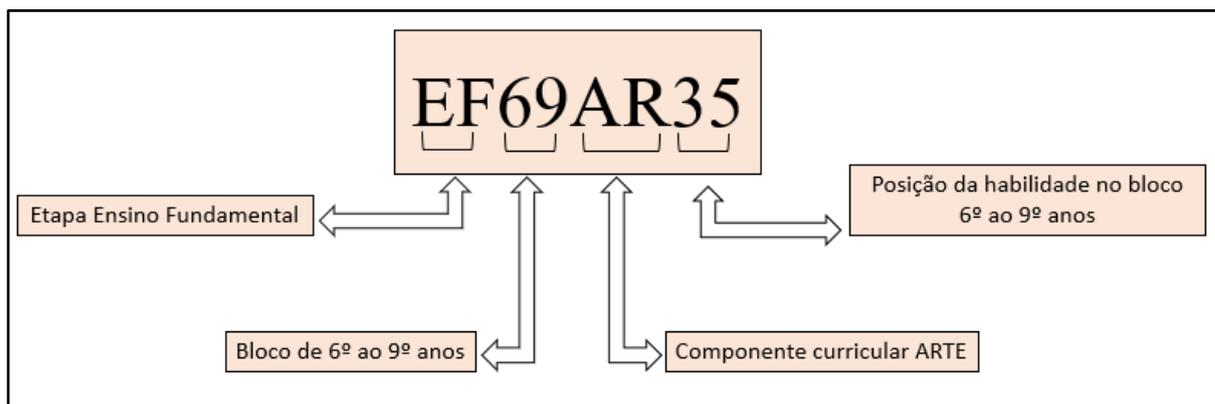
As especificidades de cada componente curricular estão organizadas na BNCC por meio de:

a) Unidades Temáticas – esta terminologia veio substituir o que na primeira versão as linguagens artísticas tinham como nomenclatura ‘subcomponentes’ e na segunda versão receberam o nome ‘linguagens artísticas’. Esta versão também ampliou o ensino de Arte em cinco unidades, visto que além das Artes Visuais, a Dança, a Música e o Teatro, surgem as Artes Integradas. As unidades definem os possíveis arranjos do próximo tópico - os objetos de conhecimento;

b) Objetos de conhecimento - apontados na BNCC como sendo conteúdos, conceitos e processos organizados dentro de cada Unidade Temática;

c) Habilidades - apontados na BNCC como sendo práticas cognitivas e socioemocionais e relacionadas a diferentes objetos de conhecimentos, a fim de expressar as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos estudantes. A estrutura das habilidades é representada por um código alfanumérico, conforme exemplo da página 32.

**Figura 6 - Códigos/BNCC**



Fonte: autoria própria

A etapa do componente curricular Arte no documento destaca que as Unidades Temáticas Artes Visuais, Dança, Música, Teatro e Artes Integradas, terão enfoques e serão articuladas às seis dimensões do conhecimento de forma indissociáveis e simultâneas ao serem trabalhadas pedagogicamente. Essas dimensões podem ser articuladas pedagogicamente sem qualquer ordem, desde que estejam presentes nas abordagens que envolvam os processos de ensino e aprendizagem. São elas:

- a) Primeira dimensão: criação - momento importante no fazer artístico pois requer tomada de decisões e atitudes. Criar relaciona-se ao ato de produção artística;
- b) Segunda dimensão: crítica - momento reflexivo, investigativo, de modo que o indivíduo compreenda os diferentes espaços em que vivem e atuam como sujeitos;
- c) Terceira dimensão: estesia - relacionada à sensibilidade e modos de perceber. Neste momento, aspectos subjetivos são importantes como emoção, intuição;
- d) Quarta dimensão: expressão - exteriorizar nas produções artísticas as diferentes subjetividades, seja construída no individual quanto no coletivo;
- e) Quinta dimensão: fruição - momento de abertura à sensibilização, em que se encontram presentes o estranhamento (ruído), o prazer;
- f) Sexta dimensão: reflexão - análise de diversos momentos como fruição, produção (criação), interpretação.

A BNCC destaca a importância da articulação entre as linguagens visuais, dança, música e teatro, e considera relevantes abordagens reflexivas que incluem o Audiovisual como o cinema e a performance.

Na BNCC de Arte, cada uma das quatro linguagens do componente curricular – Artes visuais, Dança, Música e Teatro – constitui uma unidade temática que reúne objetos de conhecimento e habilidades articulados às seis dimensões apresentadas anteriormente. Além dessas, uma última unidade temática, Artes integradas, explora as relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação. BRASIL/MEC, BNCC, p. 197

O Ensino Fundamental (anos finais) na BNCC, inicia-se na página 205, e traz como intencionalidade que esta etapa proporcione ao estudante maior contato com as diferentes manifestações culturais e artísticas, a fim de que amplie o conhecimento e explore o contato com a Arte tanto dentro da escola quanto na sua comunidade, contribuindo para tornar-se um sujeito autônomo.

O componente curricular Arte deve estar alinhado às competências específicas da área de Linguagens à qual pertence e às dez competências gerais da Educação Básica. Visando a garantia de aprendizado dos estudantes, o ensino da Arte propõe nove competências específicas para a etapa do Ensino Fundamental:

1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.
4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.
6. Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade.
7. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.

8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.
9. Analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo. (BRASIL/MEC, BNCC, p. 198)

A 2ª Competência específica em Arte abarca o uso das novas tecnologias em produções audiovisuais, como o cinema, visando a ampliação do entendimento do Audiovisual. Consequentemente, vai desde a linguagem audiovisual até possíveis articulações como o mundo do mercado da arte, a distribuição e veiculação de produções audiovisuais, entre outros.

Na sequência do documento, (pg. 206 a 211), ocorre a apresentação do bloco de habilidades do 6º aos 9º anos, ‘unidos’ em uma única sequência, sem divisão de aprofundamento rígido, para que as escolas, ao readequarem seus currículos, façam as contribuições que julgarem pertinentes. Exemplo:

**Figura 7 - Arte 6º aos 9º anos - único quadro**

<b>ARTE – 6º AO 9º ANO</b>		
<b>UNIDADES TEMÁTICAS</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>HABILIDADES</b>
Artes Integradas	Contextos e práticas	<b>(EF69AR31)</b> Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.
	Processos de criação	<b>(EF69AR32)</b> Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	<b>(EF69AR33)</b> Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocênicas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, <i>design</i> etc.).
	Patrimônio cultural	<b>(EF69AR34)</b> Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	<b>(EF69AR35)</b> Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Fonte: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/arte-no-ensino-fundamental-anos-finais-unidades-tematicas-objetos-de-conhecimento-e-habilidades>

Importante destacar que o documento apresenta para cada Unidade Temática do componente curricular Arte, objetos de conhecimento diferentes, como a seguir:

a) Unidade Temática Artes Visuais - objetos de conhecimento: Contextos e práticas, Elementos da linguagem, Materialidades, Processos de criação, Sistemas da linguagem;

b) Unidade Temática Dança - objetos de conhecimento: Contextos e práticas, Elementos da linguagem, Processos de criação;

c) Unidade Temática Música - objetos de conhecimento: Contextos e práticas, Elementos da linguagem, Materialidades, Notação e registro musical, Processos de criação;

d) Unidade Temática Teatro - objetos de conhecimento: Contextos e práticas, Elementos da linguagem, Processos de criação;

e) Unidade Temática Artes Integradas - objetos de conhecimento: Contextos e práticas, Processos de criação, Matrizes estéticas e culturais, Patrimônio cultural, Arte e tecnologia.

O desenvolvimento do trabalho em sala de aula por meio de habilidades na etapa de Ensino Fundamental (anos finais), deve contribuir para que o estudante reflita sobre seus projetos de vida, acerca do futuro tanto pessoal, quanto profissional, visando ampliação de estudos para a próxima etapa - o Ensino Médio.

### ***1.2.1. Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações***

O Estado do Paraná, iniciou em maio de 2018 por meio da Secretaria de Estado da Educação em parceria entre Consed e Undime, o processo de elaboração de um documento em versão preliminar que viria a ser a referência para que as escolas (re)organizassem seus currículos.

A iniciativa de criar um documento referencial para cada Estado foi apontado pelo Programa de apoio à implementação da BNCC - PROBNCC (<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/probncc#:~:text=O%20Minist%C3%A9rio%20da%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20lan%C3%A7ou,seus%20curr%C3%ADculos%20alinhados%20%C3%A0%20BNCC>), em que destacou a BNCC como norma e documento visando auxiliar Estados, Municípios e o Distrito Federal na elaboração e implementação de seus currículos alinhados à BNCC.

A versão preliminar do referencial trouxe, além das definições já apontadas na BNCC, a inserção do contexto paranaense<sup>15</sup>, apontando os “direitos, princípios e orientações” desde a

---

<sup>15</sup>A ampliação da BNCC para o Referencial Curricular do Paraná fez com que o documento ficasse extenso, contendo 893 páginas.

etapa da Educação Infantil até o Ensino Fundamental (anos finais) da Educação Básica para o Estado do Paraná.

A partir dessa versão, ocorreu a Consulta Pública que foi realizada para toda a comunidade escolar (pais, estudantes, escolas, professores), que, segundo informações do site da Secretaria de Estado da Educação ([diaadiaeducacao.pr.gov.br](http://diaadiaeducacao.pr.gov.br)) aconteceu entre 12 de julho a 12 de agosto de 2018. Esta consulta previu contribuições acerca da realidade escolar paranaense a fim de aprimorar o documento e, em outubro do mesmo ano, a versão consolidada do Referencial foi enviada ao Conselho Estadual de Educação - CEE que aprovou o documento em dezembro de 2018.

O documento do Paraná neste momento recebeu novo nome e passou a chamar-se Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações<sup>16</sup>. Vale ressaltar que esta decisão de mudança de nome de BNCC para Referencial Curricular não ocorreu em todos os estados brasileiros. Nesta fase, esta pesquisadora estava atuando como técnica da disciplina de Arte no Departamento de Currículo - DDC, da Secretaria de Estado da Educação – SEED e no decorrer do trabalho dos redatores para a escrita que iria à consulta pública, participou como leitora crítica do documento.

O ano de 2019 destinou-se à formação de professores para que, a partir de 2020, ocorresse a implementação definitiva do Referencial em todos os estabelecimentos de ensino do Estado do Paraná, seja público ou privado.

O Referencial Curricular aponta que a Base Nacional Comum Curricular tem como um de seus principais objetivos, definir um conjunto de aprendizagens que sejam essenciais para os estudantes de todas as etapas da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental (anos iniciais e finais), destacando que a BNCC do Ensino Médio se encontrava

---

<sup>16</sup>Art. 1º. Esta Deliberação estabelece normas complementares para instituir o Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações, com fundamento na Base Nacional Comum Curricular da Educação Infantil e do Ensino Fundamental e orienta a sua implementação no âmbito do Sistema Estadual de Ensino do Paraná. Art. 2º. Fica instituído no Sistema Estadual de Ensino do Paraná, por recomendação do Comitê Executivo da BNCC, constituído pelas Portarias da Secretaria de Estado da Educação (Seed) n.ºs 66 e 278/2018, o Referencial Curricular do Paraná, que deve ser o documento orientador do processo de elaboração ou adequação dos Currículos e Projetos Político-pedagógicos das instituições de ensino das redes públicas e privadas. § 1º. O Referencial Curricular do Paraná contempla a educação como compromisso com a formação integral do estudante, tendo como objetivo a ampliação das múltiplas oportunidades de aprendizagem que possam garantir o acesso à cultura, à arte, ao esporte, à ciência e às tecnologias. Deliberação 03/2018 CEE. Disponível em: [http://www.cee.pr.gov.br/sites/cee/arquivos\\_restritos/files/documento/2021-03/deliberacao\\_03\\_18\\_alt\\_04\\_20.pdf](http://www.cee.pr.gov.br/sites/cee/arquivos_restritos/files/documento/2021-03/deliberacao_03_18_alt_04_20.pdf)

em análise pelo Conselho Nacional de Educação. Assim, a homologação do documento veio a ocorrer somente em dezembro de 2018.

Duas secretarias participaram ativamente neste momento de adequações do documento para o Estado do Paraná, o Conselho Nacional de Secretários de Estados da Educação - CONSED e União dos Dirigentes Municipais de Educação - UNDIME. O Estado, optou por uma produção coletiva, que chamou de ‘regime de colaboração’, conforme consta na apresentação do referencial, em que Estado e Municípios uniram-se a fim de garantir que todas as necessidades dos estudantes fossem contempladas no documento.

O entendimento maior acerca da necessidade de um documento dessa dimensão é apontado na introdução do mesmo, como sendo a intenção de existir ‘conteúdos mínimos’ comuns para o Ensino Fundamental no país, fato já abordado na Constituição Federal de 1988 no Art. nº 210 que trata do conceito de uma formação básica comum e reiterado no Art. nº 9 da LDB 9394/96.

Visto que a BNCC é norma, tornou-se necessário e urgente a readequação dos estados em incluir<sup>17</sup> neste documento suas reais necessidades para que a prática pedagógica avançasse, com a finalidade de que se obtenha direitos e objetivos de aprendizagem ‘comuns’.

Os direitos e objetivos de aprendizagem, encontram-se nas competências e habilidades de cada componente curricular, em cada etapa, de modo a garantir que cada etapa escolar da Educação Básica seja atingida.

Os direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento também são descritos na BNCC como “competências e habilidades” a serem atingidos nos tempos e etapas da Educação Básica. Conforme o Art. 3º da Resolução CNE/CP nº 2/2017. (PARANÁ, 2018, p.3)

A partir da página 5 (2018), o Referencial Curricular apresenta uma retrospectiva acerca da elaboração do currículo do Estado do Paraná para o ensino da rede pública, desde o currículo básico do Estado do Paraná dos anos 80, até a elaboração de um documento próprio do Estado, em 2003, as Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica (DCOE) que foram publicadas em 2008, e, finaliza com o documento Referencial Curricular que ficou pronto como versão preliminar para consulta pública em junho de 2018.

---

<sup>17</sup>O fato de a BNCC ser de caráter normativo, requer atenção por parte dos estados brasileiros em não excluir nada do documento, visto que é norma, e sim, ampliar possibilidades para melhoria da qualidade pedagógica.

O Referencial Curricular destaca (2018, p.8) que sua estrutura segue o mesmo formato de estruturação da BNCC, e aponta para a preocupação no que tange a transição entre as etapas de ensino - infantil para fundamental.

No Ensino Fundamental são apresentados os organizadores curriculares que discorrem sobre os direitos de aprendizagem na introdução de cada componente curricular, seguidos de quadros com as unidades temáticas, os objetos de conhecimento e os objetivos de aprendizagem, por ano de escolaridade. Embora todos os componentes curriculares da BNCC sejam disciplinas, o termo é usado pelo MEC em função de que, além dos obrigatórios, as instituições e redes podem incluir em suas propostas pedagógicas componentes que tragam elementos de várias disciplinas ou tenham outras especificidades. (PARANÁ, 2018, p.8-9)

Assim, cada componente curricular foi apresentado com ‘um quadro’ contendo Unidades Temáticas, objetos de conhecimento e objetivos de aprendizagem ‘por ano’, de modo a privilegiar o ensino disciplinar do Estado. Por exemplo, a etapa correspondente ao estudo deste trabalho refere-se aos anos finais do Ensino Fundamental, desta forma, o componente curricular Arte teve um quadro para cada ano desta etapa, 6º, 7º, 8º e 9º anos, com seus respectivos itens: Unidades Temáticas, objetos de conhecimento e objetivos de aprendizagem, conforme a seguir:

**Figura 8** - Quadro do 8º ano da etapa escolar Ensino Fundamental - anos finais

ARTE - 8.º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Fonte: Referencial Curricular do Paraná, 2018, p. 293

As especificidades do componente curricular Arte, organizadas no Referencial Curricular destacam:

a) Unidades Temáticas – conforme apresentado na BNCC, as unidades definem os possíveis arranjos dos objetos de conhecimento. Em Arte são cinco unidades separadas ‘por ano’, as Artes Visuais, a Dança, a Música, o Teatro e as ‘Artes Integradas’, esta contemplada no documento da etapa Ensino Fundamental (anos finais) em um ‘único quadro’<sup>18</sup>

<sup>18</sup>A abordagem da Unidade Temática ‘Artes Integradas’ em um único quadro que contemple toda a etapa do Ensino Fundamental (anos finais) é uma proposta apresentada somente para esta etapa. Na etapa correspondente

correspondente à 6º aos 9º anos, como sugestão da mesma abordagem para todos os anos, porém, aumentando o grau de complexibilidade delas, conforme exemplo:

**Figura 9** - Unidade temática Artes Integradas - único quadro 6º aos 9º anos

ARTE - 6.º AO 9.º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Artes Integradas: 6.º, 7.º, 8.º, 9.º Anos <sup>6</sup>	Contextos e práticas	<b>(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.</b>  Estabelecer relações entre as produções artísticas e as diferentes dimensões humanas: social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Fonte: Referencial Curricular do Paraná, 2018, p. 302

b) Objetos de conhecimento - estão apontados na BNCC e no Referencial Curricular como sendo conteúdos, conceitos e processos organizados dentro de cada Unidade Temática.

c) Objetivos de Aprendizagem - é o termo que substitui o termo ‘Habilidades’ da BNCC, apontados na BNCC como sendo práticas cognitivas e socioemocionais e relacionadas a diferentes objetos de conhecimento.

...o Referencial Curricular do Paraná: princípios, direitos e orientações, traz os objetivos elencados na BNCC e acréscimos ou complementações na perspectiva de aproximar o ensino da Arte no Paraná ao propósito de contribuir para a percepção do mundo e construção de uma sociedade igualitária, democrática e inclusiva. PARANÁ, 2018, p. 228

Ressalto que neste documento, a Arte continuou sendo vista como um componente curricular presente na área de Linguagens. Destaque relevante do Referencial Curricular, é que apresenta ‘novos’ objetivos de aprendizagem, que foram inseridos no documento<sup>19</sup>, e isso justifica o fato de alguns objetivos não apresentarem código alfanumérico e estarem abaixo da cor com destaque no texto, conforme a seguir:

aos anos iniciais o Referencial Curricular apresentou a Unidade Temática Artes Integradas de maneira diluída como nas outras Unidades - ano a ano -1º ao 5º.

<sup>19</sup>Os novos objetivos de aprendizagem (após a apresentação das habilidades da BNCC) que estão inseridos no Referencial Curricular, ocorreram devido à consulta pública ter acontecido. Redatores selecionaram as consultas que consideraram relevantes para serem inseridas no documento.

**Figura 10** - Objetivos com códigos/BNCC - Objetivos sem códigos/Referencial Curricular

ARTE - 7.º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Música	Processos de criação	<p>(EF69AR23) Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa.</p> <p>Perceber os modos de produzir música dos diferentes povos: gêneros, técnicas.</p> <p>Compor individual e coletivamente músicas utilizando recursos alternativos.</p>

Fonte: Referencial Curricular do Paraná, 2018, p. 286

Assim, o documento Referencial Curricular preservou os objetos de conhecimento de cada Unidade Temática conforme o documento BNCC, visto que cada Unidade contém objetos de conhecimentos diferentes.

## CAPÍTULO 2. O AUDIOVISUAL - LINGUAGEM E TECNOLOGIA

Refletir sobre audiovisual implica em compreender as mudanças ocorridas no mundo com a evolução tecnológica, promovendo maior criação no campo audiovisual, porém, a tecnologia é ferramenta, e ferramenta por si só não comunica, o que torna imprescindível e primordial no processo de comunicação o uso da linguagem. As produções audiovisuais estabelecem interações com espectadores, que necessitam olhar e interpretar imagens e sons para estabelecer compreensão, criando informações, produzindo reflexão, fruição, crítica e conhecimento.

A palavra tecnologia é utilizada em atividades produzidas pelos seres humanos, que, com base em conhecimento, empregam ferramentas capazes de contribuir com a evolução das atividades que eles desenvolvem. Neste sentido, a simples utilização de um lápis pode tornar-se exemplo de tecnologia.

Os novos processos ou ferramentas tecnológicas tornaram-se cada vez mais frequentes desde 1940, como o surgimento de revistas, rádio, telefone, televisão, e, o mundo caminhou neste instante para uma evolução tecnológica bastante acelerada, que modificou a maneira

como as pessoas se relacionam tanto consigo mesmas quanto com o mundo ao seu redor. Henry Jenkins, 2009 afirma que:

No final do século 20..., explosões na tecnologia da informação nos inundaram com mais dados do que conseguíamos processar. A promessa da revolução digital era o completo domínio do fluxo de informação: Todo mundo pode saber tudo! Cada cidadão terá o registro de votação de cada político na ponta dos dedos! (JENKINS, 2009, p. 319)

Assim, considerando as evoluções tecnológicas e os seres humanos como seres que interagem no mundo se expressando através de diferentes linguagens, a que se considerar também que, a interação e/ou comunicação pode receber mediação de diferentes tecnologias, e, as mídias (do *latim media*), amplia possibilidades para que os seres humanos se expressem por meio da utilização de suportes para gerar informação. Por exemplo, a televisão é um suporte que divulga a informação, porém, a câmera filmadora gera a informação, mas o que torna o uso da televisão comunicativo, é o fato de como as pessoas irão decodificar e interpretar tudo que lhes é oferecido.

Desde a década de 1950, com a chegada dos primeiros computadores, e posteriormente em 1969 com a chegada da Internet, a tecnologia computacional destaca-se, permitindo que diferentes mídias se relacionem, ampliando maneiras de produzir informações, como a crescente evolução da comunicação por meio do áudio-visual, ou seja, a junção de som e imagem; a multimídia, ou seja, computadores e/ou programas que utilizam diversas mídias: áudio, texto, imagem, vídeo; entre outros.

As tecnologias digitais da informação e comunicação - TDIC surgem da junção das tecnologias da informação e da comunicação com a presença do computador e internet, e modificam a forma de relacionamento entre os seres humanos, considerando a democratização, tanto de informação quanto de conhecimento, que antes, eram vistos somente dentro de ambientes escolares. Diante disso, surgem novos desafios na escola e destaca a mediação do professor, que se torna primordial, a fim de que estudantes sejam orientados a analisarem tanta informação no mundo por meio de tantas mídias diferentes e consigam aplicar os conhecimentos adquiridos em sua vida, de maneira reflexiva e responsável.

Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e de estratégias de comunicação (PERRENOUD, 2000, p. 128).

Desta maneira, a escola recebe a importante tarefa, de permitir e possibilitar que professores façam a mediação do processo de ensino e aprendizagem de modo a contribuir para que estudantes se tornem cidadãos atuantes na sociedade, conscientes de suas responsabilidades, aprimorando os saberes por meio da utilização de novas tecnologias, cada vez mais presentes no mundo.

A BNCC destaca (p.32), a importância de explorar e compreender as tecnologias dentro de cada área de conhecimento, incluindo as Linguagens e suas Tecnologias, o qual o Audiovisual está presente no Componente Curricular Arte; e, o Referencial Curricular do Paraná, (p. 14), destaca como exemplo de estratégia didático-pedagógica, a inserção da escola na cultura digital, visto que possibilita a utilização metodologias diferenciadas, atendendo as necessidades e ritmos de aprendizagem, e apontando que a cultura digital é compreendida como processos de transformação sociocultural que ocorreram após a chegada das TDICs.

Ao refletir sobre a TDIC pode-se destacar a evolução do uso do ‘papel’ que há pouco tempo era o principal suporte utilizado para escrever, mas na atualidade foi substituído por meio de suporte eletrônico, tornando a escrita mais compartilhável. Com auxílio da internet, o processo passou a atingir maior número de pessoas em menor tempo. A velocidade agora é percebida temporal/espacialmente, quando se utiliza o telefone para conversar com quem está do outro lado do mundo ou quando se utiliza a televisão para saber das notícias mais distantes das pessoas. Consequentemente, a tecnologia está tendo grande impacto na vida das pessoas, principalmente no século XXI. Sobre isso, Pierre Lévy (1998, p.11) aponta que dados, textos, imagens, sons, mensagens de todos os tipos são digitalizados e, cada vez mais, diretamente produzidos sob forma digital. Atualmente converge-se para a constituição de um novo meio de comunicação, de pensamento e trabalho para as sociedades humanas.

Desta maneira, percebe-se que, a cada dia que passa, amplia-se um ciberespaço, ou seja, um espaço virtual, que contém o elemento de informação individual e coletivo (troca de informações).

Inteligência coletiva... Uma inteligência distribuída por toda parte: tal é nosso axioma inicial. Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade. Não existe nenhum reservatório de conhecimento transcendente, e o saber não é nada além do que o que as pessoas sabem. A luz do espírito brilha mesmo onde se tenta fazer crer que não existe inteligência: “fracasso escolar”, “execução simples”, “subdesenvolvimento” etc. O juízo global de ignorância volta-se contra quem o pronuncia. Se você

cometer a fraqueza de pensar que alguém é ignorante, procure em que contexto, o que essa pessoa sabe é ouro. (LÉVY, 1998, p. 29)

Os elementos de informação no ciberespaço, apontam para elaborações produtivas e coletivas, a inteligência coletiva (termo criado por Lévy), que permite o compartilhamento de conhecimentos entre as pessoas. Inteligência coletiva pode ser compreendida, neste caso, como o momento em que as pessoas constroem juntas o conhecimento, com velocidade em tempo real, o que as impediria se a tecnologia não existisse, devido às grandes distâncias territoriais entre as pessoas. Para Lévy, os sistemas educacionais necessitam refletir diante do desenvolvimento das formas de produzir conhecimento no ciberespaço, percebida em diversas dimensões como na arte, no movimento social, no som, nas relações educacionais, na construção da inteligência coletiva.

Nesta perspectiva, diante da crescente presença dos ciberespaços, as funções humanas também se modificam, pois, segundo Lévy (1988, p.15) é necessário reinventar a democracia para reinventar instrumentos de comunicação e do pensamento coletivo para que a humanidade produza ferramentas que lhe permitam constituírem-se em coletivos inteligentes.

As hierarquias burocráticas (fundadas na escrita estática), as monarquias midiáticas (“surfando” na televisão e no sistema de mídias) e as redes internacionais da economia (utilizando o telefone com as tecnologias do tempo real) só mobilizam e coordenam parcialmente a inteligência, a experiência, o *savoir-faire* a sabedoria e a imaginação dos seres humanos. É por isso que a invenção de novos procedimentos de pensamento e negociação que possam fazer emergir verdadeiras inteligências coletivas se faz urgente. As tecnologias intelectuais não se limitam a ocupar um setor entre outros da mutação antropológica contemporânea; elas são potencialmente sua zona crítica, seu lugar político. (LÉVY, 1998, p. 15)

Assim, o futuro promissor é aquele em que a inteligência coletiva se faz presente, explorando o saber individual (conhecimentos e inteligências individuais) em prol do conhecimento coletivo e da democratização das informações. A sociedade digital, a sociedade que vive a Era Digital com a explosão da utilização da Internet, deve usufruir das tecnologias, de modo que facilite sua rotina e amplie práticas e conhecimentos, a fim de que utilizem a tecnologia de maneira responsável e produtiva.

O termo ciberespaço está sendo utilizado na atualidade, nas reflexões acerca de novas tecnologias e uso de mídias:

As “auto-estradas da informação” e a multimídia interativa anunciam uma mutação de modos de comunicação e de acesso ao saber. Emerge um novo meio de comunicação, de pensamento e de trabalho para as sociedades humanas: o ciberespaço. (LÉVY, 1998, contracapa)

O autor aponta para reflexões que impactam a sociedade, onde grupos humanos, inseridos no ciberespaço, trocam saberes, produzindo uma maneira inédita no modo de conviver, coletivamente e em tempo real.

Jenkins (2009) apresenta no livro *Cultura da convergência*, como a convergência entre as mídias na atualidade interfere no mercado da indústria cultural, pois, esta, passa a exercer papel de realizadora de desejos dos consumidores (espectadores). O autor destaca que os pontos de distribuição dos meios de comunicação modificam-se com o passar do tempo com a frequente renovação das novas tecnologias, como o vinil que passou para os CDs, consequentemente os arquivos MP3 e ressalta que os meios de comunicação, estão sempre em constante renovação e aprimoramento para satisfazer o público - mercado - consumo.

Bem-vindo à cultura da convergência, onde velhas e novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. A cultura da convergência é o futuro, mas está sendo moldada hoje. Os consumidores terão mais poder na cultura da convergência – mas somente se reconhecerem e utilizarem esse poder tanto como consumidores quanto como cidadãos, como plenos participantes de nossa cultura. (JENKINS, 2009, p. 351-352)

As mudanças tecnológicas são elencadas por Jenkins como sendo de convergência corporativa e convergência alternativa. Na cultura de convergência corporativa as produções midiáticas são produzidas de forma que, produtor e espectador<sup>20</sup> interajam, de maneira a ampliar o mercado e compromisso com o público que é consumidor e utiliza as tecnologias para interagir com outros consumidores.

...os consumidores mais valiosos são aqueles que a indústria chama de “fiéis”, ou que chamamos de fãs. Os fiéis tendem a assistir às séries com mais fidelidade, tendem a prestar mais atenção aos anúncios e tendem a comprar mais produtos. (JENKINS, 2009, p.99)

---

<sup>20</sup>Patrice Pavis (2015, p. 140) destaca que espectador é indivíduo, é público e agente coletivo.

A cultura de convergência alternativa trata do aprendizado de consumidores diante das crescentes novas tecnologias a ele apresentadas no mundo, exercitando a maneira como interage diante do que lhe é oferecido, seja por meio de vídeos, áudios, textos. A convergência alternativa está relacionada à terminologia ‘inteligência coletiva’, termo criado por Pierre Lévy e que, considera as novas relações - chamadas por Jenkins de comunidades de fãs em que o conhecimento se encontra na humanidade que, ao conviver com outros pares alcançam a totalidade de conhecimento, visto que sozinho não se é capaz de saber todas as coisas.

...deem uma olhada na Wikipédia – um esforço alternativo e multinacional de criar uma enciclopédia gratuita na Internet, escrita cooperativamente por um exército de voluntários, operando em aproximadamente 200 línguas diferentes. Até agora, os princípios da adhocracia<sup>21</sup> foram adotados pelo movimento do código aberto, em que programadores de software do mundo todo colaboram em projetos pelo bem comum. (JENKINS, 2009, p. 346-347)

Percebe-se neste exemplo, como cada fã da comunidade utilizou o saber particular que detém para que, unidos, construíssem o conhecimento em grupo. Desta forma, as comunidades fãs aplicam suas habilidades nos produtos midiáticos de interesse, porém Jenkins (2009) salienta que as habilidades poderiam ser transferidas para situações ‘mais sérias’ como a política e, interagindo consumidores com os meios de comunicação, gerando a descentralização de poder de mídias no mercado, resultando na abrangência da diversidade.

Neste contexto, é papel da escola que os professores mediadores estejam em constante atualização à frente de situações de sua comunidade e realidade escolar. Considerando o que está imerso na cultura, na representação social, na representação política, a ressignificação de formas de pensar, de construir conhecimento, de interagir utilizando as tecnologias que devem estar presentes na vida escolar de estudantes que passam diariamente pelo ambiente escolar. Assim consomem a tecnologia de maneira consciente, analisando e refletindo sobre o que o mercado lhe oferece enquanto cidadão.

O sociólogo espanhol Manuel Castells destaca em seu livro *Sociedade em Rede* (1999, p.64) definições de informação, no sentido de que ela está presente no dia a dia das pessoas

---

<sup>21</sup> Segundo dicionário informal - Criado por Alvin Tofler, o termo Adhocracia é utilizado na Teoria das Organizações para indicar o sistema temporário de organização do trabalho, onde acredita-se que um grupo de pessoas com pensamentos, formações, habilidades, profissões e conhecimentos diferentes são mais efetivas na resolução de problemas e desafios do que no sistema tradicional de departamentalização. O conceito de Adhocracia é o oposto de burocracia, enquanto na burocracia há ênfase em processos e rotina fixa, a Adhocracia defende a simplificação dos processos, se adaptando a cada situação específica. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/adhocr%C3%A1cia/>

como dados que são organizados e se comunicam. Neste caso, a internet é um exemplo pois transmite informações.

Assim, faz-se necessário estipular critérios para buscar a informação e para combiná-la, utilizando-a em projetos pessoais e profissionais, incluindo no meio escolar, estudantes e seus interesses pessoais, tornando a escola o ambiente que proporcionará o empoderamento intelectual aos estudantes, no sentido de dar critérios e subsídios próprios para eles.

As experiências com a tecnologia e sua utilização no ambiente escolar, de maneira reflexiva, ética e crítica, podem contribuir como aponta a BNCC (2008, p.09) para que os estudantes produzam conhecimentos, resolvam problemas e exerçam o protagonismo. Ainda, o Audiovisual, insere-se como linguagem e possibilita que a prática e reflexão aconteça, de maneira que todos os envolvidos tornem-se produtores de conhecimento.

A linguagem audiovisual abarca principalmente os sentidos humanos da visão e da audição, que são muito utilizados no século XXI; a evolução tecnológica por meio da chegada de diversas mídias, veio inserir as pessoas num universo e contexto corriqueiro, tornando-as familiarizadas com produções audiovisuais e até mesmo alfabetizadas. Um grande exemplo é a utilização da televisão, linguagem audiovisual comum para praticamente todas as pessoas.

Na atualidade, a Internet possibilitou as pessoas serem mais ágeis e velozes no modo de pensar, produzir, escrever e trabalhar. Isso modifica até mesmo o cenário mercadológico, pois, as empresas necessitam estar sempre em constante busca de adaptação para não perder espaço, visto que o mundo digital também se tornou o mundo mercadológico. Na busca em promover ao usuário (consumidor espectador) experiências digitais cada vez mais velozes, facilitando a praticidade na experimentação digital, podendo contribuir para o aumento de vendas.

Os computadores são ferramentas muito utilizadas e ocupam vários setores da sociedade como escolas, comércios, entretenimentos, relacionamentos etc. A tecnologia digital, neste sentido, toma espaço importante, visto que possibilita não somente o uso do computador em si, mas a construção de um ‘sistema de redes’ que permite arquivar, copiar, exibir informações, cruzar dados a qualquer momento e em tempo real. Anne Cauquelin (2005), aponta que não há como a Arte se manter afastada de práticas tecnológicas, visto que, os avanços tecnológicos direcionaram a Arte a fazer parte do ‘sistema’, tanto na produção, recepção e/ou distribuição artística, por exemplo, na produção de um vídeo, divulgação de uma exposição, criação de uma imagem artística em um software.

Essas transformações alcançam o domínio artístico em dois pontos: no registro da maneira como a arte circula, ou seja, do mercado (ou continente), e no registro intra-artístico (ou conteúdo das obras). (CAUQUELIN, 2005, p. 65)

A autora ao destacar as transformações no que tange a Arte em meio à tecnologia, possibilita a reflexão acerca dos papéis (produção, recepção e/ou distribuição), que, misturam-se no sistema de rede, e por meio da tecnologia, permitem a comunicação e modificam as relações consumo - espaço - tempo, visto que a informação é o que importa. O imbricamento de papéis, também remete à reflexão de qual é o papel do artista na atualidade?, visto que ele não é mais isolado de sua realidade, contexto social e econômico, e tampouco, somente artista em tempo integral e sim, necessita estar antenado e participativo do universo tecnológico que permite comunicar sua arte demonstrando a exposição em que esteve presente, ou em quais eventos seus trabalhos foram destaque; sua bibliografia e trajetória dentro do sistema de rede, a ponto de, quando o artista for visitado na Internet, abra-se um leque de possibilidades, pois, as interconexões do sistema de rede fornecerão todos os dados que obtém do artista como: biografia, curadoria, produção, público, redes sociais etc.

Assim, o artista tem de ser internacional, ou não ser nada; ele está preso na rede ou permanece de fora. *In* ou *out* - escolha bem difícil de ser assumida por um artista, e que, com frequência, é consumada pelos produtores - descobridores. Essa ubiquidade - uma vez na rede, os mesmos artistas se encontram em toda parte e são objeto de um movimento giratório - produz uma espécie de vertigem ou, de acordo com o termo que utilizamos, uma saturação. (CAUQUELIN, 2005, p. 75-76)

A autora aponta para os cuidados de o artista, ao estar na rede, procurar vencer a saturação, levar o cansaço por meio da repetição em diferentes espaços virtuais, o que pode acarretar a uma banalização tanto da obra quanto do artista.

A comunicação é parte da vida humana como necessidade. As pessoas foram cada vez mais aperfeiçoando a forma de se comunicarem. A maior prova disso se dá nas incríveis barreiras que foram derrubadas com a chegada da tecnologia, que permitiu a comunicação entre pessoas de diferentes partes do mundo, concomitantemente. Alves; Antoniutti; Fontoura (2012, p.291), destacam que hoje a Internet é a mais conhecida das redes internacionais de computadores e se transformou em uma mídia universal e interativa. Isto permitiu uma variedade de recursos, troca de dados e informações, *e-mails* digitais contendo textos, imagens e sons.

As autoras, apontam (p. 292-293) a importância da ‘Internet’ - termo proveniente de uma expressão inglesa *INTERaction ou INTERconnection between computer NETWORKS* para a nova maneira de comunicação, a comunicação virtual e, diferenciam terminologias como digital, *on-line*, *www*, que muitas vezes, são usadas como sinônimos, visto que o processo digital utiliza números (dígitos) para separar informações. O termo *on-line* muitas vezes é utilizado para descrever o acesso à informação digital por meio de *modem* que faz a captação e transmissão de dados e *world wide web (www)* que trata-se de uma interface para acessar serviços em rede.

A Internet permite que a comunicação entre as pessoas aconteça, e o perfil do usuário dela, vem sendo cada vez mais analisado de modo a auxiliar empresas em relação à preferência dos consumidores. O mercado de consumo tem grande espaço nesta esfera, o que mais uma vez, aponta a importância do usuário utilizar a Internet com responsabilidade e crítica diante do universo que lhe é oferecido virtualmente.

A BNCC trata do potencial da Internet como lugar em que a divergência e o diferente circulam e, desta forma, a escola necessita acolher essa diversidade, contemplando e fomentando debates, com a finalidade de reconhecer os diferentes discursos e refletir sobre os limites de liberdade de expressão, considerando argumentos diversos, aprendendo a debater ideias.

Eis, então, a demanda que se coloca para a escola: contemplar de forma crítica essas novas práticas de linguagem e produções, não só na perspectiva de atender às muitas demandas sociais que convergem para um uso qualificado e ético das TDIC – necessário para o mundo do trabalho, para estudar, para a vida cotidiana etc. –, mas de também fomentar o debate e outras demandas sociais que cercam essas práticas e usos. (BRASIL/MEC, BNCC, p. 68-69)

O documento BNCC destaca a influência da tecnologia e sistema de redes na vida dos estudantes, considerando (2018, p.61) o avanço, multiplicação e acesso à informações devido ao uso crescente de computadores, telefones celulares, tablets, tornando estudantes não somente consumidores mas imersos na cultura digital.

Os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil. Por sua vez, essa cultura também apresenta forte apelo emocional e induz ao imediatismo de respostas e à efemeridade das informações, privilegiando análises superficiais e o uso de imagens e formas

de expressão mais sintéticas, diferentes dos modos de dizer e argumentar característicos da vida escolar. (BRASIL/MEC, BNCC, 2018, p. 61)

A BNCC considera tarefa de o professor ser propositor de reflexões que mobilizem os jovens a compreenderem a responsabilidade de utilização da tecnologia e tenham atitude crítica diante dos conteúdos apresentados pelas mídias. Por exemplo, o estudo e desenvolvimento do audiovisual no meio escolar, pode contribuir para que estudantes utilizem a tecnologia de maneira democrática, participem da criação artística por meio da cultura digital, aprendam interagindo e compartilhando coletivamente, possibilitando momentos únicos, em que a alteridade se faz presente e a fruição seja aguçada. Assim, os sentimentos e sensações são aflorados, compreendendo e percebendo o mundo à sua maneira.

O Referencial Curricular do Paraná também aponta (p.15), as discussões que vêm ocorrendo em âmbito nacional desde o início do século XX e que se faz presente no Plano Nacional de Educação (PNE), acerca da formação integral dos estudantes, no sentido de desenvolverem-se em diversos aspectos como físicos, afetivos, cognitivos, éticos, estéticos e políticos, atuando com responsabilidade diante do contexto das culturas digitais, por meio do acesso à cultura, arte, esporte, ciência e tecnologias.

O documento BNCC remete à reflexão da importância em saber avaliar tudo o que a internet oferece aos usuários (consumidores), bem como, o olhar sensível que professores devem ter diante de abordagens pedagógicas que incluem ferramentas digitais, para contribuir com o processo de construção do conhecimento.

Ressalta -se a Competência Geral da Educação Básica nº5 da BNCC (2018, p. 09) que destaca a compreensão, utilização e criação das tecnologias digitais da informação e comunicação em práticas sociais. Inclui-se as escolares e espera-se que estudantes se tornem protagonistas na vida pessoal, coletiva e críticos do mundo digital.

## **2.1. A Linguagem Audiovisual**

A utilização de ferramentas tecnológicas no meio escolar é uma demanda atual, inclusive considerando que o público escolar (estudantes) muitas vezes já tem diversas habilidades quanto a utilização de diferentes ferramentas como aplicativos em celular, jogos, mas a comunicação e conhecimento acontecem por meio de linguagens (verbais, não verbais, sonoras, visuais...) que necessitam ser exploradas, vivenciadas para que o conhecimento aconteça.

A partir de experimentações (principalmente entre imagem e som) e uso de tecnologias digitais, diversas narrativas audiovisuais na atualidade em filmes, vídeos, séries, *webséries*<sup>22</sup>, *games*, *MMORPGs*<sup>23</sup> - jogos exclusivos pela internet, novelas, publicidades, animações, notícias etc., integram as linguagens artísticas e evidencia-se cada vez mais a utilização das artes visuais, dança, música, teatro, o imbricamento entre as linguagens – artes integradas - que deverão contribuir para uma revolução no fazer artístico audiovisual.

A BNCC contempla o uso do audiovisual como uma das Competências Específicas no ensino de Arte para a etapa escolar do Ensino Fundamental:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações. (BRASIL/MEC, BNCC, p.198)

Assim, evidencia-se a importância de estudantes conhecerem e experimentarem a linguagem audiovisual, vivenciando diversas formas de expressão, exercitando a autoria de produções artísticas, compreendendo o hibridismo entre as artes.

A seguir, destacam-se aspectos básicos e inerentes ao uso de imagem e som nas produções audiovisuais:

**IMAGEM** - é organizada de modo que produza sentido, comunique e aflore a percepção e subjetividade do espectador. Sirino; Pinheiro (2014, p. 15) “somos a civilização da imagem, habitamos um mundo-tela em que tudo se dá a ver a um ponto tal, que já temos dificuldades para discernir o que é real e o que é cópia.” Percebe-se o poder da imagem diante do espectador, podendo representar o presente ou lembranças em suas memórias, bem como, a relação espaço-tempo.

a) Roteiro - destaca-se por anteceder as imagens, sendo o material escrito e formatado contendo cenas e diálogos. As cenas são construídas partindo do que se pretende passar aos espectadores como sensações, períodos temporais, sutilezas, entre outros. Contém personagens, lugares, objetos, sons etc. Ao se pensar que a escrita das cenas seja feita de maneira que a anterior motive a próxima cena, pode-se dar dinâmica à narrativa. Se houver diálogos, este é o momento de aparecerem, visto que serão interpretados pelos atores/atrizes.

---

<sup>22</sup>*Webséries*: séries lançadas na internet, também conhecidas como *webshow*.

<sup>23</sup>*MMORPGs*; *massive multiplayer on-line role-playing games*.

As separações das cenas são chamadas no roteiro técnico de ‘decupagem’ e as cenas são divididas em planos (momento de planejamento das filmagens).

**Figura 11** - Exemplo de Roteiro

ROTEIRO (LINGUAGEM AUDIOVISUAL)
<p><b>CENA 1 – INT. CARRO DE MARIA – DIA</b>            MARIA, uma mulher elegante de aproximadamente 35 anos, dirige e fala no telefone celular.</p> <p style="text-align: center;"><b>MARIA</b>            Querido, calma! Ainda faltam 15 minutos para sua mãe chegar. Eu só preciso passar em casa e pegar o presente dela.            (É interrompida pelo marido no telefone. Escuta.)            Não, eu não vou estragar a surpresa! Eu prometo que consigo chegar no horário.</p> <p>Maria desliga o telefone. Olha ansiosa para o semáforo fechado.</p>

Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015330.pdf>

**Figura 12** - Exemplo de Decupagem

<b>DECUPAGEM:</b>
<p><b>CENA 1 – INT. CARRO DE MARIA – DIA</b>            PLANO 1 – PM (plano médio) de MARIA dirigindo e falando ao celular com o marido.            PLANO 2 – CLOSE-UP de MARIA desligando o telefone e olhando ansiosa para frente.            PLANO 3 – PD (plano detalhe) do semáforo fechado.</p>

Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015330.pdf>

A cena contém a sequência dramática e pode apresentar vários planos no momento de filmagem;

b) Planos - apontam o distanciamento da câmera em relação a qualquer objeto que está sendo filmado e/ou fotografado num determinado enquadramento<sup>24</sup>.

Pode-se definir plano de duas formas. Do ponto de vista da produção do filme – anterior, portanto, às operações de combinações conhecidas como montagem –, é o trecho da película que será sensibilizada pela passagem de luz através da lente da câmera, desde o momento em que esta é acionada até ser desligada. Já enquanto filme finalizado, o plano é simplesmente o pedaço de filme entre dois cortes. (SIRINO; PINHEIRO, 2014, p. 17)

<sup>24</sup>Enquadramento - limites laterais, superior e inferior da cena filmada. É a imagem que aparece no visor da câmera. Disponível em: [https://www.ancine.gov.br/media/Termos\\_Tecnicos\\_Cinema\\_Audiovisual\\_28032008.pdf](https://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf), 2008, p. 37.

Os autores destacam a importância de existirem vários planos com diferentes durações, possibilitando imagens expressivas nas produções. Neste momento, perguntas podem contribuir para melhor adequação dos planos como: quais imagens preciso captar? Para isso, onde coloco a câmera?

O glossário de termos utilizados no cinema e audiovisual, disponibilizado pela ANCINE<sup>25</sup> (2008, p.52), destaca os planos como *Long Shot*, também conhecido como *Full Shot* que refere-se ao plano geral - aquele que inclui o cenário inteiro mostrando ambientes grandes; o plano geral que demonstra uma determinada área ampla; o plano médio que é usado para enquadrar uma pessoa da cintura para cima; o plano próximo que destaca o enquadramento da parte do tórax para cima de uma pessoa; o plano detalhe que, como o nome já diz, apresenta um detalhe que domina o quadro apresentado como um objeto em cima da mesa; o plano conjunto que, diferentemente do plano geral é um pouco mais fechado; o plano americano que enquadra a pessoa desde a parte dos joelhos para cima; o primeiro plano que traz pessoas ou objetos próximos à câmera, na frente de outros elementos que também compõem o quadro da cena.

Pela descrição, cada plano contribui para dar veracidade ao que se pretende mostrar, ampliando o olhar do espectador e suas percepções. Stecz aponta:

A forma como os planos são combinados produz interpretações que dependem do olhar e do repertório do espectador... na escola, o professor deve ter consciência da experiência do fazer, do contato e da criação, sem exigir um resultado complexo e bem-acabado. O que deve estar na pauta é a relação criativa que se estabelece entre a criança, os equipamentos e sua compreensão da linguagem audiovisual. (STECZ, 2015, p.48)

c) Ângulos de filmagem - “A utilização de diferentes ângulos da câmera cria discursividade ao filme.” Sirino; Pinheiro (2014, p. 54). Destacam que o enquadramento da câmera, a maneira como a câmera mostra as personagens ou elementos presentes na cena, contribuem para orientar e sensibilizar o espectador.

---

<sup>25</sup>Criada em 2001 pela Medida Provisória 2228-1, a ANCINE – Agência Nacional do Cinema é uma agência reguladora que tem como atribuições o fomento, a regulação e a fiscalização do mercado do cinema e do audiovisual no Brasil. É uma autarquia especial, vinculada ao Ministério da Cidadania, com sede e foro no Distrito Federal, Escritório Central no Rio de Janeiro e escritório regional em São Paulo. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/ancine/apresentacao>

O glossário de termos utilizados no cinema e audiovisual, disponibilizado pela ANCINE (2008, p.22), apresenta *Ângulo Alto*<sup>26</sup> como o enquadramento da imagem com a câmera que focaliza objetos ou pessoas de cima para baixo; o *Ângulo Baixo*<sup>27</sup> como enquadramento da imagem com a câmera que focaliza objetos ou pessoas de baixo para cima; o *Ângulo Plano* como um ângulo que apresenta objetos ou pessoas sendo filmados num plano horizontal em relação à posição da câmera. Assim, notadamente os ângulos de filmagens possibilitam contribuir com a transmissão da mensagem audiovisual ao espectador;

**Figura 13** - Exemplo de *Ângulo Alto*



Fonte: SIRINO; PINHEIRO, 2014, p. 145

d) Movimentos de câmera - enriquecem a narrativa audiovisual, pois permitem eliminar oscilações provenientes do modo câmera na mão. O glossário de termos utilizados no cinema e audiovisual, disponibilizado pela ANCINE (2008, p. 66), destaca os seguintes movimentos: efeito *Zoom* - *Zoom-In* e *Zoom-Out*, que, respectivamente servem para contribuir na dramatização, esclarecendo roteiro, aproximando ou distanciando personagens e detalhes. Repentinamente contribui com a impressão de aproximar o elemento que está sendo filmado aumentando a distância focal da lente da câmera, o que causa este efeito óptico - contribuindo com a impressão de afastamento do elemento que está sendo filmado e diminuindo a distância focal da lente da câmera. A panorâmica trata-se de uma câmera que se move de um lado a outro, mostra a visão geral do ambiente; o efeito *Travelling* em que a câmera faz um movimento

---

<sup>26</sup>Pode também ser chamado de *Plongée*.

Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015330.pdf>, 2010, p.31

<sup>27</sup>Pode também ser chamado de *contra-plongée*.

Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015330.pdf>, 2010, p.31

chamado *dolly*<sup>28</sup>, acompanha a velocidade da cena como por exemplo o caminhar do ator ou deslocamento horizontal.

Neste caso, movimentos de câmera contribuem com a dramaticidade das ações gravadas nas cenas, conforme a seguir:

**Figura 14** - Exemplo de *Zoom-in*



Fonte: SIRINO; PINHEIRO, 2014, p. 132

A imagem utilizada em planos, enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera, possibilita melhor compreensão da narrativa audiovisual, pois produz a fotografia das imagens (resultado que será visto pelos espectadores). Neste sentido, a direção de fotografia tem papel relevante na produção audiovisual, controlando o registro de imagens, utilizando ferramentas e tecnologias que contribuam para este fim, como luz, filtros, cores, enquadramentos etc.

SOM - em uma produção audiovisual os sons naturais, sons de objetos, músicas, efeitos especiais, trilhas sonoras, ruídos, vozes etc., constituem meios de comunicar e/ou transmitir informações/sensações ao espectador. A música poderá ser criada antes da imagem, durante ou após ela numa transição de cena.

A fase de edição de áudio ocorre após a edição de imagens, e é muito comum a utilização de diversos efeitos sonoros para complementar a ideia e intencionalidade das cenas, como o *foley* (sons gravados em estúdios: passos, ruídos, objetos etc.), também conhecido popularmente como ‘sonoplastia’. O artista de *foley* é conhecido como sonoplasta, por meio de

<sup>28</sup>*Dolly back* ou *dolly in*: câmera afasta-se ou aproxima-se do objeto. *Dolly out*: câmera abandona a cena (recua).

experimentações, tem a finalidade de recriar sons que transmitam efeito de realidade e seu papel é fundamental em algumas produções como filmes e animações.

**Figura 15** - Exemplo de *Foley*

**Tabela 12 – Análise dos objetos de *Foley* da cena do depósito.**

	<b>Descrição do gesto sonoro</b>	<b>Espacialização</b>
1	Batidas em metais ocos, juntamente com rangidos de metais. Ataque forte, pouca sustentação e decaimento rápido: Passos nas escadas de metal.	Centro
2	Metálico, bastante ataque e uma sustentação moderada. O obstáculo treme quando acontece o choque.	Centro
3	Algo circular, provavelmente de vidro, cai no chão e se desloca girando.	Cai no chão no centro e gira para o <i>surround</i> da direita passando pelo lado direito frontal, onde pára e tenta encontrar equilíbrio
4	Um passo.	Centro

Fonte:

[https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/19870/Dissert\\_Debora%20Opolski%20completa.pdf;jsessionid=EADD72EAA75F0F503FCA3859423E84BF?sequence=1](https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/19870/Dissert_Debora%20Opolski%20completa.pdf;jsessionid=EADD72EAA75F0F503FCA3859423E84BF?sequence=1)

O nome *foley* é uma homenagem ao novo iorquino Jack Foley que fez experimentos trabalhando com dublagens. Os sons de *foley* podem ser chamados de efeitos editoriais (sons que dublam objetos e ações) e os seus efeitos principais, conhecidos como sonoros, englobam todos os sons que forem criados de forma a valorizar e enriquecer as cenas, destacando movimentos e ações, o que contribui com a ‘dinâmica’ da narrativa.

Em algumas produções audiovisuais, como filmes e animações, existem diferentes maneiras de editar os sons, destacam Sirino e Pinheiro (2014, p.244) - em que existem inclusive métodos de edição e mixagem<sup>29</sup> sonora divididos em “famílias” de sons - sons organizados conforme semelhança ou natureza. Isso contribui no processo de mixagem, dando autonomia para que o *Sound Designer*<sup>30</sup> escolha-os.

As famílias de sons seguem uma representação por siglas universais, o que facilita seu reconhecimento para qualquer profissional que atua em mixagem no mundo. A primeira família trata-se de Diálogos (sigla DX) - sons de diálogos entre personagens nas cenas; a segunda

<sup>29</sup>Mixagem de som: momento em que as diferentes fontes sonoras captadas são combinadas, com equipamentos adequados em estúdio de gravação.

<sup>30</sup> Pessoa que cria, grava, edita e mixa sons.

família são os Ambientes (sigla BG) - sons que caracterizam os ambientes como cidade x campo, dia ou noite; a terceira família é o *Foley* (sigla FY) - sons que somam-se às ações humanas, resultando no destaque da ação vista na cena e podem ser divididos em *FootSteps* (sigla FS) que são passos, *ProPs* (sigla PP) que são objetos e *Clothes* (sigla CLTHS) que são roupas; a quarta família denomina-se *Hard Effects* (sigla HFX) - sons diversos (variados) que aparecem na cena como vento, mar, avião, motor etc.; a quinta família são os *Sound Effects* (sigla SFX) - contribuem para reforçar a narrativa dos movimentos ou situações de personagens; a sexta família trata-se de *BG Effects* (sigla BGM) - sons que ficam fora de quadro (a fonte sonora não aparece na cena), utilizados para caracterizar ou destacar algum determinado ambiente como o som de um carro que passa pelo lado direito do quadro ou buzina ao longe em um trânsito congestionado; a sétima família denomina-se *Walla* (vozerio) - vozes de personagens que geralmente não são vistos no quadro, caracterizando o ambiente em que personagens estão como aeroporto, bar, parque etc.; a oitava família corresponde à Música (sigla MX) - trata-se de elemento sonoro importante na narrativa, muitas vezes a composição, gravação, edição e mixagem de músicas são de responsabilidade de um setor específico que entrega o material ao *Sound Designer* para incluir outras famílias de som no contexto.

Todas estas sonoridades, após serem mixadas, irão compor o som do filme, o resultado surge após a execução de vários processos. Para isto, são necessários profissionais que produzem toda a complexidade e diversidade de sons existentes nas cenas.

### Figura 16 - Divisões de áudio no Audiovisual

Um roteiro (ou mapa) específico de áudio dentro de uma produção audiovisual/multimídia normalmente define cada elemento em relação à organização, principalmente nas maiores produções, porque há muitos elementos que precisam ser descritos e projetados.

#### Elementos de áudio nos audiovisuais

São três as grandes divisões de áudio nas produções audiovisuais/multimídia:

- Voz: diz respeito a todos os elementos que envolvem o áudio em relação à língua natural (linguagem verbal), como os diálogos e locuções de narradores.
- Efeitos sonoros: normalmente conhecidos pela abreviatura do inglês *Sound effects* (SFX), são relacionados especialmente ao que normalmente é conhecido como sonoplastia. Trata-se de sons concretos e processados para aumentar a sensação de realidade dos audiovisuais (sons de carros, de passos, vento, chuva, etc.)
- Música: tem um papel importante nos audiovisuais e costuma ser conhecida como trilha sonora. Constitui a terceira principal divisão de áudio nos audiovisuais.

Destacam-se, técnicos de som e engenheiros de som que são responsáveis pela gravação de vozes que podem ser executadas por atores, dubladores, locutores etc., cabendo ao *design de som* a tarefa de manipular os sons digitalmente. Os efeitos sonoros serão divididos em paisagens sonoras das cenas ou efeitos especiais. As trilhas sonoras conduzem a emoção das cenas podendo existir de diferentes formas: gravadas digitalmente ao vivo, músicas já prontas a serem editadas e até mesmo sofrerem adaptações.

Efeitos de *Fade in* e *Fade out* são utilizados em edições e relacionam-se ao elemento sonoro Intensidade. A intensidade é uma das qualidades sonoras que permitem ao ser humano distinguir os sons fortes, médios e fracos. Neste sentido, quanto maior amplitude de vibração, consequentemente som mais forte e vice-versa, quanto mais próximo a pessoa estiver de uma fonte sonora mais forte o som estará e na medida em que se afasta da fonte sonora, a propagação do som será menos intensa - fraca. A intensidade é o 'volume' do som.

*Fade In* - o som inicia-se praticamente imperceptível e gradualmente aumenta, tornando-se cada vez mais forte.

*Fade out* - o som inicia-se perceptível (audível) e gradualmente diminui, enfraquecendo e desaparecendo da percepção auditiva. Destacam-se que essas terminologias (*fade in / fade out*) também aparecem em outros elementos audiovisuais como na etapa de iluminação (etapa visual).

A música tem poder de suscitar emoções e imaginação dentro de uma produção audiovisual, sendo até mesmo decisiva para que espectadores guardem a relação entre personagens e situações, o que contribui na criação de um fio condutor da narrativa audiovisual. Um exemplo: ao ouvir sons as pessoas são capazes de relacioná-los a imagens que não estão sendo vistas por elas, porém com a 'impressão' de que estão na tela. Ela pode conectar as pessoas a um outro tempo e espaço - seja no passado ou futuro, completando lacunas em seu imaginário.

A autora Claudia Gorbman, professora de estudos do cinema da Universidade de Tacoma, em Washington (EUA), aponta o uso do *Leitmotiv* como recurso em filmes, pois, relaciona-se à memória auditiva dos espectadores, bem como, associações com elementos fílmicos (personagens, espaço, tempo etc.).

O termo *Leitmotiv* surge com o compositor Wagner, em suas óperas<sup>31</sup>, é a parte da música (um motivo ou termo musical), que se destaca, visto que se repete várias vezes, adquirindo associação à narrativa.

O *Leitmotiv* é um recurso relevante, pois ao ser introduzido sonoramente num determinado trecho da narrativa, possibilita que a audiência assuma a presença da personagem, mesmo que não esteja presente no enquadramento da cena e isto faz com que o espectador perceba, interprete e cubra lacunas no imaginário da cena.

A autora publicou diversos artigos sobre a presença do som nos filmes e traduziu alguns livros para a língua inglesa do compositor Michel Chion que será apresentado posteriormente neste trabalho.

O compositor alemão Wilhelm Richard Wagner, autor de diversas óperas, deixou curiosidades em seu legado, como o apontamento da importância de todos os elementos que contribuem para a elaboração de uma ópera. Com o passar do tempo, passou a chamar ópera de ‘dramas musicais’ como crítica, pois observou que a música ganhava todo o destaque na ópera e que outros elementos eram esquecidos. Surgiu então o conceito alemão denominado *Gesamtkunstwerk* (Obra de arte total), como referência à crítica Wagneriana, que promovia reflexão para o conjunto de elementos de uma ópera (música, teatro, dança, artes plásticas, vozes, canto).

Neste sentido, as ideias do conceito *Gesamtkunstwerk* do século XIX, apesar de distantes temporalmente, aproximam-se das intencionalidades artísticas do século XXI para o ensino de Arte, pois o documento BNCC (2018, p. 197), contempla a importância da integração entre as Artes. Neste âmbito, explora-se as relações e articulações entre as diferentes linguagens (artes visuais, dança, música e teatro) e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação.

O autor Michel Chion<sup>32</sup>, compositor de música experimental, destaca em suas obras a potência de todos os elementos sonoros em conjunto com a imagem, de forma a contribuir com a narrativa fílmica e cria o termo ‘método das máscaras’, dando enfoque na observação do som,

---

<sup>31</sup>As Óperas Wagnerianas fizeram grande sucesso no século XIX, com o passar do tempo, Wagner passou a chamar as óperas de dramas musicais como uma crítica, pois acreditava que a ópera realizada em seu tempo enfatizava a música, deixando os outros elementos artísticos em segundo plano.

<sup>32</sup>Em 1990, Chion lança a obra “A Audiovisão”, que é, segundo o autor, uma obra teórico-prática que descreve e formula a relação audiovisual como contrato (não é uma relação natural), esboçando um método de observação de análise suscetível de ser aplicado aos filmes, aos programas de televisão, aos vídeos, etc... e que objetiva explicar e mostrar como no contrato audiovisual “uma percepção influencia a outra e a transforma: não vemos a mesma coisa quando ouvimos; não ouvimos a mesma coisa quando vemos.”... Considerando a interseção das linguagens sonora e imagética, a teoria de estudo busca analisar a utilização do som para a criação de significado. Disponível em: <https://www.anppom.com.br/congressos/index.php/25anppom/Vitoria2015/paper/viewFile/3513/1044>

seja em conjunto com as imagens numa determinada sequência, seja mascarando a imagem, seja retirando o som da sequência a ser analisada. O autor, desde 1980, escreveu sobre a relação som e imagem, revelando ser um dos teóricos de cinema mais inovadores, pois criou termos novos para o cinema-som, metáforas. Inventou palavras para transmitir ideias em produções audiovisuais, como exemplos:

Música Diegética - a música executada dentro da ação. Tudo o que é perceptível pelas personagens dentro da cena;

Música não Diegética - sons que não são percebidos pelas personagens dentro da ação, porém com papel importante para a interpretação da cena, também chamada de música de fundo/fosso, refere-se à música de fundo da cena, efeitos sonoros etc.;

Música meta Diegética - sons que traduzem o imaginário das personagens, normalmente em estado de espírito alterado ou em alucinação;

Síncrese - neologismo criado por Chion, da junção das palavras síntese + sincronização. Imagem e som são percebidos como únicos, ou seja, vindos de uma única fonte. O efeito chamado *mickeymousing* (presente nas animações de Carl Stalling na Walt Disney), é um exemplo de síncrese em que a música e animação estão sincronizadas e percebidas como únicas.

Qual é a pergunta espacial que um som geralmente nos faz? Não é: onde está? (Esse som "está" no ar que respiramos ou, estritamente falando, como percepção, em nossa cabeça), mas sim: de onde vem? O problema de localização de um som, então, na maioria das vezes, é limitado à localização de fonte. (CHION, 1990, p. 60)

Chion destaca a importância dos sons em produções audiovisuais pois ter a percepção de onde os sons veem e como são produzidos, pode contribuir com a melhoria do trabalho audiovisual, a fim de identificar sua importância e promover destaque no conjunto da obra.

Assim a linguagem cinematográfica repleta de imagens e sons, destaca-se no decorrer dos documentos Base Nacional Comum Curricular e Referencial Curricular do Paraná, analisados neste trabalho, por meio dos elementos que compõem as produções audiovisuais, presentes nos elementos das artes visuais, dança, música e teatro, suas composições e imbricamentos - integrações.

### **2.1.1. Produtos Audiovisuais**

O Audiovisual está inserido no mundo digital, visto que há diversos softwares de edição de imagem, texto e som para produções artísticas via uso de internet, recursos

multimídias<sup>33</sup> etc. Desta forma, tanto o processo de construção da produção audiovisual utiliza ferramentas digitais, quanto as etapas de edição e finalização do produto.

Basicamente é considerado audiovisual qualquer produção que contenha a junção de imagem e som com a finalidade de ‘comunicar’, enquanto a comunicação se dá por meio das leituras que o espectador faz diante de tudo o que é visto e ouvido por ele.

Destacam-se ainda, os produtos audiovisuais que estão contribuindo para a nova maneira da humanidade conviver, experimentar e experienciar o mundo digital:

Televisão - tele (distante), visão (do latim - *visione*). A sociedade atual brasileira (e mundial), tem o hábito de conviver diariamente com a televisão. Assistir tv passou a ser tão natural para as pessoas quanto escovar os dentes ao se levantar. Por ser um meio de comunicação muito consumido, ela se insere de diferentes maneiras no mundo tecnológico, as pessoas podem assisti-la pelo celular ou computador, podem escolher canais e horários para (re)visitá-los, utilizar recursos como multiplicação de telas, tv de alta definição, interação entre a tv e internet, novos formatos como 3D<sup>34</sup> e a realidade virtual, entre outros. A utilização dela proporcionou algumas tendências de consumo, em que se prioriza a recepção de imagens com muita qualidade como as tv 4k e 8k em telas gigantescas, facilitando a recepção de imagens em diversos aparelhos como óculos, celulares, computadores, o que permite o consumo em vários dispositivos;

Vídeo sob demanda - conhecido como VoD (do inglês - *video on demand*). Plataformas em que consumidores escolhem programas, filmes, séries, jogos que desejam assistir como a plataforma de compartilhamento de vídeo Youtube ou Netflix. Os vídeos sob demanda, permitem aos usuários utilizarem os conteúdos no momento que desejarem, sem sair de casa. A utilização intensa dessas plataformas, acarreta o uso intenso de tecnologias que possibilitam produção de melhor qualidade de imagem, som e conteúdos e, conseqüentemente refletem numa grande distribuição (muitos consumidores). O VoD é utilizado como uma tecnologia em que empresas entregam seus conteúdos a consumidores;

Animação - geralmente utilizado pelas pessoas como consumo do entretenimento. A partir da invenção do Cinema, o mercado da animação se estabeleceu e sua elaboração se dá via construção de imagens (fotograma) por meio de desenho em computação gráfica, projetada num determinado ritmo na tela, o que causa o efeito de ilusão de movimento.

---

<sup>33</sup>Recursos multimídias são compreendidos como a combinação de diferentes mídias, geralmente as estáticas (texto, fotografia, imagem, gráfico) e as dinâmicas (vídeo, áudio, animação).

<sup>34</sup>TV 3D permite às pessoas verem as imagens em três dimensões, por meio da utilização de óculos.

Desenhos animados são muito consumidos no mundo, bem como *stop motion* (técnica de animação quadro a quadro que utiliza como recurso câmera fotográfica e/ou computador). A elaboração de animações requer uma grande estrutura tanto de investimento, criação e execução. Ressalta-se a elaboração de *stop motion* presente nos currículos escolares, como prática artística e audiovisual;

Publicidade - tem o intuito de difundir produtos, serviços e/ou eventos e atrair consumidores para eles. Conhecida como ‘propaganda’, a publicidade está presente em todas as mídias, o que permite a potencialização de alcance dos produtos. Exemplos: comerciais de tv, propagandas em rádio, anúncios de jornal, *outdoor*<sup>35</sup>, propagandas na internet. Ela disponibiliza para os espectadores - ouvintes – leitores - acesso à informação e venda de produtos;

Rádio - uns dos meios de comunicação mais populares, utilizado por pessoas de todas as classes sociais. Leva rapidamente a informação, quase instantaneamente, por meio de ondas eletromagnéticas. ALVES; ANTONIUTTI; FONTOURA (2012, p. 39) apontam que a Era do Rádio ocorreu devido a função rápida de proliferação de emissoras radiofônicas pelo mundo em que o rádio obteve grande aceitação popular pela importante função social, educativa e cultural desempenhada por esse meio de comunicação. No Brasil, na década de 1920, existiam muitos programas de auditório e iniciaram programas de humor, musicais e até mesmo radionovelas, tudo transmitido via rádio. Isto fê-lo que se tornasse o primeiro meio de comunicação mais utilizado no país, principalmente por ser analfabeta parte da população, a mídia impressa ainda não havia se popularizado.

Na atualidade o rádio tomou grande proporção devido a transmissão via internet (rádio digital - FM via celular) e conteúdos produzidos sob demanda (*podcasts*) estão em alta como mídias que transmitem informações via uso de internet;

Cinema - difere-se da televisão e rádio, visto que permite várias interpretações. Isto se deve ao fato de como são utilizados os elementos (visuais e auditivos) na produção cinematográfica, a fim de envolver o espectador. O cinema necessita de um grande aparato tecnológico e estrutural para a elaboração de filmes tais como: direção, produção, fotografia, roteiro, design de som, edição, entre outros;

*Games* - jogos eletrônicos e *videogames* utilizam grandemente a linguagem audiovisual assim como em outras produções, como por exemplo - o cinema - que pode ser considerada uma obra coletiva, visto a quantidade de participantes no processo de elaboração.

---

<sup>35</sup>*Outdoor*: anúncio exposto em vias públicas, geralmente em forma de cartazes ou painéis luminosos.

A imagem e o som são perfeitamente imaginados pelos produtores de *games*, de modo que o jogador perceba o plano da imagem no qual está inserido e seja estimulado a jogar pelos sons, efeitos e/ou músicas a ele apresentados, causando sensações que lhe permitam ‘mergulhar’ no jogo e querer vencê-lo.

Muitos dos produtos acima citados, ou até mesmo outros como novelas, jornalismo, redes sociais (*facebook, twitter, instagram*), *reality shows*<sup>36</sup>, conteúdos *mobile*<sup>37</sup> etc., utilizam elementos tecnológicos e fazem parte das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), desde suas particularidades na produção, até a divulgação e distribuição dos produtos. Assim é possível acessar diversos conteúdos e mídias, além de produzir fotos, publicar vídeos, infográficos, enciclopédias colaborativas, entre outros.

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um, a produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web. (BRASIL/MEC, BNCC, p. 68)

Desta forma, haverá a necessidade do conhecimento de todo o universo que está por detrás das produções audiovisuais, como os elementos narrativos e de comunicação, profissionais envolvidos, tecnologias utilizadas, com o intuito de analisar criticamente todas as três etapas - pré-produção, produção e pós-produção audiovisual - ampliando conhecimentos e saberes por meio da experiência audiovisual. ALVES; ANTONIUTTI; FONTOURA (2012 p. 208), destacam que ao cumprir essas etapas, diminui-se as chances de algo dar errado, e que a produção é algo que necessita sempre estar sendo revisitado, pois imprevistos acontecem como exemplo, chover em um dia de captação de cenas externas (ao ar livre).

Ao analisar as etapas de produção audiovisual, o professor mediador tem a possibilidade de apontar em sala de aula subsídios para que estudantes compreendam a importância da articulação dos elementos audiovisuais e o envolvimento de atividades que são necessárias para que uma produção audiovisual se efetive.

A produção audiovisual pode ser dividida em três etapas, geralmente organizadas por meio de um cronograma de trabalho, com a finalidade de que todas elas sejam contempladas.

---

<sup>36</sup>*Reality shows*: programas de tv que mostram a vida diária de pessoas comuns ou celebridades.

<sup>37</sup>Conteúdos *mobile*: conteúdos para dispositivos móveis como *smatphones e tablets*.

ALVES; ANTONIUTTI; FONTOURA, (2012 p. 207) destacam as mesmas em Pré-produção que se trata do momento após a aprovação do roteiro em que a principal atividade é a reunião de pré-produção envolvendo profissionais de agência, atendimento da produtora e o diretor de cena ou demais membros da equipe de produção para discutir os detalhes do filme/vídeo. Neste momento, o diretor também participa; a Produção - momento em que ocorre outra reunião, geralmente entre o diretor de cena, diretor de fotografia, diretor de produção e/ou produtor e cenógrafo para apresentar o roteiro e decupagem<sup>38</sup>. A partir daí, as tarefas são divididas para iniciar a realização do filme/vídeo, sua filmagem ou gravação; na Pós-produção - o diretor de produção e sua equipe trazem devolutivas como a conferência de contratos com elenco, entre outros, a equipe técnica encarrega-se de guardar todo o equipamento e cuidar da manutenção para que tudo esteja pronto para o próximo trabalho. O diretor de cena torna-se parte importante na finalização do material bruto, editando e montando o filme/vídeo. Esse trabalho requer escolha de cenas, sequências, escolha de efeitos para contribuir ao máximo com um resultado próximo ao do roteiro.

É importante salientar que os profissionais que cumprem as diferentes etapas numa produção audiovisual, compõem o elenco da produção, e, este elenco, pode variar de acordo com a complexidade da demanda e orçamento para elaboração da proposta.

O professor, ao desenvolver no meio escolar a análise acerca da compreensão da amplitude de uma produção audiovisual, pode incentivar a criticidade dos estudantes. A introdução do documento Referencial Curricular do Paraná (2018, p. 222), destaca que, produtos artísticos de diferentes culturas, corroboraram para que as pessoas identifiquem, conheçam e explorem as linguagens artísticas visuais, sonoras, corporais e linguísticas.

Ao oportunizar ao estudante o contato com as manifestações artísticas diversas, de diferentes tempos e locais, possibilitamos uma experiência estética, que é um olhar subjetivo, carregado de significado diante de uma imagem, de um objeto, de uma cena, de uma música, de uma dança, de um filme ou da vida, dele mesmo e do outro. (PARANÁ, 2018, p. 225)

As produções audiovisuais são composições artísticas complexas, envolvem várias linguagens artísticas, o que possibilita ampliar o olhar artístico dos estudantes em sala de aula.

---

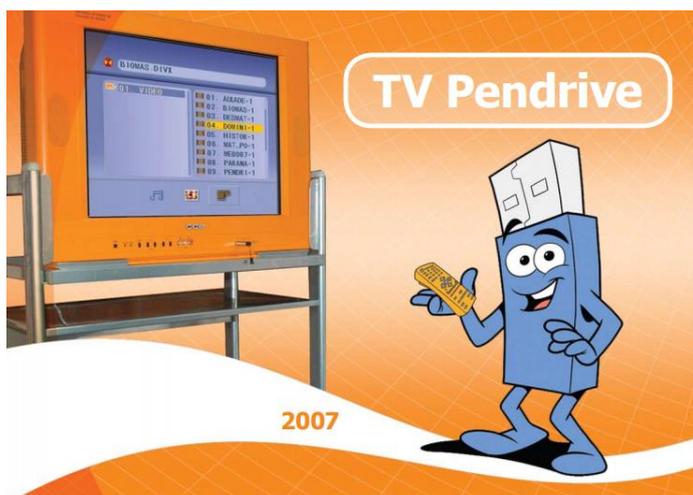
<sup>38</sup>Decupagem vem do francês - verbo *découper*, que significa recortar. Momento em que o diretor transforma a escrita do roteiro em imagens (planos), identificando como serão gravadas as cenas.

### 2.1.2. Produções Audiovisuais nas escolas públicas do Estado do Paraná

A Secretaria de Estado da Educação e do Esporte/SEED - em parceria com o Governo do Estado, disponibilizou programas, projetos (descontinuados e vigentes) bem como ferramentas tecnológicas que foram e/ou vêm sendo ofertados ao longo dos últimos anos, possibilitando produções audiovisuais, conforme seguem:

a) Uso da Tv *pendrive* e *pendrive* com memória 2G - em 2007 o governo do Estado junto à Superintendência da Educação e Diretoria de Tecnologias Educacionais da SEED, distribuiu para 22 mil salas de aula uma TV 29 polegadas. A televisão tinha acesso de entrada para HDS, DVD, cartão de memória, *pendrive* e saídas para caixas de som e projetor multimídia. As escolas da rede pública receberam os televisores e cada professor recebeu um *pendrive* com 2G de memória para iniciar a utilização da ferramenta.

**Figura 17** - Manual da TV *Pendrive*



Fonte: [http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/manual\\_tvpendrive.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/manual_tvpendrive.pdf)

Esta iniciativa, conforme dados apresentados no manual de utilização da TV *pendrive*, visou fomentar a utilização da televisão em sala de aula como apoio (recurso) pedagógico, bem como, a utilização de objetos de aprendizagem presentes no site da secretaria, da forma de áudios, vídeos, animações, imagens etc., desenvolvidos pela Coordenação de Multimeios da SEED, acervos digitais e conteúdos de domínio público disponíveis na Internet de maneira responsável, integrando a tecnologia no meio escolar.

Dessa forma, estabelece-se uma integração dos projetos que envolvem tecnologia educacional (mídia digital) aos demais projetos da Secretaria que estão em mídia impressa, como o Livro Didático Público, por exemplo. (PARANÁ, 2007, p. 04)

Neste momento, o ensino de Arte no Estado do Paraná obtinha como material de apoio pedagógico das aulas o Livro Didático Público de Arte para a etapa escolar do Ensino Médio. A chegada da televisão possibilitou a inclusão de diferentes metodologias de trabalho, desde leitura de imagens até produções audiovisuais;

b) Paraná digital (PRD) - em 2010, o governo do Estado junto à Superintendência da Educação e Diretoria de Tecnologias Educacionais da SEED, ampliou como política pública a promoção da inclusão digital nas escolas, multiplicando a rede de inovações tecnológicas como política educacional dentro do Estado do Paraná, na busca por contribuir com a melhoria da qualidade da educação.

Em 2003, a SEED realizou ações para integrar mídias (impressas ou televisivas, rede mundial de computadores), estimulando a produção de conteúdos educacionais, proporcionando o contato de professores e estudantes com diferentes linguagens. Neste momento, conforme destaca (PARANÁ, 2010, p. 07), em torno de 2.100 escolas da rede estadual receberam laboratórios de informática para acessar conteúdos digitais por meio do Portal Dia a dia Educação criado pela SEED em colaboração da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e da Companhia de Informática do Paraná (Celepar). Foram desenvolvidos infraestrutura de equipamento e sistema operacional para que os laboratórios funcionassem por meio de *software* livre. Iniciou-se a criação da TV Paulo Freire, para transmitir conteúdos educacionais de modo a ampliar os conteúdos curriculares, refletindo a diversidade de saberes. Ocorreu a aquisição da TV Multimídia para 22 mil salas de aula e distribuição de *pendrives* aos professores da rede de modo a promover a inclusão sociodigital.

Consultores, em colaboração com as diversas equipes que compõem o Programa Paraná Digital (PRD), realizaram sua avaliação em quatro dimensões: gestão de tecnologia educacional, conteúdos didáticos digitais, formação para o uso de tecnologias na educação e infraestrutura técnico-operacional. O resultado dessa avaliação demonstra a consolidação de uma política pública comprometida com uma educação permeada pela diversificação de linguagens, dinâmica e aberta às inovações, no caminho do aprendizado permanente e articulado ao mundo contemporâneo. (PARANÁ, 2010, p. 07)

Os consultores do PRD analisaram a gestão de tecnologia educacional, os conteúdos didáticos a serem disponibilizados digitalmente, as formações visando a utilização das tecnologias na educação e a infraestrutura escolar, tendo como resultado a política pública de

governo que considerou o estudo por meio do mundo digital. No site da SEED, o programa encontra-se, como ‘descontinuado’, ou seja, interrompido;

c) Programa Mais Educação - lançado pelo governo Federal por meio da Portaria Interministerial nº 17/2007 e Decreto nº 7.083, de 27 de janeiro de 2010, passou a integrar as ações do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE). O programa ofereceu ações socioeducativas de maneira gratuita aos estudantes, era operacionalizado pela Secretaria de Educação Básica (SEB), através do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE), do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE).

As atividades desenvolvidas no meio escolar, foram organizadas em macrocampos denominados: Acompanhamento Pedagógico; Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável; Esporte e Lazer; Educação em Direitos Humanos; Cultura, Artes e Educação Patrimonial; Cultura Digital; Prevenção e Promoção da Saúde; Comunicação e uso de Mídias; Investigação no Campo das Ciências da Natureza e Educação Econômica/Economia Criativa.

As tecnologias educacionais perpassaram vários macrocampos como atividades dentro do programa, o qual as escolas escolhiam o macrocampo e as atividades a serem desenvolvidas. Por exemplo - macrocampo Acompanhamento Pedagógico: aplicação de tecnologias específicas visando a instrumentalização metodológica para ampliação das oportunidades de aprendizado dos estudantes participantes do Programa Mais Educação; macrocampo Cultura, Artes e Educação Patrimonial: aplicação de tecnologias que visem incentivar a produção artística e cultural, individual e coletiva dos educandos como possibilidade de reconhecimento e recriação estética de si e do mundo; macrocampo Cultura Digital: aplicação de tecnologias na área de informática.

O Macrocampo Cultura, Artes e Educação Patrimonial trouxe como uma das atividades a serem desenvolvidas, a elaboração de Cineclubes: Produção e realização de sessões cinematográficas. Isso ocorre desde a curadoria à divulgação (conteúdo e forma), técnicas de operação dos equipamentos e implementação de debate. Noções básicas de distribuição do equipamento no espaço destinado a ele, de modelos de sustentabilidade para a atividade de exibição não comercial e de direitos autorais e patrimoniais, além de cultura cinematográfica – história do cinema, linguagem, cidadania audiovisual.

Assim, o programa proporcionou a inserção do cinema no contexto escolar de maneira ampla, não restrita à disciplina de Arte enquanto conteúdo escolar. O manual do programa trouxe sugestões de aquisição de materiais para as atividades, como a seguir, Cineclubes:

**Figura 18** - Materiais para Cineclubes

Cineclube (material fornecido pelo FNDE/MEC)*			
Item	Quant	Un	Material
01	1	Un	Retroprojeter - som e teclado acoplado
02	1	Un	Tela
03	1	Un	Estabilizador
04	1	Col	Filmes da SEB

Fonte: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192)

Outro exemplo é o macrocampo de Comunicação e uso de mídias que visou fomentar práticas de socialização e uso adequado das tecnologias:

**Figura 19** - Materiais para Comunicação e Uso de Mídias - atividade Fotografia

COMUNICAÇÃO E USO DE MÍDIAS						
Fotografia (material para aquisição com recursos do PDDE/Integral)						
Item	Quant	Un	Material	Valor Unitário Custeio (R\$)	Valor Unitário Capital (R\$)	Valor Total (R\$)
01	5	Un	Câmara Fotográfica Digital 6.1MP	-	400,00	2.000,00
02	2	Un	Tripé	-	50,00	100,00
03	4	Un	Cartão de Memória 4GB	-	60,00	240,00
Valor Capital R\$ 2.340,00						
<b>Valor estimado do kit R\$ 2.340,00</b>						

Fonte: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192)

Após 2017 surgiu o Programa Novo Mais Educação - PNME, visando contribuir com a alfabetização, diminuição do abandono escolar e melhoria dos resultados de aprendizagem que passou a ser implementado nos acompanhamentos pedagógicos de Língua Portuguesa, Matemática e em atividades nos campos de artes, cultura, esporte e lazer. O programa contemplou diferentes tempos de aprendizagem, como ampliação de 5 ou 15 horas semanais;

d) Programa Nacional de Tecnologia Educacional/Proinfo - criado pela portaria 522/MEC, de 1997, para promover o uso de TIC nas escolas. A coordenação do Proinfo dos estados selecionou as escolas que participaram. Ao longo dos anos, as escolas receberam ferramentas e desenvolveram ações como no ano de 2010 - laboratórios de informática com formação de pessoal para dar suporte aos laboratórios, computadores em 2011, *Tablet* Educacional Positivo YPY-7 Polegadas em 2012, lousa digital em 2013, uso de *linux* educacional (*software* livre) em 2017 etc.;

e) Projeto Conectados e Conectados 2.0 - projeto Conectados lançado em 2015 pela Diretoria de Políticas e Tecnologias Educacionais da Secretaria de Estado da Educação do Paraná (DPTE/SEED-PR), ocorreu durante o ano de 2016 e atendeu 70 escolas convidadas pelos Núcleos Regionais de Educação - NRE. Disponibilizou kits para aplicação de atividades como: *tablets*, cartão de memória (*memory cards*), roteadores, HD externo Samsung 500GB, *range extender*.

O intuito do projeto foi proporcionar aos profissionais da escola mecanismos para explorarem recursos de dispositivos móveis, proporcionando possibilidades de trabalho em sala de aula com estudantes, desencadeando ações em conjunto com a prática pedagógica.

...o curso objetiva discutir o conceito de mobilidade por meio de diferentes situações de aprendizagem com a utilização dos dispositivos móveis nos espaços escolares, numa perspectiva de reflexão e aprofundamento teórico-prático sobre o tema. (PARANÁ, 2016, p. 11)

O projeto oportunizou escolas a optarem por atividades de seu interesse, por meio da interdisciplinaridade ou multidisciplinaridade. Foi realizado curso de mobilidade na modalidade à distância, por intermédio da equipe de Coordenação Regional de Tecnologia Educacional (CRTE) presente nos núcleos regionais de educação - NRE e Grupos de Estudos.

Em 2017 ocorreu o lançamento do Conectados 2.0 com objetivo de favorecer e ampliar as discussões iniciadas em 2016 e o uso de tecnologias educacionais pela comunidade escolar, de modo a atender o Plano de Metas do Governo do Paraná (2015-2018). A ação 6 do Programa Minha Escola Tem Ação (META) e as Diretrizes para uma Política Nacional de Inovação e Tecnologia Educacional (2017-2021), além de pesquisa realizada denominada Guia Edutec são destaques.

O planejamento também considerou a experiência ocorrida com o **Projeto CONECTADOS** em 2015-2016 (projeto piloto), que demonstrou que a participação dos professores é mais efetiva quando o coletivo escolar é convidado para participar das ações. A experiência adquirida com o projeto piloto também mostrou a necessidade da renovação do parque tecnológico nos estabelecimentos de ensino. Fonte: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1731>

O curso Conectados 2.0 foi disponibilizado na modalidade à distância com carga horária de 20h para professores e pedagogos. Diversos materiais foram entregues por meio de kits para elaboração das atividades como: impressoras 3D; Laboratório de produção (Câmera fotográfica Semiprofissional; Tripé com cabeça compatível a câmera digital); Laboratório de

produção (1 *notebook*), com a finalidade de que professores utilizassem ferramentas tecnológicas para desenvolver e experienciar produções com seus estudantes.

A SEED lançou junto ao Conectados 2.0 uma apostila chamada Recursos Educacionais apresentando as tendências utilizadas em termos de metodologias diante do uso de tecnologias educacionais, contendo possibilidades para o contexto escolar. A organização desse material era dividida em: Metodologias e Estratégias de trabalho que contemplavam o Ensino Híbrido, Aprendizagem Criativa; Recursos Educacionais Digitais e Interativos que são recursos *GSuit* como Gmail, *Drive*, Planilhas e Documentos *Google* etc. Portais e Repositórios de recursos digitais de aprendizagem como o site Dia a dia Educação, *Khan Academy* etc., além de aplicativos e ferramentas de interatividade.

Assim, o curso Conectados 2.0 apresentou aos professores algumas possibilidades de metodologias e/ou estratégias para o trabalho pedagógico com a utilização de tecnologias a serviço da educação;

f) Programa Aula Paraná - atualmente, entre os anos de 2020-2022, a partir do surgimento da pandemia Covid-19 no Brasil, estudantes e corpo escolar, assim como grande parte da população, tiveram que realizar o isolamento social. Desta forma, o governo do Estado e a SEED implantaram e implementaram o Programa Aula Paraná onde foram disponibilizadas aulas das disciplinas escolares para todo o Ensino Fundamental (anos finais) via canais da Tv aberta, atividades via plataforma *Google Classroom* e acesso aos materiais pelo aplicativo de celular chamado Aula Paraná.

A partir de 2020, o uso da tecnologia durante a pandemia do COVID-19 contribuiu para que estudantes e professores interagissem, possibilitando o fortalecimento dos laços diante da distância física e desenvolvendo competências socioemocionais para lidar com este momento único vivido por todo o mundo em que o isolamento social se tornou importante e necessário. No site da BNCC ([www.basenacionalcomum.mec.gov.br](http://www.basenacionalcomum.mec.gov.br)), as Competências Socioemocionais são abordadas com vistas no estudo e compreensão das emoções, sendo proposta também pelo ensino integral e pela UNESCO de Educação para o século 21.

Na BNCC, as competências socioemocionais estão presentes em todas as 10 competências gerais. Portanto, no Brasil, até 2020, todas as escolas deverão contemplar as competências socioemocionais em seus currículos. Diante dessa demanda, precisamos conhecer mais sobre a educação socioemocional (*Social Emotional Learning* – SEL). Fonte: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/195-competencias-socioemocionais-como-fator-de-protecao-a-saude-mental-e-ao-bullying>

Assim, as Competências socioemocionais da BNCC se fazem importantes neste processo de pandemia, permitindo os afetamentos entre o corpo escolar, o convívio mesmo que por meio virtual, as tomadas de decisões e acolhimentos.

### **CAPÍTULO 3. O AUDIOVISUAL NA ESCOLA**

O Audiovisual está presente em legislações educacionais desde os anos de 1930 em que começaram a ser construídas normas para a educação brasileira, chegando à criação do Ministério da Educação e Saúde Pública. Momento importante no país, visto que havia o interesse pelo desenvolvimento industrial e educacional pois grande parte da população era analfabeta.

Neste cenário surge Edgar Roquette-Pinto, a fim de contribuir para a construção de um pensamento social brasileiro. Nasceu no Rio de Janeiro em 1884, foi médico, antropólogo, educador - com desejo de trazer uma identidade nacional, acreditou no ‘rádio’ como ferramenta-suporte para a educação, de modo a atingir toda a população. Em 1908 tornou-se perito do Instituto Médico Legal do Rio de Janeiro e, paralelamente, organizou o acervo antropológico do Museu Nacional do Rio de Janeiro, bem como a primeira filmoteca no museu. Roquette-Pinto almejou o Museu Nacional como um espaço educativo – instrumento educacional – em que as pessoas tivessem a experiência de compreender a história da nação brasileira ao visitá-lo.

Descobertas acerca da tecnologia da educação estavam acontecendo no mundo. No Brasil, o tenente-coronel Cândido Mariano da Silva Rondon realizou o mapeamento de regiões do Mato Grosso e Amazônia com o uso do telégrafo<sup>39</sup>, atuando também em defesa dos direitos indígenas e Roquette-Pinto, aos 26 anos integrou a 4ª Comissão Rondon, indo para regiões de Mato Grosso e Rondônia, com objetivo de estender o telégrafo para Amazônia e iniciar diálogos com tribos indígenas desconhecidas. Registraram a fauna, flora<sup>40</sup>, cultura material e imaterial<sup>41</sup> dos povos da floresta Pareci e Nambiquáras.

---

<sup>39</sup>Telégrafo: Aparelho que, por meio de sinais convencionados, transmite mensagens rapidamente e à distância. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/telegrafos/>

<sup>40</sup>Fauna: A vida animal, com exclusão da espécie humana. Conjunto das espécies animais de uma região, ambiente ou meio... Flora: Conjunto de plantas que crescem em uma região, país ou ambiente. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/pesquisa.php?q=fauna+e+flora>

<sup>41</sup>Os bens tombados de natureza material podem ser imóveis como as cidades históricas, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; ou móveis, como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais,

Todas essas experiências contribuíram para que Roquette-Pinto refletisse sobre as dificuldades existentes no Brasil em elevar a educação e diminuir o analfabetismo. O fruto da expedição Rondon gerou um livro em 1917, no qual ele narrou sua experiência, bem como aspectos antropológicos brasileiros.

Na perspectiva de educar pelas ondas do rádio (devido fácil acesso), a primeira transmissão radiofônica no Brasil ocorreu em 7 de setembro de 1922, durante a realização da Semana de Arte Moderna no país e contou com a presença de Eptácio Pessoa – presidente da República:

Nesse dia, transmitiu-se diretamente do Teatro Municipal do Rio de Janeiro o pronunciamento do discurso do presidente da República e, no dia seguinte, a ópera O guarani, de Carlos Gomes. Assim, o momento das comemorações do Centenário da Independência do Brasil tinha a intenção de reafirmar as riquezas materiais do país frente às exigências do mundo moderno. Foram montadas duas estações de transmissão e de recepção radiofônica. Uma delas ficou no alto do Corcovado e a outra, na Praia Vermelha. (RANGEL, 2010, p.92-93)

Desde então, a busca pela realização de tornar a rádio educativa torna-se uma constante na vida de Roquette-Pinto e em 1922 propôs aos amigos da Faculdade de Medicina no Rio de Janeiro e ao cientista Henrique Morize (Academia Brasileira de Ciências) criarem a Rádio Sociedade do Estado do Rio de Janeiro.

O funcionamento das rádios foi possível por meio da participação das pessoas que se associavam (membros), faziam doações e/ou empresas de discos que enviavam seus discos para serem destaque na rádio. As propagandas comerciais se inseriram nas rádios nos primeiros anos de 1930 e isto fez com que Roquette-Pinto entregasse ao poder público a missão de educar pelas ondas do rádio.

Diante das rádios comerciais, havia dificuldade financeira em permanecer com a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro e, em 7 de setembro de 1936, ela foi doada ao Ministério da Educação e Saúde Pública, comandando por Gustavo Capanema no Governo de Getúlio Vargas.

Com o rádio educativo fazia expandir a educação formal aonde ela não podia chegar, sobretudo, nas regiões interioranas, saltando obstáculos aparentemente insuperáveis, característicos do atraso social e econômico do

---

bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos... Os bens culturais de natureza imaterial dizem respeito àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas). Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/>

país. O rádio educativo como poderoso instrumento da escola na luta contra o analfabetismo. (RANGEL, 2010, p. 100)

Após a doação, Roquette-Pinto continuou como diretor na rádio MEC e criou o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE), onde atuou como diretor, tendo enfoque na formação da cidadania e cultura com enfoque educacional e convidou o cineasta Humberto Mauro para fazer parte de sua equipe, vindo a ser o diretor técnico.

Juntos produziram as “imagens do Brasil” que se pretendia extraordinariamente imenso e portador de um destino manifesto triunfalista e renovador... Construir imagens interpretativas do Brasil capazes de absorver o ideário de construção da nacionalidade e as perspectivas centralizadoras do estado. (RANGEL, 2010, p. 109)

Assim, Roquette-Pinto e Humberto Mauro produziram juntos em torno de 300 documentários e curtas-metragens sobre diversos assuntos - desde saúde, ciências naturais, história do Brasil. Mauro contribuiu nas produções devido todo o conteúdo que coletava para as produções cinematográficas, evidenciando cada vez mais que o uso da tecnologia por si só não educava, mas seu uso como veículo para disseminar o conhecimento.

Em 1941, Roquette-Pinto assumiu o cargo de naturalista do Ministério da Educação e Saúde, visto que se encontrava cada vez mais engajado em ações voltadas à educação, quando em 1944 a Rádio Nacional lhe homenageou com o título de ‘pai do rádio brasileiro’. Por meio do presidente Getúlio Vargas, conquistou um Canal de TV Educativa, chegando a montar uma equipe que iria trabalhar nesta que seria a primeira TV Educativa do país. Porém, sem continuidade devido a mudanças na prefeitura do Distrito Federal com João Carlos Vital, em 1954, Roquette-Pinto faleceu sem ter visto acontecer a TV Educativa.

Refletir sobre a trajetória de Roquette-Pinto é compreender a presença do Audiovisual - o filme educativo - como instrumento pedagógico e que por muitos anos ficou pouco presente nas escolas brasileiras.

Hoje esses filmes estão nas cinematecas, alguns tiveram uma edição em VHS e podem ser adquiridos por interessados na história do cinema brasileiro ou na obra de Humberto Mauro. Não marcaram significativamente a história da educação nacional e também não repercutiram nas práticas educativas na escola pública. (BRUZZO, 2004, p.172)

Sobre isso a autora Marília Franco, da Universidade de São Paulo/USP - formada em Cinema pela Escola de Comunicação e Artes ECA/USP, destaca (1995, p.51) que o desenvolvimento do universo da ficção satisfaz o universo da fantasia e lazer de cada espectador, abarcando uma ideia histórica de que cinema educativo é “chato”, visto que tem como resultado uma produção que traz uma limpeza de elementos emotivos, aproximando-se de uma lógica racional que se encontra presente na educação formal.

É o reconhecimento sem culpas dessa relação necessária de prazer que tem feito os educadores se aproximarem dos filmes, vídeos e programas de TV produzidos para a diversão. Aproximem-se como educadores e não como espectadores comuns - que sempre foram. Trazerem para a sala de aula, para os conteúdos de suas disciplinas, esse clima de viagem de aventuras entre os estados sensíveis estimulados pela linguagem audiovisual o caminho da compreensão racional dos conteúdos comunicados esteticamente pelos artistas da mídia. A reconciliação da escola com a sociedade passa pelo exercício continuado dessa apropriação dos meios de comunicação de massa que os professores tardaram em assumir. (FRANCO, 1995, p.52)

A autora destaca a importância de professores reconhecerem o cinema como potente possibilidade educativa, abarcando conteúdos e vivências. A presença do Audiovisual como instrumento pedagógico sempre permeou as legislações brasileiras, desde a criação do Instituto Nacional de Cinema Educativo como fomento à educação; perpassando posteriormente pela legislação vigente até a atualidade - LDB 9394/96. Criou-se e difundiu-se a cultura por meio do uso de tecnologias; nas Diretrizes Curriculares Nacionais (2013) que apontam o uso de recursos tecnológicos e midiáticos como possibilidades para o trabalho pedagógico; nas Diretrizes Curriculares Orientadoras da Educação Básica (2008) que destacam o trabalho com diferentes mídias de modo a refletir sobre a obra de arte como a forma pela qual o artista percebe o mundo, reflete sua realidade, cultura, época. Com a chegada da Lei 13.006/2014 como tentativa<sup>42</sup> de promover exibições fílmicas nacionais dentro das escolas brasileiras para formação de público jovem no país; até a chegada da BNCC que inseriu o Audiovisual como possibilidade de experiências enquanto expressão e linguagem, como competência específica a ser desenvolvida dentro do componente curricular Arte.

---

<sup>42</sup>... essa legislação retoma uma importante determinação, ainda carente de regulamentação, prevista no art. 27, do marco regulatório do setor, a MP 2.228-1/01, em que as “obras realizadas com recursos públicos, ou renúncia fiscal” (após dez anos de sua primeira exibição comercial) poderão ser exibidas em “estabelecimentos públicos de ensino” ... é uma tentativa de dar conta de espectadores ainda pouco contemplados pela cinematografia nacional, o público infantil e juvenil. Disponível em: [https://www.redekino.com.br/wp-content/uploads/2015/07/Livreto\\_Educacao10CineOP\\_WEB.pdf](https://www.redekino.com.br/wp-content/uploads/2015/07/Livreto_Educacao10CineOP_WEB.pdf)

Percebe-se que inserir o Audiovisual no processo de construção do conhecimento em legislações por si só não basta, é necessário que o espaço escolar esteja preparado para as constantes mudanças tecnológicas, desde a aquisição de equipamentos até o manuseio deles.

A geração Z (termo sociológico utilizado para as pessoas que nasceram na primeira década do séc. XXI), desenvolveu-se em meio ao acelerado crescimento tecnológico, tendo uma relação bastante íntima com tecnologias e meios digitais, utilizando aparelhos tecnológicos, internet, *games*, entre outros.

Esta geração encontra-se na atualidade, dentro do meio escolar, o que faz com que se torne importante refletir acerca da atualização e formação de professores, que necessitam desenvolver habilidades, principalmente do mundo digital e mídias em geral para trabalhar com nativos digitais em sala de aula, enaltecendo o trabalho cooperativo e exigindo de professores, habilidades que não foram desenvolvidas em sua formação inicial de docência.

Desse ponto de vista, o conjunto de atividades docentes vem ampliando o seu raio de atuação, pois, além do domínio do conhecimento específico, são solicitadas atividades pluridisciplinares que antecedem a regência e a sucedem ou a permeiam. As atividades de integração com a comunidade são as que mais o desafiam. (DCNEB, 2013, p.59)

Há muitos desafios para a função docente na atualidade diante do aumento de informações na sociedade, cabendo buscarem junto aos estudantes da geração Z entendimento acerca de inovações, colocando-se numa situação de aprendiz, tendo papel fundamental na orientação de pesquisas e não na mera transmissão de conhecimentos.

A escola como lugar de construção de conhecimento, tem fundamental importância no que tange o crescimento dos estudantes enquanto cidadãos atuantes na sociedade, a fim de compreenderem sua participação e posicionarem-se criticamente. Ela, por meio de conteúdos disciplinares, proporciona aos estudantes, a compreensão e experimentação de produções individuais e/ou coletivas, promovendo a socialização de conhecimentos e reflexão crítica acerca de seu papel no mundo, em diversos contextos presentes na atualidade como sociedade, política e economia.

A entrada da cultura digital na escola pode ser compreendida como uma estratégia didático-pedagógica que contribui para o uso de metodologias diferenciadas, atendendo as diferentes necessidades no meio escolar.

Entende-se por cultura digital os processos de transformação socioculturais que ocorreram a partir do advento das tecnologias digitais de comunicação e informação (TDIC). Trabalhar na perspectiva da Educação na Cultura Digital possibilita aliar aos processos e às práticas educacionais novas formas de aprender e ensinar. (PARANÁ, 2018, p. 14)

O Referencial Curricular aponta que a escola contém desafios diante da chegada das tecnologias, de modo a apresentar aos estudantes, possibilidades para refletirem e utilizarem criticamente o mundo digital e que isto faz com que professores questionem-se sobre metodologias e avaliações a serem aplicadas, ressignificando as suas práticas pedagógicas, considerando a diversidade, as transições entre as etapas escolares, as TDIC e analisando o que deve ser relevante a ponto de ser desenvolvido em sala de aula pelos estudantes.

As Competências Gerais da Educação Básica presentes na BNCC e no Referencial Curricular (2018, p. 31), destacam no item 5, “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares)”. As Competências Gerais são compreendidas como ‘Direitos de Aprendizagem’ dos estudantes, conforme parecer nº 15/2017 - Conselho Pleno do Conselho Nacional de Educação. Assim, a escola deve oportunizar práticas que possibilitem a comunicação e acesso ao mundo digital, a fim de inserir os estudantes como protagonistas na sociedade.

Perrenoud (2000, p. 14) estuda práticas de currículo e destaca que a sociedade está em constante mudança e a escola necessita estar atenta a essas mudanças. Para adequar-se faz-se necessário que professores e estudantes adquiram conhecimentos por meio de ‘competências’, visto por ele como saberes que promovem o alcance de objetivos.

O autor separou grupos de competências que seriam necessários para contribuir com a educação de qualidade:

1. Organizar e dirigir situações de aprendizagem.
2. Administrar a progressão das aprendizagens.
3. Conceber e fazer evoluir os dispositivos de diferenciação.
4. Envolver os alunos em suas aprendizagens e em seu trabalho.
5. Trabalhar em equipe.
6. Participar da administração da escola.
7. Informar e envolver os pais.
8. Utilizar novas tecnologias.
9. Enfrentar os deveres e os dilemas éticos da profissão.
10. Administrar sua própria formação contínua.

(PERRENOUD, 2000, p. 14)

Com essa descrição elencada, o autor busca apreender o que chama de ‘movimento da profissão’ dos professores e instaura as 10 grandes famílias de competências, a fim de

compreender as efetivas mudanças na escola e a importância de professores estarem atentos às mesmas. Nesta perspectiva deve-se considerar que os estudantes também mudam e devem ser vistos como público diverso, pois contém ritmos de aprendizagem diferentes, além de perceberem de maneira diferente (subjéctiva). O professor deverá promover situações de aprendizagem que explorem a vida em sociedade (cotidiano dos estudantes, realidade social), o que pode contribuir para que todos, em sua diversidade aprendam.

O item 8 da proposta de Perrenoud aponta para a utilização de novas tecnologias, a fim de explanar a importância da constante atualização dos professores diante do mundo que está sempre em constante mudanças. Destaca-se que o conhecimento vem de diversas formas, como a observação e utilização, e inserir tecnologias em sala de aula pode ser desafiador tanto para professores quanto para estudantes, superando suas próprias dificuldades.

Stecz destaca (2019, p. 02) a importância da atualização e formação de professores em produções audiovisuais para obter o conhecimento da linguagem audiovisual e ampliar repertório:

Há uma grande produção, mas distante dos professores. Em seu imaginário ainda persiste a ideia que o cinema brasileiro é em sua maioria focado em violência e sexo. Desconhecem a produção autoral, tem dificuldade de acesso ao curta metragem. Não há como culpá-los, uma vez que as salas de cinema absorvem os títulos de interesse comercial, como “Minha vida em Marte” de Suzana Garcia e estreado por Paulo Gustavo e Mônica Martelli, que uma semana após seu lançamento havia atingido mais de 3 milhões de espectadores. Sim, um fato importante para o cinema nacional, mas um título entre os quase duzentos lançados no ano. (STECZ (coord.), 2019, p. 02)

Aproximando-se das preocupações já apontadas por Perrenoud, Stecz identifica que a formação e atualização constante de professores é essencial diante de mudanças expressivas na atualidade, principalmente com o uso da tecnologia dentro e fora do ambiente escolar. O professor torna-se a ponte para expandir a criticidade dos estudantes diante de tantas mudanças.

A vida em sociedade na atualidade, coloca as pessoas cada vez mais diante de ferramentas tecnológicas e a escola sendo espaço de socialização, necessita possibilitar sua utilização visto que seu público jovem utiliza celulares, *tablets*, navega na internet, posta em redes sociais, assiste filmes, séries e tv, realiza *lives*, marca encontros amorosos em sites de relacionamentos, produz *podcasts*, participa de jogos *on* e *off-line*, cria *nicknames* (nome da pessoa ao se tornar personagem de um jogo), entre outros. Assim percebe-se que a juventude, presente no meio escolar, utiliza-se do Audiovisual para compor sua trajetória no mundo digital

onde a escola tem papel fundamental na educação do olhar dos estudantes, quanto à compreensão e reflexão acerca da utilização dos meios de comunicação audiovisuais.

Sobre este enfoque, Sirino e Pinheiro destacam:

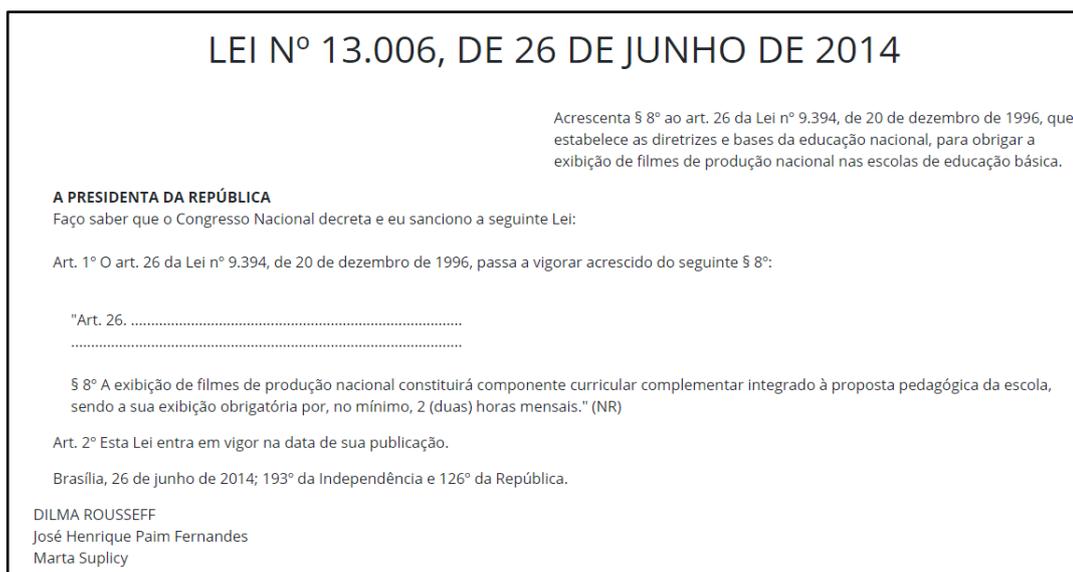
Por trazer incorporados de forma empírica alguns códigos básicos de linguagem, obtidos, sobretudo, no contato com filmes, comerciais de TV, telenovelas e games, o estudante traz um terreno muito fértil para refletir sobre qualquer obra audiovisual. O que se coloca ao docente, nesse caso, é o estímulo a um comportamento crítico, o papel de um facilitador, incumbido de conduzir o aluno a um aprofundamento desse fenômeno tão presente em sua vida, e construindo através disso sua visão crítica de mundo. (SIRINO; PINHEIRO, 2014, p. 15)

Os autores apontam como relevante o trabalho pedagógico com obras audiovisuais em sala de aula, pois proporciona ao estudante, perceber a linguagem e códigos inerentes ao processo de uma produção audiovisual. Consequentemente, podendo gerar atitude crítica diante dos efeitos que obras audiovisuais podem causar nas pessoas.

Stecz (2016, p.21) traz a análise da importância de os jovens experimentarem as produções audiovisuais no contexto escolar, evidenciando que a ação docente deve contemplar o audiovisual como processo educativo, visto que sua ação é perturbadora pois movimenta os alunos diante das produções como criação de roteiros, ensaios, filmagens nos espaços escolares ou outros espaços e assim denota uma renovação do cotidiano escolar.

Assim, o audiovisual inserido na escola, oportuniza enriquecimento, promove a reflexão e ressignificação dos tempos e espaços escolares, podendo ser uma experiência significativa para todos os envolvidos no processo educacional (professores e estudantes), até mesmo para toda a escola.

Em 2014, como mencionado anteriormente, foi sancionada a Lei 13006 que contemplou a exibição de no mínimo duas horas semanais de filmes nacionais, atrelados à proposta pedagógica escolar.

**Figura 20 - Lei 13.006/2014**

Fonte: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2014/lei-13006-26-junho-2014-778954-publicacaooriginal-144445-pl.html>

Percebe-se que a Lei pode oportunizar profissionais de qualquer disciplina a contemplarem o Audiovisual em sala de aula, sem restrições de mediação. O Audiovisual necessita ser compreendido como relevante obra artística, com linguagem e códigos próprios, a fim de ser utilizada no meio escolar de modo a contribuir com a construção do conhecimento.

Ressalta-se também a importância do professor compreender e valorizar o filme como ‘obra artística’ e conhecer todos os elementos que contribuem em sua produção, pois, corre-se o risco da utilização do audiovisual ser direcionada a conteúdos específicos, sendo utilizado somente como suporte e/ou recurso pedagógico, deixando lacunas no processo de ensino e aprendizagem sobre o audiovisual, bem como modos de perceber (subjetividade).

A disciplina de Arte contempla o estudo das linguagens artísticas, presentes numa produção audiovisual e, desta forma, abarca elementos de destaque numa produção audiovisual como o uso da fotografia, cenário, figurino, sons, imagem, movimento corporal, expressões, iluminação, roteiro etc. A BNCC (2018, p. 196) destaca que é importante que o componente curricular Arte leve em conta o diálogo entre as linguagens, além de possibilitar o contato e a reflexão acerca das formas estéticas híbridas, tais como as artes circenses, o cinema e a *performance*, visto que estas experiências podem integrar os saberes e gerar experiências de aprendizagem amplas e complexas, o que é extremamente enriquecedor para que o estudante se torne protagonista de sua vida.

As experiências dos estudantes devem ser observadas e respeitadas no processo de ensino e aprendizagem, segundo o autor Alain Bergala (2008 p. 62), com o intuito de contribuir para a socialização e enriquecimento do conhecimento sobre audiovisual.

Bergala, cineasta e professor, aplicou entre os anos 2000 e 2002 um projeto de cinema nas escolas públicas francesas, através do Ministério da Educação da França. Sua proposta contemplava oportunizar os estudantes a assistirem filmes que possivelmente não encontrariam dentro da escola.

A escola deve aceitar que o processo leva tempo, talvez anos, e assumir que seu papel não é concorrer com as leis e os modos de funcionamento do entretenimento, mas, ao contrário, aceitar a alteridade do encontro artístico e deixar a necessária estranheza da obra de arte fazer seu lento caminho por si mesma, por uma lenta impregnação, para a qual é preciso simplesmente criar as melhores condições possíveis. (BERGALA, 2008, p. 65)

O material do autor chamado A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola - aponta questões que perpassam o ensino na escola e propõe que ao ensinar Arte, considere-se a obra em si antes de vê-la como um objeto decodificável. Isso faz com que as escolhas de quais obras audiovisuais sejam levadas para a sala de aula, partam da premissa da criação da obra artística e não por conter somente assuntos e/ou conteúdos que precisam ser abordados em sala de aula para cumprir as regras da instituição.

Os autores Adriana Fresquet, professora da UFRJ e Cezar Migliorin da UFF trazem reflexões a partir da Lei 13006/04 que trata da exibição de filmes nacionais nas escolas brasileiras, evidenciando (2015, p.09) que com a chegada da Lei, a escola torna-se um polo audiovisual para a comunidade, visto que é um espaço coletivo em que a intelectualização e sensibilização são destaques ao ter o contato com obras cinematográficas. Ao tratar a escola como sendo polo audiovisual, os autores destacam a potência da utilização de obras audiovisuais no meio escolar, a fim de promover diferentes leituras sobre a cultura e valorização de produções do país. Diante disso, suas ideias assemelham-se ao autor Bergala que propõe olhar o mundo por meio de diferentes possibilidades, incluindo leituras de filmes.

Leitura no contexto da BNCC é tomada em um sentido mais amplo, dizendo respeito não somente ao texto escrito, mas também a imagens estáticas (foto, pintura, desenho, esquema, gráfico, diagrama) ou em movimento (filmes, vídeos etc.) e ao som (música), que acompanha e cossignifica em muitos gêneros digitais. (BRASIL/MEC, BNCC, p. 72)

Nesse sentido, o documento BNCC destaca a relevância de leituras em diferentes suportes, com o intuito de ampliar o olhar dos estudantes acerca da construção de diferentes produções textuais, incluindo obras artísticas, o que contribui para a reflexão diante da complexidade e diversidade de leituras de si, do outro e do mundo.

A autora Franco aponta em entrevista à [revistapontocom.org.br](http://revistapontocom.org.br) que “educativo é o momento de conexão entre o espectador e o filme”. A necessidade da escola atualizar-se diante das efetivas mudanças na atualidade é urgente, pois o cinema sofreu grande modificação nos últimos anos em termos de comunicação audiovisual, e é necessário compreender que as gerações já estão nascendo no meio informatizado.

Sendo assim, além de espectadores, são usuários de mídia e rapidamente adaptam-se, interagem com qualquer tipo de informação. O ato de spectar sofreu alterações, além de a escola ser um espaço importante para a sociedade, ela precisa beneficiar o conhecimento, mas, principalmente, promover o autoconhecimento na juventude, podendo ser um momento de descoberta de si ou do seu meio social, o que pode ser transformador na vida dos jovens.

Franco sinaliza que o ambiente escolar necessita promover e favorecer a abertura diante das mudanças existentes no mundo, destacando a potência da experiência com o audiovisual, em ser o momento que o espectador interage com o filme, observa, reflete, sensibiliza-se e até mesmo produz autoconhecimento. Para ela, ao abordar cinema na escola, não se deve negar a cultura brasileira assídua de consumo americanizado e partir da realidade para mostrar novas possibilidades.

Sob esta perspectiva, a Lei 13006/2014 pode ser considerada de grande importância pois filmes brasileiros são pouco vistos no Brasil, até mesmo fora do meio escolar, prova disso dá-se no consumo efetivo de filmes americanos nas salas de cinema do país. Ao abordar filmes nacionais na escola, promove-se olhares, ampliando o universo artístico, criativo e crítico dos estudantes. Também se percebe que produções audiovisuais no ambiente escolar permitem explorar e experienciar vários elementos artísticos presentes no ensino de Arte sendo estes elementos dissolvidos ao longo dos documentos escolares.

### 3.1. Principais apontamentos: o Audiovisual na BNCC e no Referencial Curricular do Paraná - quadro comparativo

A BNCC e o Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações, da etapa correspondente 6º aos 9ºs anos - trazem os elementos de linguagem das artes visuais, dança, música e teatro, bem como a interação entre as artes – Artes Integradas.

O documento escolar BNCC aponta dentro dos objetos de conhecimento, os ‘elementos da linguagem’ de 6º aos 9º anos em cada linguagem artística, que são dissolvidos em habilidades com seus respectivos códigos. Um exemplo:

6º aos 9º anos - código nº **(EF69AR04)** Analisar os ‘elementos constitutivos das artes visuais’ (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas; código nº **(EF69AR10)** Explorar ‘elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado’, abordando, criticamente, o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea; código nº **(EF69AR11)** Experimentar e analisar os ‘fatores de movimento’ (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado; código nº **(EF69AR20)** Explorar e analisar ‘elementos constitutivos da música’ (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais; código nº **(EF69AR26)** Explorar diferentes elementos envolvidos na ‘composição dos acontecimentos cênicos’ (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.

O documento escolar Referencial Curricular do Paraná aponta, assim como na BNCC, os elementos da linguagem em cada área artística e objetos de conhecimento, agora dissolvidos em “objetivos de aprendizagem” - modificação da nomenclatura ‘habilidades’ apresentada na BNCC, ampliando-os após consulta pública do documento e apresentando-se no texto ‘sem código e sem cor de destaque’, além de estarem dissolvidos separadamente em 6º, 7º, 8º e 9º anos, conforme é possível compreender nos exemplos:

6º ano - código **(EF69AR04)** **Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas;** Identificar nas imagens, os elementos formadores das diferentes produções artísticas em Artes Visuais; código **(EF69AR10)**

**Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente, o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea;** Reconhecer os elementos da linguagem da dança e as diferentes possibilidades de se fazer dança em diferentes espaços; Apropriar-se na prática e teoria de técnicas e modos de composição da dança; código (EF69AR11) **Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado;** Conhecer e experimentar os movimentos corporais do cotidiano, diferenciando-os dos movimentos dançados, ampliando a percepção e conscientização corporal; Conhecer e experimentar as 8 ações básicas corporais ( socar, flutuar, pontuar, pressionar, chicotear, torcer, sacudir e deslizar) e o movimento dançado, ampliando a percepção e conscientização corporal; código (EF69AR20) **Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais;** Explorar ludicamente fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de recursos musicais diversos; Analisar e identificar os elementos da linguagem musical das civilizações indígenas, africanas e afro-brasileiras por meio de jogos e canções; código (EF69AR26) **Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.**

7º ano - código (EF69AR04) **Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas;** Pesquisar elementos da linguagem visual de diferentes períodos artísticos; código (EF69AR10) **Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente, o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea;** Analisar as diferentes formas de se pensar a dança (em diferentes períodos históricos), estimulando a pesquisa com o objetivo de explorar possibilidades e novas formas de expressão através do movimento corporal; código (EF69AR11) **Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado;** Investigar e explorar elementos que formam as danças folclóricas paranaenses; código (EF69AR20) **Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de**

**recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais;** Identificar, em uma composição, os elementos da linguagem musical e os elementos da música; Produzir e executar composições com instrumentos de percussão construídos a partir de materiais alternativos; código **(EF69AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários;** Aperfeiçoar, por meio da prática teatral, o conhecimento dos personagens, ação e espaço.

8º ano - código **(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas;** Analisar e compreender a utilização dos elementos constitutivos das artes visuais (pintura, escultura) em diferentes períodos artísticos; código **(EF69AR10) Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente, o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea;** Compreensão da dimensão da dança enquanto fator de transformação social; código **(EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado;** Experimentar uma maior consciência corporal investigando as possibilidades de cada corpo, a fim de valorizar as individualidades; código **(EF69AR20) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais;** Conhecer e explorar diferentes composições, por meio de recursos digitais, enfocando a música minimalista e eletrônica e os gêneros musicais; Produzir diferentes composições, por meio de recursos digitais, e alternativos dentro da indústria cultural; código **(EF69AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários;** Aprofundar o conhecimento de cada um dos elementos do Teatro.

9º ano - código **(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas;** Identificar os elementos da linguagem visual utilizados em produções artísticas contemporâneas; código **(EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que,**

**combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado;** Ampliar a percepção e conscientização corporal por meio da pesquisa e experimentação em dança; código **(EF69AR20) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais;** Identificar, na música, os elementos da linguagem musical e a forma como se organizam numa composição contemporânea, tecno e/ou eletrônica; código **(EF69AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários;** Aprofundar o conhecimento dos personagens, ação e espaço; Proporcionar apreciações de peças teatrais, bem como de espaços físicos destinados à apresentações teatrais com o objetivo de instigar a apreciação da estética teatral.

Os elementos de linguagem apresentados na BNCC e Referencial Curricular são os que constituem as linguagens artísticas, o alicerce para todas as produções artísticas. O documento curricular orientador da Educação Básica do Estado do Paraná – DCOE - já contemplava os elementos de linguagem como sendo ‘elementos formais’, que caracterizam a matéria-prima para a produção de obras artísticas, assim como para o conhecimento em arte.

O imbricamento entre as artes, bem como seus elementos constitutivos, encontra-se presentes nas produções audiovisuais, contribuindo para que a produção de narrativas se relacione também de maneira subjetiva (sensível) com o espectador, diante da experimentação audiovisual.

A ampliação do documento BNCC que resultou no Referencial Curricular do Paraná, deu início em 2020 ao momento da efetivação do Referencial Curricular no cotidiano escolar, sendo inserido no Projeto Político Pedagógico da Escola - PPP, Proposta Pedagógica Curricular - PPC (que está inserida no PPP) e Livro de Registro de classe *on-line* - LRCO (ferramenta utilizada pela rede estadual de ensino para que professores, funcionários e estudantes acessem).

O objeto de estudo desta pesquisa, o Audiovisual, é contemplado conforme a seguir, tanto na BNCC quanto no Referencial Curricular do Paraná, dentro do componente curricular Arte, ao longo das habilidades presentes na BNCC e objetivos de aprendizagem presentes no Referencial Curricular, a serem trabalhadas com os estudantes e seus respectivos códigos:

BNCC - A ‘Unidade temática Artes Visuais’ no objeto de conhecimento Contextos e Práticas aponta a articulação entre as linguagens artísticas, incluindo o Audiovisual, código nº **(EF69AR03)**: Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.

O documento, ao propor possíveis articulações, sugere o uso de ferramentas tecnológicas, como no ‘ensino da Música’, a fim de registrar produções musicais, dentro do objeto de conhecimento Notação e registro musical, código nº **(EF69AR22)**: Explorar e identificar diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.

A ‘Unidade temática Artes Integradas’ abarca o objeto de estudo deste trabalho - o Audiovisual - dentro do objeto de conhecimento ‘Arte e Tecnologia’, código nº **(EF69AR35)**: Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

A ‘competência específica nº 6 para a área de Linguagens’ na etapa Ensino Fundamental (anos finais), aborda o uso das tecnologias de maneira criativa e consciente: Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. Assim, o ambiente escolar pode promover a reflexão e atitude crítica nos estudantes diante do que lhe é oferecido nas mídias e cultura digital.

Na página 61, o documento destaca a importância do meio escolar adquirir a compreensão acerca das novas linguagens e seus modos de funcionamento, para que consiga educar estudantes para o uso democrático de tecnologias, tendo participação crítica, consciente da cultura digital que o rodeia. A escola pode tornar-se espaço de promoção de novos modos de aprendizagem por meio da interação e compartilhamento de significados entre os pares (professores e estudantes).

O Referencial Curricular do Paraná - apresenta ampliação dos objetivos de aprendizagem em que o Audiovisual é utilizado tanto como ferramenta tecnológica (suporte) quanto de linguagem. Destacam-se:

A ‘Unidade temática Artes Visuais’ no objeto de conhecimento Contextos e Práticas, código nº (**EF69AR03**), que apresenta como inserção no documento após consulta pública para o 6º ano, o objetivo de aprendizagem: Pesquisar e apreciar a linguagem audiovisual (animações, capas de livro, *stop motion*); para o 7º ano: Pesquisar e identificar a linguagem visual utilizada em *stop motion*, ilustrações de textos e filmes; para o 8º ano: Relacionar aspectos da linguagem visual nas diferentes mídias (TV e cinema); para o 9º ano: Perceber e analisar a relação entre as linguagens artísticas (visuais, dança, música, teatro).

A ‘Unidade temática Artes Visuais’ no objeto de conhecimento Materialidades, código nº (**EF69AR05**), trata de: Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.). Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 6º ano, o objetivo de aprendizagem: Conhecer e apropriar-se, de maneira teórica e prática, de técnicas e materiais diversos, em diferentes suportes e ferramentas, contextualizando o seu uso na história da arte; para o 8º ano: Conhecer e apropriar-se de maneira teórica e prática de técnicas e materiais diversos (fotografia e vídeo), em diferentes suportes e ferramentas, contextualizando o seu uso na história da arte.

A ‘Unidade temática Artes Visuais’ no objeto de conhecimento Processos de Criação, código nº (**EF69AR06**), trata de: Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 9º ano, o objetivo de aprendizagem: Produzir trabalhos visuais colaborativos utilizando recursos digitais.

A ‘Unidade temática Artes Visuais’ no objeto de conhecimento Processos de Criação, código nº (**EF69AR07**), trata de: Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 8º ano, o objetivo de aprendizagem: Produzir trabalhos com artes visuais nas diferentes mídias por meio da análise crítica e rodas de conversa; para o 9º ano: Produzir trabalhos visuais utilizando equipamentos e recursos tecnológicos.

A ‘Unidade temática Dança’ no objeto de conhecimento Contextos e Práticas, código n° (**EF69AR09**), trata de: Pesquisar e analisar diferentes formas de expressão, representação e encenação da dança, reconhecendo e apreciando composições de dança de artistas e grupos brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 8° ano, o objetivo de aprendizagem: Perceber os modos de fazer dança, por meio de diferentes mídias; Conhecer teorias da dança de palco e em diferentes mídias.

A ‘Unidade temática Música’ no objeto de conhecimento Contextos e Práticas, código n° (**EF69AR17**) trata de: Explorar e analisar, criticamente, diferentes meios e equipamentos culturais de circulação da música e do conhecimento musical. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 7° ano, o objetivo de aprendizagem: Identificar produções musicais nas mídias – (TV); para o 8° ano: Identificar produções musicais nas mídias – (rádio); para o 9° ano: Identificar produções musicais nas mídias – (cinema e internet); Conhecer a história do Rádio, da TV, da MPB com seus movimentos e gêneros musicais.

A ‘Unidade Temática Música’, no objeto de conhecimento Contextos e Práticas, código n° (**EF69AR19**) trata de: Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 8° ano, o objetivo de aprendizagem: Pesquisar e identificar (ludicamente) músicas que utilizam recursos tecnológicos.

A ‘Unidade temática Música’ no objeto de conhecimento Elementos de Linguagem, código n° (**EF69AR20**) trata de: Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 9° ano, o objetivo de aprendizagem: Identificar, na música, os elementos da linguagem musical e a forma como se organizam numa composição contemporânea, tecno e/ou eletrônica.

A ‘Unidade Temática Música’, no objeto de conhecimento Materialidades, código n° (**EF69AR21**) trata de: Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 8° ano, o objetivo de aprendizagem: Identificar técnicas musicais: vocal, instrumental e mista nas diferentes formas musicais – recursos tecnológicos, mídias.

A ‘Unidade Temática Música’, no objeto de conhecimento Notação e registro musical, código n° (**EF69AR22**) que sugere utilização de técnicas de registro em áudio e audiovisual. Apresenta como inserção no documento após consulta pública, para o 6º ano, o objetivo de aprendizagem: Analisar músicas de diferentes períodos em diferentes suportes e timbres; para o 7º ano: Analisar e identificar, escalas musicais e improvisação.

A ‘Unidade temática Música’ no objeto de conhecimento Processos de Criação, código n° (**EF69AR23**) trata de: Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 9º ano, o objetivo de aprendizagem: Compor (explorar) individual e coletivamente músicas para diferentes mídias.

A ‘Unidade Temática Teatro’, no objeto de conhecimento Contextos e Práticas, código n° (**EF69AR24**), trata de: Reconhecer e apreciar artistas e grupos de teatro brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 8º ano, o objetivo de aprendizagem: Apreciar e reconhecer os distintos modos de produção teatral, sua utilização nas diferentes mídias, considerando a influência dos recursos tecnológicos no processo teatral.

A ‘Unidade Temática Teatro’, no objeto de conhecimento Contextos e Práticas, código n° (**EF69AR25**), trata de: Identificar e analisar estilos cênicos, contextualizando-os no tempo e no espaço de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética teatral. Apresenta como inserção do documento após consulta pública para o 8º ano, o objetivo de aprendizagem: Perceber modos de fazer teatro, através de diferentes mídias; Conhecer teorias da representação no teatro e mídias; Produzir de trabalhos de representação utilizando equipamentos e recursos tecnológicos; Compreensão das diferentes formas de representação no Teatro e nas mídias, sua função social e ideológica de veiculação e consumo; para o 9º ano: Apropriação prática e teórica das tecnologias e modos de composição da representação nas mídias; relacionadas à produção, divulgação e consumo.

A ‘Unidade Temática Teatro’, no objeto de conhecimento Processos de Criação, código n° (**EF69AR29**), trata de: Experimentar a gestualidade e as construções corporais, e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico. Apresenta como

inserção do documento após consulta pública para o 9º ano, o objetivo de aprendizagem: Experimentar diferentes modos de fazer Teatro, suas construções corporais e vocais para representação em espaços tecnológicos e em mídias diversas.

A ‘Unidade temática Artes Integradas’ (único quadro 6º ao 9º ano), no objeto de conhecimento Arte e Tecnologia, código nº (EF69AR35), trata de: Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável. Apresenta como inserção no documento após consulta pública o item: Compreender, utilizar e apropriar-se de diferentes instrumentos tecnológicos.

Os exemplos descritos demonstram a inclusão de novos objetivos de aprendizagem a serem desenvolvidos nos estudantes por meio do estudo do audiovisual, para que atinjam as dez competências gerais elencadas da BNCC, incluindo a inserção do estudante na cultura digital.

Destacam-se nos quadros comparativos as principais alterações no documento normativo e referência na (re) organização do Estado do Paraná - após a implementação do documento BNCC que apresentam o Audiovisual na etapa escolar Ensino Fundamental (anos finais - 6º aos 9º anos), dentro do componente curricular Arte na área de Linguagens:

ASPECTOS GERAIS	
Base Nacional Comum Curricular	Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações
Federal	Estadual
Documento para a rede pública e privada	Documento para a rede pública e privada
A arte contempla cinco Unidades Temáticas: Artes visuais, Dança, Música, Teatro e Artes Integradas.	A arte contempla cinco Unidades Temáticas: Artes visuais, Dança, Música, Teatro e Artes Integradas.
6 dimensões do conhecimento em ARTE: criação, crítica, estesia, expressão, fruição, reflexão.	6 dimensões do conhecimento em ARTE: criação, crítica, estesia, expressão, fruição, reflexão.
As Unidades Temáticas reúnem <u>objetos de conhecimento</u> e <u>habilidades</u> . Cada unidade temática está articulada às seis dimensões apresentadas anteriormente.	As Unidades Temáticas reúnem <u>objetos de conhecimento</u> e <u>objetivos de aprendizagem</u> . Cada unidade temática está articulada às seis dimensões apresentadas anteriormente.

<p>A unidade temática ‘Artes integradas’ explora: relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, uso das novas tecnologias de informação e comunicação.</p>	<p>A unidade temática ‘Artes integradas’ explora: relações e articulações entre as diferentes linguagens e suas práticas, uso das novas tecnologias de informação e comunicação.</p>
<p>Apresenta as Unidades Temáticas: Artes visuais, Dança, Música, Teatro e Artes Integradas, com <u>habilidades</u> organizadas em um <u>único quadro (bloco)</u> - 6º aos 9º anos.</p>	<p>Apresenta as Unidades Temáticas: Artes visuais, Dança, Música e Teatro, com <u>objetivos de aprendizagem</u> organizados <u>anualmente</u> - 6º, 7º, 8º, 9º anos e a Unidade Temática Artes Integradas, com <u>objetivos de aprendizagem</u> organizados num <u>único quadro (bloco)</u> - 6º aos 9º anos.</p>
<p>Foco no desenvolvimento do estudante em <u>Competências e habilidades</u>: competência - definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades - práticas, cognitivas e socioemocionais, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. (p. 08)</p>	<p>Os estudantes têm <u>Direitos e Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento</u> que, são descritos na BNCC como “competências e habilidades” a serem atingidos nos tempos e etapas da Educação Básica. Conforme o Art. 3º da Resolução CNE/CP nº 2/2017, Parágrafo Único: Para os efeitos desta Resolução, com fundamento no caput do art. 35-A e no §1º do art. 36 da LDB, a expressão “competências e habilidades” deve ser considerada como <u>equivalente</u> à expressão “direitos e objetivos de aprendizagem” presente na Lei do Plano Nacional de Educação. (BRASIL, 2017, p. 03)</p>
<p>As <u>competências gerais</u> da Educação Básica, inter-relacionam-se e desdobram-se no tratamento didático proposto para as três etapas da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), articulando-se na construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e</p>	<p>As <u>competências gerais</u> da Educação Básica, expressam os direitos de aprendizagem em dez competências gerais, que orientam o desenvolvimento escolar dos estudantes em todas as fases da Educação Básica, destacando os aspectos cognitivos e os aspectos socioafetivos, com vistas à formação de cidadãos engajados na construção de uma</p>

valores, nos termos da LDB. (p. 08-09)	sociedade justa, democrática e inclusiva. (p. 03)
<p>Apresenta 9 competências específicas de ARTE para todo o Ensino Fundamental. (p. 198)</p> <p>Destaque para as competências que contemplam o audiovisual:</p> <p>nº 2: Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações;</p> <p>nº 5: Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística;</p> <p>nº 6: Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade;</p> <p>nº 7: Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p>	<p>Apresenta 9 competências específicas de ARTE para todo o Ensino Fundamental. (p. 227-228)</p> <p>Destaque para as competências que contemplam o audiovisual:</p> <p>nº 2: Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações;</p> <p>nº 5: Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística;</p> <p>nº 6: Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade;</p> <p>nº 7: Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p>
<p>Códigos do Componente Curricular Arte:</p> <p>Unidade temática Artes Visuais (EF69AR01) até (EF69AR08)</p> <p>Unidade temática Dança (EF69AR09) até (EF69AR15)</p> <p>Unidade temática Música (EF69AR16) até (EF69AR23)</p>	<p>Códigos do Componente Curricular Arte:</p> <p>Unidade temática Artes Visuais (EF69AR01) até (EF69AR08)</p> <p>Unidade temática Dança (EF69AR09) até (EF69AR15)</p> <p>Unidade temática Música (EF69AR16) até (EF69AR23)</p>

<p>Unidade temática Teatro (EF69AR24) até (EF69AR30)</p> <p>Unidade Temática Artes Integradas (EF69AR31) até (EF69AR35)</p>	<p>Unidade temática Teatro (EF69AR24) até (EF69AR30)</p> <p>Unidade Temática Artes Integradas (EF69AR31) até (EF69AR35)</p> <p>Os códigos dos objetivos de aprendizagem no Componente Curricular Arte permaneceram os mesmos no Referencial Curricular, porém, os novos objetivos de aprendizagem que foram inseridos após contribuições de consulta pública não contêm códigos alfanuméricos. Assim, códigos da BNCC aparecem em cor destaque diante dos novos objetivos de aprendizagem do Referencial Curricular.</p>
---	--

<b>AUDIOVISUAL</b>		
<b>BNCC</b>		
<b>Unidades Temáticas</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Habilidades’</b>
Artes visuais	Contextos e Práticas	<b>(EF69AR03)</b> Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às <b>linguagens audiovisuais</b> (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.
<b>REFERENCIAL CURRICULAR</b>		
<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Objetivos de Aprendizagem’</b>
Artes visuais	Contextos e Práticas	<b>(EF69AR03)</b> Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às <b>linguagens</b>

		<p><b>audiovisuais</b> (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.</p> <p>6º ano: Pesquisar e apreciar a <b>linguagem audiovisual</b> (animações, capas de livro, stop motion)</p> <p>7º ano: Pesquisar e identificar a <b>linguagem visual</b> utilizada em stop motion, ilustrações de textos e filmes.</p> <p>8º ano: Relacionar aspectos da linguagem visual nas <b>diferentes mídias</b> (TV e cinema).</p>
<b>BNCC</b>		
<b>Unidades Temáticas</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Habilidades’</b>
Artes visuais	Materialidades	(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, <b>vídeo</b> , <b>fotografia</b> , performance etc.).
<b>REFERENCIAL CURRICULAR</b>		
<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Objetivos de Aprendizagem’</b>
Artes visuais	Materialidades	(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem,

		instalação, <b>vídeo</b> , <b>fotografia</b> , performance etc.). 8º ano: Conhecer e apropriar-se de maneira teórica e prática de técnicas e materiais diversos ( <b>fotografia e vídeo</b> ), em diferentes suportes e ferramentas, contextualizando o seu uso na história da arte.
Artes visuais	Processos de criação	8º ano: Produzir trabalhos com artes visuais nas <b>diferentes mídias</b> por meio da análise crítica e rodas de conversa.
Artes visuais	Processos de criação	9º ano: Produzir trabalhos visuais colaborativos utilizando <b>recursos digitais</b> . 9º ano: Produzir trabalhos visuais utilizando equipamentos e <b>recursos tecnológicos</b> .
Artes visuais	Sistemas de Linguagem	9º ano: Compreender e identificar a categoria de <b>artista digital</b> .
Dança	Contextos e Práticas	8º ano: Perceber os modos de fazer dança, por meio de <b>diferentes mídias</b> . 8º ano: Conhecer teorias da dança de palco e em <b>diferentes mídias</b> .
<b>BNCC</b>		
<b>Unidades Temáticas</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Habilidades’</b>
Música	Elementos da Linguagem	( <b>EF69AR20</b> ) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de

		<b>recursos tecnológicos</b> (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.
<b>REFERENCIAL CURRICULAR</b>		
<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Objetivos de Aprendizagem’</b>
Música	Contextos e Práticas	<p>7º ano: Identificar produções musicais nas <b>mídias – (TV)</b></p> <p>7º ano: Reconhecer e estabelecer conexões com músicas nos diferentes espaços de divulgação de práticas artísticas: museu, biblioteca, <b>internet</b>, patrimônio cultural, entre outros.</p> <p>8º ano: Identificar produções musicais nas <b>mídias – (rádio)</b></p> <p>8º ano: Analisar e identificar a música na indústria cultural e a influência da <b>mídia</b> nos hábitos, valores e atitudes.</p> <p>8º ano: Pesquisar e identificar (ludicamente) músicas que utilizam <b>recursos tecnológicos</b>.</p> <p>9º ano: Identificar produções musicais nas <b>mídias – (cinema e internet)</b>.</p>
Música	Elementos da Linguagem	<p><b>(EF69AR20)</b> Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de <b>recursos tecnológicos</b> (games e plataformas digitais), jogos,</p>

		<p>canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.</p> <p>8º ano: Conhecer e explorar diferentes composições, por meio de <b>recursos digitais</b>, enfocando a música minimalista e eletrônica e os gêneros musicais.</p> <p>8º ano: Produzir diferentes composições, por meio de <b>recursos digitais</b>, e alternativos dentro da indústria cultural.</p>
<b>BNCC</b>		
<b>Unidades Temáticas</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Habilidades’</b>
Música	Notação e registro musical	(EF69AR22) Explorar e identificar diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de <b>registro em áudio e audiovisual</b> .
<b>REFERENCIAL CURRICULAR</b>		
<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Objetivos de Aprendizagem’</b>
Música	Materialidades	<p>8º ano: Identificar técnicas musicais: vocal, instrumental e mista nas diferentes formas musicais – <b>recursos tecnológicos, mídias</b>.</p> <p>9º ano: Compor trabalhos utilizando elementos musicais, <b>recursos tecnológicos</b> e</p>

		alternativos.
Música	Notação e registro musical	<p><b>(EF69AR22)</b> Explorar e identificar diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de <b>registro em áudio e audiovisual</b>.</p> <p>6º ano: Analisar músicas de diferentes períodos em <b>diferentes suportes</b> e timbres.</p>
Teatro	Contextos e Práticas	<p>8º ano: Apreciar e reconhecer os distintos modos de produção teatral, sua utilização nas <b>diferentes mídias</b>, considerando a influência dos <b>recursos tecnológicos</b> no processo teatral.</p> <p>8º ano: Perceber modos de fazer teatro, através de <b>diferentes mídias</b>.</p> <p>8º ano: Conhecer teorias da representação no <b>teatro e mídias</b>.</p> <p>8º ano: Produzir trabalhos de representação utilizando equipamentos e <b>recursos tecnológicos</b>.</p> <p>8º ano: Compreensão das diferentes formas de representação no <b>Teatro e nas mídias</b>, sua função social e ideológica de veiculação e consumo.</p> <p>9º ano: Apropriação prática e</p>

		teórica das <b>tecnologias</b> e modos de composição da <b>representação nas mídias</b> ; relacionadas à produção, divulgação e consumo.
Teatro	Processos de criação	9º ano: Experimentar diferentes modos de fazer Teatro, suas construções corporais e vocais para representação em <b>espaços tecnológicos e em mídias diversas</b> .
<b>BNCC</b>		
<b>Unidades Temáticas</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Habilidades’</b>
Artes Integradas	Arte e tecnologia	(EF69AR35) Identificar e <b>manipular diferentes tecnologias e recursos digitais</b> para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.
<b>REFERENCIAL CURRICULAR</b>		
<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>‘Objetivos de Aprendizagem’</b>
Artes Integradas	Arte e tecnologia	(EF69AR35) Identificar e <b>manipular diferentes tecnologias e recursos digitais</b> para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.  6º aos 9º anos: Compreender, utilizar e apropriar-se de <b>diferentes instrumentos</b>

		<b>tecnológicos.</b>
Unidade Artes Integradas: Considerar as sugestões para todos os anos escolares – aumentando o grau de complexidade (p.302)		

Vale ressaltar que os documentos BNCC e Referencial Curricular contemplam nomenclaturas diversas que são compreendidas e destacadas ao longo dos documentos como: Linguagem audiovisual - Cinema, animações, vídeos, *stop motion*, filmes etc.; Mídias - impressa ou digital (jornal, revista, internet, cinema, rádio, tv etc.); Recursos digitais - animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.; Recursos tecnológicos: *games*, plataformas digitais etc.; Arte digital - arte produzida por meio de *softwares* (arte multimídia) como pinturas digitais, fotografias digitais etc.; Espaços tecnológicos - espaços destinados à produção por meio do uso de tecnologia, como espaços virtuais; Instrumentos tecnológicos - manipulação de produtos como *softwares*, microfones, câmeras etc.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa investigou a presença do Audiovisual no documento normativo do país - BNCC - dentro da etapa escolar de ensino fundamental (anos finais) e no documento reorganizado para o Estado do Paraná - Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações. Para isso, fez-se necessário perpassar pelos principais documentos basilares da educação brasileira desde o início do século XXI, bem como averiguar a presença do Audiovisual nos respectivos documentos do país.

O trabalho delineou a compreensão de como se deu o ensino da Arte e do Audiovisual nas três versões apresentadas pela BNCC, em que termos foram sendo ressignificados. A primeira versão trouxe o termo “subcomponente” para substituir o que documentos antigos como PCN apontaram como sendo linguagens artísticas e a sinalização dos percursos de aprendizagem e desenvolvimento de estudantes.

Enquanto na segunda versão retomou-se o termo “linguagens artísticas” para o que havia sido considerado subcomponente e apresentou-se a divisão de objetivos gerais e específicos para cada etapa escolar.

Ambas as versões trouxeram todas as etapas escolares da Educação Básica (Infantil, Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) e Ensino Médio). Contemplaram a Arte como um componente curricular dentro da área de Linguagens, assim como previsto desde o documento Diretrizes Curriculares Nacionais que apresentaram o destaque da formação específica de professores para atuarem nas diversas linguagens artísticas.

A terceira versão - versão final - não abordou a questão da necessidade da formação específica de professores para as linguagens artísticas, destacando o ensino baseado por meio de competências e habilidades com enfoque na mobilização de estudantes para sua formação integral e inserção na cultura digital. Apresentou-se uma nova estrutura organizacional em que o componente curricular Arte, na área de Linguagens, contemplou novas nomenclaturas para o que antes eram denominadas de linguagens artísticas, passando a chamar-se “unidades temáticas”: artes visuais, dança, música, teatro e a inclusão de uma nova unidade temática - as artes integradas - que explora o Audiovisual, desde as relações entre as linguagens artísticas, processos de criação e utilização de novas tecnologias de informação e comunicação.

Diante dessas mudanças, a referida pesquisa demonstrou como se propunha em seu objetivo geral, a trajetória da organização da BNCC e do Referencial Curricular, bem como os objetivos específicos, a análise da linguagem audiovisual no meio escolar, reconhecendo a importância da construção de conhecimento por meio da utilização de ferramentas tecnológicas, produção e fruição em Audiovisual.

A introdução esboçou o documento BNCC como normativo para que o país reestruturasse seus currículos escolares.

O primeiro capítulo traçou peculiaridades das legislações brasileiras vigentes no país até chegar ao Estado do Paraná, no que tange o ensino da Arte e do Audiovisual no meio escolar.

O segundo capítulo trouxe a importância da imagem e do som em narrativas audiovisuais, de maneira integrada - arte híbrida - e possíveis articulações. Apresentou-se o desenvolvimento da tecnologia nos últimos anos dentro e fora da escola, desde sua utilização, consumo e criação, apontando produções no meio escolar no Estado do Paraná, como programas e/ou projetos que utilizaram ferramentas tecnológicas para contribuir com metodologias em sala de aula. Assim culminou-se no uso constante da tecnologia no momento da pandemia de Covid-19 no mundo, que possibilitou-se refletir acerca do acesso à tecnologia e formas diferentes de pensar, agir, interagir, conhecer e aprender no meio escolar.

No terceiro capítulo tratou-se a presença do Audiovisual nas legislações brasileiras, desde a criação do Ministério da Educação e Saúde Pública - anos de 1930, a criação do Instituto Nacional de Cinema Educativo, até a atualidade com a chegada da BNCC e sua reorganização nos estados brasileiros. Constatou-se que o Audiovisual perpassa por todas as linguagens artísticas em cada unidade temática do componente curricular Arte, desde o uso de técnicas, ferramentas tecnológicas, tendo destaque na unidade temática Artes Integradas, compondo a relação entre Arte e Tecnologia.

A análise da presença do Audiovisual em legislações e no meio escolar, foi fundamentada por meio da pesquisa em autores como Adriana Fresquet que trata da importância do público jovem brasileiro consumir cinema brasileiro no meio escolar.

A autora Marília Franco destaca a importância de professores levarem para a sala de aula o audiovisual, contribuindo para que a fruição e sensibilidade afetem estudantes/espectadores e apreciem/vivenciem a linguagem audiovisual.

O autor Pierre Lévy, ao criar o termo inteligência coletiva, conduz a reflexão de que as pessoas se tornam capazes de construir juntas conhecimento por meio do uso da tecnologia em tempo real, ultrapassando fronteiras no mundo. Ele considera que os sistemas educacionais precisam interagir com novas formas de produção de conhecimento, inclusive no que tange a dimensão artística.

Henry Jenkins ao destacar a cultura da convergência nas produções midiáticas, aponta para a interação cada vez mais frenética dos seres humanos com as novas tecnologias por meio de vídeos, áudios, textos e consumo audiovisual, seja - espectadores e produtores - salientando a importância de reflexão acerca do envolvimento com as tecnologias, de modo a utilizar a inteligência coletiva para descentralizar o poder de mídias no mercado por exemplo, ampliando a diversidade no mundo. Observa-se aqui, que o trabalho identifica uma correlação e aproveitamento de ideias entre os autores pesquisados.

Nesta perspectiva, o autor Manuel Castells aborda a necessidade do meio escolar contribuir com a reflexão e crítica dos estudantes por meio da infinidade de informações geradas pelos meios tecnológicos, para que adquiram subsídios críticos e postura ética diante da utilização da informação em rede.

Para a identificação do problema de como o Audiovisual foi sendo utilizado no ensino de Arte após a implementação da BNCC no país, foi feita uma pesquisa perpassando por todos os códigos alfanuméricos dos documentos para visualizar sua presença e aplicabilidade em cada unidade temática. Constatou-se dentre as hipóteses que o Audiovisual não é apenas conteúdo, ferramenta ou uma técnica desenvolvida dentro da área de conhecimento em Arte chamada Artes Visuais - visto que produções audiovisuais integram diversos saberes das diversas linguagens artísticas/hibridismo; que o Audiovisual é uma linguagem que proporciona conhecimento, reflexão sobre o caráter formativo do cinema na educação e produção de sentidos, o que contribui para o ensino voltado a atingir competências e habilidades nos estudantes. Assim ampliando as práticas sociais, argumentação, crítica e sensibilidade.

A pesquisa evidenciou que não basta apenas ter a presença do Audiovisual em legislações para que seu desenvolvimento se efetive nas escolas. Os espaços escolares necessitam estar preparados para trabalhar com as diferentes juventudes que neles se inserem - os nativos digitais. Nesta perspectiva o professor não é o único detentor do saber e a escola, como verdadeiro espaço de construção do conhecimento, necessita ouvir os estudantes, seus interesses, espaços, experiências, promovendo a socialização de conhecimentos e ressignificando as práticas pedagógicas.

O documento do Estado - Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações - continuou delineando a abordagem da BNCC em competências e habilidades, trazendo a alteração da nomenclatura de habilidades para objetivos de aprendizagem. Elencou-se novos objetivos de aprendizagem além dos previstos pela BNCC após ter passado por consulta pública e ampliação baseados na realidade do Estado do Paraná e seus documentos norteadores. Neste Referencial, o Audiovisual perpassou as linguagens artísticas nas unidades temáticas, bem como as artes integradas, desde aspectos de produção artística e articulação entre as linguagens como técnicas de registro em audiovisual até apreciação de diferentes linguagens audiovisuais: *stop motion*, animações, filmes etc.

Assim, pode-se afirmar que o Audiovisual percorre caminhos em sala de aula que corroboram para que as 10 competências gerais da Educação Básica apresentadas na BNCC e Referencial Curricular do Paraná, efetivamente, sejam desenvolvidas nos estudantes, de modo que valorizem e utilizem os conhecimentos historicamente construídos. Desta forma, os estudantes poderão exercitarem a curiosidade intelectual, usufruírem da fruição nas diferentes manifestações artísticas. Além do que, podem utilizar com compreensão e responsabilidade, as

diferentes linguagens - verbais e não verbais - para partilharem, desde informações, experiências até sentimentos.

Nesta perspectiva, a utilização do Audiovisual apresentado na BNCC e Referencial Curricular, se dá por meio de conteúdos, processos, conceitos dentro das unidades temáticas do componente curricular Arte - visuais, dança, música, teatro e artes integradas - como disparador para que as habilidades sejam desenvolvidas, tornando estudantes competentes em determinados assuntos. Estes saberes contribuem para a compreensão, crítica e criação com tecnologias digitais de informação e comunicação, valorizando a diversidade de conhecimentos, vivências e pensamentos. Destacando ainda, que proporcionam o desenvolvimento da argumentação para posicionar-se no mundo, exercitando a empatia, diálogo e resolução de conflitos de modo colaborativo.

A elaboração de um quadro comparativo entre a BNCC e o Referencial Curricular do Paraná no final da pesquisa, surgiu de modo a auxiliar o leitor deste trabalho, a identificar as habilidades e respectivos códigos em que o Audiovisual está contemplado nestes documentos e modos de utilização.

Desta forma, espera-se contribuir com professores na feitura e organização do componente curricular Arte, no que tange a presença do Audiovisual nos principais documentos escolares da atualidade para o Estado paranaense - BNCC e Referencial Curricular - de modo a ampliar o olhar crítico e aprofundamento de saberes, considerando as tecnologias e as linguagens - verbal e não verbal - que permitem a comunicação e aprendizado significativo.

## **REFERÊNCIAS**

ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. 21ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ALVES, M. N.; ANTONIUTTI, C. L.; FONTOURA, M. **Mídia e produção audiovisual**: uma introdução. Curitiba: InterSaberes, 2012.

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. Ministério do Turismo (Governo Federal). **Glossário de termos técnicos do Cinema e do Audiovisual, utilizados pela ANCINE**. Versão: 1.32.2008. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/ancine-lanca-glossario-de-termos-da-atividade-cinematografica-e-audiovisual-rio-de-janeiro-17-05-2005>. Acesso em: 20 jan 2022.

BARBOSA, A. M.; CUNHA, F. P. da (Org.). **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BERGALA, A. **A Hipótese-Cinema**: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink Publicações Ltda, 2008.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, compilado até a Emenda Constitucional nº 105/2019. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2020. 397 p. Disponível em: [https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/566968/CF88\\_EC105\\_livro.pdf](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/566968/CF88_EC105_livro.pdf). Acesso em: 13 abr 2021.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L8069.htm#art266](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266). Acesso em: 03 jun 2020.

BRASIL. **Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 dez. 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 12 jun 2020.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. 1ª Versão lançada em 16 de setembro de 2015. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/BNCC-APRESENTACAO.pdf>. Acesso em: 13 ago 2021.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Versão final pelo CNE em maio de 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 20 mar 2020.

BRASIL, Ministério da Educação. **Guia de Implementação da BNCC**. 2018. Disponível em: [http://implementacaobncc.com.br/wp-content/uploads/2018/06/guia\\_de\\_implementacao\\_da\\_bncc\\_2018.pdf](http://implementacaobncc.com.br/wp-content/uploads/2018/06/guia_de_implementacao_da_bncc_2018.pdf). Acesso em: 28 mar 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: arte / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRUZZO, C. Filme “Ensinante”: o interesse pelo cinema educativo no Brasil. **ProPosições**, v.15, n. 1 (43). Unicamp, 2004. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8643849>. Acesso em: 07 set 2021.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. Disponível em: <https://globalizacaoeintegracaoaregionalufabc.files.wordpress.com/2014/10/castells-m-a-sociedade-em-rede.pdf>. Acesso em: 19 nov 2021.

CAUQUELIN, A. **Arte Contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005.

CHION, M. **La audiovisión**: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 1990.

COSTA, F. M. da; CARREIRO, R.; MIRANDA, S. R. Uma entrevista com Claudia Gorbman. **Rebeca**: Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/364/205>. Acesso em: 05 set 2020.

DELORS, J. **Educação**: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez. Disponível em: [http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a\\_pdf/r\\_unesco\\_educ\\_tesouro\\_descobrir.pdf](http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a_pdf/r_unesco_educ_tesouro_descobrir.pdf). Acesso em: 22 out 2021.

FRANCO, M. **Hipótese-Cinema**: múltiplos diálogos. Rio de Janeiro: Repositório da Produção USP (Rep USP), 2010. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/002247003>. Acesso em: 27 set 2020.

FRANCO, M. Prazer Audiovisual. **Comunicação e Educação**: Revista do Departamento de Comunicações e Artes da ECA/USP. São Paulo, (2): 49 a 52, jan./abr. 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36134/38854>. Acesso em: 26 jul 2021.

FRESQUET, A. (Org.). **Cinema e Educação**: a Lei 13.006 – reflexões, perspectivas e propostas. Belo Horizonte: Universo Produção, 2015. Disponível em: [https://www.redekino.com.br/wp-content/uploads/2015/07/Livreto\\_Educacao10CineOP\\_WEB.pdf](https://www.redekino.com.br/wp-content/uploads/2015/07/Livreto_Educacao10CineOP_WEB.pdf). Acesso em: 20 out 2020.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. **Manual operacional de Educação Integral**. Brasília/DF, 2012. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=11452-manual-operacional-de-educacao-integral-2012-pdf&Itemid=30192). Acesso em: 02 dez 2020.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. **Programa Novo Mais Educação**. Brasília/DF, 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/agosto-2017-pdf/70831-pnme-caderno-de-orientacoes-pedagogicas-pdf/file>. Acesso em: 10 nov 2020.

PARANÁ, Governo do. **TV Pendrive**. Curitiba/PR: SEED, 2007. Disponível em: [http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/manual\\_tvpendrive.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/manual_tvpendrive.pdf). Acesso em: 12 nov 2020.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do. **Caderno de Expectativas de Aprendizagem**. Departamento de Educação Básica. Curitiba/PR, 2011. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/caderno\\_expectativas.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/caderno_expectativas.pdf). Acesso em: 04 set 2020.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do. **Diretrizes Curriculares de Arte para a Educação Básica**. Departamento de Educação Básica. Curitiba/PR, 2008. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce\\_arte.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce_arte.pdf). Acesso em: 11 abr 2020.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do. **Legislações que implicam na organização do trabalho pedagógico** - orientações à rede pública estadual. Departamento de Educação Básica. Curitiba/PR, 2018. Disponível em:

[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/otp\\_deb\\_legislacoes2018.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/otp_deb_legislacoes2018.pdf). Acesso em: 14 jun 2020.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do. **Livro Público de Arte - Ensino Médio 2ª edição**. Superintendência da Educação. Departamento de Ensino Médio. Curitiba/PR, 2006. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/livro\\_didatico/arte.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/livro_didatico/arte.pdf). Acesso em: 05 mai 2020.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações**. Curitiba/PR: SEED, 2018. Disponível em: <http://www.referencialcurricular.doparana.pr.gov.br/>. Acesso em: 10 abr 2020.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. **Conectados**. Curitiba/PR: SEED, 2016. Disponível em: [http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/conectados/planejamento\\_assessoria\\_escolas\\_conectados2016.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/conectados/planejamento_assessoria_escolas_conectados2016.pdf). Acesso em: 13 nov 2020.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. **Fotografia e audiovisuais**. Curitiba/PR: SEED, 2010.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. **Paraná digital: tecnologias de informação e comunicação nas escolas públicas paranaenses**. Curitiba/PR: SEED, 2010. Disponível em: [http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/parana\\_digital.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/parana_digital.pdf). Acesso em: 26 nov 2020.

PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

RANGEL, J. A. **Edgar Roquette-Pinto**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

SIRINO, S. P. M.; PINHEIRO, F. L. F. **Cinema brasileiro na Escola: pra começo de conversa**. Curitiba/PR: UNESPAR, 2014.

STECZ, S. S. (coord.). **Audiovisual e formação continuada de professores da rede estadual de educação**. Ano 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/199401/UNESPAR%20-%20AUDIOVISUAL%20%20E%20FORMA%20c3%87%20c3%83O%20CONTINUADA%20DE%20PROFESSORES%20DA%20REDE%20ESTADUAL%20DE%20EDUCA%20c3%87%20c3%83O%20%283%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 22 jul 2020.

STECZ, S. S. **Cinema e Educação: produção e democratização do audiovisual com crianças e adolescentes em Curitiba**. 2015. 255f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/7514>. Acesso em: 10 fev 2022.