

## RELATO DE EXPERIÊNCIA: MOSTRA DE ANIMAÇÃO ENTRE O TRADICIONAL E DIGITAL

Carla Mara Nardes Biscorovaine <sup>1</sup>

### Introdução

Entre as evoluções dentro das propostas de aprendizagem em Arte uma das divergências atuais e que trazem novas proposições para educação são o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs. Neste viés tecnológico, não há como deixar de pensar nas mídias na sala de aula e pensar em suas implicações no processo de ensino e aprendizagem em arte. Um dos aparatos tecnológicos mais utilizados pelos alunos são os aparelhos móveis, como o smartphone que são de fácil acesso para muitos jovens. Considero que há uma preocupação entre os educadores de transformar esse uso de entretenimento para o uso responsável, que permita uma aquisição de conhecimento e não apenas para o consumo de aparelhos móveis que atendem a um consumismo estimulado pelos interesse da classe dominante.

Os dispositivos móveis já são uma realidade concreta para muitos professores de Artes Visuais, que se utilizam de aplicativos ou dos recursos digitais disponibilizados pelos smartphones para desenvolvimento de propostas das aulas de arte, mas é importante destacar que a arte é o foco da aprendizagem e promover os conteúdos para conhecer as linguagens artísticas e suas técnicas e estéticas são primordiais. Neste íterim, a pesquisa parte da investigação do projeto Mostra de animação: entre o tradicional e o digital realizado em turmas do sétimo ano do Ensino Fundamental em uma escola pública que iniciou em 2019 e retornou em 2022 após período de pandemia.

No ano de 2019, como professora de arte em escola pública, tive a curiosidade em realizar um questionário sobre desenhos animados e seu processo de criação, para verificar os alunos do sétimo ano tinham domínio no uso das tecnologias digitais como alguns artigos descrevem a “geração digital” como crianças integradas com o mundo conectado. A partir das respostas fiquei surpresa com o resultado em que 96% dos alunos responderam que não tinham experiência em criar uma animação. Os motivos dos alunos não terem experiências com animação, podem ser vários, coloco como hipótese as diferenças sociais e o acesso às

---

<sup>1</sup> Mestranda do PROFARTES – UDESC, bolsista SCBA/CAPES [carlanardesbis@gmail.com](mailto:carlanardesbis@gmail.com);

tecnologias digitais que não são iguais, apesar dos alunos estarem na mesma “geração”. Esse resultado fez com que continuasse a realizar a atividade da animação com a proposta de pesquisa. E também acompanhar melhor os alunos que mostraram dificuldades ou desinteresse sobre o processo histórico da animação.

No período de início da pandemia COVID-19 em 2020 as escolas públicas tiveram fases de adaptação com a inclusão de plataformas digitais para a comunidade escolar, e neste início não estavam preparados nem os alunos, nem as famílias e nem os professores para as aulas à distância. Foi perceptível neste momento que o ato de ensinar não é substituível pela tecnologia digital, o professor é fundamental em todo o processo de ensino e aprendizagem. Em 2022 as aulas voltaram a ser 100% presenciais, e retomei o projeto da Mostra de animação com os alunos dos sétimos anos do Ensino Fundamental. O conteúdo sobre mídias digitais está no currículo do componente curricular Arte e fiz outra sondagem numa dinâmica de grupo sobre o uso do dispositivo móvel. No ano de 2022 tive 100% dos alunos com o acesso ao smartphone, resultado da necessidade de aquisição dos aparelhos móveis para os estudos remotos dos anos anteriores e pelo fato do momento de isolamento resultante da pandemia. Durante a conversa na dinâmica de grupo, a maioria dos alunos disseram que utilizam o dispositivo móvel para acessar redes sociais, jogos on-line e realizar pesquisas escolares. Diferentemente do ano de 2019, quando citei sobre o processo do desenho animado, a maioria dos alunos no ano de 2022 relacionou a animação ao uso digital e desconheciam a animação tradicional. Desta forma ampliou o desafio da mostra de animação e resgate da animação tradicional.

Portanto, foi desenvolvido uma proposta de trabalho pedagógico relacionando o ensino e aprendizagem em artes visuais a partir da animação tradicional com as possibilidades do uso do dispositivo móvel como ferramenta pedagógica para experimentar o processo de animação no digital. Para atender essa expectativa de pesquisa o projeto Mostra de animação: do tradicional para o digital que iniciou em 2019 e retornou em 2022, com turmas do sétimo anos da manhã e da tarde, foram desenvolvidas as seguintes etapas: - 1 Etapa: Estudo da história da animação, apreciação entre o tradicional e a tecnologia digital, animação em 2d, 3d; 2 Etapa: Produção de um flip book ; 3 Etapa: Produção de animação com o recurso digital gif ou aplicativo; 4 Etapa: Mostra de animação para a comunidade escolar; 5 Etapa: Certificação individual de participação; 6 Etapa: Autoavaliação sobre a sua produção artística e reflexão sobre os pontos positivos e de limitações durante o processo de aprendizagem. Os resultados do processo de desenvolvimento da Mostra de animação: entre o tradicional e o digital foram alcançados, mas os questionamentos ainda perduraram durante

a ação pedagógica e fez com que fosse necessário ampliar o estudo sobre o ensino de artes visuais e o uso da TICs numa percepção mais crítica.

### **Metodologia**

Este relato de experiência: Mostra de animação do tradicional para o digital, busca a construção de uma proposta de pesquisa a ser desenvolvida buscando a compreensão de forma qualitativa, na modalidade de investigação bibliográfica e pesquisa-ação. Os procedimentos de pesquisa foram realizados na forma de pesquisa ação. É necessário uma estrutura de relação entre os pesquisadores e pessoas envolvidas no estudo da realidade, e pretende aumentar o conhecimento do pesquisador e o conhecimento ou nível de consciência do grupo que participa. (Thiollent, 1985, p.16)

### **Referencial teórico**

No contexto escolar a disciplina ou componente curricular Arte sempre está construindo um espaço de valorização na grade curricular da Educação Básica, e é frágil o limiar da compreensão entre o desenvolvimento do conhecimento em Arte e atividades superficiais que não contribui para uma visão crítica sobre o mundo em que vivemos. Diante da possibilidade da produção de saberes em a arte como um dos caminhos que merecem uma atenção especial são o uso das tecnologias da informação e comunicação (TICs), afinal como afirma Kenski (2007) “a educação e tecnologias são indissociáveis”, e as tecnologias digitais circulam o nosso cotidiano com uma possibilidade infinita de informações e imagens disponíveis para os sujeitos conectados. E por esses excessos de informações, imagens e facilidades das TICs é que nas aulas de Arte o uso das ferramentas digitais necessitam de acompanhamento do professor para alcançar uma qualidade da aprendizagem entre os alunos e estes entenderem que as ferramentas digitais não são simplesmente para serem utilizadas como entretenimento ou aquisição de informação sem atender um propósito de aprendizagem. O autor Ferreira alerta que a tecnologia é um meio para a realização da atividade pedagógica e não a própria atividade, ou muito menos substituto de outras tecnologias de ensino como os livros, limitando a práxis educativa. (Ferreira, 2015)

Quando pensamos em relação a descentralização do conhecimento e as possibilidades das TICs em relação ao acesso do conhecimento disponível pelas mídias digitais é possível considerar a apropriação das tecnologias digitais como condição para a instrumentalização da classe trabalhadora. Para o autor Vieira Pinto (2005), toda a tecnologia transporta um conteúdo ideológico, o grupo dominante tem interesse em manter o encantamento sobre os

conteúdos das tecnologias e mantendo muitas vezes uma concepção superficial e ambivalente da tecnologia. Para ir além da concepção ingênua das tecnologias é necessário uma superação da dimensão instrumental a partir do uso crítico dialético das tecnologias na escola. (Vieira, 2005).

A escola tem o compromisso de ensinar os conceitos científicos conhecimentos historicamente construídos e que são fundamentais para o desenvolvimento do sujeito. Para Saviani (1987, 2013) a escola é a base do desenvolvimento histórico da sociedade e defender o acesso da classe trabalhadora ao patrimônio histórico desenvolvido é superar a desigualdade da produção capitalista. Neste aspecto dos conhecimentos científicos, filosóficos e artísticos, o processo de ação pedagógica utilizando as TICs poderá ser um meio de potencializar a aquisição dos conteúdos com aprofundamento e com uma mediação pedagógica crítica. Para compreender sobre a aquisição dos conhecimentos é fundamental estudar o desenvolvimento psíquico e aprendizagem do sujeito a partir de Vigotski (2001). Diante da compreensão do desenvolvimento humano por Vigotski, o professor modifica a compreensão sobre o processo de ensino e aprendizagem, tornando-se um agente social determinante na mudança social. Neste sentido o professor é de suma importância no processo de ensino e aprendizagem e indispensável no processo de desenvolvimento intelectual do aluno. (Vigotski, 1998).

### **Resultados e Discussão**

Os resultados da Mostra de animação: entre o tradicional e digital foram satisfatórios, mas podem ser analisados com mais profundidade, ampliando a investigação na ação pedagógica das aulas de arte quanto ao processo criativo e o uso das TICs. Portanto, será aplicado em 2024 um novo formato do projeto da mostra de animação, com o objetivo geral de desenvolver uma proposta de criação de animação tradicional para a animação digital com intenção de valorizar o processo criativo e de transpor o dispositivo móvel em seu uso do entretenimento, que na maioria das vezes gera um uso alienado e sem um propósito reflexivo da aprendizagem, para uma ferramenta pedagógica que esteja ao serviço da aquisição no conhecimento nas Artes Visuais com uma produção criativa e crítica pelo viés da pedagogia histórico crítica.

### **Considerações finais**

Após o desenvolvimento do projeto Mostra de animação: entre o tradicional para o digital, acredita-se que os alunos foram capazes de: identificar a origem da animação, criar personagens, roteiro de ações, compreender o uso da técnica tradicional do flip-book e a

construção de uma animação digital com o uso do dispositivo móvel; apreciar as suas produções artísticas com os outros colegas e com familiares, valorizando sua produção e dos seus colegas mesmo com as limitações gráficas.

Considero necessário refletir e aprofundar sobre o uso responsável do smartphone em sala de aula para alcançar uma aquisição do conhecimento em Arte e desenvolver uma visão crítica mais ampla sobre o uso da TICs no ensino e pela comunidade escolar. Para tanto, é necessário uma análise mais minucioso, principalmente para verificar como o ensino de artes visuais, por meio do dispositivo móvel, pode promover uma produção criativa e crítica que amplie a experiência estética dos alunos entrelaçando as atividades práticas tradicionais da animação com atividades da arte digital a partir do aporte teórico da pedagogia histórico crítica.

**Palavras-chave:** Animação; Arte; TICs; Ensino; Aprendizagem.

## Referências

FERREIRA, B. J. P. Tecnologias da informação e comunicação na educação: avanço no processo de humanização ou fenômeno de alienação? **Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 7, n. 1, p. 89-99, jun. 2015.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. 15. ed. São Paulo: Autores Associados, 1987

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico crítica: primeiras aproximações**. 11. ed. Campinas: Autores Associados, 2013.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo. Martins Fontes. 2001.

VIGOTSKI, Lev S. **Interação entre aprendizado e desenvolvimento**. In: A formação social da mente. 7.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

VIEIRA PINTO, Á. **O conceito de tecnologia**. São Paulo: Contraponto, 2005.