

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES – PROF-ARTES

HEIDE MARA COSTA DE ARAGÃO

PROCESSOS CRIATIVOS EM ARTE: ANIMAÇÃO SOBRE AS LENDAS
FOLCLÓRICAS AMAZÔNICAS, UTILIZANDO APLICATIVOS MÓVEIS.

MANAUS – 2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES – PROF-ARTES

HEIDE MARA COSTA DE ARAGÃO

PROCESSOS CRIATIVOS EM ARTE: ANIMAÇÃO SOBRE AS LENDAS
FOLCLÓRICAS AMAZÔNICAS, UTILIZANDO APLICATIVOS MÓVEIS.

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Mestrado Profissional em Artes na IES-Associada – Universidade Federal do Amazonas/Universidade do Estado do Amazonas, como pré-requisito para obtenção do título de mestre, sob a orientação do Prof. Dr. Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto.

Linha de Pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em Artes.

MANAUS – 2024

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

A659c Aragão, Heide Mara Costa de
Processos criativos em arte : animação sobre as lendas folclóricas amazônicas, utilizando aplicativos móveis / Heide Mara Costa de Aragão . 2024
37 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto
Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Arte. 2. Animação. 3. Tecnologia. 4. Lendas folclóricas amazônicas. 5. Dispositivos móveis. I. Pinto, Renato Antônio Brandão Medeiros. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

HEIDE MARA COSTA DE ARAGÃO

**PROCESSOS CRIATIVOS EM ARTE: ANIMAÇÃO SOBRE AS LENDAS
FOLCLÓRICAS AMAZÔNICAS, UTILIZANDO APLICATIVOS MÓVEIS.**

Trabalho de Conclusão apresentado à Banca para Exame de Defesa final,
junto ao Mestrado Profissional em Artes – Prof-Artes. Linha de Pesquisa:
Processos de ensino, aprendizagem e criação em Artes.

Aprovado em: 19/07/2024.

BANCA EXAMINADORA

Presidente e Orientador: Prof.º Dr. Renato Antônio Brandão M. Pinto

Universidade Federal do Amazonas

Membro: Prof.º Dr. Valter Frank de Mesquita Lopes

Universidade Federal do Amazonas

Membro: Prof.ª Dr.ª Rosejane da Mota Farias

Universidade Federal do Amazonas

Dedico este trabalho a minha família, em especial a minha avó Judite Bentolila da Costa (*in memoriam*) e a minha mãe Terezinha Bentolila da Costa, grandes mulheres, exemplos de dedicação, força, superação e que estiveram ao meu lado em todos os momentos de minha vida me impulsionando a ser cada vez melhor.

AGRADECIMENTOS

Ao longo dessa jornada muitos aprendizados e experiências foram construídos e tenho profunda gratidão aos meus professores que puderam compartilhar desses momentos junto comigo, incentivando uma prática pedagógica mais reflexiva e consciente. Um agradecimento especial ao meu orientador pela atenção, pelo apoio e pelas valiosas contribuições durante todo o processo de pesquisa.

Também gostaria de agradecer aos meus colegas que proporcionaram um ambiente interativo, colaborativo e reflexivo ao longo do mestrado, através de ideias e discussões para o aprimoramento deste estudo.

Um agradecimento especial aos alunos da Escola Municipal São Pedro e da Escola Municipal Eliana Lúcia Monteiro da Silva que foram os grandes incentivadores, apoiadores e protagonistas deste trabalho, que através de seus olhares de encantamento pela prática, tornaram possível dar vida a esta pesquisa.

Por fim, expresso minha eterna gratidão a Deus e a minha família, pelo apoio incondicional, incentivo e compreensão ao longo desta jornada acadêmica.

*“Nos caminhos desse rio
Muita história pra contar
Navegar nessa canoa
É ter um mundo pra se entranhar
Cada conto esconde um conto
Cada homem e mulher
Tem a fé, a força e a história
Pra contar pra quem quiser”.*
(Trecho da música Caminho de Rio,
composição Natasha Andrade)

RESUMO

O presente trabalho é fruto de observações e experiências adquiridas em sala de aula, que ocasionaram questionamentos a respeito das possibilidades do aprendizado e criação através da tecnologia, do folclore e da Arte. Nesse sentido, a pesquisa tem por finalidade explorar a criatividade dos alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais - através de práticas artísticas relacionadas a produção de animações sobre as lendas folclóricas amazônicas. A partir da observação dos processos criativos, envolvendo as ferramentas tecnológicas, presentes nos dispositivos móveis, como o aplicativo *FlipaClip* e as lendas folclóricas amazônicas, buscamos a consonância com a linha de pesquisa: processos de ensino, aprendizagem e criação em Artes. A metodologia utilizada nessa pesquisa fundamenta-se na a/r/tografia como uma prática viva intimamente ligada às artes e à educação (Irwin, 2013). Inicialmente abordamos os conteúdos relevantes ao contexto da prática a ser aplicada, como: a arte em movimento que faz referência ao surgimento da animação e o uso consciente da tecnologia, através dos dispositivos móveis; e as lendas folclóricas amazônicas, como narrativas tradicionais que carregam aspectos específicos da cultura de nossa região. Em relação ao processo, dividimos em três etapas: Pré-Produção, a qual refere-se à explanação dos elementos iniciais que irão compor a obra; a Produção, em que serão observadas a prática dos conhecimentos adquiridos ao longo das aulas e os processos criativos através da construção das animações; e Pós-Produção, onde abordaremos os resultados e discussões a respeito da pesquisa. Entre os teóricos que referenciamos neste estudo, destacam-se: Barbosa (1998, 2022), Ferraz e Fusari (2001, 2009), Irwin (2008, 2013), Dias (2013), Rey (1996), Tornaghi (2010), Santos (2016), Magalhães (2015), Fonseca (2021) e as referências da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), que contribuíram para o embasamento científico de todo o processo de conhecimento. Desse modo, a partir das experiências obtidas frente aos desafios amazônicos encontrados ao longo do percurso percebemos, de forma clara, que atividades práticas que estimulem a criatividade, a cultura e a integração de conhecimentos são uma estratégia vibrante para desenvolver os conteúdos, assim como a possibilidade de utilização da tecnologia de forma consciente para a aplicação dos mesmos.

Palavras-chave: arte, animação, tecnologia, lendas folclóricas amazônicas, dispositivos móveis.

ABSTRACT

This work is the result of observations and experiences acquired in the classroom, which led to questions about the possibilities of learning and creation through technology, folklore, and Art. In this sense, the research aims to explore the creativity of Elementary School students – Upper Years – through artistic practices related to the production of animations about Amazonian folklore legends. By observing the creative processes, involving technological tools present in mobile devices, such as the FlipaClip app, and Amazonian folklore legends, we seek alignment with the research line: teaching, learning, and creation processes in Arts. The methodology used in this research is based on a/r/tography as a living practice closely linked to arts and education (Irwin, 2013). Initially, we address the relevant content to the context of the practice to be applied, such as: the art in motion that refers to the emergence of animation and the conscious use of technology through mobile devices; and the Amazonian folklore legends as traditional narratives that carry specific aspects of our region's culture. Regarding the process, we divided it into three stages: Pre-Production, which refers to the explanation of the initial elements that will compose the work; Production, in which the practice of the knowledge acquired during the classes and the creative processes through the construction of the animations will be observed; and Post-Production, where we will discuss the results and findings of the research. Among the theorists referenced in this study are: Barbosa (1998, 2022), Ferraz and Fusari (2001, 2009), Irwin (2008, 2013), Dias (2013), Rey (1996), Tornaghi (2010), Santos (2016), Magalhães (2015), Fonseca (2021), and the references from the National Common Curricular Base (BRASIL, 2018), which contributed to the scientific foundation of the entire knowledge process. Thus, based on the experiences gained in the face of the Amazonian challenges encountered along the way, we clearly perceive that practical activities that stimulate creativity, culture, and the integration of knowledge are a vibrant strategy for developing content, as well as the possibility of using technology consciously to apply the same.

Keywords: art, animation, technology, Amazonian folklore legends, mobile devices.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular – BNCC
CEE/AM	Conselho Estadual de Educação do Amazonas
CTE	Centro de Tecnologia Educacional
EFII	Ensino Fundamental – Anos Finais
HTP	Horário de Trabalho Pedagógico
Prof-Artes	Mestrado Profissional em Artes
SEMC	Secretaria Municipal de Cultura
SEMED	Secretaria Municipal de Educação
UFAM	Universidade Federal do Amazonas
UTAM	Instituto de Tecnologia da Amazônia

LISTA DE IMAGENS/FIGURAS

Figura 1 - Alunos assistindo os vídeos de curta-metragem.....	22
Figura 2 - Relato dos alunos sobre acreditarem nas narrativas das lendas.	23
Figura 3 – Ferramentas do aplicativo FlipaClip.	24
Figura 4 - Alunos da escola 1, utilizando o aplicativo nos <i>tablets</i>	24
Figura 5 - Alunos da escola 2, utilizando o aplicativo nos <i>tablets</i>	25
Figura 6 - Alunos utilizando os tablets e os celulares.....	26
Figura 7 - Desenho da aluna representando a lenda do Rio Amazonas.....	29
Figura 8 - Desenhos dos alunos no aplicativo FlipaClip.....	30
Figura 9 - Alunos assistindo as animações.....	30
Figura 10 - Desenhos realizados em uma animação.....	31
Figura 11 - Comentários dos alunos sobre a realização das animações.....	32
Figura 12 - QR Code dos vídeos no YouTube	32

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	11
ARTE EM MOVIMENTO.....	14
A MAGIA DAS LENDAS E DA ANIMAÇÃO.....	17
DANDO ASAS À CRIATIVIDADE: ANIMAÇÃO DAS LENDAS AMAZÔNICAS	19
• PRÉ-PRODUÇÃO	21
• PRODUÇÃO.....	25
• PÓS-PRODUÇÃO: RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Desde o início da nossa existência a arte está presente em nossas vidas com significados e abordagens diferentes ligadas à nossa memória, tempo e história. Ao longo de nossa trajetória como professores de Arte, buscamos estabelecer um diálogo com a comunidade escolar sobre a importância de uma abordagem crítica, reflexiva, criativa e integrada, das linguagens artísticas, para que o processo de ensino-aprendizagem tenha um valor significativo e crie no educando experiências positivas e construtivas. É relevante a compreensão de que o ser humano está em constante processo de construção e que a Arte agrega múltiplos conhecimentos que auxiliam no estabelecimento de uma formação mais completa e libertadora do educando.

A temática apresentada neste trabalho se faz presente em minha trajetória, desde a infância, através das histórias, brincadeiras, músicas e lendas folclóricas. Minha mãe, nascida no interior do Amazonas, na cidade de Humaitá, sempre contava suas aventuras na fazenda onde morava. O contato com a floresta, o rio e os animais, geravam inúmeros acontecimentos que em sua narrativa ganhavam vida e encantavam a quem escutava. No meu caso, já nasci na capital e não tive essas experiências, mas guardava as histórias dentro de minha memória e tinha um desejo de tornar vivo todo esse conhecimento.

Quando criança, também, acompanhei minha mãe (professora de Arte) em seu trabalho e recordo das atividades que ela fazia sobre o folclore. Na escola onde estudava sempre estive envolvida com a arte, fiz aulas de dança, música e teatro e não foi à toa a minha escolha profissional. Ficou evidente a influência em minha vida das experiências que tive quando criança, pois foi uma fase repleta de brincadeiras, alegrias e sonhos.

Minha primeira faculdade foi no curso de Tecnologia em Processamento de Dados, pelo Instituto de Tecnologia da Amazônia (UTAM), em 1999. Não era a área a qual tinha interesse, porém, devido esta ser a opção que havia se apresentado a mim, naquele momento da vida, acabei me formando em 2003. Contudo, não exerci a profissão.

Em 2001, ingressei no curso de Educação Artística, pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). No entanto, em 2002, ocorreram alterações e a graduação voltou-se para áreas específicas como Licenciatura em Música e Licenciatura em Artes Visuais. Pela minha afinidade, passei a cursar Licenciatura em Música. Recordo, em uma disciplina da faculdade – Fundamentos da Educação em Arte – que o professor mencionava a importância de conhecermos os elementos básicos das demais áreas artísticas. Ele relatava sobre o fato de não sermos polivalentes e dominarmos todas as linguagens da arte, porém, a partir da base desses

conhecimentos, poderíamos desenvolver experimentações e práticas artísticas, visando o desenvolvimento do aluno como um todo.

Quando concluí a graduação, em 2006, comecei a trabalhar como Chefe de Núcleo das Manifestações Artísticas e Culturais na Secretaria Municipal de Cultura de Manaus (SEMC). Esse cargo fazia parte do setor de Patrimônio Cultural e permaneci por apenas um ano. Nele tive contato com diversos profissionais e eventos ligados à área da Arte, tais como: grupos folclóricos e eventos culturais. Essa experiência estabeleceu em mim um novo olhar sobre a Arte, pois continuei a valorizar o conhecimento que não está somente nos livros, mas também está presente nas histórias de vida das pessoas.

Como professora de Artes, ingressei em 2008, na Secretaria Municipal de Educação de Manaus (SEMED), lecionando para o Ensino Fundamental – Anos Finais (EFII). Realizei várias atividades práticas e gostava de utilizar o ambiente externo para ministrar as aulas. Levava os alunos ao refeitório para realizar trabalhos de desenho e de música, ao pátio para desenvolver dramatizações e danças, e no Dia do Folclore saíamos para brincar de amarelinha, de roda, jogar peteca, pular corda, bolinha de gude e representar às lendas.

Posteriormente, em outra escola, com uma estrutura maior, passei a utilizar também os recursos tecnológicos para a realização dos trabalhos, pois percebi o grande interesse dos alunos nessas práticas. Posso dizer que essa experiência foi muito positiva e enriquecedora, porque apesar de ser formada na área de Música, como profissional, considero relevante abordar os elementos das demais áreas artísticas, bem como fazer um *link* com as novas tecnologias. Em 2022, fui aprovada no Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes) e no decorrer das aulas muitas experiências foram compartilhadas e novos aprendizados adquiridos. Reflexões sobre nossas práticas profissionais surgiram, estabelecendo um diálogo importante, pois reconhecemos a importância de sermos professores-pesquisadores-artistas.

Diante da realidade escolar, percebemos que a aprendizagem deve incluir experiências socioculturais específicas de sua própria região, onde os estudantes possam explorar todas as suas potencialidades, reconhecendo sua ligação com o meio ao qual pertence. Da mesma forma, observamos uma necessidade de conexão com o contexto atual dos alunos em que os meios tecnológicos se fazem presentes, de modo que possamos estabelecer uma relação consciente de aprendizagem. Através da expressão artística dos alunos, representada por seus desenhos, linhas, formas, cores, imagens, sons, movimentamos as aulas de arte e interligamos o universo fantasioso das lendas e da animação à tecnologia de uma forma lúdica e criativa.

Nesse sentido, com o objetivo de explorar a criatividade dos alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais - através de práticas artísticas relacionadas a produção de

animações sobre as lendas folclóricas amazônicas, propomos apresentar de forma lúdica os conteúdos da disciplina de arte, estabelecendo conexões mais concretas entre o saber e o fazer em sala de aula, bem como contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, entrelaçando o saber tradicional com as novas tecnologias. Portanto, como nos afirma Ferraz e Fusari (2001, p. 70), espera-se que os estudantes “vivenciem intensamente o processo artístico, acionando e evoluindo em seus modos de fazer técnico, de representação imaginativa e de expressividade”.

Para esse trabalho, optamos por seguir com a metodologia da *a/r/tografia* que segundo Dias (2013, p. 25), “busca um sentido denso e intenso das coisas e estuda formatos alternativos para evocar ou provocar entendimentos e saberes cujos formatos tradicionais da pesquisa não podem ou conseguem possibilitar”.

A *A/r/tografia* busca teorizar ou explicar os fenômenos por meio de experiências estéticas que integram saber, prática e criação: experiências que valorizam simultaneamente técnica e conteúdo por meio de atos de questionamento; experiências que valorizam complexidade e diferença em meio ao terceiro espaço. [...] Diferentes textos, imagens e linguagens se fundem, se rompem, e se fundem de novo e de novo (Irwin, 2008, p. 94 e 95).

Nesta acepção “*A/R/T* é uma metáfora para Artist (artista), Researcher (pesquisador), Teacher (professor) e graph (grafia: escrita/representação). Na *a/r/tografia* saber, fazer e realizar se fundem” (Dias, 2013, p. 25). *A/r/tografistas* vivem suas práticas através da representação de sua compreensão e de questionamentos sobre a integração do saber, fazer e criar, a partir de experiências estéticas significativas (Irwin, 2008). “*A/r/tografia* é: móvel momentânea, busca a intensidade na transitoriedade” (Dias, 2013, p. 25). Assim, “o processo de investigação torna-se tão importante, às vezes, até mais importante, quanto a representação dos resultados alcançados” (Irwin, 2013, p. 29).

Dessa forma, a partir da linha de pesquisa escolhida – processos de ensino, aprendizagem e criação em artes – consideramos que os processos criativos realizados com os alunos envolvidos nesse estudo são de extrema importância, a partir do momento em que estabelecemos uma ação mais participativa e integradora, levando em consideração o entrelaçamento do saber tradicional com as novas tecnologias, fazendo com que o conhecimento se incorpore à realidade do estudante e, assim, estabelecer conexões mais concretas entre o saber e o fazer em sala de aula.

ARTE EM MOVIMENTO

A arte está sempre em movimento e ao longo dos tempos tem sido uma expressão fascinante. Seja contando histórias, transmitindo ideias ou conectando saberes, a arte se relaciona e influencia o modo de olhar o mundo à nossa volta. Nesse sentido, desde os primeiros registros da humanidade, identificamos expressões artísticas que mostravam não apenas fatos da vida cotidiana, mas também mitos, crenças e aspirações de nossos antepassados. Esse movimento natural e dinâmico, ao qual estamos inseridos e nos relacionamos a todo momento, nos proporciona experiências singulares e capazes de permitir que se estabeleçam formas de expressão, representação e comunicação humanas. Assim, é fundamental entender que a arte está presente desde as primeiras civilizações e que constitui modos específicos de manifestação da atividade criativa dos seres humanos, de acordo com sua interação com o mundo em que vivem (Ferraz; Fusari, 2009).

“Foi através de nossa capacidade de representação por meios de símbolos gráficos que o homem aprendeu a criar narrativas e sugerir movimentos através das mais variadas formas de expressão [...]” (Brethé, 2011, p. 10). Na Pré-História, e em outros períodos, por exemplo, o ser humano realizava registros de sua vida por meio de desenhos. Muitas vezes, essas imagens buscavam representar uma cena em movimento, como caça de animais, danças, rituais, entre outras (Ferrari et al., 2015).

Imagens artísticas com representação de movimento são comuns na história das artes visuais. Diferentes recursos vêm sendo utilizados pelos artistas para induzir, sugerir, evidenciar e representar fielmente o movimento em obras de arte bidimensionais estáticas (pinturas, desenhos, fotografias, etc.) (Nather; Bueno, 2006, p. 268).

Em nosso cotidiano somos motivados a observar o mundo ao nosso redor e a todo momento interagimos e vivenciamos diferentes sensações através de imagens, cheiros, sons, sabores, entre outros. A partir dessa observação aprendemos a usar nossos sentidos de formas diferentes ou mais aguçadas, permitindo várias possibilidades para apreciar e criar arte. Através do nosso olhar, temos a possibilidade de ver imagens, cores, formas, tanto fixas quanto em movimento (Ferrari et al., 2015).

Nesse sentido, através de várias experiências visuais e tecnológicas, surge a animação que é uma arte a qual possibilita a criação de movimentos através de uma ilusão de ótica. Esses experimentos foram explorados a partir do século XIX e possibilitou, posteriormente, o surgimento do cinema (Magalhães, 2015).

As “primeiras produções com desenhos animados tinham um caráter de simples diversão e eram, na maioria, brinquedos e passatempos curiosos” (Brethé, 2011, p. 8). Como exemplo dessas produções é possível citar o taumatoscópio, em 1825, o fenaquistoscópio, em 1828, o estroboscópio, em 1832, o zootrocópio, em 1834, e o flipbook ou o livro mágico em 1868 (Borges, 2019).

É muito importante entender isso: a ilusão de movimento acontece a partir de imagens FIXAS. De alguma forma, as imagens precisam ser estabilizadas diante de nossos olhos por um tempo mínimo suficiente para que as registremos. E, também, estas imagens têm que estar fixas de forma coerente, em algum tipo de REGISTRO que dê uma referência fixa e constante para a ilusão de movimento. Sem isso, a animação não acontece ou sua qualidade é prejudicada (Magalhães, 2015, p.23).

Para Monteiro (2013, p.61), “a história do desenho de animação, com início anterior à do cinema, introduziu-se com a criação de dispositivos ópticos, que dão a ilusão de movimento”. O autor considera relevante as “invenções” tanto para o cinema, mas em especial para o cinema de animação, pois “tanto brinquedos ópticos quanto fotografias ‘brincam’ com a ilusão do movimento, logo, da realidade” (Monteiro, 2013, p. 66).

A palavra animação vem do latim *animare* e significa “dar alma”. Também possui em seu significado a ideia de alegria, disposição e energia (Magalhães, 2015). Através da utilização de várias técnicas, a animação é capaz de produzir discursos únicos, tornando-se uma linguagem híbrida e um campo aberto para a ressignificação. Com os avanços tecnológicos, as possibilidades no campo da construção da imagem animada tornam-se inéditas e responsáveis por um interesse renovado das novas gerações (Martins; Senna, 2019).

Dessa forma, no contexto atual, em que a tecnologia faz parte da realidade dos alunos, devemos considerar que a Arte, como componente curricular, deve estar relacionada com o universo cultural do aluno e da sociedade, compreendendo a diversidade de elementos que a compõe e não somente o aprendizado de conteúdos e técnicas. O aluno deve ser capaz de se tornar protagonista de seu saber, mas um saber abrangente que agregue valores humanos e conhecimentos a respeito de sua cultura. Também deve estabelecer conexões entre as suas linguagens (Música, Dança, Teatro, Artes Visuais) e as demais áreas de conhecimento, como a tecnologia, buscando diálogos de respeito e integrados a diversidade de saberes e experiências.

Em síntese, o componente Arte no Ensino Fundamental articula manifestações culturais de tempos e espaços diversos, incluindo o entorno artístico dos alunos e as produções artísticas e culturais que lhes são contemporâneas. Do ponto de vista histórico, social e político, propicia a eles o entendimento dos costumes e dos valores constituintes das culturas, manifestados em seus processos e produtos artísticos, o que contribui para sua formação integral (Brasil, 2018, p. 196).

Devemos considerar uma educação que promova o desenvolvimento do aluno de maneira abrangente, tanto individual como coletiva, envolvendo uma comunicação formadora de conhecimentos e transformadora de sujeitos críticos e criativos. Segundo Tornaghi (2010, p. 61) “graças a essas novas tecnologias da informação, a escola, em nossa sociedade, já não é a primeira fonte de conhecimento para os alunos e, às vezes, nem mesmo a principal, em muitos âmbitos”.

Zamperetti e Rossi (2015) afirmam que a função histórica e subjetiva do professor, de constituir-se como fonte e transmissor do saber, vem modificando-se na contemporaneidade com o fácil acesso à informação e maior possibilidade de o conhecimento provir de outros meios. Nesse contexto, enquanto profissionais, devemos estar preparados “para aprender a aprender, para assumirmos uma postura de abertura e de indagação sobre a própria prática” (Tornaghi, 2010, p. 43) e, assim, dar importância às múltiplas formas de aprendizado, possibilitando novos diálogos com as informações e os conhecimentos de mundo trazidos pelos alunos em sala de aula (Zamperetti; Rossi, 2015).

Sobre essa perspectiva “é fundamental que a tecnologia seja compreendida para que possa ser utilizada, de forma integrada, na prática pedagógica do professor e no desenvolvimento do currículo” (Tornaghi, 2010, p. 51). “Os recursos tecnológicos têm muitos potenciais a serem explorados em benefício do aprendizado dos estudantes” (Zamperetti; Rossi, 2015, p. 194), pois não basta “ter acesso a informações, mas sim de saber buscá-las em diferentes fontes e, sobretudo, saber transformá-las em conhecimentos para resolver problemas da vida e do trabalho” (Tornaghi, 2010, p. 37).

Com o surgimento dos dispositivos móveis, o acesso às informações tornou-se mais acessível e dinâmico. Esses dispositivos oferecem diversos recursos, tal como aplicativos e ferramentas de pesquisa, capazes de ampliar o aprendizado dentro e fora de sala de aula. Os *smartphones*, por exemplo, surgiram como uma forma de comunicação à distância e sem fio e atualmente se aproximam cada vez mais de um computador portátil, com uma variedade de recursos e funções que vão além de uma simples ligação (Ferrari et al, 2015).

Com a ajuda de um dispositivo móvel, estudantes desenvolvem análises críticas, capacidade de pesquisa e conhecimento tecnológicos mais apurados, indo além da crescente evolução da tecnologia digital dos últimos anos, já em curso, materializada por meio de computadores portáteis, telas sensíveis ao toque e internet (Santos, 2016, p. 125).

Sob esse olhar, a escola deve estar acessível às novas ferramentas de aprendizagem, conectando-se às tecnologias, mas de uma forma orientada e consciente, possibilitando a modificação do processo de construção dos conhecimentos em um “processo dinâmico que

transforma a escola num espaço vivo de produção, recepção e socialização de informações” (Santos, 2016, p.122). Dessa forma, a partir das referências citadas, procuramos estabelecer uma consciência do ponto de partida para a intenção da chegada. Um fio condutor que perpassa entre o desejo de representar uma imagem em movimento até a evolução tecnológica que tornou possível essa realização, contribuindo para o compartilhamento de informações, gerando novos aprendizados e futuras discussões.

A MAGIA DAS LENDAS E DA ANIMAÇÃO

A Arte em toda sua amplitude representa um importante papel na Educação e a partir de suas diferentes formas de expressão tem o dever de abraçar a diversidade. Ela está presente em nossas vidas desde o início de nossa existência com significações e enfoques diferentes, mas unidas a nossa memória, tempo e história. Sabemos que a cultura está em constante transformação, mas há elementos que caracterizam nossas raízes e memórias, contam a nossa história e nos diferenciam dos demais.

O indivíduo se desenvolve ao apropriar-se da cultura historicamente produzida, mas também participa da reelaboração da cultura mediante sua imaginação criativa, restituindo à cultura algo novo, singular. Deste modo o desenvolvimento se estabelece numa tessitura complexa de inter-relações humanas em que os significados culturais são criados e recriados continuamente pelos sujeitos em seus papéis coletivos e individuais, gerando produções novas, que são chamadas de ‘criativas’ (Silva; Zanata, 2020, p. 8).

Um dos elementos importantes de nossa cultura é a tradição oral. Através das histórias contadas de geração em geração, vamos estabelecendo conexões de saberes e conhecimentos que se perpetuam como heranças deixadas ao longo do tempo. Encontramos na tradição oral os contos, mitos e as lendas que segundo Megale (2011, p. 49), “exprimem a concepção do mundo compartilhada pelos membros de uma coletividade e servem para reforçar a solidariedade social e a coesão moral do grupo”. Também estão presentes elementos como a imaginação e a fantasia, que carregam conhecimentos dos moradores de uma determinada região de forma a explicar fatos, fenômenos naturais e tudo que os cerca. Assim, evidenciamos a cultura da tradição oral e levamos os alunos a compreenderem a construção da identidade cultural, passando a valorizá-la (Fonseca, 2021).

Para Megale (2011), lendas são narrativas populares inspiradas em fatos históricos, transformados pela imaginação ou tradição. Estão inseridas em um tempo e espaço e geralmente, se referem a fatos reais, em torno dos quais a fantasia cria uma série de coisas

irreais e improváveis. No caso específico da região amazônica, podemos considerar que as lendas “[...] se caracterizam por sua natureza fantástica, surpreendente e impressionante, visto que, na tentativa de explicação dos fatos em geral, em seu universo temático, com referência à verossimilhança, tudo é possível” (Fonseca, 2021, p.297). Nesse sentido, destaca-se, também, a significativa influência da floresta e dos elementos da natureza na formação do lendário dos povos da Amazônia.

Na Amazônia é assim. Sua estória e sua lenda confundem-se como o horizonte na largura do Rio-Mar! Ali as cores são sempre as mesmas, como no disco da Física. Ali a terra é soberana como a força desmedida das suas águas a furar quilômetros do Atlântico, seu maior adversário. Ali o homem vê a Mãe-D’água, enfrenta a boiúna, assiste à luta da anta contra a sucuri, acredita no Jeju que conserva as águas das cacimbas... e o Piraiauara é companheiro de festa...

Na imensa Amazônia o caboclo mesclado de grandeza e de simplicidade é vítima e é herói, e para falar a verdade, já não sabe se vive ou se é lendário... O caboclo saiu da terra verde e rumou léguas e léguas de imaginação, viveu a própria estória e perdeu-se na lenda. Assim é a estória que o tapuio conta; é sempre personagem principal que vive e sonha, tendo a selva por berço inigualável, naquela terra que Tupã criou para seus filhos (Mello, 2011, p.15).

Considerando essa narrativa, muitas possibilidades surgem para o trabalho da animação. As histórias passam a ganhar vida, tornando possível que o conteúdo seja transmitido de uma forma mais animada. Imaginar e fazer, colocar as mãos na própria obra, quadro a quadro, desenho a desenho, movimento a movimento, poderemos traçar um novo conhecimento, levando o aluno a novos patamares do saber. Segundo os aportes da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018, p.193), “a aprendizagem de Arte precisa alcançar a experiência e a vivência artísticas como prática social, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores”.

Ao adentrarmos nesse universo incrível e imaginário de nossa região, caracterizado pelas lendas amazônicas, buscamos desenvolver um aprendizado significativo em que os alunos estabeleçam vínculos com a cultura do local em que estão inseridos. Além disso, aliado a linguagem da animação, cuja produção de narrativas também é mais simbólica e singular, poderemos explorar diversas habilidades nos estudantes, tornando-os capazes de um olhar mais amplo e consciente de seu processo formativo. Assim, buscamos movimentar e animar a educação, tornando o elemento tradicional vivo e ao mesmo tempo atual com o uso de novas tecnologias.

DANDO ASAS À CRIATIVIDADE: ANIMAÇÃO DAS LENDAS AMAZÔNICAS

O início da pesquisa foi realizado na Escola Municipal São Pedro, localizada no bairro da Compensa, Zona Oeste da cidade de Manaus, a qual chamaremos de escola 1. A escola faz parte da SEMED e foi inaugurada em 15 de março de 1976. Inicialmente, foi denominada apenas Escola São Pedro em consonância com o nome da via principal do bairro. Embora tenha iniciado suas atividades educacionais em 1976, somente em 1984 adquiriu autonomia jurídica com o Ato de Criação através da Lei nº. 1724, passando a ser denominada Escola Municipal São Pedro, tendo seu reconhecimento pelo Parecer nº. 024/89 do Conselho Estadual de Educação – CEE/AM.

A escola trabalha com a modalidade de EFII, em dois turnos e possui doze salas de aula, uma sala de recursos, uma biblioteca, um refeitório, um espaço para atividades esportivas e culturais e uma sala do Centro de Tecnologia Educacional – CTE. Minha carga horária era de 20 horas e tinha oito turmas de Arte e quatro de Língua Inglesa, restando apenas quatro horas de trabalho pedagógico (HTP). As turmas atendidas foram as que eu ministrava a disciplina de arte – três turmas de 6º ano, três de 7º ano e duas de 8º ano – no turno matutino, com uma aula por semana, com duração de 45 minutos cada tempo. Devido alguns imprevistos que surgiram ao longo do processo, não foi possível a conclusão da pesquisa nessa escola. Como professores-pesquisadores e atuantes em sala de aula durante todo o processo do mestrado, é desafiador ter que cumprir todas as exigências do programa bem como às da SEMED.

Por motivos pessoais e profissionais, troquei de escola e reiniciei o trabalho na Escola Municipal Eliana Lúcia Monteiro da Silva, a qual chamaremos de escola 2. A escola, localizada na rua Tiradentes, s/nº, bairro de Santo Agostinho foi inaugurada no dia 30 de junho de 2000, através do Decreto/Lei nº 547. Com capacidade física para atender 1.000 alunos (distribuídos em dois turnos), abrangendo o Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano. Foi criada para atender a necessidade do Bairro Santo Agostinho e sua construção fez parte do programa de manutenção e expansão da rede física escolar da Prefeitura Municipal de Manaus. Seu nome foi concebido em homenagem a uma educadora que lutou por uma educação de qualidade e que o destino tragicamente a levou.

No turno matutino a escola trabalha com a modalidade de Ensino Fundamental – 2º ao 8º ano e no vespertino de 6º ao 9º ano. Possui uma estrutura ampla, com quatorze salas de aula, uma sala de recursos, uma biblioteca, um refeitório, um ginásio poliesportivo e uma sala do CTE. Minha carga horária é de 20 horas, com oito turmas de Arte e seis de Ensino Religioso, restando apenas quatro horas de HTP. As turmas atendidas foram as que eu ministrava a

disciplina de arte – três turmas de 6º ano, três de 7º ano e duas de 8º ano – no turno matutino, com uma aula por semana, com duração de 45 minutos cada tempo.

A mudança de escola afetou em termos de prazo a conclusão da pesquisa. Percebemos que seria necessário um tempo maior para que fossem realizadas as etapas previstas, pois estávamos em um novo ambiente. Inicialmente, tivemos que estabelecer uma relação de proximidade com os estudantes para que estes conhecessem a professora e a sua forma de trabalho. Mas, em pouco tempo, a afinidade e a empatia, foram sendo firmados e assim, tornou-se fácil propor a atividade para os alunos e estes estarem acessíveis para realizá-la.

Durante todo o processo buscamos aliar as abordagens de trabalho às competências e habilidades da BNCC, bem como as do Currículo Escolar Municipal da SEMED. Dentre as mais relevantes destacamos:

[...] (EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, *performance* etc.).

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

[...] (EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.

(EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável (Brasil, 2018, p. 207, 209, 2011).

No Currículo Escolar Municipal da SEMED podemos ressaltar dentre as competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental, as seguintes propostas:

[...] 2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.

3. Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.

4. Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.

5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística (Manaus, 2020, p. 3).

No decorrer do trabalho também buscamos as contribuições na Abordagem Triangular, que foi sistematizada por Ana Mae Barbosa e propõe uma articulação dos processos perceptivos, cognitivos, analíticos e criadores em volta das ações de fazer Arte, ver e ler a imagem, a obra ou o campo de sentido da Arte e contextualizá-la (Barbosa, 2022). Trata-se de

uma orientação sistematizada que se apresenta por meio das práticas resultantes do Ler-Fazer-Contextualizar. Dessa forma, o educador pode desenvolver seu próprio método, “respeitando o encaixe das relações educador-educando-espço e o educativo-comunidade, objetivando essas relações mais horizontalizadas, buscando coerência ao contexto e ao conteúdo que pretende abordar” (Rizzi; Silva, 2017, p. 223).

Segundo Barbosa (2022), podemos considerar como vantagem da abordagem o fato de não estar composta por disciplinas, mas por processos mentais que levam a uma tradução de imagem mental em imagem materializada, relacionados a descrição, análise, interpretação, bem como identificação e comparação entre tempos, espaços e modos de vida diferentes.

Essa abordagem faz-se atual e revela orientações bastante pertinentes no sentido de que, em nossa realidade, estamos rodeados de imagens que comunicam ideias, conceitos, comportamentos e que, muitas vezes, inconscientemente nos influenciam. Dessa forma, como educadores, devemos prestar mais atenção ao discurso visual de forma a tornar consciente o conteúdo presente nelas, através do ensino da gramática visual, e sua sintaxe, através da arte, tornando os estudantes conscientes da produção humana de alta qualidade e assim, prepará-los para compreender e avaliar todo o tipo de imagem (Barbosa, 1998)

- **PRÉ-PRODUÇÃO**

Durante o processo inicial do trabalho as duas escolas foram contempladas (escola 1 e 2) e todas as turmas foram envolvidas. Demos início com uma breve conversa sobre os temas relacionados à pesquisa – animação, lendas e tecnologia – e os alunos puderam comentar sobre o que já sabiam a respeito desses assuntos, como também a relação que poderiam estabelecer entre eles. Na segunda aula, projetamos *slides* com informações sobre a animação (definição, história e técnicas). Enquanto era abordado o assunto, percebemos que por ser uma parte mais teórica, alguns alunos ficavam dispersos sem prestar atenção, porém quando apresentamos um vídeo sobre a história da animação, eles começavam a fazer comentários e a se interessarem pelo que estava sendo abordado.

Na terceira aula, conversamos sobre o gênero curta-metragem. A princípio a ideia de obra final era apresentar um curta-metragem de animação. Dessa forma, mostramos vários curtas aos alunos e estes ficaram muito empolgados, pedindo mais e mais. Como a aula tem duração de 45 minutos foi possível trabalhar com várias temáticas que estão presentes nos vídeos de curta-metragem (figura 1). Ficou evidente o grande interesse dos alunos pela

linguagem audiovisual, afinal, ao serem questionados sobre o que assistem, muitos relatam as séries, filmes, desenhos, jogos, que fazem parte de seu cotidiano.

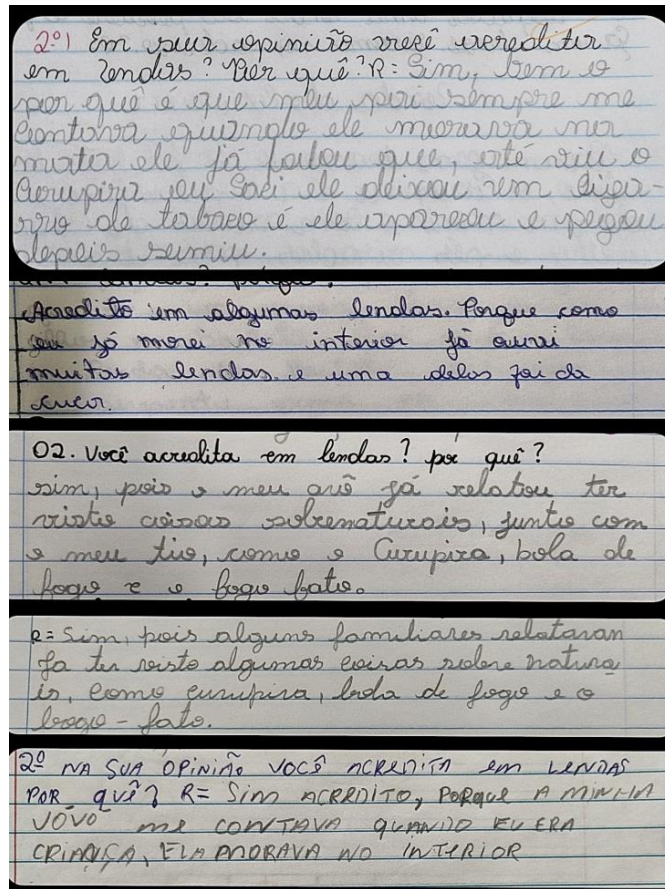
Figura 1 - Alunos assistindo os vídeos de curta-metragem.



Fonte: Registro fotográfico realizado pela autora, 2024.

Na quarta aula, o tema a ser trabalhado foram as lendas amazônicas. Contamos a Lenda do Rio Amazonas, do Curupira, do Guaraná (referente a cidade de Maués) e da Cobra-Grande (referente a cidade de Itacoatiara). O momento de contar histórias é mágico, os alunos se sentiam envolvidos e começavam a participar do enredo. Quase não deixavam a professora falar. Queriam contar também suas histórias e de seus familiares, pois muitos já foram ou moravam no interior, onde a tradição oral ainda é bem presente. Solicitamos aos alunos que pesquisassem ou perguntassem de seus familiares sobre as lendas e registrassem no caderno. O interessante é que muitos escreveram que algum familiar já teve uma experiência relacionada com os personagens das lendas (figura 2).

Figura 2 - Relato dos alunos sobre acreditarem nas narrativas das lendas.

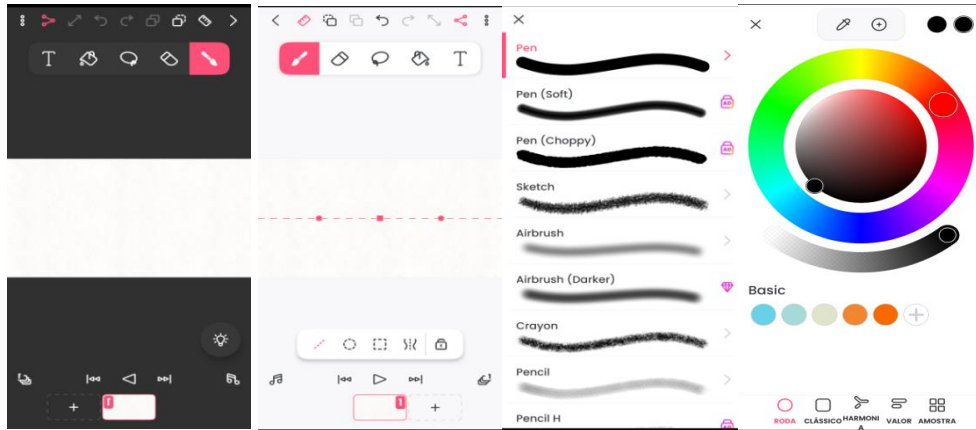


Fonte: Compilação de imagens fotográficas do caderno dos alunos, elaborada pela autora, 2024.

Ainda na etapa de pré-produção abordamos com os alunos as etapas da construção de um curta-metragem de animação e as técnicas que poderiam ser utilizadas, dentre elas o Stop Motion e aplicativos de animação 2D. Nas duas escolas, existe uma sala – CTE que dispõe de computadores e *tablets*. Na escola 1, tinha uma profissional (coordenadora do CTE) que organizava todo material tecnológico. Então, solicitei que ela baixasse o aplicativo FlipaClip nos *tablets* de forma que os alunos pudessem realizar experiências de animação quadro a quadro. O aplicativo possui uma linguagem simples e várias ferramentas que estão disponíveis de forma gratuita e funcionam em modo *off-line*. Quando é realizado o download existe um vídeo explicativo sobre como realizar a primeira animação, fazendo uma bola quicar no chão. Existe a ferramenta de desenho com várias possibilidades de traço e que também pode ser alterada a cor ou o tamanho. A ferramenta régua que traz formas prontas como o círculo, quadrado, linha reta e curva. A borracha para apagar desenhos e a de seleção para selecionar uma forma, que pode ser copiada e colada em um outro quadro. Bem como, a ferramenta de preenchimento com cores variadas e a inserção de texto (figura 3). Os alunos utilizavam o próprio dedo para realizar o desenho e muitas vezes, usavam a ferramenta de *zoom* para ampliar

ou reduzir o quadro. Eles se sentiram à vontade em trabalhar com esse aplicativo, porém, duas alunas disseram que já utilizavam outro, no caso o *Ibis Paint X*, e preferiam realizar a animação nele.

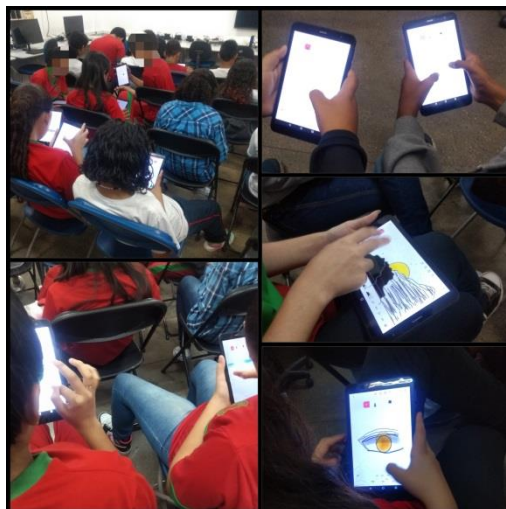
Figura 3 – Ferramentas do aplicativo FlipaClip.



Fonte: *Print screen* do aplicativo FlipaClip elaborado pela autora, 2024.

Todas as turmas foram ao CTE e tiveram uma aula prática de utilização do aplicativo. Foi interessante observar como muitos alunos já estavam familiarizados com as funções do aplicativo e na primeira aula já conseguiram realizar uma animação. Alguns alunos sentiram dificuldade, pois diziam que não sabiam desenhar. Mas, com a ajuda da professora e muita criatividade e utilizando os elementos básicos, como linhas e formas, foi possível que eles tivessem essa experiência e sentissem capazes de realizar essa tarefa (Figura 4).

Figura 4 - Alunos da escola 1, utilizando o aplicativo nos *tablets*.



Fonte: Compilação de imagens fotográficas elaborada pela autora, 2023.

No outro ano, já estabelecida na escola 2, como não tinha a coordenadora de CTE, responsável por esse espaço, o manuseio do equipamento para todas as turmas, seria mais difícil, portanto, optou-se por trabalhar com as duas turmas de 8º ano. Da mesma forma que foi

observado na escola 1, os alunos da escola 2 também ficaram animados com a prática e em apenas uma aula já conseguiram desenvolver uma animação (Figura 5).

Figura 5 - Alunos da escola 2, utilizando o aplicativo nos *tablets*.



Fonte: Compilação de imagens fotográficas elaborada pela autora, 2024.

Nessa atividade presenciamos a possibilidade de trabalho com os elementos da arte: cores, formas, linhas, pontos, movimentos e sons, pois o aplicativo também permite a gravação de áudio. Observamos, também, o encantamento dos alunos em visualizar a imagem estática adquirindo movimento. Segundo Ferraz e Fusari (2009), através do conhecimento das linguagens artísticas, seus elementos e os sistemas de signos, sejam visuais, sonoros ou corporais, é possível compreender a relação existente entre eles nas criações, bem como entender que eles podem modificar-se de acordo com a época, cultura ou região. Assim, os alunos puderam se sentir capazes de realizar a atividade de forma lúdica, colocando em prática os conhecimentos adquiridos.

- **PRODUÇÃO**

A segunda etapa, a qual chamamos de Produção, foi realizada somente na escola 2. As turmas envolvidas nesse processo foram as duas turmas de 8º ano. Inicialmente, propomos a atividade de desenvolver um curta-metragem de animação envolvendo as lendas amazônicas. Solicitamos que os alunos se dividissem em grupos e já fossem pesquisando a lenda que gostariam de trabalhar. Durante a aula, mencionamos as características da elaboração do roteiro para o curta-metragem. Segundo Alcântara (2014, p. 27) o curta-metragem,

[...] trata-se de uma categoria cinematográfica que emprega uma estética própria em seus filmes, cujas características discursivas guardam especificidades, como conteúdo temático inclinado para a crítica social, esfera própria de circulação, estrutura

composicional diferenciada, entre outras, que nos autorizam a classificá-lo como um gênero discursivo dentro da concepção de gênero de Bakhtin.

Nesse momento, observamos que os alunos tiveram muita dificuldade, pois teriam que criar uma história. Eles tinham a ideia, mas não conseguiam colocar no papel, na estrutura de um roteiro e, assim, estavam demonstrando descontentamento. Eles perguntavam se ao invés de criar a história, poderiam apenas pesquisar uma lenda e fazer a animação. Como o tempo era curto e em resposta a esse desafio, percebemos que a ideia do curta-metragem da forma como imaginamos, não seria possível. Partimos para uma solução mais simples. Levamos livros que falavam sobre as lendas e solicitamos que os alunos fizessem a pesquisa para que escolhessem a que gostariam de trabalhar. Nesse momento, eles ficaram mais animados e o trabalho foi fluindo de forma satisfatória. As lendas escolhidas foram a do Curupira, da Vitória Régia, do Uakti, do Rio Amazonas e da Iara. Muitos alunos comentavam que o motivo da escolha se deve a possibilidade da realização do desenho e por serem mais conhecidas. Os alunos eram levados durante as aulas ao CTE para a utilização dos *tablets*. Porém alguns alunos acharam melhor utilizar o próprio celular (figura 6).

Figura 6 - Alunos utilizando os tablets e os celulares.



Fonte: Registro fotográfico realizado pela autora, 2024.

Nesse sentido, como nos diz a BNCC (Brasil, 2018, p. 193) “é no percurso do fazer artístico que os alunos criam, experimentam, desenvolvem e percebem uma poética pessoal”, permitindo que estes sejam protagonistas e criadores de seu próprio saber. Ao longo do processo, os alunos iam realizando os seus desenhos e muitos desafios iam surgindo, mas em algumas situações, o próprio aluno encontrava solução e em outros casos, recorriam à professora para auxiliá-lo. Eles conversavam entre si, trocavam ideias, assistiam ao processo de animação do colega e se divertiam com suas produções.

Algumas críticas relacionadas à estética do desenho iam surgindo, mas sempre conversávamos sobre a expressão em arte e a finalidade da prática artística. Devemos considerar, dessa forma, que “os processos de criação precisam ser compreendidos como tão relevantes quanto os eventuais produtos” (Brasil, 2018, p. 193). A preocupação com o resultado final, supondo que seja exposto a um público, é bem pertinente, porém o processo de construção, em se tratando do ambiente escolar, é muito significativo e traz conteúdos expressivos sobre a prática criativa em sala de aula.

Durante o processo de elaboração artística, o educando (autor do trabalho de arte) vivencia uma situação, em que ele exercita a criação, integrando outras ações, como pensar sobre ela, sobre o uso de materiais, de técnicas, e encontrar caminhos para concretizá-la. Ao produzir seu trabalho o educando desenvolve então uma linguagem própria, mas que ocorra de fato a constituição dessa linguagem, deve ocorrer outro evento, uma comunicação, ou seja, considerar ainda quem a vê (Ferraz; Fusari, 2009, p.28 e 29).

No dia da finalização e de entrega das animações, os alunos que realizaram o trabalho no próprio celular, baixaram no formato de vídeo e enviaram para a professora pelo *WhatsApp* e os que fizeram pelos *tablets* da escola foi enviado via *Bluetooth*. Tivemos uma conversa sobre a experiência com as animações e os vídeos foram apresentados para as turmas envolvidas. Os alunos tiveram a oportunidade de explicar como realizaram as animações, desafios que encontraram e possibilidades para futuros trabalhos. Dessa forma, como nos diz Ferraz e Fusari (2009) através da expressão que carrega elementos de sensibilidade e imaginação os alunos estão agindo e reagindo diante das pessoas e do próprio mundo social, criando, assim, novas realidades, que é revelada no ato criador.

• PÓS-PRODUÇÃO: RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste tópico iremos descrever os resultados e possíveis discussões sobre o processo criativo que foi proposto, utilizando tanto o ponto de vista da professora realizadora como o dos estudantes que participaram dele.

A proposta inicial da pesquisa, durante o processo de qualificação, era a realização de um curta-metragem de animação sobre as lendas amazônicas. Porém, no decorrer da ação, foram surgindo alguns desafios que resultaram na retirada do gênero curta-metragem e permanecendo apenas a prática da animação. Nesse sentido, como nos diz (Irwin, 2008, p. 97), “aqueles que vivem nas fronteiras da a/r/t reconhecem a vitalidade de viver num espaço intermediário. Eles reconhecem que arte, pesquisa e ensino não são feitos, mas vividos”.

Uma dificuldade apresentada foi a atividade de criar uma história. Notamos que muitos alunos estão acostumados a copiar e como a proposta era a elaboração de uma história, os alunos ficaram desanimados e o processo não fluiu. Como criar demanda tempo, experiência e disposição, não foi possível continuar com a ideia inicial. Uma possível solução seria estabelecer uma parceria com o profissional da área de Língua Portuguesa, porém no período de realização deste trabalho, as turmas de 8º ano estavam sem professor dessa disciplina. Escolhemos então, tornar essa prática mais acessível, levando livros e fazendo pesquisas sobre as lendas para que os alunos pudessem escolher e realizar a animação. Segundo Sandra Rey (1996), a obra apresenta-se como um caminho de várias possibilidades. Caso façamos uma escolha errada, é necessário ter a consciência do erro, reavaliar e seguir em frente, retomando um bom caminho. Assim, “o erro no processo de instauração da obra, não é engano: é *aproximação*. Errar é a dissipação das possibilidades da obra, apontando caminhos para aquela ou talvez, para outras obras que virão” (Rey, 1996, p. 84).

Outro desafio encontrado ao longo do processo foi a utilização do espaço do CTE na escola e a necessidade de uma pequena reforma (troca de telhado) que prejudicou o andamento do trabalho, pois alguns dias de aula foram suspensos. A escola 2, não possui uma pessoa responsável pelo espaço do CTE e como as aulas de arte são apenas uma vez por semana, tivemos que solicitar tempos de outros professores para concluir a animação.

Ainda sobre as dificuldades durante o desenvolvimento da pesquisa, destacam-se os problemas de organização escolar. Ambas as instituições de ensino sofreram com a troca de gestão (direção escolar), reparos na estrutura do prédio durante o período letivo, conflitos entre a equipe escolar, demandas a serem realizadas de última hora, cobranças por metas e situações que não podem ser ignoradas e que influenciaram no decurso do projeto. No entanto, em termos materiais não tivemos problemas, pois ambas possuíam acesso à *internet*, projetor multimídia, computadores e *tablets*.

Sobre a proposta da pesquisa, notamos que gerou um grande interesse por parte dos alunos. Na primeira aula, quando pegaram os *tablets* para experimentar o aplicativo, os estudantes ficaram atentos, entusiasmados e demonstraram total interesse na prática. Em torno de 35 minutos¹ alguns já haviam desenvolvido uma pequena animação. Diante disso, é possível perceber como essa geração já está familiarizada com o manejo dos aplicativos e como rapidamente conseguem explorar as possibilidades de recursos para criar as animações.

¹ A aula possui duração de 45 minutos, mas até se deslocaram ao CTE e receberem os tablets se passavam uns 10 min.

A empolgação dos alunos ao verem como os seus desenhos ganhavam vida, em apenas alguns segundos, foi bastante satisfatório. Esse olhar de encantamento nos traz muitos significados, onde cada imagem conta uma história e a magia do movimento transforma sonhos em realidade diante dos nossos olhos. Em relação ao processo, os alunos tiveram liberdade em sua construção e acabaram não seguindo as etapas mencionadas pela professora, tais como: a escrita do roteiro e a elaboração do *storyboard*. Eles já foram criando suas próprias histórias e colocando-as em prática. O movimento de criação chegou a ser muito rápido, pois os dedos ágeis iam dando forma ao que já tinham imaginado.

Pensamento e prática estão inextricavelmente ligados através de um círculo hermenêutico de interpretação e compreensão. O novo conhecimento afeta o conhecimento existente, que por sua vez afeta o recém-concebido conhecimento existente. Nesse sentido, o círculo não é quebrado: ação-reflexo-ação-reflexo e assim por diante (Irwin, 2008, p. 97).

Percebemos, então que o tempo era de fundamental importância. Os alunos não estavam preparados para uma atividade muito longa e que demandasse muito esforço. Eles queriam realizar a animação de forma curta e simples. Até mesmo porque, na atualidade, encontramos muitos vídeos curtos e que conseguem transmitir a mensagem.

Como o trabalho envolvia o uso de aplicativos móveis, mencionamos na reunião de pais da escola sobre o que estava sendo desenvolvido nas aulas de artes. Uma mãe relatou que estava ciente e que viu o trabalho de sua filha. Ela mencionou que achou muito interessante, pois estava desenvolvendo a criatividade e a concentração.

Durante a prática, algumas situações foram surgindo, principalmente na questão dos desenhos, pois eles teriam que representar os elementos das lendas amazônicas. Quando uma aluna desenhou o rio e pintou de azul outra estudante ressaltou, “*mas o nosso rio não é azul*”. Diante disso, ela teve que achar uma solução para inserir essa característica no seu desenho (figura 7).

Figura 7 - Desenho da aluna representando a lenda do Rio Amazonas.



Fonte: Registro fotográfico realizado pela autora, 2024.

Notamos que alguns alunos já tinham conhecimento e faziam primeiro um esboço para depois desenhar. Outros já iam produzindo naturalmente, demonstrando conhecimento e segurança no que estavam fazendo. Mas, também tinham aqueles que diziam não saber desenhar e através das linhas, formas e cores conseguiram representar a sua animação (figura 8). “O artista às voltas com o processo de instauração da obra, acaba por processar-se a si mesmo, coloca-se em processo de descoberta. Descobre coisas que não sabia antes e que só pode ter acesso através da obra” (Rey, 1996, p. 87).

Figura 8 - Desenhos dos alunos no aplicativo FlipaClip.



Fonte: Compilação de imagens fotográficas elaborada pela autora, 2024.

Os vídeos da animação foram exibidos em sala de aula para os alunos de outras turmas e a partir desse momento estabelecemos um diálogo sobre os aspectos da arte e da animação envolvidos nessa prática, como também a percepção sobre as lendas amazônicas. Os comentários foram muito positivos, os estudantes acharam bastante interessantes a proposta e a criatividade presente nos desenhos. Eles compreenderam que o mais importante não era a habilidade em desenhar, mas a capacidade de explorar sua imaginação e se propor ir além do tradicional (figura 9).

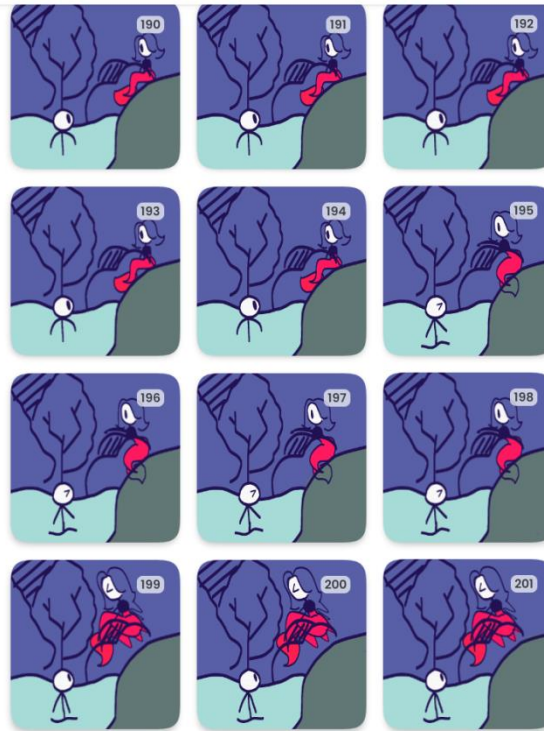
Figura 9 - Alunos assistindo as animações.



Fonte: Registro fotográfico realizado pela autora, 2024.

Já os alunos envolvidos nesse trabalho relataram que a experiência foi muito boa, mas que sentiram dificuldade, pois demandava tempo e um esforço maior para a realização dos desenhos. Numa animação de 20 segundos, por exemplo, eles tinham que desenhar em mais de 200 quadros (figura 10).

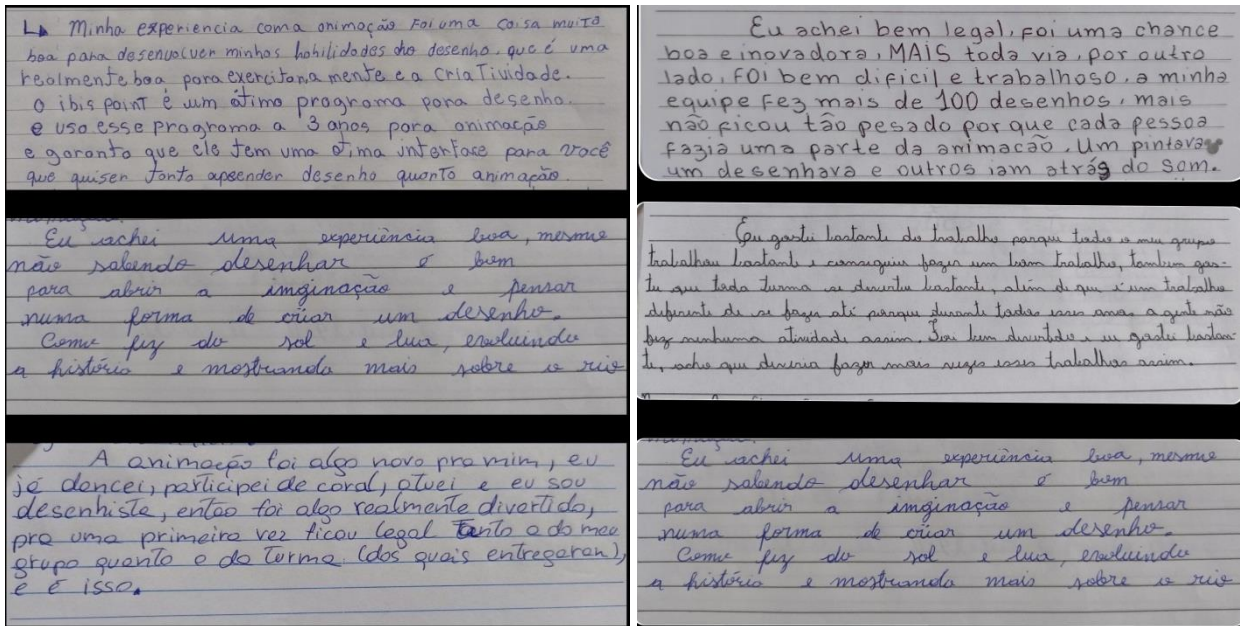
Figura 10 - Desenhos realizados em uma animação.



Fonte: *Print Screen* do visualizador de quadros da animação no FlipaClip elaborado pela autora, 2024.

Outro fato interessante, que foi mencionado, se trata do conhecimento das lendas, pois muitos não tinham ouvido falar das específicas da região amazônica (Amazonas), bem como o contexto do surgimento delas e que, portanto, deveriam ser reconhecidas no nosso país. Alguns alunos, também, falaram sobre a importância do trabalho em grupo, onde cada um ficou com uma parte e dessa forma não esteve tão pesado. Por fim, afirmaram que acharam divertido e que pela primeira experiência está ótimo, mas querem aperfeiçoar e desenvolver novos trabalhos (figura 11).

Figura 11 - Comentários dos alunos sobre a realização das animações.



Fonte: Compilação de imagens fotográficas do caderno dos alunos elaborada pela autora, 2024.

Alguns vídeos foram selecionados e disponibilizados no *Instagram* da escola (@escola.elianaluciams) no dia 24 de junho de 2024. Porém devido a questões eleitorais, a conta do *Instagram* teve que ser desativada e os vídeos disponibilizados no *YouTube* (canal Profa. Heide) no seguinte *QR Code* (figura 12):

Figura 12 - QR Code dos vídeos no YouTube



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Assim, com o desenvolvimento desse trabalho em sala de aula, podemos perceber o quanto é importante proporcionar atividades que ampliem a percepção de mundo dos alunos, levando em consideração os aspectos sociais e culturais presentes em nossa realidade. Bem como, utilizar as ferramentas vigentes nos tempos atuais capazes de serem direcionadas para uma prática expressiva e consciente no ambiente educacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo de execução da pesquisa e elaboração da obra artística, nos deparamos com alguns elementos desafiadores que possibilitaram um olhar diferenciado para a prática artística e o processo criativo. Tivemos consciência de que mudanças precisavam ocorrer para que se tornasse acessível a expressão desse conhecimento para o aluno. Ao iniciar o trabalho, percebemos que a ideia estava centrada na obra final onde o resultado deveria ser um grande curta-metragem de animação. Durante o desenvolvimento do projeto, fomos percebendo que não seria possível continuar com a ideia inicial e que novas soluções deveriam ser propostas.

Estamos cientes que ao trabalharmos com a disciplina de arte na educação, é possível que ocorram imprevistos, principalmente, devido a dinâmica do ambiente escolar, como também o fator de elaboração de uma obra artística que nem sempre é um produto acabado. Temos as ferramentas, o conhecimento, o espaço, os materiais, mas como seres humanos, sofremos influência, a todo o momento, do meio em que estamos inseridos. Assim, levando em consideração o processo e não o produto, ficou mais fácil nos relacionarmos com a pesquisa.

Nesse sentido, direcionamos o nosso olhar para os alunos. Estes, que como sujeitos da pesquisa, encontram-se em um ambiente muitas vezes hostil, de práticas engessadas, cujas atividades não geram uma reflexão, mas apenas uma reprodução (cópia) e que dificilmente abrem lugar para a magia e o encantamento pelo fazer. Ao utilizarmos as animações, tornamos possível essa experiência enriquecedora, unindo as ferramentas digitais, como também as tradicionais de ensino, como um meio de promover um entrelaçamento de saberes que são pertinentes ao processo de ensino-aprendizagem.

Além dos livros que a professora levou para a sala de aula, eles realizavam pesquisas na internet e comparavam com o conhecimento adquirido durante as aulas. É importante estarmos abertos a novos meios de aprendizagens, que inclusive, os próprios alunos trazem. Eles já possuem uma bagagem de informações e que na era da tecnologia não podemos ignorar. Vídeos, séries, desenhos animados, fazem parte de seus repertórios e se tornam um referencial a ser explorado nas aulas de arte. Dessa forma, estamos estimulando a curiosidade e a pesquisa, instigando o aluno a buscar informações sobre aspectos relevantes para a sua aprendizagem.

No processo final da produção, os alunos foram questionados sobre como consideraram sua experiência nesse processo e a resposta foi positiva, eles gostaram e acharam interessante a forma como os conteúdos foram abordados. Porém, entendemos que alguns alunos poderiam não se envolver à prática, afinal estamos trabalhando com seres humanos com suas próprias

características, anseios e percepções de mundo e a arte tem um lugar de destaque na expressão desse todo, e, às vezes, assusta.

A realidade em que muitos vivem, não é satisfatória. São ambientes de muita crítica, abandono e exclusão, gerando sentimentos de incapacidade e por vezes, nem querem tentar. E para conseguir uma mudança, devemos ter paciência e compreensão, respeitando o processo de cada um, pois demanda tempo. Além disso, comecei a lecionar nessa escola há poucos meses e anteriormente, os professores de arte não eram formados na área, mas sim professores de História ou Geografia.

Durante o trabalho poucos alunos não conseguiram desenvolver uma animação. Por mais que tentassem através de traços, formas e linhas, eles não conseguiram estabelecer um movimento em seus desenhos. E apenas um aluno não quis tocar no *tablet*. Eu o deixei de forma confortável, sem cobranças e em outro momento, ele sentou ao lado de um colega e começou a dar ideias para o seu trabalho. Considero relevante aceitar a negativa do aluno e respeitá-lo por sua decisão, pois algo que poderia ser prazeroso se torna pesado e até traumático, quando o professor tenta obrigar a fazê-lo. A arte traz inúmeras possibilidades de expressão e assim, como professora, também devo levar aos alunos essa multiplicidade de opções e que talvez ele encontre uma que seja confortável para experienciar.

Nesse sentido, ao refletirmos sobre a possibilidade de conexão de saberes e de valorização cultural, construímos uma abordagem mais ampla e atual, levando em consideração a realidade dos alunos que estão rodeados pela mídia e por informações audiovisuais. A possibilidade de se trabalhar com ferramentas tecnológicas e aplicativos que desenvolvam a criatividade e imaginação dos alunos, unindo às narrativas populares tal como as lendas amazônicas, trouxe-nos uma nova perspectiva educacional em que agrega novas práticas ao nosso trabalho, ampliando nossas potencialidades.

Trata-se de um processo desafiador, pois, em nossa realidade, a escola se tornou um ambiente muito rígido, com seus conteúdos extensos e cobranças por resultados. Muitas vezes, incorporar uma abordagem mais atual em nossa prática requer coragem e ousadia para superarmos as dificuldades (estrutural, material e pessoal). Assim, concluímos que o trabalho propôs atividades em que os alunos puderam explorar seus processos criativos, estabelecendo um olhar atento aos elementos expressivos que compuseram a obra, tornando-os protagonistas de seu próprio saber.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Jean Carlos Dourado de. *Curta-Metragem: Gênero discursivo propiciador de práticas multiletradas*. 2014. 137 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Linguagem, Programa de pós-graduação em estudo de linguagem, Cuiabá: UFMT, 2014. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMT_ef96b47f483485cdd61a8c45c6500c60. Acesso em: 10 fev. 2023.

BARBOSA, Ana Mae. *Leitura da imagem e contextualização na arte/educação no Brasil*. **Revista GEARTE**, [S.l.], v.9, 2022, DOI; 10.22456/2357-9854.127855. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/127855>. Acesso em: 10 fev. 2023.

BARBOSA, Ana Mae. *Tópicos Utópicos*. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BORGES, Luiz Antonio Dias. *História da Animação: uso da técnica e estética*. Revista Livre de Cinema, v. 6, n.2, p. 63-82, mai-ago, 2019. Disponível em: <https://www.relici.org.br/index.php/relici/article/view/220/252>. Acesso em: 20 mar. 2023.

BRETHÉ, Simon Pedro. *Animação digital 2D: Simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador*. 2011. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Artes). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. 176 f. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-8QCLWC>. Acesso em: 15 fev. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

DIAS, Belidson. *A/r/tografia como metodologia e pedagogia em artes: uma introdução*. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (orgs). **Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia**. Santa Maria/RS: Ed. da UFSM, 2013. p. 21-26.

FERRARI, Solange dos Santos Utuari *et al*. *Por toda parte, 8º ano*. 1.ed. São Paulo: FTD, 2015. 320 p. ISBN 978-85-20-00278-0.

FERRAZ, Maria Heloisa Corrêa de Toledo; FUSARI, Maria Felismina de Rezende e. *Arte na educação escolar*. São Paulo: Cortez, 2001.

FERRAZ, Maria Heloisa Corrêa de Toledo; FUSARI, Maria Felismina de Rezende e. *Metodologia do ensino de arte: fundamentos e proposições*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

FONSECA, Thaila Bastos da. *O gênero textual lendas amazônicas no âmbito escolar: caminhos para a formação da identidade cultural e ressignificação da cultura*. *Contra corrente: Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas*, n. 16, p. 294-310, jun. 2021. Disponível em:

<https://periodicos.uea.edu.br/index.php/contracorrente/article/view/2179>. Acesso em: 03 abr. 2023

IRWIN, Rita L.. A/r/tografia. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (orgs). **Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia**. Santa Maria/RS: Ed. da UFSM, 2013. p. 27-35.

IRWIN, Rita L. *A/r/tografia: uma mestiçagem metonímica*. In: BARBOSA, Ana Mae; AMARAL, Lilian (orgs.). **Interterritorialidade: mídias, contextos e educação**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Edições SESC SP, 2008. P.87-104.

MAGALHÃES, Marcos. Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos. 2. ed. Rio de Janeiro: IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015. Disponível em: https://midiasstoragesec.blob.core.windows.net/001/2017/06/animaescola_cartilha2015_web-compressed.pdf .Acesso em 05 jan. 2023.

MANAUS. Secretaria Municipal de Educação. *Currículo Escolar Municipal – Anos Finais: ARTE*. Manaus: SEMED, 2020.

MARTINS, India Mara; SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. *A Pesquisa em animação de norte a sul: Entrevista com seis pesquisadores brasileiros*. Revista eletrônica do programa de pós-graduação em cinema e audiovisual da universidade federal fluminense. N°37, 146 p., 2019. p. 14-39. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/45835/26236>. Acesso em: 10 jan. 2024.

MEGALE, Nilza Botelho. *Folclore brasileiro*. 5.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

MELLO, Anísio. *Igapó – estórias e lendas da Amazônia*. 2.ed. Manaus: Editora Valer, 2011.

MONTEIRO, Thalyta Botelho. *Cinema de animação no ensino de arte: a experiência e a narrativa na formação da criança em contexto campesino*. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação, 2013. 209 f. Disponível em: <http://repositorio.ufes.br/handle/10/2390>. Acesso em: 10 jan. 2024.

NATHER, Francisco Carlos; BUENO, José Lino Oliveira. *Tempo subjetivo e percepção de movimento em obras de arte*. Estudos de Psicologia. Vol. 11, núm. 3, setembro – dezembro, 2006, pp. 265-274. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26111303>. Acesso em 13 fev. 2024.

REY, Sandra. *Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais*. PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais, Porto Alegre, v. 7, n.13, p.81-95, nov., 1996. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.27713>. Acesso em: 15 dez. 2023.

RIZZI, M.C. de S.L.; SILVA, M. da. *Abordagem Triangular do Ensino das Artes e Culturas Visuais: uma teoria complexa em permanente construção para uma constante resposta ao contemporâneo*. **Revista GEARTE**, [S.l.], v.4, n.2, 2017. DOI: 10.22456/2357-9854.71934.

Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/71934>. Acesso em: 2 fev. 2024.

SANTOS, Suélly Lima dos. [et al.]. *Dispositivos móveis: um facilitador no processo ensino-aprendizagem*. VÉRTICES, Campos dos Goytacazes/RJ, v.18, n.2, p. 121-139, maio/ago. 2016. Disponível em: <https://editoraessentia.iff.edu.br/index.php/vertices/article/download/1809-2667.v.18n216-09/5258/20570>. Acesso em 15 dez. 2023.

SILVA, A. R. da; ZANATTA, B. A. *Teoria histórico-cultural e suas contribuições para o ensino de artes visuais*. Revista Eletrônica de Educação, [S. l.], v. 14, p. e3500063, 2020. Disponível em: <https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/3500>. Acesso em: 2 maio. 2023.

TORNAGHI, Alberto José da Costa. *Tecnologias na educação: ensinando e aprendendo com as TIC*. 2.ed. Brasília: Secretaria de Educação a Distância, 2010.

ZAMPERETTI, Maristani Polidori; ROSSI, Flávia Demke. *TECNOLOGIAS E ENSINO DE ARTES VISUAIS – APONTAMENTOS INICIAIS DA PESQUISA*. **Holos**, v.8, 190-200, 2015. DOI: 10.15628/holos.2015.2031. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/2031>. Acesso em: 25 set. 2023.