

Recursos audiovisuais no processo de ensino aprendizagem na educação básica: um relato de experiência do PIBID/Artes Visuais/UFAM

Audiovisual resources in teaching learning process in basic education: an experience report of PIBID/Visual Arts/UFAM

Andrea Melo do Nascimento
Universidade Federal do Amazonas
amdn2009@hotmail.com

.....

Pedro Cavalcante da Silva
Universidade Federal do Amazonas
cavalcanttep@gmail.com

Resumo

Este trabalho tem o objetivo de apresentar as experiências adquiridas na oficina “Arte Moderna e Multimídia”, desenvolvida pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID/UFAM¹, subprojeto Artes Visuais. A ação desenvolvida propunha associar os recursos tecnológicos disponíveis nas escolas ao conteúdo pedagógico de Arte auxiliando o professor a fomentar uma maior assimilação aos alunos do ensino básico, motivando-os a uma vivência de contextualização, prática e fruição, propondo no desenvolvimento do seu fazer artístico uma mudança de percepção e atitude sobre si mesmo e sobre a sociedade. Como produto da oficina, considerando a identificação natural dos alunos com as novas tecnologias, foram produzidos vinte e oito vídeos de curta duração. Neste sentido, a descrição desta experiência busca contribuir como ponto inicial para novas pesquisas, no campo da inovação metodológica na educação básica, em especial no ensino de Arte.

Palavras - chave: ENSINO DE ARTE, PIBID, MULTIMÍDIA.

Abstract

This study aims to present the experiences gained in the workshop "Modern and Multimedia Art," developed by the Institutional Program Initiation Grant to Teaching - PIBID / UFAM, subproject Visual Arts. The action developed proposed involve technological resources available in schools the educational content of Art helping teachers to foster greater assimilation to elementary school students, motivating them to a context of experience, practice and enjoyment, proposing the development of its making art a change in perception and attitude about himself and society. As the workshop product, considering the natural identification of students with new technologies, were produced twenty-eight short videos. In this sense, the description of search experience to contribute as a starting point for further research in the field of methodological innovation in basic education, especially art education.

¹ Universidade Federal do Amazonas

Keywords: ART EDUCATION, PIBID, MULTIMEDIA.

Introdução

Nos dias atuais o ensino de Arte efetivamente é obrigatório nos currículos escolares, necessitando, assim como em outras áreas, de profissionais devidamente atualizados e que estejam em constante busca de aprimoramento metodológico através de novas possibilidades, como por exemplo, o uso das mídias contemporâneas presentes no cotidiano das escolas.

Diante deste cenário, o presente trabalho consiste em explorar o potencial pedagógico dos recursos digitais enquanto facilitadores de aprendizagem nas aulas de Arte, e de que forma podem ser utilizados pelos professores. Para esta investigação, o objeto de estudo escolhido consiste nas práticas pedagógicas da oficina “Arte Moderna e Multimídia”, desenvolvida com as turmas do 8º e 9º ano do turno vespertino da Escola Estadual Brigadeiro João Camarão Telles Ribeiro e Escola Municipal Vicente de Paula, no segundo semestre de 2014.

A oficina aplicada é parte integrante das ações do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência-PIBID, vinculado a CAPES² e desenvolvido na cidade de Manaus, através do subprojeto Artes Visuais no curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Amazonas-UFAM, que permite aos acadêmicos do curso de Artes Visuais, desde o início de sua graduação, a possibilidade de vivenciar a rotina escolar bem como diversificar as experiências, desenvolvendo atividades pedagógicas que visam o aprimoramento de sua formação enquanto futuros docentes.

Neste sentido, o objetivo deste estudo é analisar de que maneira os professores utilizam as mídias contemporâneas em suas aulas, e como ampliar as possibilidades de troca de informações com os alunos, através de uma maior interatividade tecnológica, uma vez que estão totalmente inseridos neste contexto. É inegável que precisamos estar continuamente reformulando os processos de ensino, e como estes são repassados aos educandos, em especial, através do uso dos recursos audiovisuais acessíveis.

Devemos ressaltar também a importância do PIBID na formação do acadêmico, auxiliando futuros professores em todo o planejamento escolar, fomentando sua prática docente. O projeto revela-se como um programa enriquecedor, pois, além de permitir o contato com a rotina escolar, possibilita que os alunos saiam da zona de conforto, detectando possíveis dificuldades de ensino e buscando novas propostas metodológicas, compartilhando-as publicamente.

As atividades desenvolvidas nesta oficina, intitulada Arte Moderna e Multimídia, foram apresentadas em forma de relato de experiência pelos bolsistas, em dois eventos realizados na UFAM: o “IV Encontro Regional da Didática de Ciências e Matemática” e o “I META-ARTE/PIBID – Mostra de trabalhos e atividades do Subprojeto PIBID/Artes Visuais”.

Em ambos os eventos os resultados apresentados repercutiram positivamente, além de propiciar aos bolsistas, o compartilhamento de atividades desenvolvidas nas escolas, bem como todo o processo de planejamento e aplicação da atividade. O público presente nos eventos era composto em sua maioria por estudantes de licenciatura e professores, os quais se mostraram envolvidos na possibilidade de utilizar as técnicas apresentadas, sobretudo, na aplicação dos recursos audiovisuais em suas aulas, gerando maior visibilidade e difusão das ações deste trabalho.

Portanto, nesta oficina, de um modo geral, buscamos encurtar as distâncias e adentrar na globalização, devido a facilidade de acesso às informações quase que instantaneamente. Uns

² Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

se adaptaram as mudanças, outros já nasceram nela e, por isso, a familiarização é presente e algo a ser explorado pelos professores em benefício da educação, buscando otimizar o uso das ferramentas disponíveis.

O Ensino de Arte no Brasil

Historicamente, a ideia da livre-expressão e a criação de um ambiente adequado para o desenvolvimento da capacidade criadora de maneira que o professor seja apenas o mediador das ações de exteriorização da criatividade dos alunos somente chegou às escolas públicas brasileiras durante a década de 30, muitos anos após a Semana de Arte Moderna (1922). Segundo Barbosa (2008), sob a influência do surgimento do movimento da Escola Nova, que tem origem no final do século XIX nos Estados Unidos e Europa, espalhou-se pelo país a afirmativa da importância da arte na educação em desenvolver a imaginação, intuição e inteligência da criança.

No entanto, podemos observar que de fato o que ocorreu foi:

O princípio da livre expressão enraizou-se e espalhou-se pelas escolas. O conceito de criatividade tornou-se presença obrigatória nos planejamentos (...). O objetivo fundamental era facilitar o desenvolvimento criador. No entanto, o que se desencadeou como resultado da aplicação indiscriminada de ideias vagas e imprecisas sobre a função da educação artística foi uma descaracterização progressiva da área. Tal estrutura conceitual foi perdendo o sentido, principalmente para os alunos (BRASIL, 1998, p. 21).

Em 1971, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, um importante passo foi dado, mesmo que ainda considerada uma “atividade educativa” e não uma disciplina, o ensino de Arte foi incluído no currículo escolar com o título de Educação Artística. No entanto, muitos professores não estavam habilitados e não possuíam o domínio mínimo das linguagens artísticas que iriam ensinar. Só a partir do ano de 1973 foram criados os primeiros cursos de graduação para a formação de arte-educadores. Havia a necessidade de incluir a disciplina no currículo escolar, mas existia um grande desafio a ser enfrentado: a falta de professores de artes preparados para atuar.

Em 1988, com a promulgação da Constituição, iniciam-se a discussão sobre a “nova” LDB, sancionada apenas em 20 de dezembro de 1996. Convictos da importância de acesso escolar dos alunos de ensino básico também à área de Arte, sobre protestos e manifestações de inúmeros educadores contrários a uma das versões da referida lei que retirava a obrigatoriedade da área, foi sancionada a Lei. 9.394/96 em seu Art. 26, §2º que instituiu o ensino de Arte um “componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (BRASIL, 1998, p. 28).

Com a obrigatoriedade do ensino de arte no currículo, surgem outros desafios ao que se refere o ensino e aprendizagem desse conhecimento, um deles, mesmo nos dias atuais, é o reduzido número de cursos de formação de professores em nível superior e pós-graduação *Stricto Sensu* na área de Artes; e embora seja regido por lei que o professor de arte tenha formação na sua área de atuação, muitas escolas adotam professores de outras disciplinas para ensinar Artes a fim de complementarem carga horária, sem uma consciência clara de sua função e sem uma fundamentação consistente de arte como área de conhecimento, o que reforça diferentes graus de valorização desta disciplina.

Contudo, o que se almeja é que se trabalhe Arte na escola a partir da contextualização, fruição e prática dos conteúdos para que se alcance o êxito no aprendizado conforme a abordagem triangular defendida por Ana Mae Barbosa e que os professores da matéria tenham o mínimo de experiências prático-teóricas, assim como exercitem a reflexão pedagógica específica para

o ensino das linguagens artísticas. E para isso é necessário haver mais cursos de graduação e pós-graduação, cursos de formação continuada, nos quais possamos refletir, pesquisar e desenvolver trabalhos com a arte, além de iniciativas como as ações propostas pelo PIBID, conforme veremos a seguir.

Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID

O PIBID foi criado em 2007 através de uma iniciativa do Ministério de Educação e implementado pela CAPES/FNDE³, visando promover a inserção de estudantes de licenciatura plena no contexto das escolas públicas, preferencialmente, desde o início da sua formação acadêmica.

No programa, os acadêmicos são estimulados a desenvolver atividades didático-pedagógicas sob a orientação de um docente da licenciatura (coordenador de área) e de um professor de educação básica que supervisiona as atividades do acadêmico bolsista na escola. Desta forma, o PIBID visa estabelecer um elo de ligação entre a educação superior (por meio das licenciaturas), a escola e os sistemas de ensino estaduais e municipais. Em linhas gerais, são objetivos do PIBID (BRASIL, 2010):

- I – incentivar a formação de docentes em nível superior para a educação básica;
- II – contribuir para a valorização do magistério;
- III – elevar a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre educação superior e educação básica;
- IV – inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem;
- V – incentivar escolas públicas de educação básica, mobilizando seus professores como coformadores dos futuros docentes e tornando-as protagonistas nos processos de formação inicial para o magistério; e
- VI – contribuir para a articulação entre teoria e prática necessária à formação dos docentes, elevando a qualidade das ações acadêmicas nos cursos de licenciatura.

Como se pode observar, este programa reflete os anseios históricos da sociedade brasileira, em buscar uma educação pública de qualidade, onde os professores possam estar em constante atualização e contribuir ainda mais para a eficácia do processo ensino-aprendizagem.

Na UFAM, o programa foi implementado inicialmente em 2009, com cinco subprojetos nas áreas de Física, Química, Biologia, Matemática e Ciências Naturais. Por sua vez, o Subprojeto Artes Visuais, teve seu planejamento iniciado no segundo semestre de 2013 e suas atividades começaram efetivamente em Março de 2014, com a equipe de bolsistas selecionada através do Edital PIBID N°13/2014 da UFAM.

A equipe composta por doze bolsistas acadêmicos do curso de Artes, duas supervisoras e um coordenador de área, iniciou suas primeiras ações com o planejamento e treinamento dos bolsistas, quando foram desenvolvidos seminários sobre os PCN/Arte, para em seguida partir para uma imersão constante no cotidiano pedagógico.

³ Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação.

Para este fim foram vinculadas ao subprojeto Artes Visuais duas escolas que atuam na educação básica presencial da rede pública no município de Manaus, sendo a Escola Estadual Brigadeiro João Camarão Telles Ribeiro pertencente à rede estadual (SEDUC) e a Escola Municipal Vicente de Paula, pertencente à rede municipal (SEMED).

Os alunos bolsistas foram distribuídos para ambas as escolas e iniciaram assim um estágio de observação sob a supervisão da professora de Artes atuante em cada uma das duas escolas, as quais passaram a atuar também como bolsistas no subprojeto Artes Visuais.

Na sequencia das ações, os alunos bolsistas passaram a ter participação efetiva como observadores no planejamento e execução dos planos pedagógicos de Artes propostos pelas escolas vinculadas e, posteriormente, foram desenvolvidas oficinas, buscando corresponder ao inciso IV mencionado nos objetivos acima, com oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador.

Recursos Audiovisuais no Processo de Ensino Aprendizagem na Educação Básica: um relato de experiência do PIBID/Artes Visuais – UFAM

Com as observações iniciadas em março de 2014 nas escolas citadas, com a participação do PIBID, foi possível perceber que as aulas onde se utilizavam os recursos audiovisuais resumiam-se a aulas expositivas, com apresentação de slides ou vídeos com pouco interesse por parte dos alunos, devido à falta de interatividade e aplicações práticas.

Aderimos ao pensamento de Moran (2014, p. 34) ao afirmar que: “Não basta dar aula expositiva para conhecer. Concordamos então que a prática deve estar sempre vinculada ao saber e que deve ser integrada ao ensino, na rotina escolar; nada mecanizado e em desuso”.

Ou seja, as aulas são ministradas segundo o modelo tradicional, embora tenham à disposição recursos tecnológicos básicos distribuídos pelas secretarias de educação. No mundo globalizado onde os recursos tecnológicos estão totalmente popularizados, é quase inevitável não pensar em sua utilização a favor do ensino. Embora a educação tenha enfrentado décadas com o mesmo estilo de ensino, as escolas vêm inserindo e organizando gradativamente o uso das mídias em seu cotidiano.

Na educação, o mais importante não é utilizar grandes recursos, mas desenvolver atitudes comunicativas e afetivas favoráveis e algumas estratégias de negociação com os alunos, chegar a consenso sobre as atividades de pesquisa e a melhor forma de apresentá-la para a classe (MORAN, 2014, p. 24).

A inclusão digital depende da participação e incentivos de todos os personagens da educação: professores, gestores, pais e alunos. As escolas podem oferecer um espaço diferenciado, onde o aluno se sinta motivado e participativo, encontrando na utilização dos recursos audiovisuais, tão comum no seu dia a dia, a possibilidade de enriquecer e produzir conhecimento:

Com adoção dos recursos da informática no ambiente da escola repensada, aliada à pesquisa, as tediosas aulas [...] podem ser substituídas por dinâmico ambiente de aprendizado no qual a capacidade criadora e crítica de jovens aprendizes é desafiada e compelida a desenvolver-se gradativamente (COX, 2003, p. 70).

Dessa forma, o professor será um estimulador em potencial, pois ele é quem irá buscar condições favoráveis para associar conteúdo e mídias, teoria e prática. A todo o momento surgem ideias para facilitar o trabalho pedagógico. A internet está recheada de aulas e textos que aplicam o uso dos recursos audiovisuais. As tecnologias podem contribuir no

desenvolvimento de habilidades espaço-temporais, sinestésicas⁴ e criadoras, mas que dependem do professor em adequar cada habilidade a um momento histórico, e a cada situação de aprendizagem.

As mídias podem surgir como ferramentas facilitadoras de ensino para o professor e estimuladoras para os alunos, aumentando a sinergia entre educador, aluno e conteúdo. Nós, que vivemos a era da informação instantânea, onde as trocas de mensagens e imagens são em tempo real, podemos utilizar facilmente esses recursos no contexto escolar como, por exemplo: o uso de *tablets* para frequência e lançamento de notas, a criação de grupos em redes sociais, onde professores e alunos podem interagir fora do espaço físico escolar, além dos aplicativos que estão sendo bastante utilizados, podendo repassar informações importantes sobre as aulas.

O laboratório pode ser efetivamente trabalhado, com pesquisas contínuas, e produções artísticas, como Arte digital e criação de *Blogs*, para divulgação organizada dos conteúdos. As tecnologias podem ser utilizadas a fim de propor novas experiências aos estudantes e tentar relacionar os conhecimentos teóricos com suportes já existentes em sua vida social.

O PIBID, com o subprojeto Artes Visuais, traz, como uma de suas ações específicas, o projeto de animação que, ao ser desenvolvido nas duas escolas vinculadas ao projeto, visa à produção, por parte dos alunos, de animações associadas aos conteúdos de cada série. Essas ações, já conhecidas, mas com caráter inovador, dependem de uma iniciativa positiva da escola e professores.

Quanto mais avançadas as tecnologias, mais a educação precisa de pessoas humanas, evoluídas, competentes, éticas. São muitas informações, visões, novidades. A sociedade torna-se cada vez mais complexa, pluralista, e exige pessoas abertas, criativas, inovadoras, confiáveis (MORAN, 2014, p. 116).

Associado a esse pensamento de Moran, o projeto de animação acima mencionado, faz parte de um dos objetivos específicos do Subprojeto de Artes, que consiste em treinamento, aplicação e compartilhamento de produção de técnicas de animação, com caráter inovador, tecnológico e didático.

Portanto, ao compreendermos a importância do ensino de Arte e os recursos audiovisuais, percebemos que se faz necessária a renovação das práticas pedagógicas para enriquecimento dos conteúdos e maior estímulo de seus alunos para a aprendizagem.

Oficina “Arte Moderna e Multimídia”

Em geral, o conteúdo programático da disciplina Artes deve contemplar no decorrer do ano letivo e de modo equitativo, as quatro competências artísticas: Artes Visuais, Música, Dança e Teatro. Assim, ao iniciarmos as atividades da oficina no segundo semestre, constatamos que o conteúdo de Artes Visuais já havia sido trabalhado no inicio do período letivo com os estudantes do 8º e 9º ano, fato que levou os bolsistas a revisar o assunto Arte Moderna no Brasil e, em seguida, acrescentar os novos conceitos sobre multimídia e sobre a técnica de animação em rotoscopia, visando a fundamentação necessária para a oficina.

Foram então desenvolvidas oficinas em ambas as escolas, buscando então associar os assuntos do currículo escolar com a experimentação dos aparatos tecnológicos por parte dos alunos no contexto atual, como comenta Moran (2014, p. 27):

Estamos caminhando para um conjunto de situações de educação plenamente audiovisuais, com possibilidade de forte interação, integrando o que de

⁴ Relaciona-se com sinestesia: “Associação (de maneira psicológica) de sensações de caráter distinto, como a de um som com uma cor, de um som com imagens etc.”. (AULETE, 2009, p.734)

melhor conhecemos [...] Tudo isso exige uma pedagogia muito mais flexível, integradora e experimental.

Embasando-se neste caráter inovador e tecnológico, o trabalho foi dividido em duas etapas: a teórica e a prática. A primeira consistiu numa exposição de slides, por parte dos acadêmicos. Foram abordados os assuntos de Arte Moderna no Brasil, multimídia e rotoscopia⁵. Como os alunos já haviam estudado o tema “Arte Moderna brasileira” no primeiro bimestre, o assunto foi exposto de maneira resumida, ressaltando os conceitos gerais sobre o estilo e suas características, que tinham como objetivo principal a oposição às formas clássicas de arte. Esse rompimento abriu portas à livre experimentação, aspecto repassado aos alunos na atividade prática. Não precisariam seguir fielmente as obras ou suas cores, mas tomá-las como referências artísticas, sem desaprever suas peculiaridades.

Foram apresentados também novos conceitos. Neste sentido, a multimídia se define como a associação de recursos tecnológicos gerenciados por um sistema computacional e que gradativamente tornou-se ferramenta de experimentação artística. Outro tema pontuado foi a técnica de rotoscopia, utilizada por muito tempo nos desenhos animados, onde uma filmagem de algo real com atores, ao ser pausada frame a frame, permite a captura de certas nuances de interesse do artista como cores e posições diferenciadas na sequência de movimentos, que se tornam referenciais para o traço dos movimentos de personagens de um novo desenho animado. Esta técnica foi criada no início do século XX pelos irmãos *Max e Dave Fleischer*, e foram base para os filmes e desenhos de animação até o advento dos computadores e seus programas sofisticados.

Na oficina trabalhada pelos bolsistas, esta técnica foi adaptada: ao invés de utilizarmos a filmagem e o aparelho rotoscópio, usou-se como ferramenta para a tomada de *frames*, a câmera fotográfica doméstica, que poderia ser substituída sem receio por aparelhos celulares atuais, ajustando a proposta didática à realidade escolar.

Durante as explicações, foram exibidos a título de ilustração, vários filmes em desenho animado com a mencionada técnica, além da apresentação da instalação multimídia Evolua feita no hall do ICHL-UFAM pelos acadêmicos do sexto período de Artes Visuais em janeiro de 2014, assim como o processo de criação de um filme desenvolvido por dois bolsistas do PIBID, usando a técnica de rotoscopia. É importante destacar que nessa primeira aula, observou-se nos alunos uma postura de desânimo, provavelmente por imaginarem estar diante de outra aula convencional, sem participação efetiva. No entanto, logo percebemos a diferença comportamental dos mesmos.

Na segunda parte da atividade, em outro dia de aula, teve início a produção de animações de obras de autores brasileiros modernos, como Di Cavalcante, Anita Malfatti e Rego Monteiro. Os alunos, professoras e até mesmo os gestores que acompanharam todo o processo, demonstraram bastante interesse pela aula diferenciada que viria a ser ministrada. Os materiais utilizados foram papel jornal, pincel, giz de cera, fita crepe, máquina fotográfica, tripé, computadores e projetores multimídia, todos de fácil acesso e baixo custo. Cada turma, em ambas as escolas, foi dividida em equipes de 10 alunos, e cada equipe deveria seguir os procedimentos planejados no desenvolvimento prático da atividade, que foram:

- **Planejamento dos frames:** os alunos deveriam selecionar uma das obras de arte moderna apresentadas pelos professores na aula teórica anterior, a ser trabalhada na animação e estudo do movimento a ser realizado pela figura após a edição. Nesse momento, tem inicio a familiarização com o estilo artístico, pois muitos consideravam as obras desagradáveis visualmente, por estarem fixos na ideia clássica de arte.

⁵ Rotoscopia: é uma técnica que utiliza como base, uma gravação ou fotografias de movimentos de objetos ou pessoas, quadro a quadro para o uso em animações. (LOPES, 2014).

Definiram-se também as funções de cada participante do grupo, para ser aluno-modelo, tirar fotografias, pintar os *frames* e editar o vídeo;

- **Captura dos movimentos com máquina fotográfica:** os professores-bolsistas auxiliaram os alunos na tomada de fotografias do aluno-modelo de cada grupo com as respectivas movimentações planejadas (Fig.1) as quais se tornariam referências para os desenhos a serem animados. Para não perder o enquadramento das fotos, foi utilizado um tripé para a câmera fotográfica e o aluno-modelo faria somente os movimentos que foram vislumbrados. Foi estipulada a quantidade de seis *frames*, devido à complexidade da atividade. Percebeu-se uma atuação positiva dos alunos, pois passaram de meros coadjuvantes para produtores de conhecimento, demonstrando euforia e curiosidade pelo conteúdo;
- **Desenhos sobre as projeções:** utilizando *notebook* e projetor multimídia, cada grupo trabalhou as fotografias iniciais, que eram projetadas sobre o papel fixado na parede. Nesse papel ou *frame*⁶, os estudantes cobriam com pincel os contornos da imagem projetada para capturar cada movimento produzido nas fotos tiradas inicialmente. O desenho com o pincel mesclava o movimento desejado da fotografia do aluno-modelo com a obra artística Moderna (Fig.2). Foi necessária também uma atenção especial dos professores em dimensionar as imagens, para que o enquadramento ficasse satisfatório, pois havia o revezamento entre a foto do aluno-modelo com a obra em questão, tomando como referencia, por exemplo, a altura do antebraço, montando assim, uma releitura através das imagens;
- **Pinturas frames:** após todos os desenhos esboçados, e considerando que a perfeição clássica não era necessária, tendo em vista o objetivo principal da atividade, ou seja, o estudo do estilo artístico e suas características gerais, os alunos seguiram a pintura dos *frames* com giz de cera, oportunizando a construção de conhecimento coletivo, conforme (Fig.3);
- **Captura dos desenhos:** de posse dos *frames* pintados, foi feita uma nova tomada de fotografias. A utilização da fotografia ocorreu devido ao tamanho dos papéis usados, que possuíam o formato A2, impossibilitando o escaneamento digital, para então serem editadas no computador. Podemos observar o resultado do processo iniciado anteriormente, quando a aluna-modelo serviu de referência para os desenhos propostos (Fig.1 e Fig.4).
- **Edição no Movie Maker (Windows):** devido a escola não estar com o laboratório ativo, professora e bolsistas compartilharam quatro *notebooks* sendo: 02 fornecidos pela escola, 01 pela professora e o outro da bolsista, para que os alunos pudessem fazer a edição do vídeo no programa *Movie Maker* (Fig. 5). Poderíamos utilizar softwares mais sofisticados, mas demandaria poder aquisitivo e fugiria da proposta desta pesquisa em potencializar os recursos tecnológicos disponíveis na escola. O programa *Movie Maker* vem gratuitamente instalado no pacote Office do Sistema Operacional *Windows* e, apesar de suas limitações, pode oferecer recursos suficientes para as atividades pedagógicas. Nos vídeos produzidos foram adotadas algumas características a fim de deixar os trabalhos padronizados como: o título da obra, o nome do PIBID/Artes Visuais, os *frames* e os créditos finais. Foi pedido também que os alunos repetissem os seis *frames* para estender o tempo de apresentação, considerando que uma animação convencional utiliza em média 21 *frames* por segundo de vídeo;

⁶ Frame: cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual; foto ou moldura.

- **Finalização dos vídeos:** com os *frames* ordenados, a conclusão deu-se com a introdução de música instrumental e salvamento do arquivo em vídeo, em formato MP3⁷. Em princípio, o número de *frames* proporciona movimentos simples na imagem, mas oferece aos alunos a experimentação de produção de micro animações através da técnica de rotoscopia, tendo como alvo principal o manuseio e familiaridade com o estilo artístico estudado. No total foram produzidos 28 vídeos de curta duração, sendo 12 vídeos da Escola A e 16 da Escola B, correspondente aos 28 grupos de alunos gerados para o desenvolvimento da atividade, uma vez que cada turma se dividiu em quatro equipes, que realizavam as mesmas funções, diferindo somente quanto à obra de arte moderna a ser trabalhada.

Dessa forma, a oficina teve o seguinte esquema de execução:

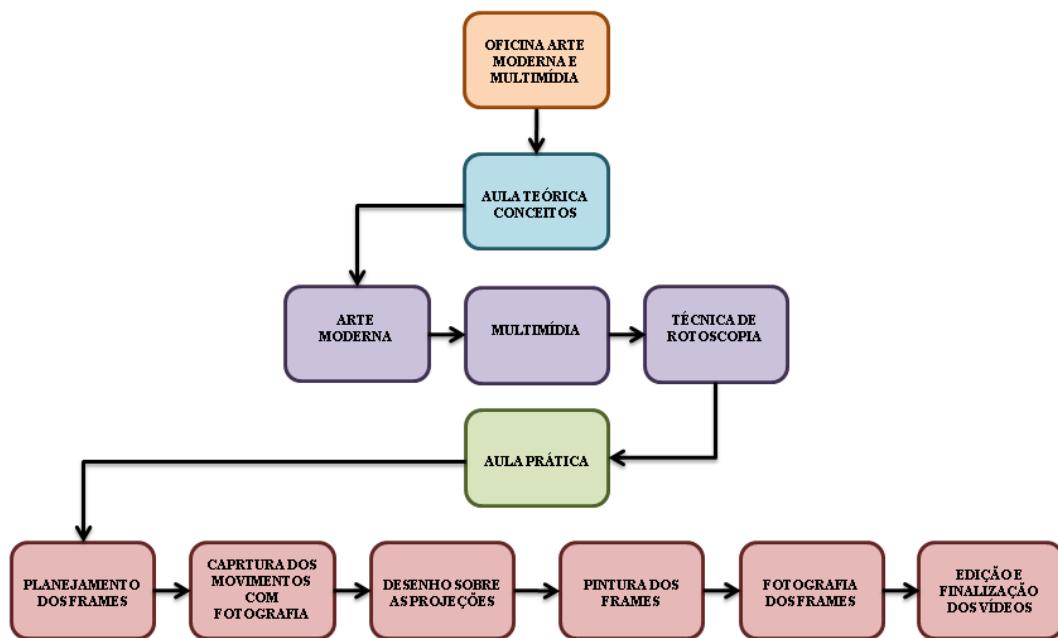


Figura 1: Fluxograma da Oficina Arte Moderna e Multimídia.
Fonte: Equipe PIBID Artes Visuais/UFAM, 2014.

Resultados alcançados

O desenvolvimento da atividade prática exigiu um planejamento prévio e o empenho coletivo. Um fato relevante levado em consideração para o sucesso da atividade proposta, foi a organização do tempo, uma vez que cada turma tinha apenas 50 minutos de aula de Artes por semana. A pontualidade e organização da equipe, professora e bolsistas, foram eficientes para a preparação prévia do ambiente e instalação dos equipamentos.

A solicitação de materiais de consumo na oficina foi informada aos alunos com antecedência, no dia da aula teórica para se evitar qualquer transtorno. As professoras e bolsistas atuaram ativamente demonstrando capacidade de liderança para manter as equipes motivadas.

Em toda a pesquisa desenvolvida a pregnância, uma percepção visual embasada teoricamente. Através da técnica de rotoscopia, os alunos puderam compreender as obras e características que compõe o estilo, facilitado sobretudo com os suportes tecnológicos usuais, procurando a identificação com os mesmos.

⁷ MP3: abreviação para MPEG layer3; formato de compressão digital de músicas ou arquivos como vídeos, a serem reproduzidos no computador ou outros dispositivos.

Segundo Gomes Filho (2000) a vivência de experiências estéticas propicia a fruição de produção nas diversas manifestações visuais, não só em sentimentos de beleza. A aprendizagem visa uma mudança de percepção e atitude dos alunos sobre si mesmos e sobre as obras e artistas da arte moderna no Brasil e no mundo. “O foco para mudança é desenvolver alunos criativos, inovadores, corajosos. Alunos e professores que busquem soluções novas, diferentes, que arrisquem mais, que relacionem mais, que saiam do previsível, do padrão” (MORAN, 2014, p. 48).

De fato, um passo a mais foi dado, com a introdução das oficinas do PIBID na escola. O gestor e professores puderam vislumbrar novas práticas pedagógicas com os recursos que aparentemente não viam associação mas, que se encontram em total uso por todos, como destaca Moran (2014, p. 27):

O professor precisa aprender a trabalhar com tecnologias sofisticadas e tecnologias simples [...] Ele não pode se acomodar, porque, a todo o momento, surgem soluções novas para facilitar o trabalho pedagógico, soluções que não podem ser aplicadas da mesma forma para cursos diferentes.

No entanto, a maioria das escolas, por vários motivos ainda a serem pesquisados, vão postergando ao máximo o domínio das tecnologias ou as usam ainda de maneira superficial, por isso apresentam muitas dificuldades de enfrentá-las, acomodando-se em não aceitar certas mudanças, afinal, “educar é um processo dialético, quando bem realizado, mas que, em muitas situações concretas, vê-se diluído pelo peso da organização, da massificação, da burocratização, da rotinização, que freiam o impulso questionador, superador, inovador”. (MORAN, 2014, p. 36).

Porém, quando a escola insere novas propostas de ensino, como o PIBID, reconhece que o avanço de novas tecnologias e o seu domínio técnico-pedagógico pode propiciar a criação de novos espaços, reais ou virtuais, as aulas “tradicionalis” ganham uma nova abordagem e o professor passa a explorar todos os recursos que a escola oferece como espaços físicos e materiais tecnológicos.

A oficina desenvolvida mostrou em seu término uma mudança significativa nos alunos que demonstraram interesse em participar, colaborar e construir conhecimento, sem ter em princípio, a consciência da fruição e contextualização que ali se apresentava.

Contudo, esta experiência ampliou a percepção dos bolsistas apresentando-lhe uma realidade desconhecida que muitas vezes precisa ser enfrentada para que se alcance um verdadeiro processo de ensino aprendizagem no tocante a educação básica frente a arte; foi possível também concluir o quanto trabalhoso é promover atividades deste tipo, com planejamento e adaptações constantes, mas ao mesmo tempo, gratificante e motivador.

Neste sentido, é preciso proporcionar conhecimentos e treinamentos a cerca dos meios tecnológicos e de programas que facilitem a didática para um aprendizado de qualidade. Dryden (1996, p. 275) comenta que “o segredo é tornar a aprendizagem uma parceria ou sociedade, na qual o instrutor prepara uma série de possíveis ‘peças de currículo’ e os alunos tem bastante voz ativa no que desejam dele”.

Outros pontos positivos do projeto, foram a experimentação e utilização das técnicas aplicadas, até então desconhecidas pelos professores e alunos envolvidos, havendo assim, de fato, uma troca de experiência de conhecimentos entre bolsistas, futuros professores de Artes, professores atuantes e alunos; e o reconhecimento da necessidade de familiarização com a multiplicidade dos recursos digitais e da rede como: áudio, vídeo, internet, apresentações e todos os aplicativos disponíveis na escola.

Consequentemente, o domínio sobre tais recursos para elaboração e montagem de conteúdos tornando-os mais atraentes, contribuem para a assimilação, interesse e resposta dos alunos às aulas, aumentando a interatividade entre os pares e fortalece o espírito de grupo: “Tanto no plano cognitivo como no da organização do trabalho, as tecnologias intelectuais devem ser pensadas em termos de articulação e criação de sinergia” (SETTON, 2011, p. 101).

Embora tenham sido detectadas dificuldades não planejadas pelos bolsistas, como o tempo limitado, a oficina foi finalizada com a produção de 28 vídeos com o total envolvimento dos alunos e compreensão aprimorada sobre o estilo artístico da Arte Moderna no Brasil, multimídia e a técnica de rotoscopia, revelando a importância de ministrar aulas em novas formatações utilizando os recursos audiovisuais atuais, onde o aluno está habituado e possa participar de forma ativa no processo de ensino-aprendizagem.

A competência do professor deve se deslocar no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. [...] Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens; do incitamento à troca de saberes, à mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem. A proposta é um aprendizado continuo (SETTON, 2011, p.103).

O professor é, portanto, o elo entre aluno e novos saberes. Deve persistir em uma formação continuada buscando novas práticas pedagógicas, informação e utilização dos recursos audiovisuais acessíveis na escola para aprimorar os conteúdos ministrados.

Referências:

- AULETE, Caldas. **Minidicionário contemporâneo da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Lexikon, 2009.
- BARBOSA, Ana Mae. **Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais** (org.). 2 ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- BRASIL. Lei 9.394 de 20 de Dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.
- _____. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: arte/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC /SEF, 1998.
- _____. Decreto nº 7219 de 24 de Junho de 2010. Dispõe sobre o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/decreto/d7219.htm>. Acesso em 03 de Janeiro de 2015.
- CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/capespibid>>. Acesso em: 29 junho. 2014.
- _____. Portaria nº 096 de 18 de Julho de 2013. Regulamenta o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência.
- COX, KeninaKodel. **Informática na educação escolar**. (Coleção polêmicas do nosso tempo, 87). Campinas, SP: Autores associados, 2003.
- DRYDEN, Gordon. **Revolucionando o aprendizado**. Tradução: PARO, Marisa do Nascimento. São Paulo: Makron Books, 1996.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.
- LOPES, Janara. **Rotoscopia experimental, 2014**. Site: Ideia fixa. Disponível em: <http://www.ideafixa.com/rotoscopia-experimental/>. Acesso em 09 jan. 2015.
- MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos**: novos desafios de como chegar lá. Campinas-SP. Editora Papirus. Edição Digital 1/2014.
- SETTON, Maria da Graça. **Mídia e educação**. 1ª Ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2011.
- UFAM. Edital PIBID nº13/2014. **Normas e processo de ingresso ao PIBID**. Disponível em: <http://www.ufam.edu.br/attachments/article/2000/EDITAL_PIBID_2014.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2015.

Anexos



Figura 2: Aluna-modelo em diferentes posições para efeito de captura de movimento.

Fonte: Equipe PIBID Artes Visuais/UFAM, 2014.



Figura 3: Desenho sobre a projeção no papel; criação dos frames.

Fonte: Equipe PIBID Artes Visuais/UFAM, 2014.



Figura 4: Pintura dos desenhos; interação coletiva.
Fonte: Equipe PIBID Artes Visuais/UFAM, 2014.



Figura 5: Captura dos frames com fotografia.
Fonte: Equipe PIBID Artes Visuais/UFAM, 2014.

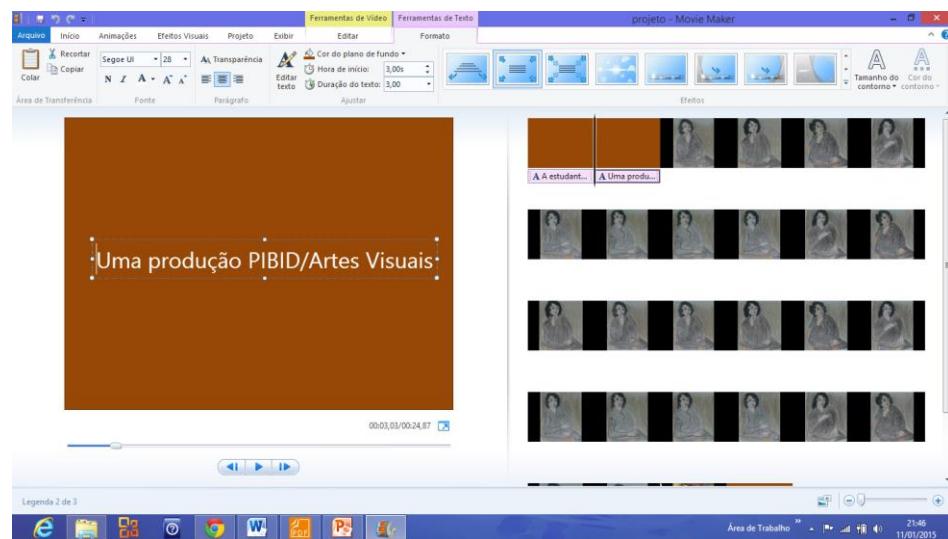


Figura 6: Edição do vídeo no utilizando o programa *Movie Maker*.
Fonte: Equipe PIBID Artes Visuais/UFAM, 2014.