

# Projeto Anima Barretos: Tecnologia, Educação e Mediação Cultural

*Anima Barretos Projct: Technology,  
Education and Cultural Mediation*

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO\*  
& THÉRÈSE HOFMANN GATTI RODRIGUES DA COSTA\*\*

Artigo completo submetido a 02 de maio de 2018 e aprovado a 09 de maio de 2018

\*Brasil, professora de artes. AFILIAÇÃO: Universidade de Brasília (UnB), Departamento de Artes Visuais, Instituto de Artes (IdA). Campus Universitário Darcy Ribeiro, SG 01, Asa Norte - UNB - Brasília, DF, 70910-900 – Brasil. E-mail: mfabro@prof.educacao.sp.gov.br

\*\*Brasil, professora Universitária. AFILIAÇÃO: Universidade de Brasília (UnB), Departamento de Artes Visuais, Instituto de Artes (IdA). Campus Universitário Darcy Ribeiro, SG 01, Asa Norte - UNB - Brasília, DF, 70910-900 – Brasil. E-mail: luartefabro@yahoo.com.br

**Resumo:** No cenário contemporâneo o ensino de arte enfrenta amplas barreiras, para tanto, os objetivos deste estudo são as relações entre arte/educação, tecnologia e a mediação cultural, o foco principal é demonstrar o potencial da linguagem da animação e incentivar o seu uso como instrumento didático, e propiciar aos professores de Arte autossuficiência no uso das tecnologias. Para este propósito foi analisada a metodologia utilizada para a organização do Projeto Anima Barretos, festival de animação das escolas estaduais de Barretos e região.

**Palavras chave:** educação / tecnologia / mediação cultural / animação.

**Abstract:** *In the contemporary scenario, art education faces wide barriers; therefore, the objectives of this study are the relations between art / education, technology and cultural mediation, the main focus is to demonstrate the potential of the language of animation and to encourage its use as an instrument didactic and provide Art teachers with self-sufficiency in the use of technologies. For this purpose, the methodology used for the organization of the Anima Barretos Project, animation festival of the state schools of Barretos and region was analyzed.*

**Keywords:** *education / technology / cultural mediation / animation.*

## 1. Tecnologia e Educação

Hoje, sou feita de uma massa que mistura uma professora de arte, uma formadora de educadores e uma pesquisadora, e acredita em uma formação continuada para professores na qual, o sentimento de “grupo” é fundamental para que o conhecimento se construa, mas esta consciência necessita de tempo, encontros presenciais, comunicações virtuais e abertura institucional.

Desde 2006, conheci os professores de Arte de Barretos e região, através de uma autobiografia (um dos métodos utilizados em minha dissertação de mestrado) o grupo foi se solidificando e aprendendo que trocando experiências, os saberes e estratégias, estavam construindo conhecimento e transformando suas práticas em sala de aula.

Durante as trocas de experiências surgiram diversas questões, entre elas como utilizar a tecnologia na sala de aula, especificamente na aula da disciplina Arte? Após esse diagnóstico, e com o propósito de instigar os professores de Arte a utilizarem as tecnologias na sala de aula e a Linguagem Cinematográfica da Animação em sala de aula, em 2007 nasce o Projeto Anima Barretos.

As tecnologias, fazem parte da vida dos alunos do século XXI e estes precisam vivenciá-las também na escola (Figura 1). O objetivo desse festival, é demonstrar o potencial da linguagem da animação e incentivar o seu uso como instrumento didático, ampliando o conhecimento desta linguagem considerada complexa que envolve som, imagens em movimento e a tecnologia. Inserindo conteúdos inéditos a serem trabalhados em sala de aula, visa principalmente o desenvolvimento Cultural e Social dos alunos, sendo esses “[...] o aspecto da visualidade, que se refere a como nós olhamos o mundo e que é particularmente relevante para a construção da representação do conhecimento” (Dias, 2013:22).

Na medida que essas relações acontecem, os educandos deixam de ser consumidores passivos de animações para se transformarem em autores e criadores de imagens, no qual o trabalho colaborativo deve ser encorajado com a utilização das tecnologias digitais nas escolas, pois o mundo contemporâneo irá requerer essa característica dos Nativos Digitais. John Palfrey e Urs Gasser dizem que Nativos Digitais são os nascidos depois de 1980 (2011:11).

Hoje, os professores ressaltam que os alunos utilizam softwares e aplicativos diversos para a criação e edição das animações, eles são protagonistas de suas escolhas. Para que os educandos sejam instigados e questionados, o papel do professor de Arte na mediação cultural é fundamental, durante o processo de criação das animações articulando o processo criativo nas animações e as poéticas pessoais dos alunos.



**Figura 1** · Imagem da animação “História do Menino Maluquinho”- Aluno Ítalo Conrado- Professora Silvia Ribeiro — E.E. Antônio Olympio — São Paulo — Anima Barretos 2017. Fonte: própria.

**Figura 2** · Capacitação Projeto Anima Barretos-2007. Fonte: própria.

Durante todo processo, mas em especial na fase inicial do projeto, ressaltamos a importância do professor proponente e pesquisador, já que, seria necessário ousar e quebrar barreiras para a realização das animações nas escolas, estratégias para uma aprendizagem significativa e nova no âmbito escolar, e como diz Paulo Freire “Pesquise para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade” (1996:32).

## 2. Aventura-desafio

O projeto Anima Barretos nasce como a “novidade” para o ano 2007, realizei uma Oficina de Animação nos dias 18 e 19 de abril de 2007, para os professores de Arte da Diretoria de Ensino – Região de Barretos. A oficina tinha por objetivo, possibilitar experiências aos professores de como criar uma animação, iniciando pelo roteiro, story board, utilizando técnicas diversas, tripés para as fotos e a edição no Programa Movie Maker (Figura 2).

Ao final da capacitação, os professores assistiram as animações criadas por eles, e se encantaram com o resultado, percebendo que era um trabalho com muitos detalhes, não apenas a tecnologia na sala de aula, mas a possibilidade de expressão do pensamento, através da linguagem da animação, ou seja o projeto Anima Barretos era um grande desafio, mas uma aventura que os professores de Arte de Barretos e região embarcaram. A experiência estética segundo Irene Tourinho faz com os projetos de arte:

*[...] tornam-se projetos de liberdade e emancipação quando se aliam com e se desenrolam através da experiência estética e artística, pois é ela que faz mover nossa sensibilidade sensorial, afetiva e imaginativa para projetar transformações, mudanças, desafios.* (Tourinho, 2013:64)

Os professores estavam livres para fazer as devidas adaptações ao projeto de acordo com a realidade da sua escola ou escolas. O festival Anima Barretos foi criado, apresentando um formato parecido com o Festival Anima Mundi, organizado por brasileiros e conhecido mundialmente, e pensando nas relações “entre tecnologia e processo de conhecimento; tecnologia e processo criador” (Barbosa, 2008:111).

Para a realização do Anima Barretos (Figura 3) foram realizadas adequações ao regulamento do Anima Mundi, apresento abaixo resumidamente o método e as fases do festival e suas alterações de 2007 a 2017.



**Figura 3** · Espaço Anima Barretos-2008  
Parque do Peãozinho — Barretos  
— SP. Fonte: própria.

**Figura 4** · Espaço Anima Barretos-2010  
Parque do Peãozinho — Barretos  
— SP. Fonte: própria.

## Fases do Projeto Anima Barretos

Fase I -Reunião com os professores de Arte das 31 escolas jurisdicionadas pela Diretoria de Ensino — Região de Barretos, um total de aproximadamente 50 professores, para análise das animações realizadas pelos alunos no ano anterior.

Fase II — Acompanhamento com visitas às escolas para orientações aos professores e alunos com dúvidas técnicas. Criação das animações pelos alunos sob a orientação dos professores de Arte da Diretoria de Barretos, utilizando as salas de informática, sala de leitura e outros espaços das escolas, instigando a pesquisa e o trabalho colaborativo.

Fase III — Inscrição das animações pelas escolas e seleção das animações inscritas por uma comissão. Organização das animações em cédulas para a votação na urna eletrônica (formato de votação realizado até 2011).

Fase IV — O festival aconteceu: nas edições de 2007 a 2011 no Parque do Peãozinho — Recinto da Festa do Peão, vitrine de Barretos (Figura 4 e Figura 5), nesta época a cidade não tinha Cinema ou Teatro que pudesse abarcar a exibição das animações. Em 2012 e 2013 o festival foi realizado nas salas de cinema do Centerplex no North Shopping Barretos, devido à redução de verbas e encerramento das atividades do Programa “A escola sai da escola” da FDE — Fundação para o Desenvolvimento da Educação do Estado de São Paulo, nos anos de 2014, 2015, 2016 e 2017 o festival aconteceu somente online com votação pelo site [www.animabarretos.com.br](http://www.animabarretos.com.br).

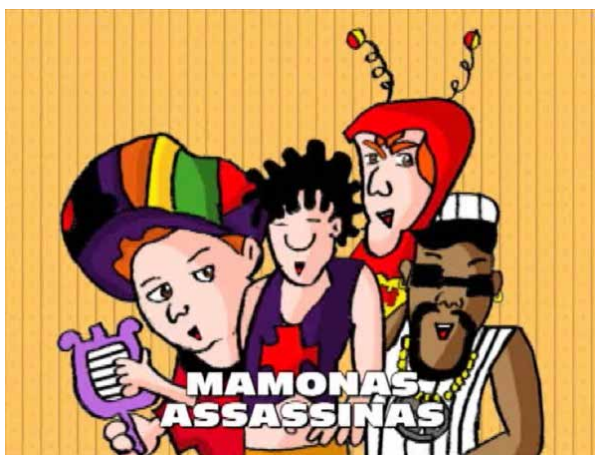
Fase V — Apuração dos votos online e Júri Técnico — Divulgação do resultado final.

Fase VI — Premiação para cada categoria no Ensino Fundamental e Médio (sugestão dos professores).

As animações estão organizadas, por temas: “Livre”, “Prevenção do Câncer de Mama”, Tema relevante cultural (2017-Anita Malfatti), que instigue a pesquisa para ampliação cultural dos alunos, e “Explorar ideias, questões e temas artisticamente origina maneiras de produzir significado, pessoal e coletivamente” (Irwin, 2013:29) e também por categorias: Mista, Desenho e Stop Motion, com votação no site [www.animabarretos.com.br](http://www.animabarretos.com.br).

O projeto Anima Barretos é citado no e no Caderno do Professor — Arte do 2º Ensino Médio — 3º Bimestre (2009:21) como exemplo:

*Muitos professores já têm oferecido oportunidades para que seus alunos criem desenhos de animação. Será interessante criar um festival para que esses resultados sejam apresentados. Para isso, é preciso elaborar regulamentos e planejar o próprio festival (...)*



**Figura 5** · Cartaz Anima Anita 2008.

Fonte: própria.

**Figura 6** · Imagens da animação "Mamonas Assassinas" — Desenhos Danilo Pugim- E.E.

José Marcelino de Almeida Severínia — São Paulo

— Anima Barretos 2011. Fonte: própria

Na cidade de Olímpia — SP, os professores de Arte criaram festivais em suas escolas: Escola Estadual Dona Anita Costa “Anima Anita”, Escola Estadual Profª Alzira Tonelli Zaccarelli “Anima Alzira”, Escola Estadual Dr. Wilquem M. Neves “Anima Wilquem”.

A troca de experiência com os colegas, eram realizadas nas capacitações, percebo que, as contaminações ocorridas nesses onze anos de festival, a observação e análise técnica das animações do ano anterior, realizadas na Orientação técnica a cada início de ano, fez com que os docentes percebessem que era possível fazer algo significativo com seus alunos.

Essas análises fizeram com que professores que já trabalhavam com tecnologia se sentissem contemplados no currículo, mas por outro lado, instigou outros a se atualizarem e desmistificou o medo da tecnologia ou a possível dúvida que, o professor não seria necessário quando a tecnologia é utilizada, em concordância com Sogabe e Leote (2011: 14) “As observações de um especialista podem influenciar as observações de outro, e essas contaminações são necessárias para a ampliação do conhecimento”.

As animações criadas pelos alunos (Figura 6) alinham-se ao Caderno do Professor — Arte do Ensino Médio do Currículo do Estado de São Paulo, 2º bimestre, o qual ressalta que a

*Poética pessoal é o modo singular de comunicar-se pela linguagem da arte. O aprendizado e o desvelar de uma poética pessoal só se dá por meio do fazer que vai acontecendo durante o processo de criação. (São Paulo, 2008:10).*

Outra possibilidade do projeto, foi considerar o aluno um cineasta/artista que deixa sua marca na sua maneira de ver o mundo, as possibilidades de representar e expressar opiniões e olhares a respeito de temas recorrentes na mídia e ou pesquisados por eles, transformando e ressignificando as imagens por diferentes processos. Os alunos respondem a essas questões positivamente, refletindo sobre aspectos formais, conceituais, técnicos e estéticos.

Quanto à tecnologia, os professores ressaltam que os alunos surpreendem utilizando programas diversos. O aluno Danilo Pugim, criou a animação “Mamonas Assassinas” e “Gabi Herpes”, explicou sua técnica, faz os desenhos nos cadernos de desenho, escaneia a imagem, joga no programa Gimp para pintar e finaliza utilizando o programa de edição Pinnacle, ele passou por experiências fez testes e procurou o caminho para realizar as suas escolhas, ou seja, a autoaprendizagem.

A tecnologia é utilizada no Projeto Anima Barretos, através das escolhas que os alunos precisam fazer durante o processo de criação das animações. Utilizá-



-la ou não em determinados momentos, faz parte da técnica a ser empregada, nesses momentos o professor é um facilitador, apontando as possibilidades de confecção e edição das animações.

O educador deve ser um facilitador de descobertas, porque os alunos além de terem uma maior facilidade com as tecnologias querem interagir e colaborar com a produção do conhecimento dentro da sala de aula.

Ressaltamos principalmente a inversão de papéis proporcionada pelo protagonismo dos alunos: de passivos consumidores de imagens para autores e criadores de imagens, emergidas das instigantes leituras de imagens em movimento realizadas nas aulas de Arte, criação de storyboard (roteiro) e animação, contribuindo assim para o letramento e para a alfabetização visual dos alunos do século XXI.

### 3. Metodologia e Anima Barretos

O Projeto Anima Barretos, sempre foi carregado de subjetividade, poética e criação, ao longo desses onze anos de festival, aprendi a observar as mudanças que eram necessárias para que o festival continuasse “vivo”.

Neste percurso de pensar e rever a prática, em um movimento reflexivo com questionamentos, sempre me senti responsável pelas relações estabelecidas durante o processo de organização das capacitações e coordenação do festival, solicitava a colaboração dos docentes quanto às minhas observações e ou sugestão de algum professor, para compreendermos as particularidades do processo que estávamos construindo juntos.

Ao mesmo tempo em que o festival foi acontecendo durante os anos, eu e os professores fomos vivendo experiências repletas de sentido, nesta construção, eu e os professores, estávamos abertos a correr riscos, a resistir e existir.

Todas as inquietações desse processo resolvi transformar em uma pesquisa, reconhecendo que toda bagagem acumulada deve ser transformada em conhecimento, afinal são tantas histórias.

*[...] nessa abordagem, a própria pessoa é, simultaneamente, narrador e tema da narrativa, produzindo conhecimento durante o trabalho autobiográfico, através da exploração da narrativa de suas experiências e de seus processos formativos. (Nogueira, 2010:189).*

Neste percurso de formação dos professores, alunos, organização do festival, mudanças nas políticas públicas, me vejo no “movimento do vaivém” (Delory-Momberger, 2014: 299) para fazer essa reconstituição dos fatos, a qual

requer do pesquisador a interpretação dos escritos, contudo as histórias de vida resistem a “realidade” ou “ficção”, são histórias “únicas.”

Para investigar as ações realizadas no Projeto Anima Barretos, pretendo utilizar entre outras metodologias as Narrativas, (Auto)Biografia e História de Vida. O desafio agora é evocar as lembranças e remexer a gaveta de guardados para me transformar no “[...] narrador, este sujeito indócil, não se limita ao vivido, perscruta o real tomando-lhe representações e criando — sim, lembrar é criar — uma nova existência” (Souza & Souza, 2015: 182).

Essa metodologia, poderá abarcar as experiências e desafios vividos na construção das estratégias e métodos para que o festival Anima Barretos pudessem continuar “vivo”, proporcionando e possibilitando que o trabalho colaborativo, criativo e cultural, desenvolvido dentro das escolas pelos alunos nas escolas por isso, o “Ensino é a pesquisa realizada em relacionamentos carregados de significado com os aprendizes” (Irwin, 2008:94).

Irene Tourinho, alerta sobre o caráter provisório das investigações:

*[...] a pesquisa, a docência e as experiências estéticas são produtivas nesse sentido — está ameaçada, e potencializada, pela nossa capacidade de continuar indagando, investigando e criando outras verdades provisórias* (Tourinho, 2013: 69).

Os questionamentos, sempre foram fundamentais para que o festival Anima Barretos fosse se transformando a cada ano, e principalmente para a sua continuidade nas mais variadas formas, tanto na organização, na escola e prossegua nesta pesquisa sobre suas histórias.

### **Conclusão**

Sabendo que, não há caminhos seguros entre tecnologia e educação, os professores de Arte de Barretos e região, estão efetivando o trabalho de “escavador dos sentidos”, e flexibilização do pensamento, que se dá ampliando o campo da realidade e o repertório cultural, construindo histórias com seus alunos em uma aventura-desafio.

O educador com o decorrer dos anos, foi se efetivando como mediador cultural no projeto Anima Barretos potencializando experiências no encontro entre a arte, cultura e intermediando o processo de construção do conhecimento de seus alunos, com suas especificidades e repertórios pessoais e culturais singulares, requerem uma ação mediadora com estratégias de acesso à cultura do seu tempo.

Muitos questionamentos surgiram quanto ao trabalho dos professores, dos alunos e mesmo as mudanças na organização do festival Anima Barretos, im-

pulsionadas pelo crescimento estético, crítico e técnico dos professores e dos jovens, mudanças nas políticas públicas, os quais necessitam de aprofundamento nos estudos, mas a principal questão e que não se esgota neste trabalho é: Como diminuir o abismo entre educação e tecnologia no dia a dia da sala de aula, e em especial na aula de Arte?

Neste trabalho apresentei os métodos para a organização de um festival de animação, capacitação e mediação cultural dos professores, e a tecnologia na sala de aula, demonstrando que existem possibilidades de aulas que abordem estratégias que provoquem os adolescentes do século XXI.

### Referências

- Barbosa, Ana Mae Tavares Bastos (2008). *Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais*. São Paulo: Cortez.
- Freire, Paulo (1996). *Pedagogia da Autonomia Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- Delory-Momberger, Christine (2014). *Perspectivas Contemporâneas: As Histórias de Vida: da invenção de si ao projeto de formação*. Natal: UFRGN.
- Dias, Belidson; Irwin, Rita (2013) *Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia*. Santa Maria: UFSM,.
- Irwin, Rita (2008). "A/R/Tografia: uma mestiçagem metonímica" In: *Interterritorialidade: mídia, contextos e educação*. São Paulo: SENAC/SESC, p. 87-104.
- Irwin, Rita. (2013) "A/R/Tografia", In: *Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia*, Santa Maria: UFSM.
- Nogueira, Eliane Greice Davanço, Prado, Guilherme, do Val Toledo (2010). "Revirando Quintais: em busca dos vestígios formativos", In: *Práticas de Formação, Memória e Pesquisa (Auto) Biográfica*. São Paulo: Cultura Acadêmica.
- Palfrey, John; Gasser, Urs. (2011). *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*. Porto Alegre: Artmed.
- São Paulo (Estado) Secretaria da Educação (2008). "Proposta Curricular do Estado de São Paulo: arte." São Paulo: SEE.
- São Paulo (Estado) Secretaria da Educação (2009). "Caderno do professor: arte, ensino médio — 2ª série, volume 3 / Secretaria da Educação"; coordenação geral, Maria Inês Fini; equipe, Gisa Picosque, Jéssica Mami Makino, Mirian Celeste Martins, Sayonara Pereira. — São Paulo : SEE.
- Sogabe, Milton & Leote, Rosangella (2011). "Módulo IV/Disciplina 8: Poéticas, linguagens e mídias". Tema 4-Arte e Tecnologia Tema e 5-Convergências e diálogos. Redefor.
- Souza, Rodrigo Matos & Souza, E. C. (2015). "O Fenômeno da escrita (auto)biográfica: localizações teórico-históricas." In: *(Auto) Biografias e Documentação Narrativa: redes de pesquisa e formação*. Salvador: EDUFBA.
- Tourinho, Irene. (2013) "Metodologia(s) de pesquisa em arte-educação: o que está (como vejo) em jogo?" In: *A/r/tografia*. Santa Maria: UFSM.