ELINALDO BEZERRA DA SILVA

O USO DO CELULAR COMO RECURSO DIDÁTICO NA PRODUÇÃO DE FOTOGRAFIAS E CINEMA NAS AULAS DE ARTES EM TURMAS DO 9º ANO

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de ESPECIALISTA EM ENSINO DE ARTES.

Cumaru-PE
2025

O USO DO CELULAR COMO RECURSO DIDÁTICO NA PRODUÇÃO DE FOTOGRAFIAS E CINEMA NAS AULAS DE ARTES EM TURMAS DO 9º ANO

Elinaldo Bezerra da Silva[1]

Email: elinaldo.bezerra@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo investigar a utilização da fotografia e da produção audiovisual produzidos com aparelhos de celular, tendo os mesmos como recursos didáticos nas aulas de Arte no Ensino Fundamental II. Partindo da compreensão da arte como linguagem e forma de expressão humana, buscou-se analisar como tais práticas podem favorecer a criatividade, a leitura crítica das imagens e a autonomia dos estudantes no processo de aprendizagem. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, aliada ao relato de experiência a partir de projetos aplicados com alunos do 9º ano: um projeto fotográfico e outro de produção cinematográfica com o celular. Os resultados apontam que a utilização dessas linguagens contemporâneas contribuiu para o engajamento dos alunos, favorecendo não apenas o aprendizado dos conteúdos artísticos, mas também o desenvolvimento de competências digitais, comunicacionais e sociais. Assim, conclui-se que a inserção da fotografia e do cinema no contexto escolar amplia as possibilidades de ensino da Arte, aproximando os conteúdos da realidade dos estudantes e fortalecendo a integração entre arte, tecnologia e educação.

Palavras-chave: Artes, Fotografia, Cinema, Educação, Tecnologia.

INTRODUÇÃO

A disciplina de Arte ocupa um lugar de destaque no processo educacional por possibilitar aos estudantes o desenvolvimento da criatividade, da percepção estética e da leitura crítica do mundo que os cerca. No contexto contemporâneo, marcado pela presença constante das tecnologias digitais, torna-se fundamental integrar essas ferramentas ao ensino de Arte, favorecendo a construção de aprendizagens significativas. Nesse cenário, a fotografia e o cinema — especialmente a produção audiovisual realizada por meio de celulares — apresentam-se como recursos didáticos eficazes, capazes de despertar o interesse dos alunos e promover o diálogo entre a escola e a cultura digital na qual estão imersos.

Este trabalho busca refletir sobre **como a fotografia e o cinema com o uso do celular como recurso didático podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Arte?** Parte-se da hipótese de que tais recursos ampliam as possibilidades pedagógicas, favorecem a expressão artística e contribuem para a formação crítica e cidadã dos alunos. O objetivo geral deste estudo é analisar a utilização da fotografia e da produção audiovisual com celular como recursos didáticos no ensino de Artes Visuais. Como objetivos específicos, destacam-se:

- Discutir o papel da arte no desenvolvimento crítico e criativo dos alunos;
- Identificar os benefícios da inserção da fotografia e do audiovisual no ensino de Arte;
- Relatar a experiência de projetos desenvolvidos com alunos do 9º ano envolvendo fotografia e cinema com celular.

A relevância deste trabalho está na necessidade de repensar o ensino de Arte de forma a dialogar com a cultura visual contemporânea e com as linguagens que fazem parte do cotidiano dos estudantes. Ao trazer para a sala de aula a fotografia e o cinema com o uso do recurso celular, ampliando-se o repertório artístico promovendo uma educação significativa. A metodologia adotada consiste em pesquisa bibliográfica, fundamentada em autores como Ana

Mae Barbosa (2005), Fantin (2017), Hernández (2007), Kenski (2012), Martín-Barbero (2003) e Santaella (2012) aliada ao relato de experiência docente.

A fundamentação teórica está organizada em três capítulos. No primeiro, apresenta-se uma breve reflexão acerca da disciplina de artes ao longo do tempo e suas relações com a cultura digital e o ensino de Artes Visuais. O segundo capítulo descreve a metodologia adotada e os projetos desenvolvidos com os alunos. Por fim, o terceiro capítulo analisa os resultados obtidos e discute as contribuições dessas práticas para o processo educativo.

DESENVOLVIMENTO

Arte, educação e cultura digital

Ao longo do tempo, a disciplina de Artes passou por transformações significativas, acompanhando as mudanças sociais, culturais e tecnológicas. Inicialmente centrada nas técnicas tradicionais de desenho e pintura, ela evoluiu para abarcar múltiplas linguagens e expressões visuais. Com o avanço da cultura digital, o ensino de Artes Visuais incorporou novas ferramentas, como softwares de edição, fotografia digital, design e animação. Essa integração ampliou as possibilidades criativas dos alunos e democratizou o acesso à produção artística. O espaço escolar tornou-se um ambiente de experimentação e diálogo entre o analógico e o digital. Assim, a arte contemporânea na educação estimula a criticidade, a autoria e o pensamento estético, aproximando os estudantes das linguagens visuais que permeiam o mundo atual.

Assim, a arte, ao longo da história, sempre acompanhou as transformações sociais e tecnológicas. No campo da educação, autores como Ana Mae Barbosa (2005) defendem a importância da arte como conhecimento, e não apenas como atividade lúdica, destacando sua função crítica, estética e social.



Expressão artística no passado



Expressão artística no presente

https://www.latamarte.com/pt/articles/WCzt/ https://lunetas.com.br/5-escolas-publicas-que-ino-

Nesse contexto, o ensino de Artes Visuais deve incorporar linguagens contemporâneas como a fotografia e o audiovisual, não apenas para acompanhar as mudanças tecnológicas, mas para formar cidadãos capazes de compreender e intervir criticamente no mundo por meio da identificação e reflexão de imagens.

Na contemporaneidade, a cultura digital tem transformado profundamente as formas de produção, circulação e recepção das imagens. Segundo Santaella (2012, p. 12–13), vivemos em

uma sociedade da imagem, na qual os indivíduos estão constantemente expostos a estímulos visuais provenientes de diferentes mídias e tecnologias. Essa abundância de imagens exige um olhar mais crítico e reflexivo, pois o contato cotidiano com representações visuais não garante, por si só, uma compreensão significativa de seus conteúdos e intenções. A autora enfatiza que é necessário desenvolver uma leitura crítica das imagens, ultrapassando o consumo passivo e promovendo uma educação estética e semiótica que permita interpretar, contextualizar e questionar o que se vê.

Atualmente enquanto área do conhecimento, a arte, desempenha papel fundamental na formação integral do indivíduo. Contribuindo não apenas para o desenvolvimento estético, mais também para a construção da identidade cultural, da sensibilidade e da capacidade crítica do aprendiz. Sendo que, no contexto das escolas públicas brasileira, a Arte assume um caráter social e transformador, especialmente quando se integra às tecnologias digitais e às novas formas de comunicação e expressão.

“Para Kenski (2012, p.46), as tecnologias no espaço escolar precisam transpor a ideia da presença apenas como ferramentas de auxílio ao ensino…”.

O professor de Arte, ao incorporar linguagens contemporâneas como a já citada acima por meio do uso do celular, amplia o repertório expressivo dos alunos promovendo a interdisciplinaridade e o diálogo entre diferentes áreas do conhecimento. Nesta perspectiva, a escola, precisa acompanhar as transformações tecnológicas e culturais da educação do novo século, promovendo a inserção das mídias digitais no ensino de Arte permitindo a exploração de múltiplas linguagens e favorecendo a leitura e produção de imagens. Prática que reforça a autonomia dos estudantes e o protagonismo juvenil, elementos essenciais para uma educação participativa e significativa. Assim,

Conforme destaca Hernández (2007, p. 22), ensinar Arte implica incentivar a criação, a reflexão e a contextualização cultural das produções artísticas. Assim, a fotografia e o cinema com celular se tornam ferramentas potentes para o ensino-aprendizagem nas Artes Visuais.

Um aspecto central na evolução da disciplina de Artes diz respeito à formação docente. Muitos professores ainda enfrentam desafios ao incorporar os recursos digitais em suas práticas pedagógicas, seja por falta de domínio técnico, seja pela ausência de condições adequadas nas escolas. Diante disso, a formação continuada e o acesso às tecnologias educacionais tornam-se indispensáveis para garantir um ensino de Arte mais dinâmico, atualizado e significativo. Além disso, o fortalecimento das políticas públicas voltadas à democratização tecnológica é fundamental, pois possibilita a ampliação da infraestrutura escolar e o desenvolvimento de projetos que envolvem produção audiovisual e fotografia com dispositivos móveis — tema que merece aprofundamento em futuros estudos.

A formação continuada dos professores de Artes deve ir além do simples uso de ferramentas digitais; ela precisa promover reflexões críticas sobre as novas linguagens visuais e suas implicações culturais e pedagógicas. É essencial que os educadores tenham espaços de troca, experimentação e criação, onde possam explorar possibilidades interdisciplinares e desenvolver práticas inovadoras. Programas de capacitação que integrem teoria e prática, aliados a políticas de valorização docente, favorecem a autonomia criativa e fortalecem o papel do professor como mediador entre a arte, a tecnologia e a cultura contemporânea. Dessa forma, o ensino de Artes se renova e se alinha às demandas de uma sociedade cada vez mais visual e conectada.

Fotografia como recurso didático



A fotografia é uma linguagem visual acessível e democrática, especialmente com a popularização dos celulares. No contexto escolar, permite ao estudante explorar elementos como luz, enquadramento, ângulo e composição, desenvolvendo habilidades técnicas e artísticas.
https://educandariosc.org.br/a-fotografia-como-recurso/

De acordo com Fantin (2017), a fotografia na educação favorece a autonomia dos alunos, pois os coloca como autores de suas próprias narrativas visuais. Além disso, possibilita reflexões sobre identidade, memória e representação social.

O projeto fotográfico aplicado com alunos do 9º ano teve como objetivo despertar o olhar crítico e sensível para o ambiente escolar e a comunidade local. Os estudantes foram incentivados a registrar imagens que traduzissem suas percepções de mundo, exercitando a observação e a criatividade.

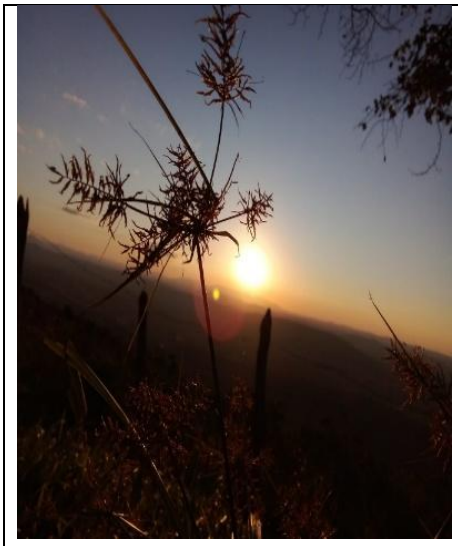
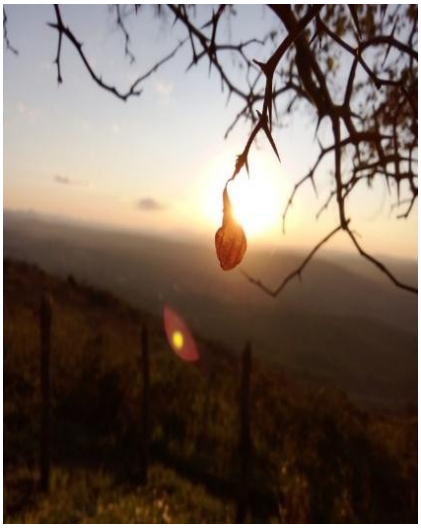
A proposta também buscou integrar os conhecimentos teóricos das Artes Visuais com a prática fotográfica, promovendo uma experiência significativa de aprendizagem. Durante o processo, os alunos discutiram conceitos como composição, luz, enquadramento e narrativa visual, relacionando-os às expressões artísticas contemporâneas e ao papel da imagem na sociedade atual. Além de desenvolver habilidades técnicas, o projeto favoreceu a valorização do cotidiano e o reconhecimento da escola e da comunidade como espaços de inspiração estética e reflexão crítica, como podemos observar nas imagens abaixo.



Imagem da aluna: Maria Navara



Imagem da aluna: Larissa Maria

 Imagem do aluno: Helenivaldo Portela	 Imagem do aluno: Helenivaldo Portela
	 Imagem do aluno: João Victor

Cinema com celular: Promovendo cinema na escola

O projeto **"Cinema com celular: Promovendo cinema na escola"** propõe utilizar a linguagem audiovisual como ferramenta pedagógica e de expressão artística acessível aos estudantes. A partir do uso do celular, os alunos exploram todas as etapas da produção cinematográfica — roteiro, gravação, edição e exibição — desenvolvendo criatividade, cooperação e pensamento crítico. Essa prática aproxima o universo escolar das experiências culturais contemporâneas, nas quais a imagem em movimento ocupa papel central na comunicação. Além disso, o cinema escolar estimula o protagonismo estudantil, permitindo que os jovens contem suas próprias histórias e reflitam sobre questões sociais e culturais de seu contexto. Ao unir arte, tecnologia e educação, o projeto fortalece a aprendizagem significativa e torna o ambiente escolar um espaço de criação e diálogo.

Sendo assim, o cinema é uma das expressões artísticas mais completas, pois integra imagem, som, movimento, narrativa, performance e emoção. Desde o seu surgimento, no final do século XIX, ele desperta fascínio e curiosidade, tornando-se uma das linguagens mais influentes da

cultura contemporânea. No contexto educacional, o cinema constitui-se em um recurso didático capaz de promover o desenvolvimento da sensibilidade estética, da imaginação e do pensamento crítico.

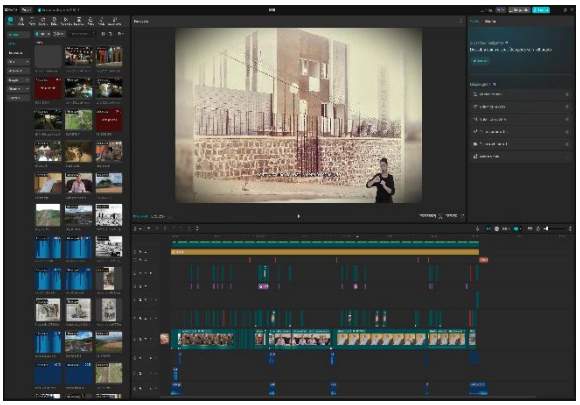
Porém, tradicionalmente considerado de difícil acesso na escola, tanto pela falta de equipamentos quanto pela ausência de formação específica dos professores, o cinema foi por muito tempo visto apenas como uma atividade complementar. Contudo, com o avanço das tecnologias digitais e a popularização dos smartphones, essa realidade vem mudando significativamente. Os celulares possibilitam filmagem, edição e compartilhamento de vídeos com qualidade, democratizando o acesso à produção audiovisual e tornando o cinema uma ferramenta pedagógica acessível a todos.

Segundo Moran (2018), o uso do audiovisual na educação potencializa aprendizagens significativas, ao integrar elementos de emoção, imaginação e reflexão crítica, tornando o processo educativo mais envolvente e profundo.

O autor ressalta ainda que, ao produzir e assistir a vídeos, o estudante não é apenas espectador, mas também autor, participando ativamente do processo de construção do conhecimento. Dessa forma, o uso do cinema na escola ultrapassa a simples exibição de filmes e transforma-se em uma metodologia ativa, centrada no protagonismo do aluno.

No projeto **"Promovendo Cinema com o Celular"**, desenvolvido com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, buscou-se promover a experiência prática da linguagem cinematográfica dentro do ambiente escolar. A proposta envolveu todas as etapas de uma produção audiovisual: **criação de roteiros**, **definição de personagens**, **planejamento de cenas**, **filmagem**, **edição** e **exibição dos vídeos finais** para a turma. Os estudantes foram estimulados a trabalhar de forma colaborativa, desenvolvendo habilidades como comunicação, empatia, planejamento e resolução de problemas.

Durante a execução do projeto, observou-se que os alunos demonstraram grande entusiasmo em participar das etapas criativas. A escrita dos roteiros, por exemplo, proporcionou o desenvolvimento da expressão escrita e do pensamento narrativo, enquanto o processo de filmagem exigiu noções de enquadramento, iluminação e movimento de câmera. Já na edição, o uso de aplicativo como **CapCut** permitiu que os próprios estudantes editassem seus vídeos, explorando cortes, trilhas sonoras e efeitos visuais.



Essa vivência possibilitou o contato com conceitos fundamentais da linguagem cinematográfica, como **plano, sequência, montagem, trilha sonora e ritmo narrativo**, ampliando o repertório artístico e cultural dos alunos.

De acordo com Fantin (2017), o trabalho com mídias no contexto educacional deve estimular o olhar crítico e reflexivo, possibilitando que os estudantes compreendam o papel e o poder da imagem na construção de significados.

Assim, usando o celular como recurso para produção de cinema, os alunos não apenas aprendem técnicas audiovisuais, mas também se tornam leitores críticos das imagens que consomem diariamente nas redes sociais e plataformas digitais.

Outro aspecto relevante foi o **impacto social e emocional** do projeto. Muitos estudantes, que antes se mostravam tímidos aos poucos se tornaram participativos nas aulas, pois é nítido que encontraram no cinema uma forma de expressão pessoal. As produções abordaram temas do cotidiano escolar e da comunidade, como amizade, respeito, meio ambiente e cidadania, fortalecendo a autoestima e o senso de pertencimento. O cinema, portanto, revelou-se uma ferramenta inclusiva e transformadora, capaz de valorizar as vozes e experiências dos jovens.

Além do desenvolvimento artístico, o projeto também contribuiu para o aprimoramento das **competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, como o pensamento crítico, a comunicação, a colaboração e o uso responsável das tecnologias digitais. Essas habilidades são essenciais para a formação integral do estudante e para sua inserção em uma sociedade cada vez mais mediada por imagens e mídias interativas.

Por fim, a experiência de fazer cinema tendo o celular como recurso pedagógico, reforça a importância da escola como espaço de produção cultural e criativa. Mais do que consumidores de conteúdo, os alunos tornam-se **autores e protagonistas** de suas narrativas, exercitando a autonomia e a criatividade.

“As práticas relacionadas às maneiras de ver e de visualizar as representações culturais (...) estão inclusos também o mundo dos jogos, filmes, vídeos, instalações, manifestações performáticas e propagandas publicitárias, grande parte destas veiculadas pelas mídias digitais, como os smartphones, por exemplo.” (Hernández, 2007, p. 22)

Como afirma Hernández (2007), a Arte deve ser compreendida como uma forma de conhecimento e de leitura do mundo — e o cinema, nesse contexto, representa uma poderosa ponte entre o saber artístico, a tecnologia e a realidade dos estudantes. Dessa maneira, o projeto “Promovendo Cinema com o Celular” revelou-se uma prática pedagógica inovadora, que alia a arte à tecnologia, a teoria à prática e o aprender ao criar. A experiência mostrou que, mesmo com recursos simples, é possível realizar produções significativas e educativas, transformando o olhar dos alunos e ampliando as possibilidades do ensino de Arte no século XXI.

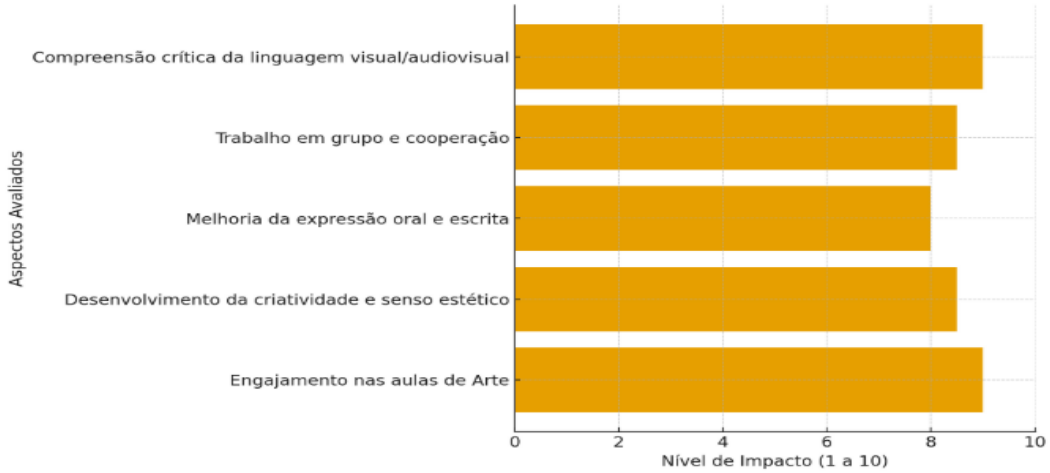
Resultados observados

Os projetos mostraram-se altamente significativos para os alunos. Entre os principais resultados, destacam-se:

- Maior engajamento nas aulas de Arte;
- Desenvolvimento da criatividade e do senso estético;
- Melhoria da expressão oral e escrita por meio da elaboração de roteiros e legendas;
- Fortalecimento do trabalho em grupo e da cooperação;
- Ampliação da compreensão crítica sobre a linguagem visual e audiovisual.

Esses resultados reforçam a importância de integrar a fotografia e o cinema com o uso do celular ao currículo escolar como estratégias pedagógicas que dialogam com a realidade dos alunos. O gráfico abaixo reforça e representa os **resultados observados** do projeto de fotografia e cinema com o uso do celular, mostrando os principais impactos pedagógicos percebidos nos alunos — como engajamento, criatividade, expressão, cooperação e pensamento crítico.

Do ponto de vista pedagógico, o uso dessas linguagens amplia o engajamento dos alunos e estimula o pensamento crítico. Produzir um vídeo ou uma sequência fotográfica exige planejamento, cooperação e reflexão sobre o conteúdo. Essas práticas estimulam habilidades cognitivas que promovem o processo de aprendizagem significativa que reverbera para além dos muros da escola.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim conclui-se que, diante das experiências vivenciadas ao longo das produções artísticas e audiovisuais, é possível perceber a relevância das práticas integradas entre Arte e tecnologia no ambiente escolar. Os projetos desenvolvidos com fotografia e cinema por celular evidenciaram o potencial criativo dos estudantes e sua capacidade de interpretar o mundo de forma crítica e sensível. Além disso, reforçaram o papel do professor como mediador de processos criativos e reflexivos, valorizando as expressões individuais e coletivas. Presumindo-se que o ensino de Artes, quando aliado às novas mídias, amplia horizontes, fortalece a autonomia e contribui para uma formação mais humana, participativa e conectada à realidade contemporânea.

Neste viés o presente estudo demonstrou que a fotografia e o cinema com o uso do celular constituem recursos didáticos eficazes para o ensino de Artes Visuais. Ao serem aplicados em sala de aula, promovem não apenas o aprendizado técnico e estético, mas também contribuem para o desenvolvimento crítico, criativo e social dos alunos. Sendo que, os projetos aplicados com os estudantes do 9º ano evidenciam que é possível, com recursos acessíveis, transformar a sala de aula em espaço de produção artística significativa, aproximando os conteúdos escolares da cultura digital vivida pelos alunos.

Em síntese, as experiências demonstram que a Arte, quando aliada às tecnologias digitais, transforma o fazer pedagógico e amplia as formas de expressão dos alunos. O uso do celular como ferramenta criativa revela-se um recurso acessível e potente no processo educativo. Essas práticas fortalecem a autonomia, a sensibilidade e o pensamento crítico. Desse modo, o ensino

de Artes assume um papel renovador e inclusivo. Conclui-se, portanto, que criar é também aprender a ver o mundo com novos olhares.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte.* 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC).* Brasília: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br. Acesso em: 21 out. 2025.

COELHO, Clicia Tatiana A.; NASCIMENTO, Erinaldo Alves do. *Imagens de celulares e narrativas de estudantes e professoras de artes de Macapá/AP: reflexão sobre registros com celular no contexto escolar de Artes Visuais.* Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/10735. Acesso em: 21 out. 2025.

COUTO, Márcia; PRADO, Marcela do. *Uso da tecnologia nas Artes Visuais em sala de aula: experiências com tecnologias digitais (incluindo fotografia) no ensino de Artes Visuais.* Disponível em: https://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/7167. Acesso em: 21 out. 2025.

FANTIN, Mônica. *Educação, aprendizagem e tecnologia na pesquisa formação. Educação & Formação*, Fortaleza, v. 2, n. 6, p. 87-100, 2017. DOI: 10.25053/edufor.v2i6.2377.

FANTIN, Mônica. *Mídias e educação: experiências e reflexões.* Florianópolis: UFSC, 2017.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho.* Porto Alegre: Artmed, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.* Campinas: Papirus, 2012.

LIMA, Eliane Maria dos Santos. Tecnologia assistiva no âmbito educacional para o aluno surdo. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, São Paulo, ano 05, vol. 06, ed. 06, p. 66-74, jun. 2020. DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/aluno-surdo

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia.* 5. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

MORAN, José Manuel. *Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Revista Educação*, São Paulo, 2018.

SOUZA, Fabiana Lopes de; ZAMPERETTI, Maristani Polidori. *Smartphones e Artes Visuais – notas sobre novas tecnologias no ensino da perspectiva forçada.* Disponível em: https://revistas.unama.br/index.php/Movendo-Ideias/article/view/2114. Acesso em: 21 out. 2025.