

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES - DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

BIANCA FOCHING MACIEL

**A CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO SUSTENTÁVEL,
ALIANDO ARTE E TECNOLOGIA DIGITAL AO AMBIENTE ESCOLAR.**

PORTO ALEGRE

2018

BIANCA FOCHING MACIEL

**A CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO SUSTENTÁVEL,
ALIANDO ARTE E TECNOLOGIA DIGITAL AO AMBIENTE ESCOLAR.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial e obrigatório à obtenção do grau de Licenciada em Artes Visuais. Curso de Licenciatura em Artes Visuais. Instituto de Artes na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora:

Prof^a. Dr.^a Daniela Pinheiro Machado Kern

PORTO ALEGRE

2018

CIP - Catalogação na Publicação

Maciel, Bianca Foching

A Construção do Pensamento Sustentável, aliando
Arte e Tecnologia ao Ambiente Escolar / Bianca
Foching Maciel. -- 2018.

50 f.

Orientador: Kern Daniela Pinheiro Machado.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Licenciatura em Artes Visuais, Porto
Alegre, BR-RS, 2018.

1. Educação. 2. Sustentabilidade. 3. Arte
Contemporânea. 4. Tecnologia Digital. I. Daniela
Pinheiro Machado, Kern, orient. II. Título.

BIANCA FOCHING MACIEL

**A CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO SUSTENTÁVEL,
ALIANDO ARTE E TECNOLOGIA DIGITAL AO AMBIENTE ESCOLAR.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial e obrigatório à obtenção do grau de Licenciada em Artes Visuais. Curso de Licenciatura em Artes Visuais. Instituto de Artes na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora:

Prof^a. Dr.^a Daniela Pinheiro Machado Kern

Banca Examinadora:

Prof^a. Dra. Dorcas Janice Weber

Prof^a. Dra. Paola Basso Menna Barreto
Gomes Zordan

PORTO ALEGRE

2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à professora Maria Cristina Biazus, que me orientou quando este trabalho ainda era apenas um embrião em desenvolvimento, à professora Daniela Kern, que aceitou de última hora me orientar na conclusão do trabalho, à professora Dorcas Webber, por todo auxílio no que tange à docência e por seus questionamentos enquanto membro de minha banca, e à professora Paola Zordan, por aceitar meu convite tardio de fazer parte banca examinadora, além de me auxiliar, incondicionalmente, enquanto coordenadora, com questões burocráticas de conclusão do curso.

Agradeço também à toda equipe da ACM Morro Santana, que me acolheu quando eu não tinha nenhuma experiência e propiciou meios pra que eu pudesse colocar em prática todos os meus devaneios artístico-docentes. Também à professora Kátia Malacarne, que me acompanhou e auxiliou em todo o estágio, e dividiu comigo todos os anseios surgidos durante o desenvolvimento deste projeto.

Dou graças, ainda, especial e individualmente a duas pessoas, sem as quais acredito que esse trabalho não estaria sendo possível: Akemi Azuma, por ter me incentivado a entrar pra faculdade, fazendo-me acreditar que eu poderia ser aprovada no vestibular e estudar em uma universidade pública, e Simone Gelingner, por me incentivar a sair da faculdade, fazendo-me crer que ainda havia esperança, quando esse sonho já parecia perdido.

E por fim, obviamente, agradeço a Deus, à minha família, aos meus amigos e a todos que de alguma forma colaboraram ou torceram pela conclusão deste trabalho e pelo meu sucesso.

RESUMO

O presente trabalho consiste em relatar a experiência em sala de aula no projeto de ensino que desenvolvi durante meu período de estágio curricular obrigatório em uma escola regular de ensino fundamental, cujo objetivo foi envolver o educando num universo em que a tecnologia digital é usada a favor da sustentabilidade, no intuito de construir ou reforçar sua consciência ambiental. E como a arte representa um método de contestação e luta frente a diversas situações, aqui, ela apóia a educação, a ecologia e a esperança de, através dos jovens, encontrar maneiras de incentivo à recuperação ou redução da degradação do nosso meio-ambiente, fornecendo possibilidades estéticas concebidas a partir de objetos que, ainda de forma irresponsável, são descartados inadequadamente, de maneira a comprometer a estabilidade natural de nosso planeta. Além deste, que é o objetivo principal, quiçá idílico, de reflexão sustentável, este projeto se ampara também pelo ensino de novas possibilidades artísticas, ainda desconhecidas dos jovens atendidos, a partir do uso de imagens e vídeoanimações. Essa ampliação dos recursos artísticos passíveis de uso em escolas regulares, fortalece a área das artes e a caracteriza como ferramenta de ação para outras áreas.

PALAVRAS-CHAVE: Educação - Sustentabilidade - Arte contemporânea - Tecnologia digital

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Exposição (Per)Mutações, ACM.....	10
Figura 2 – Obra “Mudam-se os tempos, mudam-se as Vontades”, ACM 1.....	11
Figura 3 - Obra “Mudam-se os tempos, mudam-se as Vontades”, ACM 2.....	11
Figura 4 – Obra “Don’t Stop Emotion”, Exposição (Per)Mutações.....	12
Figura 5 – Mediação da Obra “Don’t Stop Emotion”, Exposição (Per)Mutações.....	12
Figura 6 – Fachada da Escola Rafael Pinto Bandeira.....	13
Figura 7 – Turma 9º Ano – Escola Rafael Pinto Bandeira.....	16
Figura 8 – Cartaz do Filme “Ilha das Flores”, de Jorge Furtado.....	21
Figura 9 – Fotografia 1 do documentário “Midway”, de Chris Jordan.....	22
Figura 10 – Fotografia 2 do documentário “Midway”, de Chris Jordan.....	22
Figura 11 – “The Sower”, Vik Muniz, 2008.....	23
Figura 12 – “Seu Jorge”, Vik Muniz, 2003.....	23
Figura 13 – “Plastic Bottle”, Chris Jordan, 2007.....	24
Figura 14 – “Plastic Bottle” (detalhe), Chris Jordan, 2007.....	24
Figura 15 – “Sem Título”, Washington Santana, s/d.....	24
Figura 16 – Instalação, Washington Santana, 2012.....	24
Figura 17 – Demonstração de Stop Motion 1.....	26
Figura 18 – Demonstração de Stop Motion 2.....	26
Figura 19 – Demonstração de Stop Motion 3.....	26
Figura 20 – “Tetris”, experimento de Stop Motion 1.....	27
Figura 21 – “Tetris”, experimento de Stop Motion 2.....	27
Figura 22 – “Tetris”, experimento de Stop Motion 3.....	27
Figura 23 – “Pac-Man”, experimento de Stop Motion 1.....	28
Figura 24 – “Pac-Man”, experimento de Stop Motion 2.....	28
Figura 25 – “Pac-Man”, experimento de Stop Motion 3.....	30

LISTA DE ABREVIATURAS

ACM – Associação Cristã de Moços

FACED – Faculdade de Educação

NTIC – Novas Tecnologias de Informação e Comunicação

SASE – Serviço de Atendimento Socioeducativo

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

ULBRA – Universidade Luterana do Brasil

SUMÁRIO

1. Introdução.....	9
2. Primórdios.....	10
3. A Escola.....	13
4. Objetivos do Projeto.....	16
5. Os Materiais de Construção do Pensamento Sustentável.....	17
6. Diário das Aulas.....	20
7. O Processo de Construção.....	39
8. Elucubrações sobre o Objetivo, Desenvolvimento e Resultado do Projeto.....	41
9. Considerações Finais.....	46
10. Referenciais Teóricos.....	47
11. Anexos.....	49

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi realizada para a conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS, apresenta a trajetória das investigações e reflexões teóricas ligadas ao trabalho desenvolvido no estágio de docência supervisionado.

Com este projeto desenvolvi questões relacionadas à arte digital, introduzindo o conhecimento de programas de computador, tais como o “Gimp”, programa de código aberto, voltado principalmente para edição de imagens, que possui fácil acesso e diversos recursos, atendendo plenamente às necessidades requeridas pelo projeto; também foi apresentado o *software* “Windows Live Movie Maker”, editor de vídeos com interface simples e acessível, possibilitando a transição de imagens, inserção de textos personalizados, áudios, etc.

Com a apreensão destes dois *softwares*, foi possível demonstrar e realizar, junto à turma que selecionei para o desenvolvimento do projeto, a produção de vídeoanimações sob a técnica de *stop motion* e *live action*.

O tema gerador do projeto foi a sustentabilidade, e abordava questões de descarte de resíduos, consumo de água e outras fontes renováveis ou de bens materiais de diversos níveis.

A proposta, além da ampliação de conhecimentos técnicos, tanto na área das artes, quanto da tecnologia digital, previa a compreensão do tema e reflexão acerca das possíveis mudanças a serem geradas por esses jovens.

O estudo se debruçou sobre a observação e análise das ações dos alunos envolvidos no projeto durante o período de estágio, bem como sobre suas percepções e comprometimento em dar continuidade a elas após o término do trabalho.

Com a execução do projeto, espero ter contribuído para a ampliação de interesse dos educandos pelas artes e suas infinitas possibilidades, além, obviamente, de tentar auxiliar na verificação, tanto para professores quanto para alunos, do uso de tecnologias digitais na educação, mas principalmente, espero ter contribuído para a melhoria dos valores reconhecidos por esses indivíduos, na tentativa de, ao nos tornarmos seres humanos melhores, obtermos em retorno um país e um mundo melhor.

2. PRIMÓRDIOS

Este trabalho começou a ser pensado a partir de uma experiência realizada em 2013, na ACM Morro Santana, uma unidade de atendimento a crianças e jovens, de 06 a 17 anos de idade, em situação de vulnerabilidade social, na qual uma exposição foi elaborada, objetivando a transformação de objetos comuns em outros, ressignificando-os, e tornando-os parte de produções estéticas. Visou ainda - e talvez, principalmente - a transformação social dos atores envolvidos, a partir da imersão nas ilimitadas possibilidades de que as artes visuais dispõem, em concordância com Canclini, quando afirma que "a arte é o lugar da iminência. Seu atrativo procede, em parte, do fato de anunciar algo que pode acontecer, prometer o sentido ou modificá-lo com insinuações" (CANCLINI, 2012, p.19).

Figura 1 – Exposição (Per)Mutações, ACM Morro Santana



Fotografado pela autora, 2013.

A partir disso, surge a ideia de relato e investigação das relações ocorridas durante o processo, assim como a ideia de reinvenção do projeto, analisando-se a transformação de indivíduos de classes sociais diversas, em âmbito escolar regular, a ser desenvolvida durante o período de estágio curricular obrigatório.

**Figura 2 – Obra “Mudam-se os tempos, mudam-se as vontades”,
Exposição (Per)Mutações, ACM Morro Santana**



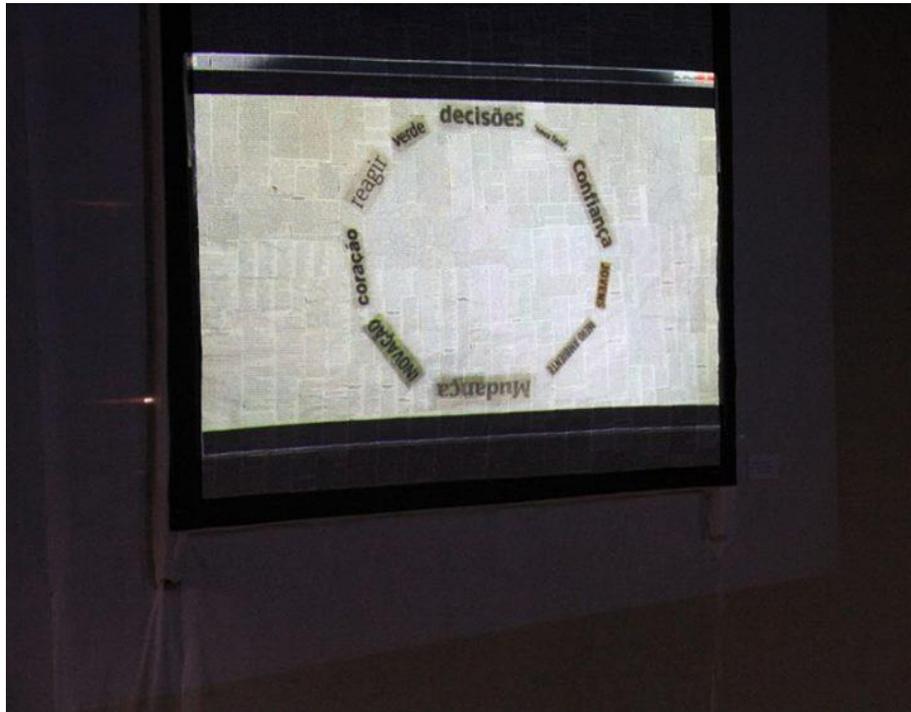
Fotografado pela autora, 2013.

**Figura 3 – Obra “Mudam-se os tempos,
mudam-se as vontades”, Exposição
(Per)Mutações, ACM Morro Santana**



Fotografado pela autora, 2013.

Figura 4 – Obra “Don’t Stop Emotion”, Exposição (Per)Mutações, ACM Morro Santana



Fotografado pela autora, 2013.

Figura 5 – Mediação da obra “Don’t Stop Emotion”, Exposição (Per)Mutações, ACM Morro Santana

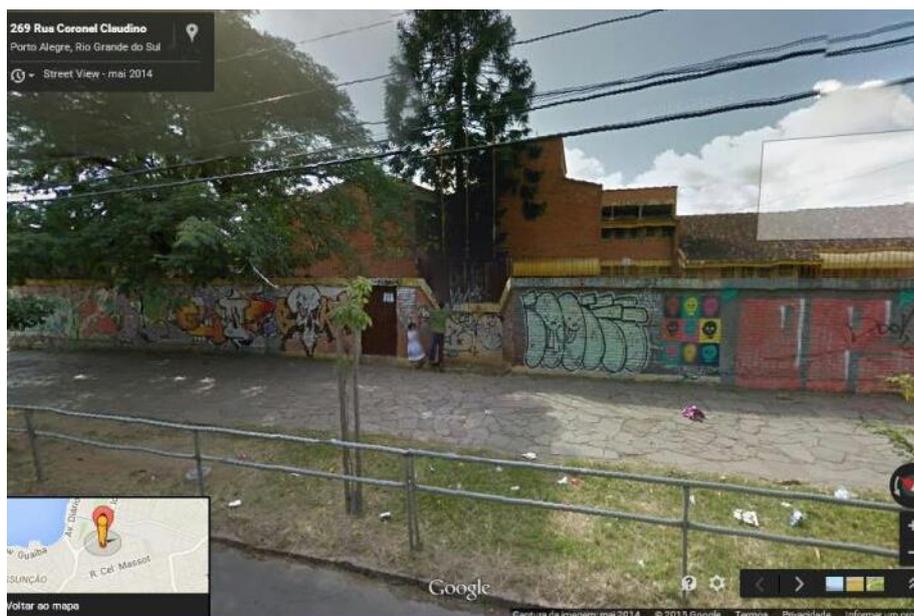


Fotografado pela autora, 2013.

3. A ESCOLA

O projeto educativo foi realizado no período compreendido entre agosto e outubro de 2015, com alunos do 9º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Rafael Pinto Bandeira, localizada no Bairro Cristal, na zona sul de Porto Alegre.

Figura 6 – Fachada da Escola Rafael Pinto Bandeira



Fonte: google.com.br/maps, 2015.

A Escola Rafael Pinto Bandeira atende a comunidades da Vila Nossa Senhora das Graças, Vila Cruzeiro, Vila Pedreira, e bairros do entorno, tais como: Morro Santa Tereza, Cavalhada, Vila Nova, entre outros, todos considerados de classe média baixa.

Muitos dos alunos matriculados na escola frequentam também, no contraturno escolar, a "Casa de Nazaré - Centro de Apoio ao Menor", uma entidade não governamental de assistência a crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social.

A escolha de uma escola de periferia deve-se ao fato de eu já haver trabalhado esta temática em uma unidade de atendimento assistencial, conforme mencionado anteriormente, e perceber que se pode obter um resultado significativo com este público, e, ademais, acreditar que os conhecimentos adquiridos durante e após a realização deste trabalho podem gerar consequências positivas para as famílias e comunidades onde esses estudantes estão inseridos.

A escola é razoavelmente pequena, e o público atendido é ainda inferior às acomodações. As turmas, em geral, são bastante reduzidas, isso se deve ao fato de muitas famílias da comunidade terem sido reassentadas, devido à mudança de público ocasionada pela construção, nas proximidades, de um shopping, cujo público freqüentador pertence à classe média alta, assim como a localização do hipódromo da cidade situado no bairro Cristal, e, sucessivamente, vão surgindo construções habitacionais no entorno dessas edificações, que vão modificando o perfil da comunidade local. E os filhos desse novo público, na sua grande maioria, frequentam escolas da rede privada.

A escola possui 2 andares, divididos em: 12 salas de aula, sala de diretoria, sala de professores, laboratório de informática, sala multimídia, biblioteca, cozinha, refeitório, banheiros dentro do prédio (no 1º e 2º andares), pátio descoberto, quadra de esportes descoberta e parque infantil.

A disciplina de Artes é a única que possui sala específica, o que, de certa forma, já demonstra o respeito e importância que a escola dedica às artes. A sala de aula é uma sala comum, com classes de tamanho normal, divididas por grupos de 4. Não possui pia, o que facilita a dispersão e desorganização física. Existem alguns armários, onde há armazenado bastante material de desenho (lápis de cor, giz de cera, canetinhas) e de colagem (revistas, colas, tesouras), além de muitos materiais recicláveis, cuja grande maioria, é trazida pelos professores. Existem também várias prateleiras que armazenam adequadamente os trabalhos. Entretanto, a professora relata que os alunos não respeitam os trabalhos dos colegas, visto que muitos trabalhos somem ou são danificados nestes locais.

Com relação aos materiais disponibilizados, a professora me informou que a maior dificuldade está relacionada à quantidade de folhas A4, que não é suficiente. Com isso, os alunos usam folhas de rascunho para realizar trabalhos, e, raramente, existem opções de folhas de outros tamanhos ou gramaturas. Assim também é com as impressões via impressora da escola. Conforme relato, as impressões são suficientes apenas para confecção das provas, quando não há falta dessas também. Logo, quaisquer imagens ou materiais impressos que a professora queira apresentar/ disponibilizar aos alunos, devem ser trazidos de casa.

Apesar de possuir uma biblioteca bastante grande e com muito material, a escola dispõe de pouquíssima bibliografia de Arte. Além disso, a instituição não recebe livros didáticos de Artes. Com isso, a professora de Artes criou em sua sala

um acervo, a expensas próprias, onde se encontram seus livros particulares de Arte, que são usados em aula com os alunos.

A escola conta com somente uma professora de artes, que leciona no turno da tarde, e atende às turmas de 6º a 9º anos.

A professora atual, Kátia Malacarne, trabalha na escola há 8 anos, aproximadamente mesmo tempo em que se formou em Artes Visuais pela Universidade Luterana do Brasil – Ulbra.

Fui muito bem recebida na escola, tanto pela equipe diretiva, quanto pela professora de artes, e fui tratada “como igual” pelos demais professores. A professora de artes me solicitava bastante no quesito investigativo, de opções de planos de aula, de eventos, cursos, etc, e me deixou bastante à vontade para participar de suas aulas no primeiro semestre, permitindo-me que orientasse alunos individualmente. E no segundo semestre disponibilizou praticamente toda a carga horária das artes na turma do 9º ano para o desenvolvimento do meu projeto, excetuando-se apenas algumas situações em que a escola determinava a necessidade de realização de trabalhos pré-definidos no cronograma da escola. Quando da execução do projeto, a professora Kátia me auxiliou intensamente, colocando-se sempre à disposição para dividir as tarefas comigo, mesmo sem possuir muito conhecimento acerca das ferramentas utilizadas (tecnologias digitais), porém sempre respeitando meu espaço e dando-me autonomia para coordenar as atividades e os alunos, de maneira geral.

Quanto à escolha da turma do 9º ano, três motivos principais me levaram a escolhê-la para desenvolver esse projeto. Entre eles está o fato de todos os alunos possuírem aparelho celular, que será uma das ferramentas de execução do projeto, e, possivelmente, terem maior domínio deste aparato tecnológico que os demais estudantes da escola; além disso, esses alunos se expressam melhor, estão habituados a fazer reflexões e desenvolver pensamentos críticos mais elaborados; e também porque, como essa turma está saindo da escola, partindo para um novo espaço, muitas vezes, iniciando um estágio, alguns vão para o mercado de trabalho, enfim, acredito que eles possam levar algum conhecimento relevante para suas vidas, a partir do projeto.

Figura 7 – Turma 9º ano, Escola Rafael Pinto Bandeira



Fotografado pela autora

4. OBJETIVOS DO PROJETO

Objetivo geral:

Promover uma mudança de percepção frente ao descarte de resíduos, suscitando o pensamento crítico e a ação responsável dos estudantes envolvidos, ao fomentar a utilização criativa deste material através da tecnologia digital, produzindo trabalhos artísticos reflexivos e de qualidade estética.

Objetivos específicos:

- Verificar o que os estudantes entendem por sustentabilidade, reciclagem, fontes renováveis, etc;
- Apresentar artistas visuais que utilizam resíduos como matéria-prima para seus trabalhos estéticos;
- Demonstrar modelos de *stop motion* e *Live Action*, e ensinar a utilizar *softwares* para sua construção;
- Compor fotos, a partir de dispositivos celulares, utilizando material descartável para confecção de vídeos;

- Produzir indicadores qualitativos para verificação dos efeitos do trabalho no processo de aprendizagem e despertar de consciência ecológica dos estudantes envolvidos no processo.

5. OS MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO DO PENSAMENTO SUSTENTÁVEL

A arte possui papel fundamental na formação do indivíduo, enquanto problematizadora das normas que a sociedade impõe desde a formação do sujeito. E, sendo a escola uma das bases de formação do indivíduo, é necessário que alguma alternativa, alheia ao recebimento incontestável de informações e aprendizagens pré-determinadas, deva ser fornecida, conjuntamente às demais, ao ser em formação. A arte atua questionando, reflexionando sobre as infinitas nuances da sociedade e, por que não dizer, da vida, possibilitando a ação criativa, sem limites, em que o indivíduo vai construindo sua própria visão da realidade, proporcionando-lhe a cor e o brilho imaginado, ou contestando-a e alterando-a a seu bel-prazer, sem a interferência de regras que o impeçam.

Na escola, infelizmente, nem sempre a arte ocupa seu lugar enquanto propositora de reflexões e debates sobre temas importantes que permeiam a sociedade e o próprio meio escolar. O ensino antiquado e defasado ainda em vigência é composto por diversas disciplinas que seguem apenas o currículo, sem se ater a questões da atualidade, não servindo mais que meras ferramentas de despejo de conteúdos que, muitas vezes, não conseguem ser aplicados pelos alunos por falta de orientação, interesse ou capacidade reflexiva, por não desenvolverem cotidianamente esta habilidade. Paulo Freire, no livro *Introdução à Psicologia Escolar*, chama esse sistema de “Educação Bancária”, referindo-se a ele, inclusive, como método de opressão, pois, a partir do momento em que o educador transmite determinado conhecimento como verdade absoluta, nega gradativamente a possibilidade de uma outra visão do tema.

A educação “bancária” pressupõe uma relação vertical entre o educador e o educando. O educador é o sujeito que detém o conhecimento, pensa e prescreve, enquanto o educando é o objeto que recebe o conhecimento, é pensado e segue a prescrição. O educador bancário faz depósitos nos educandos e estes passivamente as recebe. Tal concepção de educação tem como propósito, intencional ou não, a formação de indivíduos

acomodados, não questionadores e que se submetem à estrutura de poder vigente. É o rebanho que como uma massa homogênea, não projeta, não transforma, não almeja ser mais. (PATTO (Org), 1971)

A arte, nesse ínterim, de todas as disciplinas, é, provavelmente, aquela que detém o maior poder de alterar, ou, ao menos, driblar esse sistema. Dadas suas características enquanto instrumento de contestação e transformação.

A utilização de resíduos sólidos recicláveis como matéria-prima é algo que vem sendo realizado há longo tempo, tanto em âmbito cultural quanto educacional, por se tratar de um material de fácil acesso, o que viabiliza e facilita o trabalho quando se exige uma grande quantidade de matéria-prima e/ou quando não se tem acesso a materiais que, normalmente, necessitam de recursos financeiros para sua obtenção. Ambas as situações se enquadram no projeto a ser desenvolvido. E o reconhecimento e apreensão de artistas visuais renomados, que utilizam esses materiais em suas obras, além de ampliar o conhecimento dos alunos de maneira geral e específica, afirma o material como suporte válido no campo das artes e inspira sua utilização nos trabalhos a desenvolver, assim como reafirma a necessidade de disseminação da mensagem que pode ser transmitida por ele.

O uso das tecnologias digitais, igualmente, tanto na educação quanto nas Artes Visuais, vem ampliando-se quase proporcionalmente à medida que se desenvolvem novas tecnologias, cada vez mais elaboradas e com mais recursos. A tecnologia contracenava no intuito de expandir as possibilidades imaginativas dos estudantes, através de ferramentas já conhecidas por grande parte das crianças, tais como: telefones celulares, *tablets*, câmeras fotográficas, projetores, computadores, entre outros, que são aliadas nesse processo criativo.

Na educação, as TIC (tecnologias de informação e comunicação) e as NTIC (novas tecnologias de informação e comunicação) são amplamente apoiadas por diversos estudos, que valorizam e incentivam a utilização destes objetos de aprendizagem, e descrevem o papel do professor enquanto mediador na relação entre os saberes já adquiridos pelo aluno - que muitas vezes já chega à escola conhecendo as ferramentas tecnológicas digitais - e os conhecimentos que necessita obter. Ou seja, cabe ao professor auxiliar no processo de transformação e processamento da enorme quantidade de informações a que este jovem tem acesso, possibilitando o desenvolvimento de um pensamento crítico, para que, a partir daí, sim, ocorra o processo de aprendizagem efetivo.

Para Moran (2012, p13)

a educação fundamental é feita pela vida, pela reelaboração mental-emocional das experiências pessoais, pela forma de viver, pelas atitudes básicas da vida e de nós mesmos. Assim, o uso das TIC na escola auxilia na promoção social da cultura, das normas e tradições do grupo, ao mesmo tempo, é desenvolvido um processo pessoal que envolve estilo, aptidão, motivação. A exploração das imagens, sons e movimentos simultâneos ensejam aos alunos e professores oportunidades de interação e produção de saberes.

Além disso, falando do espaço específico onde o projeto foi executado, a escola em questão, apesar de possuir um excelente laboratório de informática, fruto da doação de uma empresa privada, praticamente não utiliza essa tecnologia como objeto de aprendizagem, sendo usada, eventualmente, somente como instrumento de pesquisa. Em relação a isso, Daniela Reimann, menciona, a respeito de sua experiência na Alemanha que:

Como principal equívoco, a mídia digital foi introduzida na educação em termos de atualização das escolas e instituições com novo *hardware* e *software*, como se tudo se relacionasse somente a modernização, ao invés de realmente mudar paradigmas. As escolas foram equipadas somente com tecnologia da informática, ao invés de com concepções didáticas (BIAZUS, 2009, p.34).

E acredito que isso ainda deva acontecer não somente nesta escola, mas em muitas outras, a nível mundial, tanto da rede estadual quanto municipal e, talvez, até mesmo em escolas da rede privada. O que remete ao questionamento imbricado no conceito de inclusão digital: a mera utilização da máquina como ferramenta de pesquisa e acesso à informação configura a inclusão digital? E esse uso lhe confere a designação de objeto de aprendizagem? A resposta pode ser controversa, mas, no que diz respeito ao ensino de artes, como afirma Maria Cristina Biazus: "Nossa luta tem sido para que tanto o educador quanto o aprendiz tenham livre acesso ao uso e manipulação de objetos e processos tecnológicos como meio de expressão e criação" (2009, p.12).

Também a partir da observação realizada durante a primeira etapa do estágio nesta escola - da mesma forma que acontecia na unidade de atendimento assistencial em que trabalhei, e tal como, provavelmente, aconteça em diversas instituições/comunidades semelhantes - pude verificar que, embora parte dos estudantes tenham recursos financeiros bastante limitados, grande parcela deles

possui aparelhos celulares com acesso à internet, cujo acesso, assim como a informática, colabora para a inclusão digital. Porém, sofre da mesma carência de aproveitamento de suas funções enquanto meios de aprendizagem. Esses e outros fatores corroboram a necessidade e importância de projetos envolvendo tecnologias digitais na educação.

E unir duas ferramentas como os resíduos sólidos recicláveis e tecnologias digitais significa, neste caso, procurar um ponto de congruência que convirja para uma abordagem estética de uma sociedade sustentável.

Outro ponto abordado é a dicotomia existente em ambos os temas. O lixo (resíduos), sumariamente, encontra-se relacionado à pobreza, à miséria, enquanto que, de acordo com Washington Santana, artista plástico baiano, que trabalha basicamente com resíduos sólidos recicláveis e/ou industriais, esse material representa justamente o oposto: a abundância, a fartura, ou seja, representa, majoritariamente, a classe mais abastada e que, portanto, mais lixo produz (SANTANA, 1993). A tecnologia, por sua vez, muitas vezes vista como causa de destruição ambiental, pode também servir a favor do meio ambiente, auxiliando na preservação e recuperação de fontes renováveis.

6. DIÁRIO DAS AULAS

Semana 1

Tema/Conteúdo:

Sustentabilidade

Objetivo Geral:

Ampliação do conceito de sustentabilidade e possibilidades de aplicação de soluções intervencionistas em arte.

Objetivos Específicos:

Apresentação de vídeos que despertem a consciência ambiental dos estudantes;
Elaboração de material teórico que evidencie o conhecimento já adquirido empiricamente pelos alunos;

Observar e aprimorar a capacidade de discussão e argumentação dos estudantes acerca do tema.

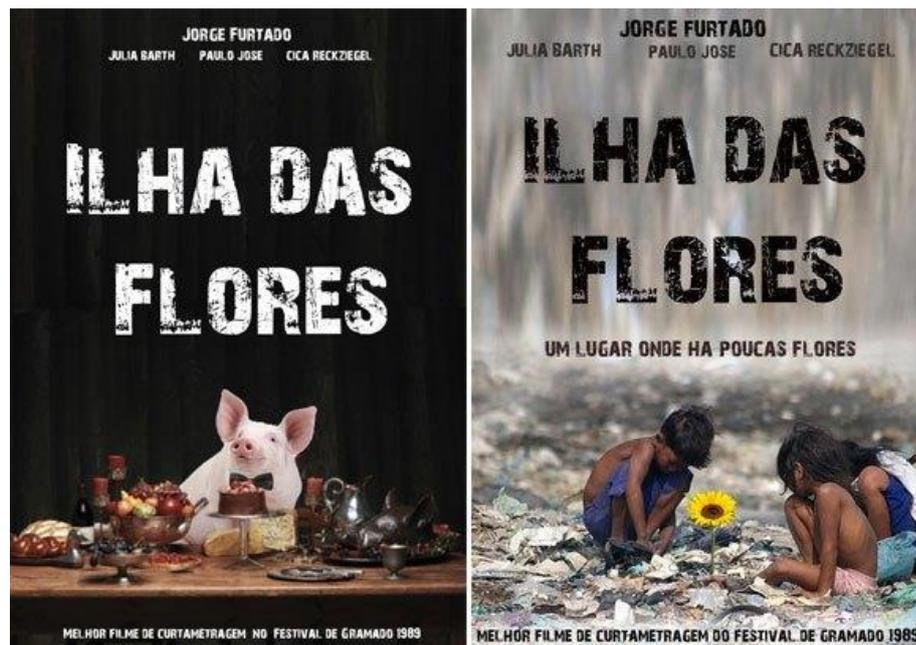
Desenvolvimento

Devido ao fato de nesse dia ter o primeiro contato como professora atuante, e não só observadora na turma, a aula acabou sendo um pouco difícil, o que já era esperado, dada minha experiência na ACM, onde tive várias turmas e pude perceber essa reação como uma característica recorrente dos alunos frente ao professor iniciando. A presença da professora titular, ainda que tentando auxiliar nesse embate, aparentemente, deixou-me um pouco mais receosa e tímida, não conseguindo, talvez, apresentar a desenvoltura que eu já possuía advinda de minha experiência docente anterior.

Em função da chuva, estiveram presentes apenas 7 alunos, o que tornou a discussão, após a apresentação dos vídeos bastante escassa.

Apresentei, primeiramente, o curta-metragem “Ilha das Flores”, de Jorge Furtado. Muitas interjeições surgiram ao longo da exibição do vídeo de aproximadamente 15 minutos, porém, ao final dele, durante a discussão, apenas descrições do que ocorria no curta eram repetidas, não havendo nenhuma reflexão sobre o que ele discorria.

Figura 8 – Cartaz do Filme “Ilha das Flores”, de Jorge Furtado



Fonte: vidamasverde.com, 2018.

Na sequência, apresentei um trecho do documentário “Midway”, de Chris Jordan, um vídeo de 5 minutos ainda mais chocante por seu conteúdo, o que também acabou gerando uma tensão ainda maior após sua apresentação, e um silêncio absoluto, dando a impressão de que os alunos sequer haviam entendido o que tinham acabado de assistir.

A apresentação dos vídeos, assim como os debates após eles tornaram o clima bastante tenso, poucos alunos falaram de suas experiências acerca do assunto e, após isso, não sabiam por onde iniciar seus textos. Tive, então, que sugerir algumas perguntas pra “dar o *start*” para a elaboração textual.

Ao final da aula, propus uma pequena dinâmica de entrosamento para aliviar um pouco da tensão surgida. Sugeri, então, a brincadeira do “Eu te amo, porque...”, que eu havia aprendido na aula de Jogos da FACED/UFRGS. Os alunos rapidamente entenderam a proposta e a colocaram em prática com esmero, e, ao participar junto da brincadeira, consegui estreitar os laços com esses jovens, deixando a porta aberta para a aula seguinte.

Figura 9 – Fotografia 1 do documentário “Midway”, de Chris Jordan



Fonte: chrisjordan.com, 2015.

Figura 10 – Fotografia 2 do documentário “Midway”, de Chris Jordan



Fonte: chrisjordan.com, 2015.

Semana 2

Tema/Conteúdo:

Possibilidades estéticas a partir do uso de resíduos

Objetivo Geral:

Apresentar possibilidades de reutilização de resíduos sólidos, diferentes da reciclagem, que agregam valor simbólico, estético e crítico à sua composição.

Objetivos Específicos:

Apresentação de artistas visuais que utilizam como matéria prima resíduos sólidos;
Confecção de trabalho experimental em duas ou três dimensões, utilizando materiais recicláveis.

Desenvolvimento

Levei materiais recicláveis de casa, que recolhi durante meu período de observação no primeiro semestre, e propus uma pequena experiência para verificar como era a relação dos alunos com esses objetos, se os consideravam artísticos, se sabiam como integrar uns aos outros, como era o processo artístico de transformar lixo em um objeto estético, enfim.

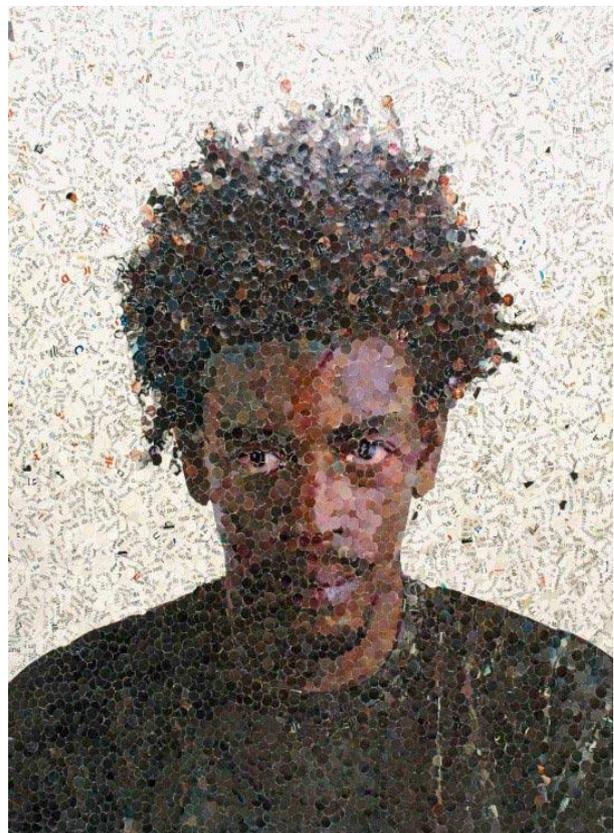
Para fornecer um embasamento visual, apresentei imagens de obras de Vik Muniz, Washington Santana e Chris Jordan, especificando os materiais utilizados em suas obras e sinalizando algumas das propostas desses artistas.

Figura 11 – “The Sower”, Vik Muniz, 2008.



Fonte: br.pinterest.com, 2015.

Figura 12 – “Seu Jorge”, Vik Muniz, 2003.



Fonte: br.pinterest.com, 2015.

Figura 13 – “Plastic Bottles”, Chris Jordan. 2007.



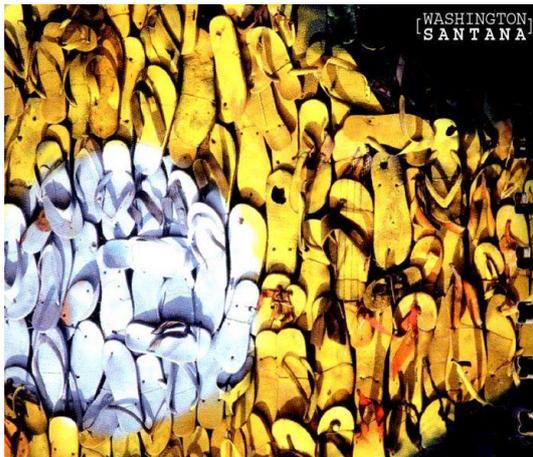
Fonte: br.pinterest.com, 2015.

Figura 14 – “Plastic Bottles” (detalhe), Chris Jordan. 2007.



Fonte: br.pinterest.com, 2015.

Figura 15 – “Sem Título”, Washington Santana (s/d).



Fonte: twitter.com/washington87604632, 2015.

Figura 16 – Instalação, Washington Santana, 2012.



Fonte: salvadornoticias.com, 2015.

A atividade transcorreu sem transtornos, porém somente durante o contato com os objetos as ideias iam brotando. Não havia um projeto pensado anteriormente, desenho, nada disso. Recolham-se alguns objetos de interesse de cada um e ia-se aglomerando uns aos outros, "vendo no que davam". E assim foi com quase todos. Alguns criaram objetos do cotidiano e outros objetos abstratos.

Todos os trabalhos foram construídos em 3 dimensões, ainda que muito falado que poderia ser construído em 2 dimensões, e muito material para isso fora oferecido. Acredito que isso se deva às experiências que já tiveram em aula com

esse material, no qual sempre fora solicitada a construção de objetos tridimensionais, dada a presença dessa característica em muitas das matérias-primas ofertadas.

O resultado dos trabalhos foi surpreendentemente negativo: as peças, em geral, demonstraram uma infantilidade e despreensão superiores às demonstradas pelo comportamento e fala desses alunos. Porém, como a idéia não era que houvesse um resultado específico, em nenhum nível predeterminado, ou seja, como a experiência era justamente para que eu, enquanto docente que está conhecendo a turma, pudesse saber como esses alunos lidavam com esse tipo de material e atividade, a proposta foi válida.

Uma das dificuldades percebidas nesta aula foi a escassez de materiais escolares, tais como tesouras, colas, e até mesmo lápis e canetas, materiais básicos, que os alunos recebem, mas que acabam sendo extraviados ou esquecidos em casa. Como eu já supunha esse obstáculo, levei bastantes materiais para emprestar aos alunos.

Semana 3

Tema/Conteúdo:

Stop Motion e Live Action

Objetivo Geral:

Demonstrar exemplos de vídeos que utilizam as técnicas de *Stop Motion* e *Live Action* para sua composição e ampliar as possibilidades imaginativas dos alunos em animação digital.

Objetivos Específicos:

Explicar o que é e como funcionam as técnicas de *Stop Motion (frame to frame)*, assim como o *Live Action*;

Apresentar algumas possibilidades técnicas de animação digital relacionadas ao tema;

Apresentar e ensinar como funciona um programa de edição de vídeos;

Construir um breve vídeo experimental (um por cada aluno) utilizando a técnica de *Stop Motion*.

Desenvolvimento

Devido a problemas técnicos com os equipamentos do laboratório de informática, não pude efetuar essa atividade na sua completude.

Levei, então, meu próprio *notebook* para a sala de aula de artes pra que pudesse apresentar alguns modelos de vídeo usando a técnica de *stop motion* e *live action* para os alunos. Estes se mostraram bastante interessados, porém bastante descrentes de que poderiam fazer algo semelhante.

Logo após a apresentação dos vídeos, propus a criação de um vídeo experimental utilizando a técnica de *stop motion*. Expliquei como funcionava o método *frame a frame*, exemplificando com a exibição de uma pequena animação que fiz na própria sala de aula, utilizando classes e cadeiras, mudando-as de lugar, de maneira a produzir fotos, dando a impressão de movimento desses objetos inanimados quando da inserção dessas imagens no software escolhido para utilização neste trabalho. Após isso, apesar de ainda bastante incrédulos com relação à sua capacidade de produzir um trabalho como aquele, percebi que, devido à proximidade, tanto do artista (eu), quanto dos materiais (classes e cadeiras), os alunos se animaram e prontamente se dispuseram a formar grupos para começar os trabalhos.

Figura 17 - Demonstração de Stop Motion 1



Fotografado pela autora

Figura 18 - Demonstração de Stop Motion 2



Fotografado pela autora

Figura 19 - Demonstração de Stop Motion 3



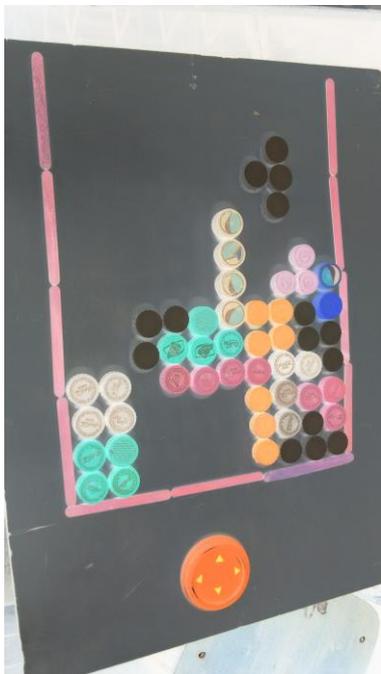
Fotografado pela autora

Eu e a professora titular auxiliamos na elaboração do vídeo, bem como na obtenção do material, que poderia ser qualquer coisa que estivesse à volta deles.

Como eram apenas 6 alunos, foram feitos dois trios.

Um dos trios, que acabou sendo mais acompanhado pela professora titular, construiu um vídeo sobre o jogo *Tetris*, utilizando tampinhas de refrigerante e palitos de sorvete; o outro trio, o qual acompanhei mais de perto, principalmente por se tratar dos meninos, que eram mais dispersos, também optou por representar um jogo, o *Pac-Man*.

**Figura 20 – “Tetris”,
experimento de *stop-motion* 1**



Fotografado pelos alunos

**Figura 21 – “Tetris”,
experimento de *stop-motion* 2**



Fotografado pelos alunos

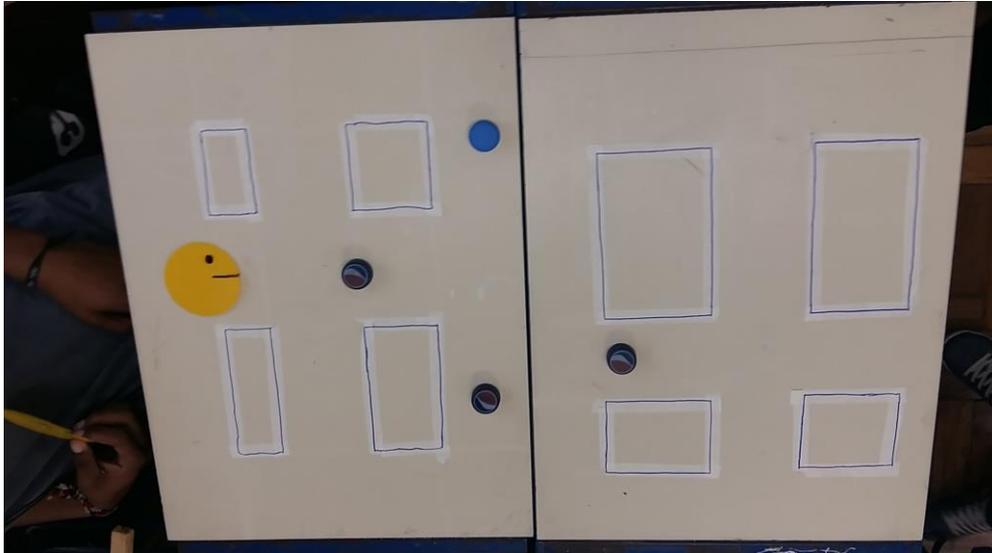
**Figura 22 – “Tetris”,
experimento de *stop-motion* 3**



Fotografado pelos alunos

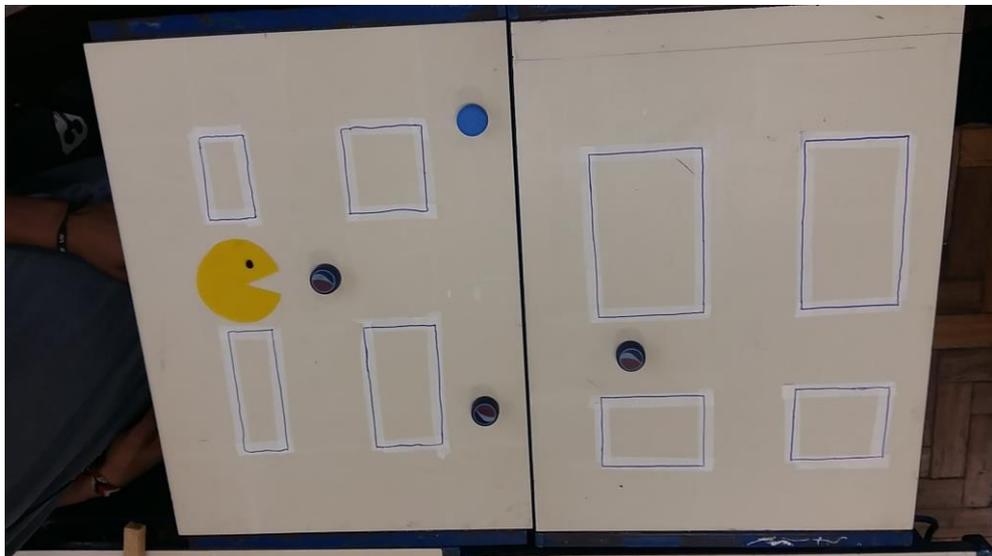
O tema presente nos dois trabalhos, jogos, não fora solicitado, nem de alguma forma copiado de um dos grupos por outro. Cada grupo tinha orientação de uma professora e, coincidentemente, surgiram como ideias individuais, que foram apoiadas e construídas. O material, sim, foi apresentado pela professora titular, proveniente de seu acervo de materiais recicláveis.

Figura 23 – “Pac-Man”, experimento de *stop-motion* 1



Fotografado pelos alunos

Figura 24 – “Pac-Man”, experimento de *stop-motion* 2



Fotografado pelos alunos

Para confecção das fotos, como não dispúnhamos de câmeras fotográficas profissionais, nem de meu uso pessoal, tampouco da escola, seriam utilizadas as câmeras de celulares dos próprios alunos, também para que eles se apropriassem dessa ferramenta como instrumento de criação artística, não somente para produção

de *selfies* e fotos do dia-a-dia. O que também facilitaria, caso os trabalhos não fossem concluídos dentro do período das aulas, viabilizando, assim, a possibilidade de se concluir o trabalho em casa, embora, *a priori*, essa não fosse a minha intenção.

A escolha específica desses jogos me deixou bastante curiosa, já que se tratam de jogos razoavelmente antigos, que não são comuns à época desses jovens, o que pode representar, de alguma forma, como eles enxergam a construção de um vídeo em *stop motion*, como sendo um método antigo de animação, embora, quando questionados, não conheçam nenhuma técnica de animação digital.

A divisão de tarefas foi entendida e respeitada nos grupos muito tranquilamente. Era claro que cada grupo precisava de um fotógrafo, que deveria manter a posição para que a qualidade das fotos fosse precisa, e os demais integrantes do grupo fariam os movimentos dos objetos.

De forma bastante intuitiva, os alunos ocuparam o tempo exato da aula para concluir as fotos, de forma a não obtermos um vídeo inacabado, tendo estes, início, meio e fim.

As fotos foram transferidas para meu computador, como garantia de que não se perderiam.

Semana 4

Tema/Conteúdo

Edição de Imagens

Objetivo Geral:

Aperfeiçoar a qualidade das fotografias obtidas nas aulas anteriores através de câmeras de aparelhos celulares, utilizando para isso um *software* de edição de imagens.

Objetivos Específicos:

Apresentar um *software* livre, o *Gimp* (disponível nas plataformas *Windows* e *Linux*), e suas principais funcionalidades na edição de imagens;

Realizar a edição das imagens obtidas nas aulas anteriores.

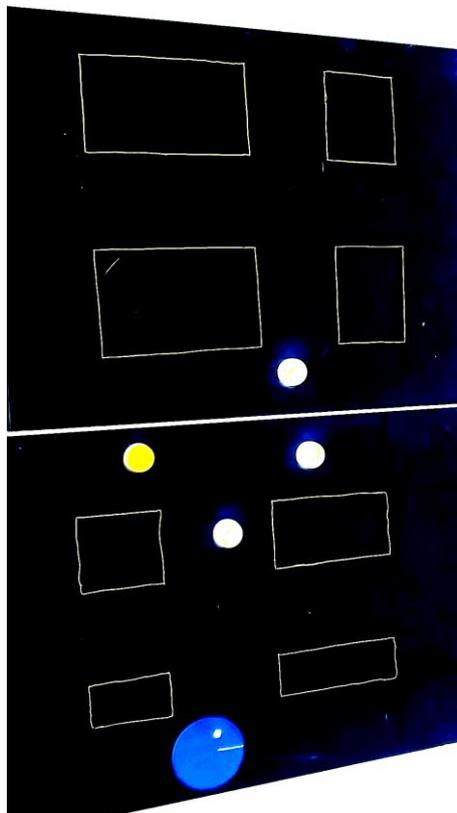
Desenvolvimento

A aula anterior (aula 3) acabou sendo um pouco alterada do plano original devido aos problemas com os computadores da escola, e também devido a uma falha no planejamento, já que não haveria tempo suficiente pra edição das imagens mais a edição do vídeo. Mas, de fato, o problema maior foi mesmo o dos computadores, pois, com sua impossibilidade de uso, propus um trabalho experimental um pouco mais elaborado (criação dos vídeos “*Tetris*” e “*Pac-Man*”), que ocupou, portanto, os dois períodos da aula anterior, até que eu encontrasse uma solução para a edição dessas imagens e vídeos.

Consegui, então, resolver, emprestando de familiares mais dois *notebooks*, que serviram de instrumento para realização destas atividades.

A aula iniciou com uma breve apresentação do programa de edição de imagens *Gimp*, e posterior edição das imagens produzidas pelos estudantes, ainda em trios.

**Figura 25 – “Pac-Man”,
experimento de *stop-motion* 3**



Fotografado pelos alunos

Uma dupla que não havia estado na aula anterior começou o seu trabalho, produzindo uma pequena animação em desenho.

O trabalho seguiu com bastante tranquilidade. Os alunos demonstraram grande perícia em manusear programas digitais, mesmo quando não o conheciam. Assim, o resultado, embora bastante simples, em função de se tratar apenas de um experimento, foi muito satisfatório.

Semana 5

Tema/Conteúdo

Edição de vídeo

Objetivo Geral:

Edição e finalização dos vídeos.

Objetivos Específicos:

Editar os *frames* do vídeo;

Adequar questões de tempo de execução dos *frames* e dos intervalos;

Ensinar a baixar músicas e sons em *mp3* através de vídeos do site *YouTube*, por meio de outros sites que convertam e façam o *download* do arquivo no formato desejado.

Ensinar a cortar arquivos de *mp3*;

Inserir som à produção;

Realizar ajustes cabíveis e finalizar o projeto audiovisual.

Desenvolvimento

O planejamento, que ainda não pôde ser adequado devido aos mesmos problemas descritos no relato da aula anterior, teve sequência nesta aula.

A proposta foi concluir a edição das imagens e passá-las para o programa de edição de vídeo, ordenando-as e dando os retoques finais.

A atividade, assim como na aula anterior, transcorreu sem maiores intercorrências. Novamente, os alunos demonstraram surpreendente facilidade na utilização dos *softwares*, ainda que nunca tenham trabalhado com eles. Expliquei apenas as funções mais básicas do programa, após isso, eles foram explorando as

funcionalidades do *software* e incorporando o que mais lhes agradava aos seus trabalhos.

Os dois trabalhos dos trios (Tetris e Pac-Man) foram concluídos com êxito e apresentados aos demais colegas. A dupla que estava atrasada deu sequência ao seu trabalho, mas não conseguiu concluir. Como o planejamento já estava com duas semanas de atraso, optei por não fornecer mais tempo para conclusão de trabalho desta dupla, afinal, tratava-se apenas de um experimento e esses alunos teriam oportunidade de desenvolver um trabalho por completo na sequência, podendo usufruir das mesmas oportunidades que os demais colegas.

Semana 6

Tema/Conteúdo:

Projeto Audiovisual

Objetivo Geral:

Provocar a reflexão crítica sobre o tema da sustentabilidade, suscitando pensamentos próprios dos alunos, que se aproximem de sua realidade e de seus conhecimentos, e que, somados aos saberes exemplificados em aulas anteriores, culminem na construção de um vídeo em *Stop Motion* e/ou *Live Action*.

Objetivos Específicos:

Qualificar o trabalho, a partir do preestabelecimento de ideias, ferramentas e técnicas a serem utilizadas na sua confecção;

Facilitar a obtenção e organização de materiais e equipamentos necessários à produção do trabalho;

Aprimorar a qualidade da escrita relacionada àquilo que se pretende dizer.

Desenvolvimento

Modifiquei um pouco o início da aula, pois verifiquei, após a leitura dos textos produzidos pelos alunos na primeira aula, e através das falas deles quando questionados sobre o tema da sustentabilidade, que eles se cunhavam muito na questão do descarte e separação de lixo, sem se ater a questões de consumo, de desperdício de água, de energia e demais fontes naturais. Para ampliar um pouco, então, o repertório e o entendimento acerca dessas questões, apresentei, em trios,

vídeos que foram exibidos nos próprios notebooks em que eles estavam trabalhando. Trataram-se de vídeos de 2 minutos cada, produzidos pelo Instituto Akatu, organização não governamental sem fins lucrativos que trabalha pela conscientização e mobilização da sociedade para o consumo consciente, cada vídeo tratando de um desses sub-temas descritos acima.

Feito isso, na mesma pasta dos vídeos, dispus um questionário, em que eles deviam, no próprio programa de *Word* disponível no *notebook*, elaborar um projeto audiovisual para o vídeo final da disciplina e do projeto, cujo tema e material obviamente, deveriam conter ou abordar o tema da sustentabilidade em alguma de suas diversas nuances.

Neste questionário, além de discorrer brevemente sobre o que trataria o vídeo, deveria conter a lista dos materiais necessários para sua confecção, técnicas, locais de "fotografiação", etc.

O trabalho teve bastante resistência, alguns alunos ficaram atônitos, disseram que "eu só dava coisas difíceis" e questionaram "por que eu não dava um desenho pra eles pintarem?", entre outras "pérolas". Mas, aos poucos, com a ajuda de alguns vídeos que já deixei na mesma pasta para que servissem de inspiração, e algumas elucidacões acerca das perguntas do questionário feitas por mim e pela professora titular, os trios foram respondendo às questões, e, com isso (ou para isso), pensando um pouco sobre o que pretendiam e o que podiam fazer em suas produções.

Essa aula, juntamente com a primeira, foi uma das mais difíceis, já que os alunos tinham que pensar, e sabemos que eles são muito resistentes a isso. Contudo, fiquei bastante feliz em perceber que todos os componentes dos trios ajudaram com ideias, proposições, com trabalho manual, enfim, ninguém ficou dependendo do colega para executar o trabalho. E pude perceber que a resistência em escrever (digitar) no computador consegue ser um pouco menor do que escrever no caderno ou em uma folha, como se o suporte facilitasse o desenvolvimento reflexivo.

Semana 7

Tema/Conteúdo:

Fotografia digital

Objetivo Geral:

Realizar fotografias com boa qualidade para posterior transformação deste material em vídeo com os atributos desejáveis.

Objetivos Específicos:

Confecção de fotografias a partir de aparelhos telefônicos celulares baseadas no projeto audiovisual elaborado na aula anterior.

Desenvolvimento

Conforme planejado, os alunos iniciaram o processo de fotografia para confecção dos trabalhos finais em *stop motion* e/ou *live action*.

A turma atuou com bastante autonomia, baseados nos questionários realizados por eles durante a aula, tendo auxílio meu e da professora titular da disciplina.

Dois grupos tinham celulares com câmeras de boa qualidade para execução das fotos, um dos grupos utilizou o meu celular pessoal como câmera fotográfica.

O primeiro grupo optou por trabalhar com os resíduos recicláveis nas fotos. O material foi disponibilizado por mim, recolhido por amigos e familiares ao longo do semestre. O grupo compreendia dois meninos e uma menina. Esta última atuava como modelo, um dos rapazes como fotógrafo, e o outro como produtor, executor e ator.

O segundo grupo, composto por dois meninos decidiu fazer uma *story board* no quadro negro. Para tanto, um dos meninos desenhava, enquanto o outro fotografava.

O terceiro grupo, de três meninas, optou por realizar uma animação com desenhos recortados, criados por elas mesmas. Durante estas aulas, as alunas detiveram-se em construir os desenhos e recortes necessários para a confecção das fotos.

Todos trabalharam com afinco, e concluíram nesta aula boa parte do trabalho.

Semana 8 (continuação da aula 7)

Desenvolvimento

Conforme planejamento estipulado para a semana 6, os alunos do 9º ano deram sequência à produção das fotografias para o vídeo em *stop motion* e/ou *live action*.

O primeiro grupo, que já havia concluído na semana anterior a produção de fotos para animação em *live action*, deu sequência ao seu projeto, que seria seguido de uma pequena história animada na técnica de *stop motion*, sobre coleta de lixo, em desenho e recorte, tal como no grupo 3. Para isso, os três integrantes do grupo começaram a confecção do material de desenho, utilizando também recortes de revistas.

O segundo grupo deu sequência à sua *story board* no quadro negro, abordando outras vertentes da sustentabilidade. A dupla teve uma pequena desavença, pois o aluno que havia desenhado na semana anterior gostaria de trocar de lugar com o colega, passando a ser o fotógrafo, porém o colega em questão alegou não saber desenhar, então ficaram os dois por um longo período sem fazer nada. Tentei fazer algumas intervenções, sem sucesso. Solicitei, então, auxílio da professora titular, que acabou persuadindo-os a trabalhar.

Por fim, o terceiro grupo iniciou o processo fotográfico. As meninas, muito organizadas, continuaram o trabalho de forma autônoma, sem intercorrências.

Como já se tratava da segunda aula sob o mesmo tema, e os grupos estavam bastante comprometidos com o trabalho, tendo, assim, concluído mais uma parte significativa dos projetos, propus, ao final da aula uma dinâmica que, como sempre, foi muito bem recebida e executada. A aula terminou de forma alegre e produtiva.

Semana 9

Tema/Conteúdo

Edição de Imagens e Vídeos

Objetivo Geral:

Concluir os trabalhos finais para exposição na semana seguinte.

Objetivos Específicos:

Utilizar o *Gimp* para edição das imagens;

Utilizar o *Windows Live Movie Maker* para edição dos vídeos e inserção de temas, introduções, créditos, etc.

Desenvolvimento

O planejamento original previa uma aula somente para ensaio de mediação da exposição a ser exibida na semana seguinte, onde os alunos iriam trocar experiências e interpretações sobre seus trabalhos e a as temáticas que eles compreendem, porém, devido ao atraso no cronograma, essa aula acabou sendo excluída do programa.

Creio que essa tenha sido uma perda lastimável, pois considero essa etapa, da mediação, uma das mais importantes, pois é na explanação e troca de ideias que se enriquece o repertório interpretativo, de acordo com o que diz Maria Celeste Martins:

(...) a mediação cultural, entendida não como uma ponte, mas como um "estar entre muitos" pode propiciar encontros que ampliam pontos de vista, valorizam as diferenças, provocam deslocamentos e conexões rizomáticas. Mediação que ultrapassa fronteiras, que viaja por territórios, que convida para a socialização dos saberes, das singularidades, das múltiplas potencialidades (BIAZUS, 2009, p.47).

Com a conclusão da etapa de "fotografiação", a turma iniciou a transferência das fotos dos celulares para os notebooks disponibilizados por mim, em empréstimos de familiares, um para cada grupo.

O primeiro grupo teve um contratempo: uma das integrantes não compareceu à aula, e era justamente no celular dela que se encontravam as fotos tiradas na semana anterior. Solicitei a eles, então, que trabalhassem com o que tinham: a parte do *live action*, que havia sido concluída na semana retrasada, que já havia sido previamente transferida para o computador. Trabalharam, então, na edição dessas imagens, bem como na transferência destas para o programa *Windows Live Movie Maker*, na produção de título, efeitos especiais e créditos do vídeo. A presença de um aluno que havia abandonado a escola acabou dispersando bastante essa dupla, mas conseguiram concluir a atividade dentro do prazo.

O segundo grupo trabalhou na edição das imagens de seu *story board*, criou também introdução, título, efeitos e créditos, concluindo o trabalho durante o período.

O terceiro grupo também trabalhou na edição de imagens e edição do vídeo, porém não conseguiram terminar durante o período. Prometi ajudá-las, posteriormente, na conclusão, já que havia percebido o esforço e o afinho com que trabalharam durante todo o desenvolvimento do projeto.

A aula terminou, mais uma vez, sem intercorrências. A próxima aula seria o grande dia: a apresentação dos vídeos para todos os alunos e professores da escola.

Semana 10

Tema/Conteúdo

Exposição e Mediação

Objetivo Geral:

Promover a exibição dos vídeos produzidos pelos "estudantes-artistas" envolvidos no projeto, possibilitando a explanação do processo de produção dos trabalhos pelos "estudantes-artistas-mediadores".

Objetivos Específicos:

Realizar uma exposição dos vídeos produzidos para visitaç o de todos os alunos da escola;

Aprimorar a desenvoltura oral dos "estudantes-artistas-mediadores";

Demonstrar aos "estudantes-espectadores" possibilidades criativas de reutilizaç o de materiais recicl aveis;

Apresentar possibilidades de inclus o digital pass veis de realizaç o sem muitos recursos;

Promover a lideranç a e o empoderamento juvenil.

Desenvolvimento

Durante o 3^o per odo, que eu tinha vago, obtive liberaç o da turma por parte dos professores titulares das demais disciplinas, pra que os alunos pudessem concluir seus trabalhos e auxiliar na organizaç o da sala de exposiç o e montagem dos equipamentos.

Neste momento, a aluna que havia faltado   aula anterior levou-me as fotos para incluirmos no v deo de seu grupo. Ela cumpriu a tarefa que eu pedi a seus

colegas que lhe solicitassem: editar em casa as fotos, deixando-as prontas para somente adicioná-las ao vídeo já preeditado por seus colegas. Sendo assim, o trabalho foi bastante rápido de concluir. O mesmo ocorreu com o grupo 3. Como as meninas eram, de maneira geral, bastante dedicadas e organizadas, uma delas baixou os *softwares* em seu próprio computador, editando imagens e vídeo, deixando inconclusos apenas alguns que detalhes de dúvidas que foram dirimidas e solucionadas em poucos minutos, concluindo com sucesso todos os trabalhos dentro do tempo previsto

Havia à minha disposição, para exibição dos vídeos, 2 projetores e uma TV 50". Levei muitos cabos e extensões, que deram conta do que era preciso para instalação e exibição dos vídeos.

Assim que terminei a instalação, passei em todas as salas, juntamente com os alunos do 9º ano, convidando os alunos e professores a prestigiarem a mostra de vídeos da turma, que ocorreria durante o intervalo.

Logo que deu o sinal do intervalo, os alunos começaram a ocupar o espaço expositivo. Tão logo todos os alunos estavam na sala de audiovisual, os alunos do 9º ano fizeram uma breve apresentação de seus trabalhos, de que se tratava e como produziram os vídeos.

Muitos comentários foram suscitados a partir da exibição dos filmes, a maioria positivos, assim como a opinião dos demais professores, que gostaram muito da iniciativa.

Após o intervalo, fechei as portas e abri uma discussão entre os alunos do 9º ano sobre sustentabilidade, retomando as perguntas que fiz a eles no primeiro dia das minhas aulas práticas, em que, recordei-os, tiveram muita dificuldade em discorrer sobre o assunto. Desta vez, gratamente, assisti-os falar sobre o assunto com extrema facilidade, conhecedores do significado da palavra, do que isso representa, e de que formas se pode trabalhar em prol de uma realidade mais sustentável, partindo de coisas pequenas e possíveis.

Ao final, agradei a oportunidade e o empenho por terem comprado minha idéia e tê-la transformado em realidade. Saí daquela sala muito feliz.

7. O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO

Como já referido anteriormente, meu projeto educativo foi realizado durante o período do estágio curricular obrigatório, na escola supracitada.

Esta segunda parte do estágio, a saber, a parte prática, iniciou de forma bastante turbulenta. Por conta de uma greve ocorrida nas escolas estaduais, cheguei a pensar em desistir, visto que meus colegas de curso estavam dando aulas em períodos de 30 minutos, e eu sabia que meu projeto não poderia ser desenvolvido neste tempo, o que me deixou ansiosa e desmotivada concomitantemente.

Quando, finalmente, iniciou, foi bastante tranquilo e nada fora do esperado. A experiência que eu já possuía, de dar aulas em um SASE, certamente, foi imprescindível. Não imagino como teria sido sem essa experiência anterior. Mas após ela, quase nada me surpreendeu, já conhecia os métodos e "manhas" dos meninos e meninas dessa idade, sabia, de certa forma, como driblar e como reagir às ações deles. Porém, como em qualquer ocasião, o primeiro contato com adolescentes, geralmente, é um momento de teste, de medição de forças, de tentar impôr vontades e limites, tanto por parte do educador, quanto por parte dos educandos. E comigo não foi diferente. A escola em que prestei meu estágio curricular, como na maioria das escolas, apresentava uma grande discrepância de idades, de intelectos, de níveis sociais e culturais, assim como de disponibilidade em aceitar as propostas e desenvolvê-las na sua completude.

Além das dificuldades advindas do embate com os alunos, também enfrentei dificuldades relacionadas ao cronograma de execução do projeto, visto que, a professora regente, tinha igualmente, que cumprir sua programação anual de conteúdos, tendo inclusive, trabalhos em andamento, os quais auxiliei na execução e conclusão. E relacionado ao meu projeto, o auxílio e a parceria da professora titular, sem dúvida, foi um dos pontos positivos que corroboraram para o sucesso desta empreitada.

Tanto o estágio quanto o projeto não apresentaram nada de surpreendente, nem para o extraordinariamente bom, nem para mau.

Conforme proposto e acordado, desenvolvi o projeto com apenas uma turma, a saber, o 9º ano do ensino fundamental, cuja carga horária semanal era de 2

períodos de 50 minutos, período este que se mostrou insuficiente para a maioria das propostas de aula.

Além da aula planejada para aprendizagem e treinamento de mediação da exposição dos trabalhos finais, também não houve tempo para realização da avaliação individual durante o período de execução. O projeto continha um instrumento avaliativo, conforme anexo 2, porém acabou não sendo viabilizado em tempo hábil, e a avaliação foi tão somente sobre o grande grupo, bem mais intuitiva do que quantitativa ou mesmo qualitativa, mensurada sobre dados preestabelecidos e fechados, como previa a tabela, mas sim através da observação diária do comportamento dos alunos, bem como sobre suas reflexões, falas e ações. E nesse quesito avaliativo final, creio que a experiência como professora da ACM não auxiliou na não criação de expectativas, pois eu confesso que esperava bem mais dos alunos, tanto do ponto de vista criativo, expectando trabalhos bem mais elaborados, com efeitos digitais mais ricos, desenhos e/ou performances mais pensadas e executadas com muito mais desenvoltura. Assim como no campo das ideias, em que acreditei que, embora o perfil sócio-cultural fosse equânime, a idade faria a diferença, impulsionando os adolescentes atendidos na escola para uma reflexão mais elaborada, com resultados mais abrangentes, bem diferente do que ocorreu.

Acredito que essas situações de ilusão ou criação de expectativas aconteçam comumente com professores, principalmente em início de carreira, e vão reduzindo com o tempo e a experiência, e vejo isso, por um lado, como um fator positivo, pois, quando não criamos expectativas, conseguimos desfrutar na totalidade aquilo que está sendo vivido, porém, analisando-se o lado negativo, podemos verificar também com freqüência nas escolas professores acomodados, ao contrário do que ocorreu comigo, desiludidos, sem nenhuma expectativa, e isso gera um círculo vicioso negativo em que o educador não está interessado em oferecer uma educação de qualidade, diferenciada e atraente que envolva o aluno, e o aluno, por sua vez, acomoda-se, igualmente, na monotonia de aulas corriqueiras e banais, que, muitas vezes, já não correspondem à sua escala cognitiva. E é nesse ínterim que figuram as TIC e as NTIC, no intuito de promover uma mudança de paradigma, atualizando os veículos de informação para esses jovens que, desde sua chegada à escola, nos anos iniciais, já possuem vasto conhecimento sobre essas ferramentas, aptos a converter conhecimentos analógicos para plataformas digitais, integrando dessa

forma, o professor que, nesse quesito, atua também como educando, visto que os alunos são mais “*experts*” no uso dessas tecnologias, assim como inculcando o tema desejado às mentes desses jovens, propiciando troca de conteúdos e, por assim dizer, troca de saberes, a meu ver, a forma mais efetiva de aprendizagem.

8. ELUCUBRAÇÕES SOBRE O OBJETIVO, DESENVOLVIMENTO E RESULTADO DO PROJETO

Como mencionado antes, diferentemente do ocorrido em minha primeira experiência de desenvolvimento do referido projeto na unidade de atendimento sócio-educativo da ACM, esta edição do trabalho não teve tanto empenho por parte dos educandos. Sentia, frequentemente, a obrigatoriedade de participação nas atividades tão somente para fins de aprovação escolar, não conseguindo, dessa forma, explorar todo o potencial criativo dos jovens atendidos. Isto, indiferente da minha presença ou das minhas aulas, creio estar relacionado ao próprio sistema educacional, que se encontra defasado, cujas metodologias não atendem plenamente às necessidades e/ou expectativas dos alunos de agora, e o esquema de avaliação somente reduz o aluno a mero tarefeiro, fazendo apenas o estritamente necessário para alcançar a média que o eleve ao próximo nível escolar, até que esteja apto a deixar a escola, sem necessariamente absorver conteúdo útil para sua vida profissional e pessoal adulta.

Como o tempo para as aulas era fechado e bastante reduzido, precisava que cada etapa fosse concluída dentro do cronograma, o que nem sempre acontecia, ou, ao menos, não de forma minimamente satisfatória.

Já na primeira aula, quando precisava identificar o nível de conhecimento dos alunos acerca do tema da sustentabilidade, enfrentei o embate do reconhecimento, por parte deles, de uma professora nova, aquela certa rebeldia que é natural nesse primeiro contato. Isso, de certa forma, já atrapalhou o andamento do projeto, visto que “perdi” tempo, desenvolvendo dinâmicas, alheias ao tema, para construir meu entrosamento com a turma. Nesse quesito, creio que minha experiência como educadora social tenha sido de extrema relevância, tanto do ponto de vista da apreensão de brincadeiras a desenvolver, como da tranquilidade em reconhecer o comportamento típico dos alunos nessa determinada situação, sem entrar em desespero, nem achar que não estaria apta ou fazendo algo errado. E, embora essa primeira parte do trabalho tenha sido bastante “pobre” em questões de raciocínio

crítico e explanação das idéias, a apresentação do meu sistema de trabalho ficou clara e obteve um resultado favorável, que foi demonstrado nas aulas seguintes.

Outra dificuldade percebida durante todo o semestre foi o pequeno número de alunos na turma, que não ultrapassava 10. Isso reduzia minha gama de informações e de produções artísticas por parte dos alunos.

Neste primeiro contato, verifiquei que o conhecimento dos jovens sobre sustentabilidade estava majoritariamente ligado ao descarte de resíduos, principalmente recicláveis, e, basicamente, centrado na reutilização dos materiais de latinhas e garrafas plásticas, sem considerar o reaproveitamento de resíduos orgânicos, bem como, desconsiderando-se a questão do consumo desmedido.

Além disso, os alunos, de maneira geral, não pensavam na tecnologia digital como meio ou suporte artístico, tendo a informática, por exemplo, apenas como mecanismo de pesquisa e desenvolvimento de trabalhos textuais, e o celular como aparato proibido na escola, utilizado apenas para fins de entretenimento e uso pessoal.

Durante meu período de observação, no semestre anterior ao do desenvolvimento do projeto, percebi que os alunos realizavam trabalhos bem elaborados, demonstrando bastante perícia, principalmente em desenho, criando bons trabalhos, com resultados que demonstravam apreensão de técnicas não comumente utilizada por jovens nesta etapa de ensino, muitas das técnicas, desenvolvidas por artistas visuais contemporâneos. Na sequência, acabei descobrindo que, a maior parte das ideias não era iniciativa dos alunos, mas sugestão direta da professora, demonstrando, através dos alunos, sua predileção por determinados artistas e/ou estilos. Isso, de certa forma, acabava desmotivando um pouco a mim e aos alunos, visto que, como eu desejava um trabalho bastante autoral, sem interferência das professoras, os trabalhos realizados, principalmente os não-digitais, bi ou tridimensionais, acabavam resultando em obras não tão elaboradas ou bem acabadas quanto as que estavam sendo executadas durante o período letivo normal. Além disso, a proposição das técnicas pela professora titular acabava dando à turma uma unicidade geral, sem apresentar a individualidade de cada um, e isso era oposto do que eu queria

Por outro lado, no que se referia à tecnologia, os alunos dominavam com muito mais facilidade do que eu e a professora titular, mesmo eu já conhecendo os programas, assim como as máquinas em que os softwares estavam instalados. Essa

capacidade pode ser facilmente atribuída ao fato de serem eles todos “nativos digitais”, conceito proposto por Mark Prensky, que designa pessoas que nasceram e cresceram com as tecnologias digitais presentes em sua vivência, conforme relata Tori:

O cérebro dos “nativos” se desenvolveu de forma diferente em relação às gerações pré-internet. Eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear (TORI, 2010, p.218)

Embora muito do trabalho devesse ser pensado anteriormente, em grupo, respondendo às perguntas do questionário e elaborando um planejamento preestabelecido para o projeto de cada grupo, muitas ideias foram sendo suscitadas ao longo do desenvolvimento do trabalho, a partir da apreensão das funcionalidades dos *softwares*, que imediatamente eram divididas entre os membros do grupo, assim como com as professoras assistentes, e colocadas em prática na execução dos trabalhos. Essas intervenções espontâneas tornaram o trabalho bem mais leve e próximo do resultado esperado, demonstrando criatividade e capacidade de improvisação e reinvenção.

Tentando responder às questões investigadas neste projeto, concluo que, é, sim, possível mudar ideias através da arte, entretanto essa não é tarefa para um semestre, tampouco para um ano, trata-se da missão de uma vida inteira, que deve ser inculcada na educação das crianças, desde suas primeiras lições, antes mesmo da escola, e seguir sendo trabalhada durante todo o período escolar e até mesmo na fase adulta.

Segundo, Castilho (2014, p. 44 apud Knowles (1997, p.24):

Está emergindo gradualmente, então, uma concepção de educação como um processo que ocorre ao longo da vida, começando do nascimento e só terminando com a morte. Um processo relacionado a todos os aspectos das experiências de vida do indivíduo, um processo cheio de significados para a realidade do estudante, onde torna-se um participante ativo.

Tal análise pôde, claramente, ser evidenciada quando comparei as duas experiências realizadas por mim deste mesmo trabalho. O trabalho realizado na ACM apresentou resultados muito mais ricos, pois os educandos atendidos nessa unidade são frequentemente elucidados sobre questões de sustentabilidade, afinal,

por não se tratar de um ambiente escolar, em que diversas matérias precisam ser estudadas, dispõe de mais tempo para trabalhar questões de cultura, de civilidade, entre outras tão necessárias para o convívio em sociedade e manutenção do meio ambiente. Nesse ínterim, quando o projeto, por mim, fora apresentado a esses jovens, eles já dispunham de uma bagagem cívico-cultural muito mais ampla do que os alunos atendidos na escola formal. Em contrapartida, ao menos na teoria, a discrepância de entendimento e opinião antes e após a realização do trabalho foi muito mais facilmente percebida nos alunos da escola formal, visto que eles possuíam pouco conhecimento sobre o tema e, ao final do trabalho, durante a exposição e, posteriormente, durante a conversa com a turma, eles explanaram com bastante propriedade acerca do assunto. Entretanto, novamente, devido ao tempo de execução e observação do projeto, não pude verificar se houve resultados práticos relacionados às questões abordadas, não possuo informações que evidenciem, por exemplo, se os jovens envolvidos no projeto auxiliam no descarte apropriado de resíduos ou no consumo responsável de água ou fontes não renováveis, mais uma vez apresenta-se a necessidade de um trabalho contínuo, de observação, investigação e incentivo às questões de sustentabilidade.

Um dos desejos de continuidade deste trabalho seria que houvessem oficinas relacionadas ao tema, combinando arte, sustentabilidade e tecnologia, promovidas pelos próprios alunos envolvidos no projeto, desta forma, além de propiciar aos jovens a possibilidade de protagonismo, ampliaria a gama de informações desses alunos, visto que o conhecimento se amplia à medida que o compartilhamos, pois mais experiências são apresentadas e, com elas, mais soluções são encontradas, evidenciando que a divisão de conhecimento, na verdade, o multiplica. E acredito que, para além das questões de sustentabilidade, sendo os jovens os mediadores nestas oficinas, ainda mais rico seria o formato das aulas, pois utilizando as tecnologias digitais como suporte, eles são mais *dromoaptos*, conforme Eugênio Trivinho (TRIVINHO, 2007), e informados sobre novos *softwares* ou aplicativos, que chamem ainda mais a atenção do público alvo.

Uma das indagações mais incômodas pra mim, enquanto professora e pesquisadora está relacionada à efemeridade das ferramentas digitais utilizadas, uma das características da Dromocracia Cibercultural, termo cunhado pelo já acima citado, Eugênio Trivinho, ou ainda da chamada Era Pós-Digital, de Walter Longo (LONGO, 2014).

Quando escolhi os programas *Gimp* e *Windows Live Movie Maker* para produção dos trabalhos ainda na primeira fase, na ACM, os programas eram totais desconhecidos dos alunos. Embora os educandos desse SASE possuíssem um completo laboratório de informática, com acesso semanal aos computadores, com internet e possibilidade de apreensão de programas de edição de imagens e vídeos, assim como na escola formal, as máquinas eram utilizadas apenas para fins de pesquisa e criação de textos e planilhas. E quando, alguns anos depois, apresento os mesmos *softwares* a adolescentes de uma escola formal, o não reconhecimento da ferramenta é o mesmo, porém, já nesta segunda etapa, o que sinto é que o deslumbramento frente à possibilidade de criação de um vídeo em animação digital já não é o mesmo daquela outra época. Agora existem aplicativos de celular que produzem montagens, vídeos, *gifs*, com uma facilidade incrível, sem exigência de outros aparatos tecnológicos além do *smartphone*. Mas, ainda assim, não são explorados pelos jovens, que se encontram enquadrados em uma série de redes sociais, que os tribaliza, e, ao propor temáticas extremamente populares, acaba desqualificando sua capacidade criativa original, pois ainda segundo Longo, saímos da era da atenção e passamos à Era da distração. (LONGO, 2014). Existem milhares de informações, diversas opções de entretenimento, qualificação, compras, etc, tudo extremamente volátil e fugaz, portanto, tudo aquilo que demanda tempo e disposição de trabalho, seja manual ou, principalmente intelectual, é cansativo, desinteressante e logo é abandonado.

Outra questão levantada pela banca de graduação foi a utilização dos materiais recicláveis já aproveitados em sala de aula. Muitos destes, por sua facilidade de desmembramento na confecção das peças deste projeto em questão, foram reinsertos no acervo de materiais da própria professora titular da escola, e aquelas sobras de material, que não havia como serem reutilizadas, foram cuidadosamente descartadas, conforme sua especificidade material.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclusão é uma palavra que não traduz na prática o que acontece. Todo fim prevê um começo, ou recomeço. Se o que termina deixa marcas, não acabou, está presente, e presente permanecerá, mesmo no futuro. Ou seja, fim é uma questão de percepção, de opinião, é apenas uma ideia atemporal, subjetiva.

Encerro este projeto com a lembrança perene de cada aluno que contribuiu para a existência e sucesso deste trabalho. Sucesso, sim, pois toda empreitada provê lucros. Costumo dizer que “nos dias bons, cresço pouco, mas é nos dias ruins que ganho muitos centímetros”, pois acredito que nas dificuldades são suscitadas muito mais reflexões e tomadas de decisões do que nos dias alegres e tranqüilos. Por isso, penso que todos os entraves ocorridos desde minha primeira experiência docente, mas principalmente durante o período do estágio, serviram pra tornar a professora que sou hoje, ou que estou apta a ser amanhã. E gosto de pensar que, da mesma forma, meus alunos saem desta etapa amadurecidos, detentores de uma pequena semente de conscientização ambiental, que se, minimamente regada, gerará frutos que podem florescer e, talvez se multiplicar, contagiando outras pessoas, disseminando o amor contido nessa mensagem.

Se a forma usada pra difundir essa missão for a Arte, com orgulho digo que ainda mais amor frutificará, pois que, considerando a troca de saberes a forma mais efetiva de aprendizagem, creio não existir melhor ferramenta do que a Arte, pois nela não está inscrito o certo, toda forma de interpretação é válida e enriquecedora, nela o que é um pingô pra mim, pode ser um oceano pra outrem. E esse pingô ou oceano podem ser ou gerar a diferença necessária nas nossas casas, na comunidade em que vivemos, no nosso país e, quiçá na vida de muitas pessoas.

Deixo por fim, a frase mundialmente conhecida, de Mahatma Gandhi: “Seja a mudança que você quer ver no mundo”, na esperança de que, mais do que palavras, consigamos, na medida das nossas possibilidades, transformar o literal em real.

10. REFERENCIAIS TEÓRICOS

BARBOSA, Ana Mae. (Org.). *Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais*. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. (Org.). *John Dewey e o ensino de arte no Brasil*. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

BLAZUS, Maria Cristina V. (Org.). *Projeto Aprender: Abordagens para uma Arte/Educação Tecnológica*. Porto Alegre: Editora Promoarte, 2009.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas*. 4. ed. São Paulo: EDUSP, 2006.

_____. *A Sociedade sem relato: antropologia e estética da Iminência*. São Paulo: EDUSP, 2012.

CASTILHO, Luciane Barbosa. *O Uso da Tecnologia da Informação e Comunicação no processo de ensino e aprendizagem no ensino superior brasileiro*. FUMEC, 2014. Disponível em: <http://fumec.br/revistas/sigc/article/view/2523>> Acesso em 03 jul, 2018.

FREIRE, Paulo. *Educação 'Bancária' e Educação Libertadora*. In: PATTO, Maria Helena (Org). *Introdução à Psicologia Escolar*. São Paulo: T. A. Queiroz, 1971. Disponível em: <http://recantodasletras.com.br/resenhadelivros/2339567>> Acesso em 28 jun, 2018.

HERNANDEZ. Fernando. *A organização do currículo por projetos de trabalho: o conhecimento é um caleidoscópio*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KASTRUP. Virgínia. *Novas tecnologias cognitivas: o obstáculo e a invenção*. In: PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos. *Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

LONGO, Walter. *Marketing e Comunicação na Era Pós-digital: as Regras Mudaram*. São Paulo: HSM, 2014.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

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

PRENSKY, Marc. Disponível em <http://marcprensky.com/writing>> Acesso em 20 mai, 2015.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTANA, Washington, *A arte do Lixo / Washington Santana*; Fotos Alberto Alves; Apresentação Jorge Cunha Lima e outros. - São Paulo: DBA Artes Gráficas, 1993.

TORI, Romero. *Educação sem distância: as tecnologias interativas na educação de distância em ensino e aprendizagem*. São Paulo: Editora SENAC, 2010.

TRIVINHO, Eugênio. *A Dromocracia Cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*. São Paulo: Paulus, 2007.

11. ANEXOS

ANEXO I

PROJETO AUDIOVISUAL

Criadores (nomes dos componentes da dupla):

A dupla possui, ao menos, um aparelho celular com câmera fotográfica?

O aparelho celular possui cabo USB ou cartão de memória (para transferência das imagens)?

Materiais necessários para produção das fotografias:

Cenário (s) / locais de fotografiação:

Qual a técnica utilizada? *Stop Motion* (sem a presença de atores reais) ou *Live Action* (com atores)?

Necessita figurino específico? Qual?

Programas que serão utilizados para edição das imagens:

Programas que serão utilizados para edição do vídeo:

O vídeo possuirá áudio? Música ou Sons/ruídos? Qual (quais)?

Equipamentos necessários para exibição do vídeo (na mostra expositiva):

Abordagem (de que trata o vídeo? Descreva-o brevemente):

Título (provisório):

ANEXO II

INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO QUALITATIVA			
	SIM, PLENAMENTE	SIM, PARCIALMENTE	NÃO
O aluno verifica situações de descarte inadequado de resíduos em sua escola / comunidade / casa?			
Propõe ações que possam alterar esse quadro?			
Declara-se agente transformador desta realidade no meio em que vive?			
Reconhece a Arte como possibilidade de campo para reaproveitamento deste material?			
Identifica a Arte enquanto ferramenta política de representação e contestação?			
Entende o uso da tecnologia digital como objeto de aprendizagem?			
Sugere ações tecnológicas de intervenção em arte e/ou sustentabilidade no ambiente escolar?			